



# Spelar kön någon roll?

- En studie om kvinnors uppfattning om jämställdhet i World of Warcrafts värld

---

---

**Kandidatuppsats, Sociologi**

**Författare: Pär Andersson  
Handledare: Kerstin Arnesson**

## **Blekinge Institute of Technology**

**Course:** Bachelor Thesis

**Title:** Does gender matter? – A social study in womens views about equality in the World of Warcraft

**Author:** Pär Andersson

**Tutor:** Kerstin Arnesson

### **Abstract:**

The object with this bachelor thesis is to illustrate if equality is present during the interaction between female and male players in the World of Warcraft with focus on the female players conception. The main question is: How does gender matter in the interaction between female and male players in WoW? This question is particularly interesting because WoW is in its own construction neutral in regards to gender in the aspect that gender does not hinder or benefit your avatar when it comes to the avatars development or possibilities.

This bachelor thesis describes the views three of female WoW players and how they perceive the interaction with male players with focus on equality. The informants' personal thoughts and experiences are described. The data has been collected through interviews with these female players and has been analyzed and compared to the gender hierarchical theories presented in the section describing the chosen theories.

The result shows that the informants do not perceive WoW as an equal world and they describe different episodes that strengthen their view. The analysis displays clear patterns of gender hierarchy that further strengthens the informants' views and thoughts. The analysis uncovers gender hierarchical patterns that the informants perceive as positive but might have a basis in unequal thoughts and patterns. This shows that even positive effects of being female in the World of Warcraft can be counterproductive in regards to equality.

But the dark clouds have a silver lining. In regards to endgame play, the WoW players value competence disregarding of gender. If you are a good enough player the borders between genders is weakened and a brief equality is in effect, even if it's only for a few hours.

**Keywords:** MMORPG, World of Warcraft, feminism, equality, gender hierarchy

## Förord

Jag vill passa på att tacka följande personer för deras stöd och hjälp:

- Min kära fru Sofia, utan ditt stöd och din tilltro på mig hade denna uppsats aldrig blivit av. Tack för att du stått ut med min ångest, stress och de sena nätterna vid datorn.
- Min handledare Kerstin, om du inte hade tagit på dig rollen som min handledare hade denna uppsats aldrig blivit möjlig. Dina kommentarer och handledning har gjort att jag återfått mitt akademiska självförtroende.
- Mina informanter ”Sandra”, ”Elina” och ”Alma” för att ni delat med er med era erfarenheter och synsätt. Ni gav mig möjligheten att se världen ur andra ögon har gett mig mycket att tänka på personligen.
- Min familj, för att ni fanns det och accepterade mina beslut med öppet sinne.
- Genc, Marcus, Johan, Linn, Therese, Margarita och Titti för den vänskap som jag upplevt under våra år tillsammans.
- Junne, Figge och Moffe, för alla timmar av eskapistisk aktivitet som gav mig möjligheten att undfly att konstant fundera på uppsatsen.

## Innehållsförteckning

1. Inledning .....	1
2. Problemområde, syfte och frågeställning .....	2
3. Disposition .....	2
4. Teoretiskt perspektiv .....	2
4.1. Feminism .....	3
4.2. Genus .....	6
4.3. Kön .....	7
4.4. Jämställdhet och jämställdhetens historia .....	7
4.5. Genushierarkiska teorier .....	10
5. Den digitala verkligheten .....	12
5.1. Speltermen och vokabulär .....	12
5.2. Paradigmet MMORPG .....	17
5.3. MMORPGs ursprung .....	19
5.4. Blizzard och World of Warcrafts historia .....	20
5.5. World of Warcraft .....	20
6. Tidigare forskning .....	22
6.1. Nick Yee studier i MMORPGs demografi .....	22
6.2. Peder Stenberg etnografiska studie av WoW .....	23
7. Metod .....	24
7.1. Hermeneutik .....	24
7.2. Kvalitativ forskning och intervju/samtal .....	25
7.3. Reliabilitet, validitet och etiska ställningstaganden .....	29
7.4. Avgränsning, tillvägagångssätt och genomförande .....	30
8. Resultat .....	32
8.1. Sandra .....	32
8.2. Elina .....	34
8.3. Alma .....	37
9. Analys .....	40
10. Slutdiskussion .....	43
Referenslista .....	45
Bilaga 1 .....	47

# 1. Inledning

Två viktiga datum i mänsklighetens historia är den 14:e juli 1789 samt den 18:e december 1865, två datum som har en stor betydelse för kampen emot orättvisor. Den 14:e juli 1789 stormades Bastiljen och det visade sig vara starten för den franska revolutionen och den 18:e december 1865 förbjöds slaveriet i USA enligt konstitutionen. Vad har dessa två händelser gemensamt med min kandidatuppsats? De markerar en viktig kamp emot orättvisor, förtryck och en kamp för jämlikhet och jämställdhet. Det finns säkert andra händelser som kan klassificeras som viktigare i mänsklighetens historia men det är just dessa två som markerar den begynnande humanismen i samhället. Den franska revolutionen var en kamp mellan samhällsklasser och slaveriet, en kamp mellan något så meningslöst och trivialt som etnicitet. Ingen människa skall behandlas ofördelaktigt på grund av etnicitet, klass, sexuell läggning eller kön. Det här är två stora händelser som bekämpat missförhållanden av etnicitet och klass men när skall den största av orättvisorna bekämpas? Kvinnor utgör mer än hälften av världens befolkning och oavsett var de bor så behandlas de annorlunda. Det kanske är så att på grund av att det just handlar om halva jordens befolkning så är det svårt att organisera en kamp för dessa orättvisor. Men tänk er en värld där könet inte är en faktor, där könet inte är ett hinder för någons aspirationer och drömmar. Detta låter kanske lite som en utopi men på sätt och vis finns den världen redan. Det finns till och med flera världar där kön endast är en kosmetisk skillnad och där kvinnor och män är jämställda, världar där könet inte är en faktor. En av dessa världar är *World of Warcraft (WoW)*.

Själv har jag sedan 5 år besökt denna datorgenererade digitala värld och upplevt den tillsammans med vänner och familj. Det har varit en underlig resa inte helt utan komplikationer eller avbrott men jag kan säga att jag inte vill byta bort den tid jag spenderat där mot någonting annat. Med mina 5 års erfarenhet av WoW så kan man nog klassa mig som en av det gamla gardet, jag är en av de som upplevt WoW utan expansioner och haft turen att varit med och spelat när det krävdes 40 spelare för att köra igenom en raid. Jag har sett hur spelet gradvis förändrats och en av de roligaste och bästa förändringarna i mina ögon är att andelen kvinnliga spelare har ökat markant. I takt med denna ökning så har jag även sett förändringar i agerandet hos den manliga populationen vid interaktionen med kvinnliga spelare. Mina upplevelser och erfarenheter har lett till frågor om denna, i sin konstruktion, jämställda värld verkligen behållit sin integritet eller om den påverkats av spelarna. Visst kan man med viss rätt hävda att WoW, likt alla andra skapade världar, är en avspeglning av vår värld. Om inte annat så blir den ju det när vi väl befolkar den men med en vinkling. Det är just bemötandet av de kvinnliga spelarna och framför allt hur de upplever det som fångat mitt intresse och lett till att jag valt att fokusera på detta problemområde i min kandidatuppsats. Både MMORPG generellt och World of Warcraft i synnerhet har blivit populärt att forska i under de senaste 5 åren men jag har inte hittat en enda studie om jämställdhet i den digitala världen och mitt problemområde fyller därför en viktig kunskapslucka i denna annars gedigna forskning.

*World of Warcraft* och framför allt MMORPG<sup>1</sup> är något som trots sin relativa ungdom har studerats och forskats i ingående. Fenomenet MMORPG och social interaktion blir än mer populära och det finns akademiska avhandlingar och vetenskapliga artiklar som handlar om genus i MMORPG men jag har personligen inte hittat någon som fokuserar på hur bemötandet av kvinnliga spelare ser ut och hur dessa spelare uppfattar det. Jag som veteran i WoW har länge funderat på hur kvinnor uppfattar detta. Kan det vara så att de uppfattar den digitala världen som mer eller mindre jämställd i förhållande till den verkliga världen?

---

<sup>1</sup> Massively Multiplayer Online Role Playing Game

## 2. Problemområde, syfte och frågeställning

Jämställdhet är ett av de stora problemområden vi har i samhället, då det faktiskt spänner över såväl nations- som kulturella gränser men även över samhällsklasser. Kvinnor och män är inte jämställda, detta vet vi, men hur ser det ut i en värld där könet enbart är en kosmetisk faktor? Med datorn kom möjligheten att vara anonym och att skapa sig en "online" personlighet. Nu har användaren möjlighet att ljuga eller helt enkelt undanhålla information som denne vill.

Syftet med denna kandidatuppsats är att belysa huruvida jämställdhet råder vid interaktionen mellan kvinnliga och manliga spelare i World of Warcraft med fokus på hur kvinnliga spelare upplever det. Min övergripande frågeställning är: Vilken roll spelar könet vid interaktionen mellan kvinnliga och manliga spelare i WoW?

## 3. Disposition

Uppsatsen är uppbyggd av rubriker och underrubriker för att underlätta läsandet. Först finns inledningen som ger en förklaring till uppkomsten av denna uppsats. Därefter följer en problemprecisering och en förklaring vad syftet med uppsatsen är. Under rubriken "Teoretiskt perspektiv" finns en introduktion till feminism och definitioner av viktiga begrepp och teorier som används i analysen delen av uppsatsen. Därefter följer ett avsnitt jag har valt att ge namnet "Den digitala verkligheten". Detta avsnitt inleds med en vokabulär samt en förklaring till de termer som är vanlig inom MMORPG genren och då speciellt inom World of Warcraft. Därefter följer en förklaring om vad MMORPG är samt dess historia för att senare gå in på World of Warcraft och dess historia. Efter detta avsnitt kommer "Tidigare forskning" där relevant tidigare forskning presenteras. Under "Metod" avsnittet ges en beskrivning på den metod som används i insamlandet av data. Där finns även en återberättelse på hur studien genomfördes. "Resultat" avsnittet är en sammanfattad version av de intervjuer som gjorts där all väsentlig data har tagits tillvara och presenteras. Uppsatsen avslutas med ett "Analys" avsnitt där den insamlade data analyseras enligt teori delen och därefter kommer "diskussion" vilket ytterligare analyserar och teoretiserar ämnet med mina egna tankar. Sist kommer en lista över de referenser som används i uppsatsen.

## 4. Teoretiskt perspektiv

Begreppet feminism har länge haft en negativ klang men detta har sedan 90-talet sakta börjat förändras, åtminstone i politiska kretsar. Men även om ordet feminism har blivit accepterat så finns det tyvärr fortfarande en nidsbild över hur en feminist är, rabiata, manshatande och frustrerade kvinnan som på grund av sitt ofördelaktiga utseende inte kan få en man är exempel på dessa bilder. I detta avsnitt ges först en generell bild på vad feminism är och därefter följer lite förklaringar om Kön, Genus och Jämställdhet. Det finns även en beskrivning om jämställdhetens historia såsom de Beauvoir förklarar den och sist men inte minst beskrivs de genushierarkiska teorier som används för att analysera informanternas information. Valet av dessa teorier kändes självklara då de även kan påverka varandra och Connell och Hirdman är båda pionjärer när det kommer till genusforskning. Samtliga teorier kan med lätthet appliceras till mitt forskningsområde.

## 4.1. Feminism

Enligt Gemzöe så definieras en feminist<sup>2</sup> som en person som anser 1) att kvinnor är underordnade män och 2) att detta förhållande bör ändras. Fördelen med denna definition är att den leder uppmärksamheten ifrån huruvida kvinnan ser ut och riktar in sig på hur verkligheten ser ut och öppnar upp för diskussion. Definitionen påvisar även en önskan om förändring och detta är en uppmaning till att både män och kvinnor skall tänka över vad de anser om denna förändring. Det som både är en för- och nackdel med denna definition är att den kan uppfattas som för vid och ospecifik. Fördelen med detta är att man kan få medhåll för feminismen hos många skeptiska motståndare. Nackdelen är att den fastslår att det råder en ojämlikhet i förhållandet män och kvinnor men den går inte in på hur detta yttrar sig eller vad som krävs för att ändra det.

Många skeptiker kommer ofta med kommentarer såsom att det visst finns kvinnor i chefsposition och att kvinnor har alla möjligheter att göra som de vill. Detta är dock en sanning med modifikation. Motståndare väljer ofta att ta till individuella exempel för att försvara att kvinnor minsann inte är underordnade män. Men det är en förklaring som ligger på individnivå och som därför skuldbelägger den enskilda kvinnan. Feminismen har aldrig förnekat att enskilda individer inte kan nå en maktposition men det feminismen menar är att kvinnor generellt sett har mindre makt än män. För att beskriva detta krävs det att strukturella förklaringsmodeller används. Det finns fyra sfärer i samhällslivet där kvinnors position blir tydlig: den politisk/ekonomiska sfären, familjesfären, den kulturella nedvärderingen av kvinnor samt våld mot kvinnor och sexuellt utnyttjande av kvinnor.<sup>3</sup>

I den politisk/ekonomiska sfären<sup>4</sup> i Sverige jämfört med andra länder har vi en hög representation av kvinnor i riksdag och regering men fördelningen av maktpositioner är inte helt jämn. Sverige har inte haft en kvinnlig statsminister än och antalet kvinnliga partiledare är få genom tiderna. Men där man verkligen ser en ojämna fördelning av män/kvinnor är inom de olika politiska områdena. Männen återfinns ofta i skatte-, finans och försvarspolitik medan kvinnor istället överrepresenteras inom vård och omsorg, socialpolitik, jämställdhetsfrågor och familjepolitik. Dessa drag finns även inom arbetsmarknaden och kan ses som den klassiska uppdelningen av manliga och kvinnliga ansvarsområden. Kvinnor på arbetsmarknaden innehar ofta lågbetalda arbeten inom vård och omsorg i den offentliga sektorn eller inom handel och administration. Ett annat tydligt tecken är löneskillnaderna mellan män och kvinnor som utför ett likvärdigt arbete där män nästan alltid får mer betalt för samma arbete, oavsett om det är akademiskt eller som industriarbetare. En annan faktor är den obekväma arbetstiden där kvinnor oavsett facklig tillhörighet alltid arbetar mer på obekväma arbetstid än vad männen gör. Det finns mycket få kvinnor som innehar toppositioner i samhället vare sig det gäller politiska uppdrag eller som styrelseledamöter/direktörer för börsnoterade företag. Detta tillsammans med det faktum att männen fortfarande har en stark dominans över det finanspolitiska arbetet gör att kvinnor endast har en liten del av den ekonomiska makten i samhället.<sup>5</sup>

Familjesfären<sup>6</sup> är ett annat område där det råder en orättvis arbetsfördelning och kvinnor gör majoriteten av det hushållsarbete och barnomsorg som ingår i denna sfär. Männen har på de senare åren börjat utföra arbete inom familjesfären men är kraftigt underrepresenterade.

---

<sup>2</sup>Gemzöe, L (2002). *Feminism*. Stockholm: Bilda Förlag s.13

<sup>3</sup> Ibid. s.16

<sup>4</sup> Ibid. s.16

<sup>5</sup> Ibid. s.17

<sup>6</sup> Ibid. s.17

Småbarnsmödrar utför runt 50 timmar av obetalt hemarbete medan småbarnsfäder endast utför hälften så mycket. När det gäller föräldraledighet så har männen sakta ökat sitt uttag. Det skall dock tilläggas att män ofta tar ut föräldraledighet under sommarmånaderna eller runt jul och det är även vanligt att män tar ut föräldraledighet runt älgjakten.

Den tredje sfären, den kulturella nedvärderingen av kvinnor och deras prestationer<sup>7</sup>, påvisas av det faktum att kvinnor utför majoriteten av det obetalda arbetet i hemmen samt att kvinnor oftare innehar låglönearbeten med låg status. Detta påvisar att kvinnors erfarenheter och arbete in är värt lika mycket som mäns. Kvinnors insatser inom kultur och historia ses oftast som betydelselösa när det gäller vad ungdomar lär sig i skolan. Även när det gäller den högre utbildningen så tenderar resultat och forskning vara ur en manlig synvinkel. Att kvinnan objektifieras är ett stort problem som endast stärks av reklam, mode och media. Kvinnorna som syns i tidningar och på TV är ofta unga och vackra och är endast till för att sälja en produkt eller ett koncept. På senare tid så återfinns även en ökande objektifiering av män också men inte alls till samma utsträckning som kvinnor. Kvinnors plats i medial bevakning är även den låg speciellt när det gäller starka, självständiga kvinnor som får representera sig själva. Bilden man får av kvinnor i media påvisar en minst sagt konservativ kvinnosyn.

När det gäller den sista sfären, våld och sexualbrott mot kvinnor<sup>8</sup> så påvisar det den mest brutala formen av öppet kvinnoförtryck och när man ser till straffskalan för dessa brott så speglas även maktförhållandet mellan män och kvinnor. Även om straffen för våldtäkt och kvinnomisshandel har ökat så är det fortfarande relativt låga i förhållande till brottens natur och där är kvinnor som arbetar för att ge stöd till dessa offer samt driver frågorna politiskt. Männen frånvaro i detta kan endast ses som en validering av den ojämlikhet som råder mellan kvinnor och män.

När man studerar dessa sfärer så framträder mönster av ojämställdhet och det syns tydligt att detta mönster finns inom alla delar av samhället och detta visar till en av den moderna feminismens största insikter, att könsfrågan inte diskuteras i en enda aspekt av samhället utan att den måste hanteras som en helhet. Den helhetsbild av kvinnans underordning i samtliga av dessa sfärer och påvisandet av det ojämlika förhållande som råder mellan män och kvinnor är vad Gemzöe kallar för en feministisk samhällssyn. Det är viktigt att förstå att denna struktur av ojämställdhet inte är statisk utan att den är under konstant förändring och man kan se att för kvinnor i Sverige så har denna förändring varit till det bättre. Det finns flera olika aktörer som arbetar för att bryta denna struktur av underordning. Men denna underordning är internationell och gäller som bekant inte bara svenska kvinnor men det sker ett arbete även på internationell nivå för att sudda ut den gräns som finns mellan män och kvinnor. Det viktigaste är att man inser att denna underordning inte enbart ligger på ett plan i samhället utan genomsyrar alla aspekter av vardagligt liv även om man inte tänker på det.<sup>9</sup> Feminismen kan även definieras utifrån ett teoretiskt perspektiv.

Enligt Gemzöe kan feminismen delas in i fyra olika huvudgrenar: Liberalfeminism, marxistisk/socialistisk feminism, Radikalfeminism och socialistisk radikalfeminism.

Liberalfeminismen<sup>10</sup> som förespråkar lika demokratiska friheter och rättigheter för båda könen härstammar utifrån den franska revolutionen då liberalismen fick luft under vingarna.

---

<sup>7</sup> Ibid. s.18

<sup>8</sup> Ibid. s.19

<sup>9</sup> Ibid. s.20

<sup>10</sup> Ibid. s.31



Liberalfeminismens fokus har legat på utbildning, lagliga rättigheter så som rösträtt och att kvinnor skall ha lika stor rätt som män att engagera sig inom den ekonomisk/politiska sfären och detta skall man lyckas med genom uppfostran, utbildning och påverkan av attityd hos medborgarna. Det som är centralt i liberalfeminism är att kvinnan är en fullvärdig medborgare och individ och att män och kvinnor i grunden är lika och de anser att den enda skillnaden som finns mellan män och kvinnor är rent fysiologisk.

Den marxistisk/socialistiska feminismen<sup>11</sup> växte fram ur Karl Marx och Friedrich Engels socialistiska teorier. Denna gren har idag få anhängare och när det kommer till teoretiker så ses Marx inte som en feminist då han inte sätter kvinnans underordnande som en central del i sitt verk men Marx ansåg att ett samhälles välfärd kan mätas genom att studera hur kvinnorna i det samhället har det. Marx sa även att kvinnofrigörelsen kommer förverkligas i samband efter en socialistisk revolution. Engels menar att anledningen till kvinnans underordning i samhället härstammar ur införandet av privat egendom och bildandet av klassamhället och att denna underordning skulle försvinna i samband med avskaffandet av de båda faktorerna. Men på grund av Marx och Engels fokus på klassamhället så försvinner kvinnornas kamp i klasskampen. Arbetarna skall tillsammans, oavsett kön, kämpa för social rättvisa och om kvinnan skulle lägga fokus på att förbättra sin ställning så ses detta som en negativ effekt och en risk för splittring bland arbetarna. Med det ekonomiska fokus som Marxistisk teori har så ligger mycket av studierna i den marxist/socialistiska feminismen på kvinnors arbete och vart kvinnor platsar i produktionen samt hur kvinnor ofta är ekonomiskt beroende av män. Detta gör att kvinnor är dubbelt förtryckta i samhället, dels av sin ställning gentemot mannen och dels gentemot staten.

Till skillnad från de två ovan nämna grenar av feminism så härstammar radikalfeminismen<sup>12</sup> ur den radikala kvinnorörelse som växte fram i västvärlden på 60-talet. De punkter som är gemensamma för all form av radikalfeminism är att kvinnor är förtryckta i kraft av sitt kön och denna teori är utformad av kvinnor och för kvinnor med kvinnors erfarenhet som grund. Radikalfeminismen koncentrerar sig på mannens kontroll över kvinnan och det sexuella förtryck som finns att finna främst i familjesfären och genom våld mot kvinnor. Enligt radikalfeminister är alla kvinnor utsatta för förtryck och därför finns det en grund för en gemensam rörelse och alla kvinnor har en gemensam fiende – patriarkatet. Patriarkatet är en term för den struktur och ordning av samhället som bygger på mäns dominans gentemot kvinnan. De menar även att alla män drar fördel av patriarkatet. Patriarkatet bygger sin makt på den sexuella kontrollen av kvinnor där våldtäkt är det yttersta vapnet och även det ekonomiska förtrycket av kvinnan genom kvinnans ekonomiska beroende av mannen. En annan av deras hörnstenar är den synen på den heterosexuella läggningen som norm i samhället. Deras kärnfrågor kretsar kring kvinnoförtrycket i familjen samt det sexuella förtrycket.

Den sista av de stora grenarna av feminism är den socialistiska radikalfeminismen.<sup>13</sup> Detta är en som synes en kombination av socialistiskfeminism och radikalfeminism. Till skillnad från Marx och Engels teorier om grunden till kvinnans underordning som en följd av ekonomisk ojämlikhet så har man skapat en teori om både klass och kön. De menar att den båda är knutna till varandra och att de inte kan upplösas var för sig utan att de är en enhet. Den socialistiska radikalfeminismen försöker att förstå hur den mänskliga psykologin hänger ihop med arbetsfördelningen mellan män och kvinnor, både i och utanför hemmet. De menar även att relationerna mellan kvinnors relationer till män, barn och varandra har en onaturlig

---

<sup>11</sup> Ibid. s.57

<sup>12</sup> Ibid. s.45

<sup>13</sup> Ibid. s.67

och konstruerad grund och att man måste ändra på de sociala relationerna för att frigöra kvinnan.

## 4.2. Genus

Ett centralt begrepp inom den feministiska teoribildningen är genus. Vad är då genus egentligen? Enligt Nationalencyklopedin så är definitionen av begreppet genus: ”*begrepp använt för att förstå och urskilja de föreställningar, idéer och handlingar som sammantaget formar människors sociala kön. Relationen mellan könen samt varierande uppfattningar om vad som uppfattas som manligt och kvinnligt betonas.*”<sup>14</sup> Detta är en generell definition som på sätt och vis är helt korrekt men den är på tok för enkel.

Enligt den australienska professorn Raewyn Connell härstammar genus ur den språkliga grammatiken och hon menar att språket är en viktig aspekt av genus. Språk använder sig av maskulinum, femininum, neutrum och realgenus för att påvisa genuspositioner och även språk som japanska och kinesiska som inte skiljer på ords genus kan användas att uttrycka åsikter i genusfrågor. Connell menar även att i de flesta diskussioner om genus så hänvisas genus som en dikotomi, en förmodad biologisk uppdelning i hanar och honor där tillhörande av den ena genast utesluter tillhörande av den andra. Detta används som utgångspunkt till att definiera genus som den sociala eller psykologiska skillnad som förstärker, motsvarar eller orsakar denna uppdelning. Den vanligaste användningen av genus syftar på den kulturella skillnaden mellan män och kvinnor som kommer ur grunden av den biologiska skillnaden och tanken bygger på dikotomi och skillnad, Män är från mars och kvinnor är från Venus.<sup>15</sup> Det uppstår dock ett stort problem med denna dikotomi då människor inte kan delas in i enbart två avgränsade sfärer likväl som att människans personlighet inte går att dela in i enbart två typer. Även tanken om att genus definieras som skillnader mellan kön leder till att om det inte finns någon skillnad så finns det då inget genus. Detta innebär att man inte kan se några genusegenskaper i homosexuellt begär, vilket bygger på genuslikhet. Samt att de forskningsresultat som påvisar små skillnader i psykologin hos män och kvinnor skulle påvisa att genus hade försvunnit. Detta är bara några av de problem som skulle uppstå med en dikotomisk definition av genus.<sup>16</sup>

Connells definition av genus löser den paradoxen som uppstår om man fokuserar på skillnader. Enligt Connell så är genus ”*den struktur av sociala relationer som fokuserar på den reproduktiva arenan och den uppsättning praktiker som drar in reproduktiva skillnader mellan kroppar i sociala processer.*” Ett mer informellt uttryck innebär att genus handlar om hur samhället förhåller sig till människokroppen samt de konsekvenser som det förhållningssättet får i både privatliv och för mänsklighetens framtid.<sup>17</sup>

Yvonne Hirdmans vill att begreppet genus skall ge människor möjligheten att öppna ögonen för hur människor formas och formar sig till man och kvinna samt hur dessa formeringar avspeglas i samhället, kulturen, politiken och ekonomin.<sup>18</sup> Hon ser möjligheterna i det relativt oladdade ordet genus, möjligheterna att ta över efter det numera begravda könsrollsbegreppet. Det könsrollsbegreppet som skapar paradoxen inom den vetenskapliga sociologiska rollteorin.

---

<sup>14</sup> <http://www.ne.se/genus/1065117>

<sup>15</sup> Connell, R (2009). *Om genus*. Göteborg: Daidalos s. 23

<sup>16</sup> Ibid. s.24

<sup>17</sup> Ibid. s.25

<sup>18</sup> Hirdman, Y (2010). *Genus – om det stabilas föränderliga former*. Malmö: Liber s. 11

Hirdman ställer sig frågande till vad samhälle, makt och kultur har med den biologiska dikotomin att göra.<sup>19</sup> Precis som Connell diskuterade definitionen på begreppet genus så ser Hirdman lösningen i att gå ifrån den klassiska könsrollsteorin till det nya, oladdade, begreppet genus. Detta leder till att fokus istället läggs på relationerna. Begreppet genus är enligt Hirdman det verktyg som skall göra det möjligt att komma ifrån denna indelning. Likt Connell så definierar Hirdman genus genom förståelsen av ”kulturen” och den ”sociala konstruktionen”.<sup>20</sup> Genus handlar om kvinnligt/mannligt som överförda abstraktioner och följer med i allt och fästs inte bara i biologin. Åsikter, tankar, mat, situationer, platser och politik är bara några få av alla de exempel där genus finns med till skillnad ifrån ”kön” och ”könsroller” som fäster en stor vikt på det biologiska.<sup>21</sup> Men varför används begreppet genus och inte begreppet kön?

### 4.3. Kön

Nationalencyklopedins förklaring till begreppet kön är: ”en egenskap hos individ som beror på vilken typ av gameter (könsceller) den producerar. Honan producerar de största och energimässigt mest kostsamma gameterna, äggcellerna. Hanen producerar mindre och rörliga gameter, spermier.”<sup>22</sup> Denna begreppsförklaring stämmer kanske inte in med hur feministerna definierar kön men det är inte poängen heller utan poängen är att visa vad som skiljer kön från genus. Jämförs begreppsförklaringarna så ter sig definitionen av kön från nationalencyklopedin vara väldigt dikotomisk vilket är tanken men den stora skillnaden är att den beskriver det biologiska könet och har fokus på just detta. Det är just därför man väljer att använda sig av genus istället för kön då begreppet kön belyser den fysiologiska skillnaderna mellan kvinnor och män och på så vis skapar mer problem. Intresset i relationen mellan kvinnor och män finns inte i det biologiska utan det i sociala spektra.

Hirdman beskriver begreppet könsroll, och därigenom begreppet kön, som en ”maläten” kappa som byts ut mot en välskräddad, bredaxlad överrock genom användandet av begreppet genus.<sup>23</sup>

Genus är ett av de begrepp som används för att neutralisera de biologiska skillnaderna som begreppet kön påminner om och som ofta används för att underordna kvinnan i samhället. Genus är ett av de verktyg som används att nå jämställdhet mellan män och kvinnor.

### 4.4. Jämställdhet och jämställdhetens historia

Definitionen av begreppet jämställdhet som står att finna i nationalencyklopedin är följande:

Jämställdhet mellan kvinnor och män förutsätter en jämn fördelning av makt och inflytande, samma möjligheter till ekonomiskt oberoende, lika villkor och förutsättningar i fråga om företagande, arbete, arbetsvillkor samt utvecklingsmöjligheter i arbetet, lika tillgång till utbildning och möjligheter till utveckling av personliga ambitioner, intressen och talanger, delat ansvar för hem och barn samt frihet från könsrelaterat våld.<sup>24</sup>

---

<sup>19</sup> Ibid. s.13

<sup>20</sup> Ibid. s.14

<sup>21</sup> Ibid. s.16

<sup>22</sup> <http://www.ne.se/k%C3%B6n>

<sup>23</sup> Hirdman (2010) s.12-13

<sup>24</sup> <http://www.ne.se/j%C3%A4mst%C3%A4lldhet>

Denna är slående lik den definition Hirdman tar upp:

Målet för jämställdhetspolitiken är att kvinnor och män ska ha samma möjligheter, rättigheter och skyldigheter inom alla väsentliga områden i livet. En jämn fördelning av makt och inflytande mellan kvinnor och män. Samma möjligheter för kvinnor och män till ekonomiskt oberoende. Lika villkor och förutsättningar för kvinnor och män i fråga om företagande, arbete, arbetsvillkor och utvecklingsmöjligheter i arbetet.<sup>25</sup>

Den stora skillnaden mellan de två är preciseringen av frihet från könsrelaterat våld i nationalencyklopedins definition. Jämställdhet i arbetslivet är styrt av lagstiftning genom diskrimineringslagen.

Hirdmans definition är vad man kan kalla den politiska definitionen av jämställdhet och finns i någon form hos alla politiska partier. Det finns en lag som innebär att kvinnor och män med liknande arbetsuppgifter skall ha lika lön. Detta är ju en självklarhet men det konstiga är att det skall vara så svårt att se till att denna lag efterlevs. Det mesta av arbetet inom jämställdheten idag utförs till stor del av kvinnor och jämställdhet har blivit något av en ”kvinnofråga”, detta är helt fel. Jämställdhet är en fråga som berör alla, man som kvinna, gammal som ung och borde tas på allvar.

Simone de Beauvoir undrade om det räckte med att förändra lagar, institutioner, moral, den allmänna opinionen och hela det sociala sammanhanget för att uppnå jämställdhet. Hon menar att det är viktigt att inse att kvinnan är en skapelse av civilisationen precis som mannen och att skillnaderna mellan män och kvinnor skapas på ett planlagt sätt ända från deras tidiga barndom.<sup>26</sup> Att låta barn fostras lika utan skilda krav på flickor och pojkar samt att bryta den sexuella tabu som är omgärdad kvinnans sexualitet och att acceptera kvinnor sexualitet och likställa den med mannens.<sup>27</sup>

Kampen för jämställdhet är ingenting nytt även om begreppet har sitt ursprung i det liberalsocialistiska 60-talet. Kampen om att skapa jämlikhet mellan könen har pågått i tusentals år och det hela började med privategendomens uppkomst. Kvinnan blev på sätt och vis förbunden med privategendomen och kvinnans historia sammanfaller till stor del med arvsrätten. Med den privata egendomen kom även mannens dominans och patriarkatets början. Genom giftermål blir en kvinna skild från den grupp hon föddes i och helt införlivad i sin makes. Han köper henne av hennes far precis som han handlar i boskap eller slavar, hon tvingas att tillbe hans husgudar och alla barn i äktenskapet tillhör hans familj. Allt detta för att skydda egendomen och hålla den kvar inom hans familj. Hon tappar arvsrätten hos sin far för att skydda hans egendom och kvinnan utesluts från arvsföljden. Kvinnan är en del av mannens arvslott, först genom sin far och sedan genom sin make. Fadern när barnen föds bestämmer om han vill behålla dem eller sätta ut dem i skogen för att dö. Pojkar som föds normala behålls alltid medan det var vanligt att man satte ut flickor i skogen. Denna sedvänja i stor utsträckning hos araberna. Att acceptera en flicka sågs som ytterst generöst å redan här börjar kvinnans liv i skuld till mannen. Hon växer upp som en ägodel till sin far tills hon överförs till sin make och han övertar ägandet. Vid giftermålet måste kvinnan vara oskuld och han kräver fullständig trohet och total lydnad av henne. Om hon inte håller mannens krav kan han närhelst han vill förskjuta henne. Mannen har rätten att ta fler hustrur. Detta var kvinnans lott i början av civilisationen även om detta inte var praxis över allt i världen.<sup>28</sup> I Egypten var paret den social och religiösa enheten. Kvinnan sågs som mannens allierad och var ett

---

<sup>25</sup> Hirdman (2010) s.175

<sup>26</sup> De Beauvoir, S (2008) *Det andra könet*. Stockholm: Nordstedts Förlag s. 834

<sup>27</sup> Ibid. s.835

<sup>28</sup> Ibid. s.117-120

komplement till honom. Privatpersoner hade endast nyttjanderätt till jorden och genom frånvaron av privategendom kunde kvinnan behålla sin position som individ. Kvinnan hade rätt att gifta sig med vem hon ville även som änka. Mannen levde i polygami och även om alla barn klassades som legitima så kunde han bara ha en hustru och hon var den enda som var rättsligt bunden till mannen och hon var fri att ingå avtal.<sup>29</sup> Det närmaste man kom jämställdhet i antiken var i Sparta. Där fanns ett system av gemensamt ägande och kvinnan behandlades nästintill jämställd med mannen. Pojkar och flickor uppfostrades på samma sätt. Moderskapets bördor jämfördes med männens krigstjänst och båda hyste lika stora friheter. Men när det gällde resten av världen så var antingen maken eller staten förmyndare över kvinnan. Detta gjorde kvinnan mer eller mindre konstant beroende av antingen sin man eller staten och där den ena lämnade tog den andra vid.

Det heter ju att historien upprepar sig och det är vad den gör mer eller mindre fram till slutet på 1800 talet. Kvinnor får rättigheter som efter ett tag dras tillbaka, typ exempel på detta är de romerska kvinnorna som tack vare Marcus Aurelius inför att familjen grundas på ”*conjunctio sanguinis*” vilket innebär att modern får samma ställning som fadern och att döttrar får samma arvsrätt som söner. Detta ledde till att kvinnan blev oberoende familjen men ändå kontrolleras av centralmakten som blir hennes förmyndare och med lagar så inskränks hennes oberoende. Denna ”frihet” tar dock abrupt slut när senaten röstar igenom ett beslut om att kvinnor inte får ingå avtal. Vid den tidpunkt då kvinnan är som mest frigjord så tillintetgörs detta genom en handling som påvisar kvinnans underlägsenhet.<sup>30</sup>

Kvinnans förhållande förbättrades inte med kristendomen utan förtrycket av kvinnan blev värre än vad det varit under antiken. Det är ju trots allt Eva som blir lurad av ormen i paradiset och det är Eva som bjuder Adam på den förbjudna frukten. Redan här stärks ståndpunkten i kvinnans ”enfald” ur männens synvinkel, då det är män som tolkar skrifterna. På detta sätt skildras kvinnan men med respiter och lagar som skyddar henne, om hon är gift. Inte ens den franska revolutionen med sin liberalism kom att ändra mycket för kvinnorna. Denna revolution var respektfull mot borgerliga institutioner och värderingar och genomfördes uteslutande av män. Nog att kvinnor i de arbetande klasserna hade rätt att driva företag samt att självständigt bedriva sitt yrke och hon hade rätten att bestämma över sin egen kropp precis som männen. Men det var på det ekonomiska planet förtrycket var som störst. Kvinnor tjänade betydligt mindre än en man och tvingades ofta att arbeta långt fler timmar för att få ekonomin till att gå ihop. Trots att slutet på 1700-talet var aktivt när det gäller deklARATIONER och skrifter om kvinnans rättigheter så skedde lite på det verkliga planet.<sup>31</sup> Förvisso så avskaffades förstfödsrätten 1790 och söner och döttrar fick lika arvsrätt. Ett beslut som Marcus Aurelius hade fattat tvåtusen år tidigare i Rom. En annan stor landvinning för kvinnan var år 1792 när skilsmässa blev lagligt. All denna ”frihet” kvinnan hade återerövat försvann i samband med *Code Napoléon* där kvinnan återigen återgår till att bli en av mannens ägodelar. Under hela slutet av 1700-talet fram till slutet på 1800-talet var kvinnors rättigheter ett hett ämne att debattera. Olympe de Gouges framlade *Deklaration om de kvinnliga rättigheterna* 1789 men det slutar att Olympe dör i schavotten. Men med möjligheten till det tryckta ordet så uppstod kvinnogrupper och flertalet skrifter släpptes men varje gång möttes de av hån och satirer från männens håll som alltid använde samma infallsvinkel, kvinnans underlägsenhet gentemot mannen. Bilden av den ”enfaldiga” kvinnan är något som är centralt i den chauvinistiska rörelsen under denna tid.<sup>32</sup>

---

<sup>29</sup> Ibid. s.121-122

<sup>30</sup> Ibid. s.30

<sup>31</sup> Ibid. s.156

<sup>32</sup> Ibid. s.157-162

Men med socialismens vindar i slutet på 1800-talet och Marx och Engels teorier om att kvinnor skall vara jämställda män och få delta likvärdigt i produktionen så blåstes det nytt liv i kvinnorörelsen. Till följd av detta togs det första riktigt stora steget mot jämställdhet på över tvåtusen år när Nya Zeeland 1893 gav kvinnan fullständiga politiska rättigheter. Australien följde efter 1908 men det dröjde till 1945 innan de franska kvinnorna fick rösta. Socialismen tankar om jämlikhet mellan klasserna var något som inspirerade kvinnorörelsen och drev fram den kvinnliga rösträtten.

Hon avslutar sitt verk *Det andra könet* med dessa ord: ”För att hemföra denna högsta seger krävs det bland annat att män och kvinnor bortom sina naturliga olikheter otvetydigt hävdar sitt broderskap.”<sup>33</sup>

Med denna bakgrund om jämställdhetsarbetet och kvinnans historia så ser man utvecklingen av den politiska feminismen som på allvar tog fart under den franska revolutionen men som dröjde ända till slutet på 1800-talet för att nå stora resultat. Feminism är inte bara en teori utan en politisk praktik som innebär att man genom att förklara och förstå fenomen och använda denna kunskap orsaka en förändring i förhållandet mellan män och kvinnor. Att nå och sprida kunskap är just det som är viktigt för att nå jämställdhet. Att sprida kunskap om de orättvisor som finns mellan män och kvinnor som kanske inte alltid syns. Att varje ojämnt förhållande mellan män och kvinnor är en orättvisa värd att förändra.

## 4.5. Genushierarkiska teorier

Connell definierar begreppet hegemoni som ”den kulturella dynamik som gör att en grupp kan hävda och upprätthålla en ledande position i samhällslivet” (2008 s 115).

Vad är det då som gör det möjligt att dessa orättvisor får fortgå? Det finns flera åsikter om hur olika strukturer påverkar jämställdheten men det finns tre teorier som är speciellt intressanta; Den manliga hegemonin, Homosocialiteten och genuskontraktet.

Giddens beskriver den manliga hegemonin som en form av genushierarki som enligt Connell existerar i samhället. Connells teorier är följande: hierarkin är uppbyggd enligt en definierande premiss, männens dominans över kvinnan. För att förklara hur detta ser ut använder Connell sig av stiliserade ”idealtyper” där man högst upp i denna hierarki kan finna den hegemoniska mannen. Connells definition på begreppet hegemoni är ”den kulturella dynamik som gör att en grupp kan hävda och upprätthålla en ledande position i samhället.”<sup>34</sup> Den hegemoniska mannen dominerar över alla andra manligheter och kvinnligheter. Begreppet hegemoni definieras som den sociala dominans som en viss grupp utövar, inte genom fysisk överlägsenhet utan genom en kulturell dynamik som påverkar alla sociala sfärer där allt från massmedia till utbildning kan användas för att stärka och skapa den manliga hegemonin. De drag som förknippas med den manliga hegemonin är makt, kraft, fysisk styrka, äktenskap och heterosexualitet. Den hegemoniska manligheten är den ”ideala” formen av manlighet men få kan leva upp till den men många män drar däremot fördel av den hegemoniska manlighets dominans. De som tar del av denna ”patriarkaliska utdelning” uppvisar en delaktig manlighet och de är de som står på andra platsen i den hierarkiska ordningen. Där efter följer andra underordnade manligheter samt kvinnligheter. Den underordnade manlighet som ligger längst ifrån den homosexuella manligheten är den

---

<sup>33</sup> Ibid. s.840

<sup>34</sup> Connell, R (2008) *Maskuliniteter* Göteborg: Daidalos s.115

homosexuella manligheten då den enligt den hegemoniska manligheten uppfattas som motsatsen till en riktigt ”man”. Detta gör att den homosexuella manligheten stigmatiseras och placeras längst ner på den manliga hierarkin. Kvinnans placering i denna hierarki är alltid underordnad till den hegemoniska manligheten. Det finns däremot en form av femininitet som utgör ett komplement till den manliga hegemonin. Denna femininitet kallas för ”framhävd kvinnlighet” och är inriktad på att tillgodose männens intressen och begär. Unga kvinnor förknippar denna femininitet med sexuell mottaglighet medan äldre kvinnor förknippar den med moderskap. Det finns även något som Connell kallar ”motståndskraftig kvinnlighet” vilket är den femininitet som motsätter sig den konventionella normen som den ”framhävda kvinnligheten” utgör. Dessa former av underordnad femininitet utgörs av alla som inte passar in i normen vilket feminist, lesbiska kvinnor och ogifta är några exempel på.<sup>35</sup>

Wahl, Holgersson, Höök och Linghag beskriver den andra teorin om hur män dominerar kvinnor, den homosociala teorin. Denna teori utformades av Jean Lipman-Blumen 1976 och teorin innebär att i och med att det är män som i regel dominerar maktpositioner i organisationer och i samhället innebär att andra män identifierar sig med dessa samt orienterar sig mot andra män. Män kan sägas vara homosociala då de kan tillfredställa de flesta av sina behov genom andra män. Kvinnor är mer splittrade som grupp eftersom de saknar resurser och är utan makt. Detta gör att kvinnor måste orientera sig mot män eftersom det är män som har makten. Kvinnor påvisar genom detta så kallat heterosocialt beteende. Det är viktigt att man tolkar kvinnors beteende utifrån maktsituationen och inte tolka det som ett essentiellt kvinnligt beteende att söka sig till män och att ta avstånd ifrån kvinnor i organisationen.<sup>36</sup> Denna teori innebär att män främjar män och väljer andra män till högre positioner för att bibehålla sin homosocialitet. En kvinna ses som en avvikare och saknar i regel de manliga hegemoniska drag som männen identifierar sig med och detta gör ett avbrott i den sociala struktur som männen vant sig vid. För att hantera detta kan kvinnan välja att ta på sig rollen som den framhävda kvinnligheten eller så försöker hon assimilera sig och adoptera den manliga jargongen och de drag som utgör den manliga hegemonin. Detta kan dock slå bakut då kvinnan väljer att ta på sig en roll som inte är normal för hennes kön och männen ser henne som en ännu större avvikare.

Den tredje och sista teorin är Yvonne Hirdmans genuskontrakt. Denna teori har sedan den utformades på slutet av 80-talet vunnit stor popularitet inom den svenska feminismen. Begreppet genuskontraktet är en idealtyp som används till att förklara relationsmönster mellan män och kvinnor. Det är ett teoretiskt ramverk kring olika stereotyper. Genuskontraktet skapar förutsättning för den genusbundna rationaliteten samt upprepningen och bekräftelsen av den ”naturliga” ordningen i samhället.<sup>37</sup> Hirdman förklarar att meningen med att konstruera begreppet genuskontrakt innebär att skapa ett stabilt och orörligt fundament som en grund till att teoretisera utifrån. Hon påpekar även vikten av att begreppsbinda den orörlighet som i historien präglats villkoren mellan kvinnor och män. För om det inte finns ett fundament att jämföra med så kan inte förändring studeras. Det stereotypa, idealtypiska genuskontraktet innebär att han har hand om ansvaret, beskyddet och försörjningen och att hon har hand om födandet, uppfödandet och beroendet. Detta kontrakt markerar tydligt den skillnad i position som föreligger könen och att deras förutsättningar i det närmaste är kontraster. Detta kontrakt formar även olika existentiella förutsättningar för paret. Hans skyldighet – hennes rättighet, hans rättighet – hennes skyldighet. Förvisso kan paret utgöra

---

<sup>35</sup> Giddens, A (2007). *Sociologi*. Lund: Studentlitteratur s.375-376  
Connell, R (2008) s.110-117

<sup>36</sup> Wahl, Holgersson, Höök & Linghag (2001). *Det ordnar sig* Lund: Studentlitteratur s.81

<sup>37</sup> <http://sv.wikipedia.org/wiki/Genuskontrakt>

varandras möjligheter och likväl som begränsningar. Men dessa möjligheter och begränsningar har aldrig varit likvärdiga och det är just dessa skillnader som genuskontraktet är tänkt att fånga.<sup>38</sup> Både män och kvinnor är delaktiga i skapandet och upprätthållande av genuskontrakt och det kan endast ske en förändring när det inte längre är rimligt att efterleva genuskontraktets inneboende paragrafer.

## 5. Den digitala verkligheten

För att förstå vad det innebär att spela ett MMORPG så krävs det att man förstår vad som skiljer genren från andra former av onlinespel. Därför har jag valt att med hjälp av de begrepp som finns ovan att försöka återge en så korrekt bild av MMORPG och specifikt World of Warcraft som möjligt. Detta behövs för att förstå de stora skillnader som genomförts inom spelvärlden de senaste 15 åren och för att få en insikt i vad det är som gör paradigmet MMORPG så unikt från resterande genrer. Det hela börjar med en vokabulär om speltermer som används inom spelvärlden. Utan denna vokabulär så kan mycket av det informanterna sagt vara svårt att förstå så för att underlätta läsandet så är vokabulären ytterst detaljerad. Därefter följer en generalisering av genren och en resa genom dess skapelse och sedan en djupare inblick på i World of Warcraft. Då genren är paradigmskapande i spelbranschen så krävs det en detaljerad bakgrund för att förklara dess uppkomst samt att majoriteten av de som inte spelar eller har spelat MMORPG kan ha svårigheter att förstå hur spelen fungerar och vad det är som skiljer dem från andra genrer.

### 5.1. Speltermer och vokabulär

Nedan finns en vokabulär samt definitioner av speltermer som används av spelarna i MMORPG och då specifikt World of Warcraft. Detta kan vara till stor hjälp för de som inte har tidigare erfarenhet inom den språkliga kulturen som växt fram inom dataspelvärlden eller inte känner till den specifika terminologi eller de begrepp som används inom specifikt MMORPG. Visst kan det finnas variationer beroende på vilken server man spelar på men generellt sett så återfinns samma begrepp överlag. Tanken är att dessa begreppsdefinitioner skall underlätta förståelsen av uppsatsen och tjäna som en ordlista för de termer som används. Denna terminologi är så pass omfattande att en oinvid skall kunna ges möjligheten att förstå en van spelare då han använder sig av de termer som är vanligt förekommande i spelvärlden. Att göra terminologin omfattande är ett försök att eliminera möjligheten för missförstånd hos läsaren.

**AFK:** En förkortning av ”Away from Keyboard” som översätts till ”Inte vid tangentbordet”,<sup>39</sup> vilket innebär att spelaren informerar de andra om att han/hon inte finns tillgänglig.

**Alt.:** En förkortning för ”alternate” eller alternativ och hänvisar till en alternativ karaktär som man spelar vid sidan av sin huvudkaraktär. Detta förhållande mellan alternativ karaktär och

---

<sup>38</sup> Hirdman (2010) s.88

<sup>39</sup> <http://faktatexter.se/kategori/internet>



huvudkaraktär är inte stenfäst utan det kan förekomma tillfällen då man helt enkelt byter en av sina alternativa karaktärer och gör den till huvudkaraktär.<sup>40</sup>

**Avatar:** Ordet avatar hänvisar till den karaktär som spelaren skapar för att kunna spela ett MMORPG. Nick Yee beskriver en avatar som ”en visuell representation av användarna i en digital värld<sup>41</sup>”. En Avatar eller Karaktär skapas på en specifik server, kallas ibland realm, där användaren kan ta del av den digitala världen. Om spelaren önskar att spela på en annan server så får man antingen göra en ny karaktär på den önskade servern eller betala en engångssumma för att förflytta sin karaktär.<sup>42</sup> När man skapar en karaktär så finns det flera olika val man får göra: race, kön och Class samt utseende. Valet av Race påverkar vilken Faction du hamnar i. Det finns totalt 12 raser uppdelade på 2 Factions, 6 stycken på varje sida. Val av kön påverkar inte karaktärer annat än estetiskt och ger inga för eller nackdelar för spelaren, oavsett vad denne väljer. Sedan väljer man vilken class man vill spela samt skraddarsyr utseendet på karaktären och slutligen väljer man ett namn på till sin Avatar. Namn är unika i den formen att det inte kan finnas två karaktärer med samma namn på en server men det är möjligt att det finns flera karaktärer på andra servrar med just det namnet. Avataren används sedan för att interagera med andra spelares Avatarer och uppleva MMORPG världen.

**BC** eller **TBC** är en förkortning av **The Burning Crusade** och var den första expansionen till World of Warcraft som släpptes den 16 januari 2007 i Europa och USA.<sup>43</sup>

**BRB** är likt **AFK** en förkortning men av ”Be Right Back”<sup>44</sup>. Denna används vid liknande tillfällen men indikerar ofta att en plötslig situation har uppstått som måste åtgärdas snarast såsom att telefonen ringer eller att man måste göra ett snabbt toalettbesök.

**Cata:** En förkortning av **Cataclysm**, vilket är den tredje expansionen i World of Warcraft. Denna släpptes den 7 december 2010 och innebar en av de största förändringarna i spelet hittills.<sup>45</sup>

**Class:** Val av klass är ett av de större valen man gör när man skapar sin Avatar. Klass kan ses som karaktärens yrke såsom Warrior (Krigare), Mage (Magiker) eller Priest (Präst). Det finns totalt 10 olika klasser i World of Warcraft och dessa ger avataren tillgång till specifika förmågor och även restriktioner. Spelaren väljer klass fritt under skapandet av sin avatar men kan begränsas i val av ras då vissa klasser är låsta för vissa raser.<sup>46</sup> Klasserna är balanserade i PvP syfte och deras förmågor kompletterar varandra när det kommer till PvE.

**DPS:** DPS är en förkortning av ”Damage per second” och är en statistisk måttstock för hur mycket en Avatar, förmåga eller vapen gör i skada varje sekund<sup>47</sup> och är även den inofficiella titel som ges till de klasser som är designade att skada motståndarna. DPS är således gruppens skadegörare vars funktion är att döda det motstånd som gruppen stöter på och är en av pelarna i den såkallade ”The Holy Trinity”, den heliga treenigheten, inom MMORPG spel. ”The Holy Trinity” är den struktur som används oftast i MMORPG sammanhang när det

---

<sup>40</sup> <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001313.php>

<sup>41</sup> Yee – MMORPG Demographics s. 3

<sup>42</sup> [http://www.wowwiki.com/Character\\_transfer](http://www.wowwiki.com/Character_transfer)

<sup>43</sup> <http://www.wowwiki.com/BC>

<sup>44</sup> <http://faktatexter.se/internet>

<sup>45</sup> <http://www.wowwiki.com/Cata>

<sup>46</sup> <http://www.wowwiki.com/Class>

<sup>47</sup> <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001313.php>

gäller spelkonstruktion. I korthet innebär det att det finns en Tank, Healer och Dps mekanik inbyggd i spelet det vill säga en som tar skada, en som helar och en eller flera som gör skada. DPS delas in i Melee DPS vilket är närstrid och Caster/Ranged DPS vilket är avståndsbaserad antingen genom formler (caster) eller avståndsvapen (ranged) DPS.

**Expansion:** Expansioner används för att man skall kunna applicera en större uppdatering till originalspelet där spelarna kan få tillgång till nya områden, utmaningar och eventuellt nya klasser och/eller raser. Expansionerna kräver att man har originalspelet samt eventuellt föregående expansioner installerade och är det sätt som MMORPG utvecklas. The Burning Crusade, Wrath of the Lichking samt Cataclysm är de tre expansioner som finns till World of Warcraft.

**Faction:** Faktitioner är en sammanslutning som antingen hålls samman av ideologi eller ras.<sup>48</sup> I World of Warcraft finns det två huvudsakliga factions, Alliance<sup>49</sup> och Horde<sup>50</sup>. Dessa är de två sidorna som är centrum runt huvudkonflikten i Azeroth (världen där Warcraft utspelar sig) och spelaren väljer vilken sida hon vill strida för. Detta kan göras godtyckligt av att man helt enkelt väljer den ras man vill spela men ofta så väljer spelaren mellan de 6 raser som finns tillgängliga inom vald faction. Detta val görs oftast baserat på att man har vänner som spelar antingen Alliance eller Horde. Kommunikation mellan factions sker på forum då man inne i spelet inte talar samma språk det vill säga att Blizzard har satt språk som en naturlig barriär mellan Alliance och Horde för att skapa en vi och dem känsla.

**Guild:** Ett guild förklaras enligt Castronova som spelar klubbar<sup>51</sup> vilket kanske inte beskriver fullt ut vad ett Guild är. Guilds är spelarstyrda sammanslutningar som ofta skapas av vänner för att organisera sitt spelande eller av spelare med samma mål och värderingar. Guilds i World of Warcraft är hierarkiska per automatik då det krävs att det finns en specifik guildledare när guildet skapas. Denne innehar den verkliga makten och kan ge fördelar till de spelare denne väljer. Den struktur som är vanligast är att en guildledare väljer ett par spelare han litar på, hur många han väljer är ofta baserat på guildets storlek, till officerare och/eller raidledare vilket är spelare med administrativa rättigheter och dessa har ofta möjlighet att påverka guildets riktning tack vare sina högre positioner. De administrativa sysslorna som officerarna sköter är ofta rekrytering till guildet, fördelning av resurser såsom loot samt de ser till att guildets medlemmar sköter sig. Detta är en klassisk hierarkisk strukturering som dominerar men det finns även guilds som väljer nätverksmodellen<sup>52</sup> där guildledarrollen innehas av en spelare i rent administrativt syfte men där makten fördelas till ett slags råd av som består av officerarna. Guilds kan ha olika klassificeringar beroende på dess grund syfte<sup>53</sup>. De vanligaste är raidguild, casual/socialguild, levelingguild samt pvpguilds. De klassiska raidguildsen vars syfte är att raida och nå framgång har ofta en stark klassisk hierarkisk struktur och där har man ofta en fast uppställning när det gäller raids. Inte helt olik elitidrott såsom hockey där man har bäst lämpade spelare på nyckelpositioner. Ledningen kräver mycket av spelarna och ofta raidar man minst 3 gånger i veckan. I casual/socialguilds så är tempot mycket lugnare och strukturen oftast lättare och som namnet antyder är guildets syfte den sociala delen av MMORPG. Leveling och Pvpguilds är inriktade på att underlätta levlandet av alts samt hjälpa nya spelare respektive koordinera Pvp.

---

<sup>48</sup> <http://www.wowwiki.com/Faction>

<sup>49</sup> <http://www.wowwiki.com/Alliance>

<sup>50</sup> <http://www.wowwiki.com/Horde>

<sup>51</sup> Castronova, E. (2003) *The price of "man" and "woman"* s.25

<sup>52</sup> Abrahamsson, B (2007). *Hierarki – Om ordning, makt och kristallisering*. Malmö: Liber s.18

<sup>53</sup> <http://www.wowwiki.com/Guild>

**Healer:** Healers är den andra spelaren i treenigheten vars primära syfte är att hela alla som blir skadade<sup>54</sup> och på så vis hålla alla vid liv. Endast specifika klasser kan vara healers.

**Instans:** En instans eller "Dungeon" refererar till en kopia av ett område där bara en grupp spelare har tillträde<sup>55</sup>. Om en annan grupp går in i en instans så skapas en egen kopia för den gruppen. Detta görs så att spelarna kan interagera med det datorgenererade innehållet utan att hamna in i konflikt med andra spelare. En instansgrupp består i WoW av 5 spelare; 1 Tank, 1 Healer och 3 Dps och syftet är att man genom samarbete skall besegra NPCs och Bossar för att få belöningar i form av experiencepoints, erfarenhetspoäng, samt föremål. Nästan alla NPCs i en instans är eliter och kräver samarbete för att besegra. En instans innehåller normalt mellan 3-5 bossar men undantag finns givetvis. För att besegra bossar krävs olika taktiker då olika bossar har olika specialattacker och svagheter.<sup>56</sup>

**IRL:** IRL är en förkortning av In Real Life vilket syftar på det verkliga livet. Detta begrepp används av spelarna som en avgränsning när man skall särskilja på information som gäller spelet och verkligheten.

**Level:** Många MMORPG använder sig av ett levelbaserat system, ett nivåsystem där spelarens avatar, med få undantag, börjar på level 1 och genom att samla experiencepoints genom quests och instanser ökar i level för att nå leveltaket. För varje level man ökar så ökar karaktärens hälsa och grundattribut samt att han lär sig nya förmågor och de befintliga förmågorna blir kraftfullare. Genom att "levla" så ökar även tillgången på föremål samt möjligheten att utforska nya instanser. I WoW så är maxleveln för närvarande 85.

**Loot:** Loot översätts till "byte" vars innebörd är föremål förskansade genom stöld eller våld och hänvisar till de "skatter", föremål och pengar, som en boss lämnar efter sig när denne har besegrats<sup>57</sup>.

**Main:** En main hänvisar till ens huvudkaraktär, det vill säga den karaktär man fokuserar mest tid och engagemang på.

**NPC:** NPC står för Non-Player-Character och hänvisar till alla datorstyrda karaktärer i spelet, vare sig de är motståndare eller allierade<sup>58</sup> även om termen som oftast används för att beskriva neutrala eller allierade datorstyrda karaktärer. För att beteckna motståndare används oftast termen "mob" en förkortning av mobile, rörlig, vars ursprung syftar på datorstyrda motståndare som rör sig runt i instansen men nu har kommit att beteckna alla former av datorstyrda motståndare.

**Party:** Party, eller grupp<sup>59</sup> består av minimum 2 spelare och maximalt 5 spelare och vill man koordinera flera spelare så skapar man en raid. En grupp är en temporär sammanslutning av spelare för att uppnå specifika mål såsom specifika gruppquests, quests som kräver fler än en spelare att klara av, eller instanser. När man väl uppnått målet i.e. instansen är avklarad kan man bryta upp gruppen och gå vidare.

---

<sup>54</sup> [http://www.wowwiki.com/Healer\\_classes](http://www.wowwiki.com/Healer_classes)

<sup>55</sup> <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001313.php>

<sup>56</sup> <http://www.wowwiki.com/Instance>

<sup>57</sup> <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001313.php>

<sup>58</sup> <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001313.php>

<sup>59</sup> [http://www.wowwiki.com/Instance\\_grouping\\_guide](http://www.wowwiki.com/Instance_grouping_guide)

**PvE:** PvE är en förkortning av Player versus Enviroment och hänvisar till när spelare interagerar med datorstyrda motståndare.<sup>60</sup>

**PvP:** Player versus Player är den andra formen av sysselsättning som finns i WoW. Detta sker främst genom areateams eller battlegrounds<sup>61</sup>. Areateams organiseras i 2vs2, 3vs3 eller 5vs5 där siffran som anges hänvisar till antalet medlemmar i areateamet som är med och kämpar. Dessa sammandrabbningar sköts i arenor, små instanser skapade i avseende för just denna form av PvP. Battlegrounds är PvP motsvarigheten till raids. Även dessa är instansade och är allt ifrån 10vs10 till 40vs40. Det finns olika former av battlegrounds där man använder olika former av klassiska onlinespels moment vara ett av de mest kända är ”CTF” eller ”Capture the Flag” vilket går ut på att man skall hämta motståndarens flagga och föra den till sin egen och därigenom få poäng samtidigt som man skall hindra motståndarna att ta det egna teamets flagga.

**Quest:** Quests är uppdrag som spelaren kan hämta hos NPCs. Dessa quests går ofta ut på att man antingen skall samla något eller besegra en viss mängd motståndare av en specifik sort. Quests är ofta knutna till den storyline som löper genom spelet och de ger förutom föremål, experience och pengar även en del information om varför saker är som de är i spelet. Ibland kan det hända att quests är länkade till varandra och kräver att man gjort specifika quests innan, detta kallas questkedja, questchains eller qchain. Quests är den huvudsakliga källan av experience och är mer eller mindre nödvändigt för att levla.

**PuG:** Pick-up-Group. En grupp sammansatt av spelare som inte känner varandra sen tidigare.

**Race:** Race eller Ras hänvisar till den ras du väljer när du skapar din karaktär. I WoW finns det 12 raser och alla med olika fördelar<sup>62</sup>. Klassiska fantasy raser som dvärg, alv, orc eller troll finns representerade. Ras hänvisar även till en viss kultur då det finns två olika sorters alver men de har vitt skild kultur.

**Raid:** En raid kan antingen beteckna en grupp med fler än 5 spelare eller en instans som kräver fler än 5 spelare. Raidinstanser är svårare och kräver fler healers och tanks samt högre krav på samarbete men generellt sett är belöningarna bättre. Att raida är oftast slutmålet i MMORPG och det är där man kan få den bästa möjliga utrustningen i spelet.<sup>63</sup>

**Spec:** Spec eller specification/specialization är det begrepp man använder för att beteckna vilket fokus spelaren givit sin avatar<sup>64</sup>. Möjligheterna är olika för de olika klasserna och valet av spec tillsammans med utrustningen klargör om avataren är healer, tank eller dps. Det finns även specifika möjligheter för PvP.<sup>65</sup>

**Tank:** Tanken är den tredje och sista pelaren av ”The Holy Trinity”. Tanken är utformad så att han skall kunna ta stryk och lätt kunna få motståndarnas fokus och på så vis skydda

---

<sup>60</sup> <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001313.php>

<sup>61</sup> <http://www.wowwiki.com/Pvp>

<sup>62</sup> <http://www.wowwiki.com/Race>

<sup>63</sup> <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001313.php>

<sup>64</sup> <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001313.php>

<sup>65</sup> <http://www.wowwiki.com/Spec>

svagare gruppmedlemmar. Tanks används nästan uteslutande i PvE och är där ett måste för att klara av instanser eller raids.<sup>66</sup>

**Voice chat:** För att koordinera instanser och raids och göra det möjligt att få en smidigare kommunikation så använder spelarna ofta någon form av voice chat. Vanligast är ventrilo, mumble eller teamspeak.<sup>67</sup> Detta gör att spelaren med hjälp av ett headset eller mikrofon och högtalare kan kommunicera med sina medspelare. Fördelarna med voice chat är, förutom den sociala biten, snabbare kommunikation som kan behövas under raids och instanser.

**WoW:** WoW är helt enkelt en förkortning av World of Warcraft.

**WotLK:** ”Wrath of the Lich King” är en expansion till World of Warcraft som släpptes den 13:e november 2008. Wotlk var den andra expansionen som Blizzard släppte till World of Warcraft.<sup>68</sup>

**WTB:** En förkortning för Want To Buy. En indikation att man är intresserad att köpa det föremål som beskrivs efter förkortningen.

## 5.2. Paradigmet MMORPG

MMORPG står för Massive Multiplayer Online Role Playing Game och är en genre av dator rollspel där ett stort antal spelare möts i en interaktiv grafisk värld.<sup>69</sup> Det som definierar MMORPG genren är mängden spelare per server som i MMORPG räknas i tusental. Spelaren använder sig av en klient för att koppla upp sig emot spelservern och för att kunna identifiera vilken spelare som loggar in så använder man sig av kontonamn samt lösenord. Världen är bestående och fortsätter existera även om spelaren är offline. Detta innebär att spelaren till olika grad kan påverka spelvärlden och får ta konsekvenserna för sina handlingar på ett annat sätt jämfört med single- eller vanliga multiplayer spel då det inte finns någon sparfunktion eller någon form av backup. Väljer man att ta ett specifikt föremål som belöning så får man helt enkelt leva med det valet.<sup>70</sup> Dessa konsekvenser kan nå större proportioner i så kallade Sandbox MMORPG<sup>71</sup>. Sandbox modellen innebär större frihet för spelarna, likt ett barn i en sandlåda så kan spelaren påverka sin omgivning så länge han stannar i sandlådan, detta innebär att en spelare i ett sandbox MMORPG kan vara delaktig i att strukturera om spelvärlden. Detta hände i *Eve Online*<sup>72</sup>, ett spel som många skulle säga är det ultimata sandbox MMORPG spelet. Eves skapare valde att skapa spelet och det universum man spelar i men lät spelarna bestämma resten, såsom ekonomi och factions. Spelarnas egna företag (guilds) är mäktigare än någon NPC faction. Denna frihet ledde till att spelarna själva fick bestämma vem som ägde vad på kartan, genom att skapa allianser mellan företagen. En av de största konflikterna i spelet ”The Great War”<sup>73</sup> utspelade sig mellan två allianser, Band of Brothers och Goonswarm. Denna konflikt utspelade sig över flera år i onlinevärlden oavsett om spelaren sov eller inte och avslutades när en av Band of Brothers direktörer (officerare)

---

<sup>66</sup> <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001313.php>

<sup>67</sup> [http://www.wowwiki.com/Voice\\_Chat#World\\_of\\_Warcraft\\_Voice\\_Chat](http://www.wowwiki.com/Voice_Chat#World_of_Warcraft_Voice_Chat)

<sup>68</sup> <http://www.wowwiki.com/Wotlk>

<sup>69</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Massively\\_multiplayer\\_online\\_role-playing\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_role-playing_game)

<sup>70</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Persistent\\_world](http://en.wikipedia.org/wiki/Persistent_world)

<sup>71</sup> <http://hubpages.com/hub/Sandbox-MMO>

<sup>72</sup> <http://www.eveonline.com/>

<sup>73</sup> <http://www.rockpapershotgun.com/2008/09/09/the-great-war/>

stal stora delar av deras sparade tillgångar och försvann. Band of Brothers splittrades och Goonswarm tog stora delar av deras områden<sup>74</sup>. I detta exempel kan man verkligen se att en spelares handlingar får konsekvenser för alla andra spelare och även om majoriteten av MMORPG inte tillhör sandbox modellen så påverkar spelarna sin omgivning. Detta är en av de aspekter som gör MMORPG unika i sin struktur.

I MMORPG, likt vanliga rollspel, så ikläder man sig en roll, en karaktär som man skapar med hjälp den inbyggda karaktärgeneratoren. Karaktären, eller avataren som den också kallas, skapas helt fritt av spelaren men dock med vissa inbyggda restriktioner vid val av faction, ras och klass, men dessa restriktioner gäller alla spelare. Alla MMORPG har någon form av tema och det vanligaste är fantasy men det finns även framtidsbaserade såsom *Star Trek Online*<sup>75</sup> samt det kommande *Star Wars – The Old Republic*.<sup>76</sup> Även om temat kan variera så är spelen ofta uppbyggda på samma sätt, att spelaren questar och gör instanser tillsammans med vänner för att få bättre loot samt experience så att avataren kan öka i level. Just levlandet är målet med ett MMORPG, att utveckla karaktären och ta sig an nya utmaningar.<sup>77</sup>

Rollspelandet i MMORPG är ett eget kapitel och är något som har minskat i takt med att genren har ökat i popularitet. Många spelföretag har specifika servrar just för de som vill rollspela och där gäller striktare regler på namn och uppförande. Även om rollspelandet är en grundpelare i genren så har den ebbats ut. Men rollspelselementet finns kvar i spelen och allt tenderar att kretsa runt någon form av grundhistoria där questar ger information till spelaren om vad som hänt alternativt kommer att hända. Detta är en del i spelet även om spelarna kanske inte spelar sina karaktärer gentemot varandra utan avataren är mer av en reflektion av spelaren.

En av de största skillnaderna mellan vanliga onlinerollspel och just MMORPG är den sociala aspekten. Med större antal spelare och större krav på samarbete för att uppleva spelet så ökar även den sociala kontakten mellan spelare. Spelarna organiserar sig i guilds för att uppnå gemensamma mål samt att kunna hjälpa varandra. Förut klassades ofta dataspelande som en osocial hobby men en person som spelar multiplayer spel på nätet interagerar ofta med andra spelare och detta speciellt inom MMORPG. I Helena Coles och Mark Griffiths undersökning så anser sig runt 75 % av de deltagande spelarna ha fått nära vänner genom spelandet och runt 80 % av spelarna spelar tillsammans med en IRL vän eller släkting. Många väljer även att socialisera utanför spelet och runt 43 % av deltagarna valde att träffas IRL och att 10 % hade utvecklat romantiska förhållanden tack vare spelandet. Detta påvisar att MMORPG faktiskt kan leda till ökad social interaktion istället för tvärtom, men runt 20 % ansåg att spelandet hade en negativ effekt på sociala relationer med personer som inte spelade spelet. Cole och Griffiths menar att man inte skall förringa de negativa effekterna men man skall inte överdimensionera problemet heller utan att man får se det för vad det är. Deras studie visar även att MMORPG spelarna inte är socialt introverta eller att spela MMORPG är en osocial företeelse utan ger människor möjligheten att socialisera utan att dömas ut på förhand på grund av t.ex. etnicitet, kön eller sexuell läggning.<sup>78</sup> Dock bör man notera det faktum att den sociala delen tillsammans med den tid det tar att spela spelet kan påverka spelaren negativt och kan övergå till en form av missbruk. Då en instans tar någonstans mellan 30 till 60 minuter att spela igenom och raids tar mellan 2 till 5 timmar att klara av så innebär detta att spelaren ofta spenderar mycket tid i spelvärlden speciellt om spelaren är med

---

<sup>74</sup> [http://www.eve-wiki.net/index.php?title=Band\\_of\\_Brothers](http://www.eve-wiki.net/index.php?title=Band_of_Brothers)

<sup>75</sup> <http://www.startrekonline.com/>

<sup>76</sup> <http://www.swtor.com/>

<sup>77</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Massively\\_multiplayer\\_online\\_role-playing\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_role-playing_game)

<sup>78</sup> Cole, H & Griffiths, M (2007). *Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers*

i en raidguild. Detta tillsammans med att världen är bestående och spelaren riskerar att missa något om denne är offline för länge kan vara grunder för såkallat problematiskt spelande det vill säga ett beroende av spelet hos spelaren.

På grund av stora kostnader för spelföretagen i form av serverhallar och utvecklingskostnader för spelen så förekommer det ofta en månadskostnad för att spela, detta utöver inköpskostnaden för spelet och eventuella expansioner samt att det oftast kräver ett kreditkort för att kunna registrera sig. Detta gör det svårt för minderåriga att spela spelet utan målsmans vetskap och kan ses som en skyddsåtgärd från företagets sida även om många föräldrar betalar och inte riktigt vet för vad. Den genomsnittliga månadskostnaden för ett MMORPG ligger någonstans mellan 100 till 150 kronor och för denna summa får spelaren tillgång till hela världen men är dock tvungen att betala för eventuella expansioner. Detta kan ses som en relativ hög kostnad för att få spela ett spel men det många inte tänker på är att dessa pengar även går till utveckling och underhåll av spelet för att hålla spelvärlden vid liv. Speciellt för spel med ett mindre antal anhängare så är pengarna välbehövliga för företaget. Det finns även så kallade ”gratis” MMORPGs där spelandet inte kostar något men för att nå de högsta nivåerna och få tag i den bästa utrustningen så krävs det att man köper någon form av spelvaluta för riktiga pengar. Denna ”micropayment” funktion har sitt ursprung i Koreanska spel<sup>79</sup> och till skillnad från den klassiska betalmodellen så kan man lätt spendera tusentals kronor per månad på att köpa utrustning.

### 5.3. MMORPGs ursprung

MMORPG härstammar ur det klassiska tabletop rollspelet Dungeons & Dragons samt dess elektroniska motsvarigheter, MUD. MUD är en förkortning av Multi-User Dungeon och är en genre av textbaserade rollspel som blev populära bland amerikanska och engelska studenter runt mitten och slutet på 70-talet. Avataren styrs med textkommandon och det finns inget grafiskt gränssnitt utan allt läses eller skrivs.<sup>80</sup>

När universiteten i USA skapade det nätverk som i slutändan var grunden till internet så ökade möjligheterna för kommunikation men även rekreation och i takt med att tekniken utvecklades och möjligheterna att kombinera MUD med ett grafiskt gränssnitt blev verklighet. Det spel som kan klassas som det första MMORPGspelet med dagens mått mätt är *Meridian 59*<sup>81</sup> som släpptes 1996 och var innovativt både när det gäller användandet av 3D grafik samt användandet av en bestående värld med många spelare. Likt alla experimentella spel så utvecklades *Meridian 59* utan något stöd från någon av dåtidens spelföretag. Arbetet skedde på gräsrotsnivå av personer runt om i världen och koordinerades över internet men 3DO fick upp ögonen och hjälpte till med konstruktion samt distribution.<sup>82</sup> *Meridian 59* skapade ett paradigmskifte hos spelkonstruktörerna och ett år senare släpptes *Ultima Online* (1997).<sup>83</sup> *Ultima Online* sägs vara spelet som genren populär. Men det var med releasen av *EverQuest*<sup>84</sup> (1999) som folk i väst verkligen fick upp ögonen för MMORPG. Detta var tack vare den förbättrade 3D grafiken samt att internet nu var så pass utbyggt att den breda massan hade tillgång. *EverQuest* nådde en halv miljon spelare och lade en stabil grund för spelkonstruktörer att utveckla fler MMORPG. *Anarchy Online* (2000), *Asheron's Call* (2000),

---

<sup>79</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Massively\\_multiplayer\\_online\\_role-playing\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_role-playing_game)

<sup>80</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/MUD>

<sup>81</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Meridian\\_59](http://en.wikipedia.org/wiki/Meridian_59)

<sup>82</sup> <http://archive.gamespy.com/amdmmog/week1/>

<sup>83</sup> <http://www.uoherald.com/>

<sup>84</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/EverQuest>

*Dark Ages of Camelot* (1999), *Lineage 1 och 2* (1998/2004), *Star Wars Galaxies* (2003), *Eve Online* (2003), *Warhammer Online* (2008) samt *Age of Conan* (2008) är och var stora titlar inom MMORPG genren och även om *EverQuest* länge var det största MMORPGspelet på marknaden så ändrades det när *Blizzard Entertainment* släppte *World of Warcraft* (2004).

#### 5.4. Blizzard och World of Warcrafts historia

1991 skapade Michael Morhaime, Allen Adham och Frank Pearce ett företag vid namn *Silicon & Synapse* ett år efter att de tre hade avklarat sina studier vid UCLA. Företaget började med att konvertera spel från olika system åt andra företag men började sedan släppa egna produkter. Företaget köptes upp av distributionsföretaget *Davidson & Associates* och strax därefter omstöptes företaget till *Blizzard Entertainment*.<sup>85</sup> 1994 fick *Blizzard* sitt genombrott med spelet *Warcraft: Orcs & Humans*<sup>86</sup> ett RTS<sup>87</sup> spel vars popularitet ledde till *Warcraft II: Tides of Darkness* (1995) samt *Warcraft III: Reign of Chaos* (2003). Både *Warcraft II* och *Warcraft III* bemöttes mycket väl av likväl recensenter och spelare. Storn i dessa spel blev grunden till det som kom att bli *World of Warcraft*.

*World of Warcraft* tillkännagavs för första gången av *Blizzard Entertainment* vid ECTS<sup>88</sup> mässan den 2 september 2001. Med hjälp av världen som de skapade genom *Warcraft* universumet tillsammans med vad de lärt sig av *Diablo 2*<sup>89</sup> så utvecklades *World of Warcraft*. Det tog företaget 4-5 års utveckling och spelet släpptes i USA den 23 november 2004 vid 10års jubileet av *Warcraft* franchisen medan Europa fick vänta till den 11 februari 2005. Redan innan releasen så var förväntningarna höga hos båda recensenter och spelare och de blev inte besvikna. Efter releasen vann *World of Warcraft* snabbt priser för bästa spel och var under 2005 och 2006 det bäst säljande PC-spelet. Man har släppt tre expansioner till spelet; *The Burning Crusade* i januari 2007, *Wrath of the Lich King* i november 2008 och *Cataclysm* i december 2010. Spelet innehar Guinness världsrekord som populäraste MMORPG.<sup>90</sup> Man har beräknat att *World of Warcraft* under april 2008 hade 62 % av marknadsandelarna i MMORPG-genren. Enligt Jane McGonigal så har användarna spenderat sammanlagt 5.93 miljarder år i realtid på att spela *World of Warcraft*.<sup>91</sup> Den 7 oktober 2010 gick *Blizzard Entertainment* ut med ett pressmeddelande att *World of Warcraft* hade nått en spelarbas på över 12 miljoner.<sup>92</sup>

#### 5.5. World of Warcraft

*World of Warcraft* utspelar sig i Azeroth<sup>93</sup>, en värld med 3 stora kontinenter, ursprungskontinenterna Eastern Kingdoms och Kalimdor samt Northrend som tillkom med expansionen *Wrath of the Lich King*. Azeroth är uppdelat i zoner och det finns miljöer som sträcker sig från djungel till istäckta bergsområden. Dessa zoner är antingen eller *Alliance* eller *Horde* kontrollerade men majoriteten är neutrala områden där de båda faktionerna har baser eller byar. Huvudkonflikten i spelet är mellan de båda faktionerna *Alliance* och *Horde*.

<sup>85</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Blizzard\\_Entertainment](http://en.wikipedia.org/wiki/Blizzard_Entertainment)

<sup>86</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Warcraft:\\_Orcs\\_and\\_Humans](http://en.wikipedia.org/wiki/Warcraft:_Orcs_and_Humans)

<sup>87</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Real\\_time\\_strategy\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/Real_time_strategy_game)

<sup>88</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/European\\_Computer\\_Trade\\_Show](http://en.wikipedia.org/wiki/European_Computer_Trade_Show)

<sup>89</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Diablo\\_II](http://en.wikipedia.org/wiki/Diablo_II)

<sup>90</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/World\\_of\\_warcraft](http://en.wikipedia.org/wiki/World_of_warcraft)

<sup>91</sup> [http://blog.ted.com/2010/03/17/gaming\\_can\\_make/](http://blog.ted.com/2010/03/17/gaming_can_make/)

<sup>92</sup> <http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?101007>

<sup>93</sup> [http://www.wowwiki.com/Azeroth\\_\(world\)](http://www.wowwiki.com/Azeroth_(world))



Varje faktion har tillgång till sex olika raser<sup>94</sup>. Alliance spelare kan välja att spela raserna Human, Dwarf, Gnome, Nightelf, Draenei eller Worgen medan Horde spelare har valet Orc, Troll, Tauren, Forsaken, Bloodelf och Goblin. Varje faktion har samma val av klass och det finns tio klasser man kan spela även om det finns restriktioner på vilken klass man kan spela beroende på val av ras. De klasser som finns är:

**Warrior:** Krigaren, en klassisk arketyper som kan vara tank eller melee dps

**Mage:** Magikern är en ren caster dps.

**Rogue:** En melee dps som med gift och förmågan att smyga kan göra stor skada.

**Priest:** Prästen är en av de klasser som kan specca healing men har även möjligheten att gå som caster dps.

**Paladin:** Paladin är vad man kallar en hybrid klass med möjligheten att både tanka, göra melee dps eller heala.

**Shaman:** Även shamanen är en hybrid med möjlighet till melee eller caster dps samt möjligheten att specca healer.

**Hunter:** En ren ranged dps klass som använder sig av avståndsvapen, fällor och en följeslagare i formen av ett djur.

**Druid:** Den enda hybrid klassen som kan tanka, heala eller dps antingen som melee eller caster.

**Warlock:** Warlocken är en caster dps som har en frammanad demon till hjälp.

**Death Knight:** Den hittills enda heroic klassen som släpptes i samband med *Wrath of the Lich King*. Till skillnad från de andra klasserna så börjar man på level 55 och man får bara ha en Death Knight per server. En Death Knight kan vara antingen tank eller melee dps.

Konflikten mellan Alliance och Horde sågs av många som en kamp mellan ont och gott där Alliance representerade den goda sidan och Horde den onda, men denna bild är felaktig då ingen av dem kan klassas varken som god eller ond utan varje faktion representerar både gott och ont. Denna felaktiga bild är lätt att få då de raser man kan välja som Alliance är klassiska goda raser såsom dvärgar, nightelfs, människor och gnomer medan Hordes raser Orc, Troll, Tauren (minotaur liknande) och Forsaken har en starkt negativ aspekt med, i förhållande till Alliance raserna, monstros utseende. För att väga upp detta lade man till två raser i expansionen *The Burning Crusade*. Då fick Alliance en mer ickemänsklig ras att välja på genom Draenei och Horde fick en mer "mänsklig" ras genom Bloodelfs. Detta var ett sätt att motarbeta den onda respektive goda stämpel de olika faktionerna hade fått och i och med införandet av dessa två raser hade båda faktionerna nu tillgång till alla klasserna. Bloodelfs hade Paladins och Draenei hade Shamaner något som saknades i Horde respektive Alliance innan.

Båda faktionerna har samma mål, att besegra de andra och uppnå en plats som dominant faktion i Azeroth och inte nog med de kämpar emot varandra utan det finns även externa hot som påverkar både Alliance och Horde som dock inte samarbetar. Detta har vara genomgående för alla expansioner och denna konflikt är grunden i spelet. Detta är lite beroende på om man väljer att fokusera på PVE eller PVP. PVE inriktar sig mer till kampen mot den gemensamma fiende som finns (för närvarande Deathwing) medan PVP fokuserar sig på kampen mellan Horde och Alliance.

---

<sup>94</sup> <http://www.wowwiki.com/Race>

## 6. Tidigare forskning

Under de senaste åren har antalet vetenskapliga artiklar och akademiska avhandlingar inom området ökat markant. Detta för att dataspel har en stor potential i att studera människans sätt att vara under en mer eller mindre kontrollerade former. I min jakt på relevanta artiklar har jag märkt att det fenomen jag har valt att studera är relativt orört. Jämställdhet är något som inte undersökts utan fokus brukar ligga på könsfördelning hos spelare och studerar genus och objektifiering utifrån avataren inte spelaren och detta lämnar enligt mig ett tomrum.

### 6.1. Nick Yee studier i MMORPGs demografi

Nick Yee är en av de viktigaste forskarna inom området MMORPG<sup>95</sup>. Han är för närvarande anställd som forskare på Palo Alto Research Center (PARC) och hans bakgrund är inom onlinespel och Immersive Virtual Reality. Hans arbete fokuserar på social interaktion samt hur spelare representerar sitt jag i virtuella miljöer.<sup>96</sup>

Nick Yee startade *The Daedalus Project*<sup>97</sup> som är en samling av de studier han genomfört i MMORPG genren. Två av dessa studier är demografiska undersökningar av MMORPG genren: *“The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments”* (2006) och *“Maps of Digital Desires: Exploring the Topography of Gender and Play in Online Games”* (2006).

I *“Maps of Digital Desires”*<sup>98</sup> sammanställs en rad olika demografiska data och Yee fastställer att baserat på denna studie så är den stora majoriteten (85,4 %) av spelarna män. Spelarnas genomsnittsålder är 26 år och att kvinnliga spelare är avsevärt äldre än manliga i MMO. 44 % av de manliga spelarna är 22 år eller yngre jämfört med 20 % hos de kvinnliga spelarna. 50 % av alla spelare, män och kvinnor, arbetar heltid och 36 % är gifta. 80 % av kvinnorna och 60 % av männen lever i stabila relationer IRL. Detta gör att demografien i MMO världen inte är vad man tidigare trott. I snitt spelar spelarna 22 timmar i veckan och detta oavsett kön eller åldersgrupp. Spelare som är över 40 år spelar lika mycket som spelare under 20 år.

Denna studie är en grund till Yees andra stora demografiska undersökning *“The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments.”*<sup>99</sup> Här undersöker Yee spelarnas erfarenheter och hur de uppfattar de sociala aspekterna inom genren. I resultatet menar Yee att det finns få aktiviteter eller hobbies IRL som har en så pass spridd demografi som just MMORPG. Spelare från olika samhällsklasser, länder och åldrar samarbetar mot ett gemensamt mål och många spenderar nästan en halv arbetsvecka i detta virtuella samarbete. Enligt Yee har MMORPG har en stark mångfacetterad dragningskraft som lockar en bred demografi och motiverar individuella spelare på många olika sätt. En del spelar spelet för att lära känna nya vänner och andra spelar för utmaningen och vill nå storhet i spelvärlden. Inte nog med att en stor del av spelarna är emotionellt knutna till dessa världar, utan de band som de knyter med andra individer och de förhållanden som skapas ställs likvärdiga med IRL relationer.

Studien har även gett mer kunskap om kvinnliga spelare i MMORPG anser Yee. Normalt sett introduceras kvinnliga spelare till MMORPG genom en partner och är de är i regel äldre

---

<sup>95</sup> Massively Multiplayer Online Role Playing Game

<sup>96</sup> <http://www.nickyee.com/>

<sup>97</sup> [http://www.nickyee.com/daedalus/gateway\\_intro.html](http://www.nickyee.com/daedalus/gateway_intro.html)

<sup>98</sup> <http://www.nickyee.com/index-daedalus.html>

<sup>99</sup> <http://www.nickyee.com/index-daedalus.html>

än manliga spelare. Detta innebär att kvinnor interagerar med manliga spelare som är signifikant yngre än vad de själva är och att detta måste tas med i beaktning i undersökningen om hur de manliga och kvinnliga spelarna uppfattar de sociala interaktionerna. Yee menar att studien även visar att kvinnor spelar MMORPG av andra anledningar än män. Kvinnliga spelare använder MMORPG för att bygga stödjande sociala nätverk och att fly ifrån IRL stress. Kvinnliga spelare bygger starkare relationer än män men de är inte mer emotionellt knutna till spelvärlden än vad män är. Även om kvinnliga spelare är äldre än de manliga spelarna och att de spelar spelet av andra orsaker så finner de samma dragningskraft och samma emotionella anknytning från MMORPG.

Även Helena Cole och Mark Griffiths studie ”*Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers*” som jag refererat till i bakgrunden har sitt ursprung i Nick Yees tidigare forskning.

## 6.2. Peder Stenberg etnografiska studie av WoW

En av de senaste akademiska avhandlingarna inom området är *Den allvarsamma leken*<sup>100</sup> av Peder Stenberg. Den blev klar i april 2011 och är en etnografisk studie av spelet World of Warcraft. Under fem år var Peder Stenberg en av de flera miljoner spelare som spenderade timmar i Azeroth men det fanns en stor skillnad, han var där för att undersöka spelandets praktik. Det Stenberg fann i World of Warcraft var att istället för en värld att fly till för att undvika verklighetens tristess och stress så fann han en värld där väntan, rutinmässighet, uttråkning och ett rationellt målmedvetet spelande var grunden. Spelarna pendlade mellan att vara sina karaktärer, tala om karaktärerna på en metanivå till att prata om verkligheten och den sorg och glädje som deras vardagliga liv medförde. Han fann även att få verkade bry sig om att män spelade kvinnor eller tvärtom och att kön var en flytande aspekt i spelet. Det var ingen som verkligen blev sin karaktär men individer som hade det svårt att delta i samhället i verkligheten kunde uppnå en känsla av stolthet för sin avatar som hade den bästa utrustningen att finna i spelet. Där den verkliga världen räknat ut henne/honom så fanns det ändå en plats i sin tillvaro där hon/han kunde vara en vinnare. Att vara en hängiven medborgare i den virtuella världen sträckte sig till mer än bara vara online och spela.

Efter sin resa i World of Warcraft fann Stenberg att synen på hans spelhistoria hade förskjutits och att han inte längre känner samma tillfredsställelse i att spela ensamspel. Han fick känslan av att vara improduktiv när han spelade ensamspel. Medan en normal dag i World of Warcraft innebar battlegrounds, insamlandet av mineraler eller blommor, pratande i guildchatten och göra de dagliga questen. Vissa dagar var tråkigare än andra men varje gång han loggade ut så kände han en känsla av tillfredsställelse och nytta. World of Warcrafts två mest karaktäristiska drag är dess släktskap med arbete och dess interna meningsskapande. Spelarna arbetar hårt för att skapa en tillvaro i den virtuella världen. De sprider epidemier och lockar stora demoner till städer. De väljer att göra dessa saker även om det inte var tänkt att det skulle gå att göra så. Inte nog med att de använder sig av spelets små oplanerade fel till att göra saker som normalt sett inte var tänkt att fungera utan de skapar även de sociala normerna som finns i den virtuella världen. Majoriteten följer dessa normer och gör man inte det så uppstår sociala sanktioner och utfrysning. Stenberg avslutar sin avhandling med följande ord:

---

<sup>100</sup> Stenberg, P (2011). *Den allvarsamma leken*

Den virtuella praktiken har visat sig utgöras av en komplex myriad av läckande praktiker som tillsammans skapar en arena för kraftfull produktion. När jag ställde denna praktik mot lekens traditionella kännetecken så framträder en värld som inte liknar den fria, konsekvensfria, ickeproduktiva, magiskt separerade roliga leken utan en värld med verkliga effekter, verkliga sociala normer, verkliga begär, verkliga människor, verklig produktion och verklig mening; World of Warcraft är en allvarsam lek.

Precis som Stenberg skriver så är det en värld som påverkar spelarnas verklighet och effekten av sociala normer i spelet som påverkar spelarna indikerar att denna påverkan även sträcker sig utanför spelet. Detta gäller både positiv och negativ påverkan och därför är det viktigt att belysa spelarnas upplevelser. MMORPG är trots allt en digital värld som delvis speglar verkligheten men denna världen är i sitt grundutförande jämställd då könet inte spelar någon roll för skapandet av avataren men sträcker sig denna jämställdhet även till spelarna?

## 7. Metod

I metod avsnittet redogörs den valda forskningsmetoden och hur den kommer användas i min studie. Metoden valdes utifrån uppsatsens syfte; att belysa om jämställdhet råder i interaktionen mellan manliga och kvinnliga spelare i World of Warcraft med fokus på hur kvinnliga spelare upplever det. Det vetenskapsteoretiska angreppssätt som kommer att användas är hermeneutiken vilket kommer beskrivas utförligt i följande avsnitt. Det blir en genomgång av kvalitativa intervjuer, validitet och etiska ställningstaganden. Därefter presenteras en förklaring om hur den vetenskapliga metoden tillämpas och genomförs.

### 7.1. Hermeneutik

Westlund menar att hermeneutiken används för att tolka, förstå och förmedla andra individers känslor och upplevelser. Hermeneutiken är lämplig när syftet av studien är att man vill få tillgång på informanternas egna upplevelser. Den ger även utrymme för informanterna att själv välja vad de vill tala eller skriva om.<sup>101</sup> Bryman framhåller att hermeneutiken utformades för att tolka och förstå texter inom teologin.<sup>102</sup> Hartman understryker detta och preciserar att hermeneutiken härstammar ifrån medeltidens tolkningar av Bibeln och var riktlinjer om hur man skulle tolka den för att Guds ord skulle framträda.<sup>103</sup>

Enligt både Sjöström och Westlund härstammar ordet hermeneutik ifrån Hermes, de grekiska gudarnas budbärare. Hermes uppgift var att delge människorna gudarnas dunkla budskap samt att tolka dessa så att människorna förstod.<sup>104</sup> Sjöström berättar även att orakelprästen vid templet i Delphi vars syfte var att tolka gudarnas budskap från Pythian kallades ”hermeios”.<sup>105</sup>

Westlund menar vidare att hermeneutiken inte bara handlar om att tolka utan att den även handlar om att förstå och förmedla. Detta underlättar bland annat när man skall undersöka människors upplevelser av fenomen.<sup>106</sup> Men vad är det då man skall tolka egentligen? Jo

---

<sup>101</sup> Fejes, A & Thornberg, R red. (2009). *Handbok i kvalitativ analys*. Stockholm: Liber s.62

<sup>102</sup> Bryman, A (2007) *Samhällsvetenskapliga metoder*. Liber: Malmö s.370

<sup>103</sup> Hartman, J (2007) *Vetenskapligt tänkande – Från kunskapsteori till metodteori*. Studentlitteratur s.105

<sup>104</sup> Starrin, B & Svensson, P G red. (2009) *Kvalitativ metod och vetenskapsteori*. Lund: Studentlitteratur s.74  
Fejes (2009) s.62

<sup>105</sup> Starrin (2009) s.74

<sup>106</sup> Fejes (2009) s.62

enligt Thurén så används hermeneutiken till att tolka individers handlande och respons. Människan kan ibland handla irrationellt och vid dessa tillfällen räcker inte positivismen till att förklara detta handlande och det är här hermeneutiken kliver in. Irrationellt handlande kan bero på något som individen tänker, känner eller upplever annorlunda gentemot sin omgivning. För att förstå detta handlande används människans fem sinnen samt den logiska analytiska förmågan. Empati och igenkännande används för att förstå andra individers agerande och det är just vikten att förstå och inte bara begripa intellektuellt som är huvudpunkten i hermeneutiken.<sup>107</sup> Även Hartman menar att varje människa uppfattar sin omgivning, situation och sig själva genom att de knyter särskilda meningar till de företeelser som de omges av. Detta gör att varje människa har en individuell bild av vad som händer och påverkas därefter och att detta går inte att mäta enligt klassisk positivism utan måste tolkas utifrån människans kroppsspråk, språk och beteende. Man är helt enkelt inte intresserad av hur världen är utan hur individen uppfattar den eller som man säger inom hermeneutiken, hur den tolkas.<sup>108</sup>

Hartman kallar detta för livsvärld och menar att en individs livsvärld är världen utifrån hur individen uppfattar den. Det är en värld där andra individer och ting har en bestämd mening. Tanken är att man med hjälp av hermeneutisk vetenskapsteori skall göra det möjligt att förstå en annan människas livsvärld. Hermeneutiken utgörs av beskrivande satser och har därför en kvalitativ metodteori.<sup>109</sup>

Thurén lyfter fram att när det gäller att tolka något så är det lätt att man missförstår eller tolkar individen fel och för att underlätta och förebygga sådana misstag så gäller det att tolkar individens handlingar i rätt sammanhang, rätt kontext. Om man till exempel som svensk skall tolka japanska seder så är det lätt att man missförstår den kulturella kontexten.<sup>110</sup>

För att undvika att sådana misstag görs så gäller det att forskaren har en förförståelse för fenomenet och individerna han skall tolka och att han har rätt kontext samt även forskarens egna värderingar kan påverka tolkningen. Hermeneutiken bygger på tre kunskapskällor: empiri, logik och igenkännande. Hermeneutiken är viktig för att kunna förstå människor och människors handlande. Kontexten, förförståelse och värderingar är något som starkt kan påverka tolkningen.<sup>111</sup>

Då denna studie bygger på hur kvinnor uppfattar huruvida jämställdhet råder vid interaktionen med manliga spelare så krävs det en hermeneutisk tolkning för att studera detta. Tanken är att med hjälp av informanterna skapa en förståelse för hur kvinnor uppfattar interaktionen med manliga spelare och inte skapa en objektiv bild på om den digitala världen är jämställd eller ej. Målet är att förstå dessa respondenters upplevelser och åsikter.

## 7.2. Kvalitativ forskning och intervju/samtal

För att nå vetenskaplig kunskap så krävs det vetenskapliga metoder för att samla den data som behövs.<sup>112</sup> Bryman menar att kvalitativ forskning till skillnad från kvantitativ forskning inte är intresserad av statistik och siffror utan fokuserar istället på ord. Det finns tre ytterligare skillnader som utmärker kvalitativ metod. För det första så använder sig forskaren av en

---

<sup>107</sup> Thurén, T (2009) *Vetenskapsteori för nybörjare*. Malmö: Liber s.94

<sup>108</sup> Hartman (2007) s.106

<sup>109</sup> Ibid. s.185

<sup>110</sup> Thurén (2009) s.97

<sup>111</sup> Ibid. s.103

<sup>112</sup> Starrin (2009) s.51

induktiv syn på förhållandet mellan teori och praktik det vill säga att de praktiska forskningsresultaten genererar teorin. För det andra så kan kvalitativ metod beskrivas som tolkningsinriktad och grundar sig i en förståelse för den sociala verklighet på grundval av hur deltagarna i en viss miljö tolkar denna verklighet. Och det tredje och sista utmärkande draget för kvalitativ metod är att man har en ontologisk ståndpunkt som beskrivs som konstruktionistisk det vill säga att sociala egenskaper är resultatet av ett samspel mellan individer.<sup>113</sup> Även Ryen tar upp specifika kännetecken för kvalitativ metod och i likhet med Bryman menar hon att kvalitativ forskning genererar kvalitativa data i form av bilder och ord, inte siffror. Vidare menar hon att all naturlig data man kan få genom observation och ostrukturerade intervjuer samt om fokus ligger på mening framför handling och ur aktörens perspektiv så påvisar det en kvalitativ metod. Det sista kännetecknet Ryen tar upp, likt Bryman, är att det är en induktiv hypotesgenererande forskning.<sup>114</sup>

Enligt Nylén så är målsättningen med den kvalitativa metoden att finna mening och betydelse hos olika fenomen, snarare än egenskaper och mängd. Tolkning och förståelse är något som är centralt inom den kvalitativa metoden. I likhet med både Bryman och Ryen så skriver Nylén att den kvalitativa metoden lämpar sig väl för teoretiserande.<sup>115</sup> Även Ryen tar upp att man genom kvalitativ metod kan få en djupare förståelse för sociala fenomen.<sup>116</sup> Bryman menar att det finns fem viktiga metoder att framställa kvalitativa data: enografi/deltagande observation, kvalitativa intervjuer, fokusgrupper, språkbaserade metoder samt insamling av texter och dokument.

Etnografi/deltagande observation innebär att forskaren engagerar sig i en social miljö under en viss tid för att studera hur en viss kultur fungerar medan den kvalitativa intervjun innebär att forskaren använder sig av antingen en semistrukturerad eller en ostrukturerad intervju för att få fram kvalitativa data.<sup>117</sup>

Den vanligaste formen av kvalitativa undersökningar är intervjun. Enligt Bryman så är det den inneboende flexibiliteten i intervjun som gör den så användbar. Till skillnad från etnografien som i regel tar lång tid att genomföra så kan intervjun relativt snabbt.<sup>118</sup> Även Ryen stärker Brymans åsikt om att intervjun är den dominerande metoden inom kvalitativ forskning för att samla data.<sup>119</sup>

Bryman lyfter fram skillnaderna mellan kvalitativa och kvantitativa intervjuer. De kvalitativa intervjuerna tenderar till att vara betydligt mindre strukturerade då tyngden läggs på intervjupersonernas åsikter och synsätt. Därför är den kvalitativa intervjun inriktad på just den intervjuades ståndpunkter och inte på forskarens intresse. Det är viktigt att låta intervjupersonen till stor del röra sig fritt inom diskussionsområdet då man är intresserad av just vad hon/han upplever är viktigt och därför är kvalitativa intervjuer ofta mycket flexibla och även om de handlar om samma sak så skiljer sig intervjuerna mycket åt mellan de olika respondenterna och man eftersträvar att få så detaljerade svar som möjligt.<sup>120</sup>

Enligt Bryman finns det två olika former av kvalitativa intervjuer, den ostrukturerade och den semistrukturerade. Den ostrukturerade intervjun kretsar normalt sett runt ett tema eller runt en fråga och tenderar till att vara mer av ett samtal än en intervju. Intervjuaren följer upp intressanta eventuella kommentarer med följdfrågor. I den semistrukturerade intervjun

---

<sup>113</sup> Bryman (2007) s.250

<sup>114</sup> Ryen, A (2004). *Kvalitativ intervju – från vetenskapsteori till fältstudier*. Malmö: Liber s.16

<sup>115</sup> Nylén, U (2005). *Att presentera kvalitativa data*. Malmö: Liber s.10

<sup>116</sup> Ryen (2004) s.15

<sup>117</sup> Bryman (2007) s.251

<sup>118</sup> Ibid. s.299

<sup>119</sup> Ryen (2004) s.43

<sup>120</sup> Bryman (2007) s.300

används däremot en lista eller en mall med teman eller frågor. Denna mall kallas för intervjuguide och skall underlätta för intervjuaren. Frågorna behöver inte ställas i samma ordning som i intervjuguiden men normalt sett ställs de i den ursprungliga ordningen. Frågor som inte ingår i intervjuguiden får också ställas men då som följdfråga. Oavsett om man väljer ostrukturerad eller semistrukturerad intervju så är intervjuprocessen flexibel.<sup>121</sup>

Både Bryman och Ryen tar upp användandet av en intervjuguide och menar att tonvikten bör ligga på intervjuguidens uppbyggnad. Ryen förklarar sambandet mellan en semistrukturerad och ostrukturerad intervju med basis i intervjuguiden. Hon menar att om forskaren strukturerar intervjun för hårt så kan det hända att han/hon misstolkar eller helt enkelt inte fångar fenomen som är viktiga för intervjupersonen och om syftet är att fånga intervjupersonens åsikter så kommer en för utvecklade intervjuguide att motverka forskarens syfte. Inom den kvalitativa forskningen används därför oftast föga eller ingen struktur.<sup>122</sup>

Vad innebär då en intervjuguide? Jo enligt Bryman så kan det röra sig om de frågor skall täckas i en semistrukturerad intervju eller bara en minneslista över vilka områden en ostrukturerad intervju skall handla om. Han menar att det som är avgörande är att frågorna gör det möjligt för forskaren att få informationen om hur intervjupersonerna upplever sin värld och att intervjuerna rymmer flexibilitet. Att fråga sig vad som verkligen är intressant i vad som studeras hjälper till att utveckla eventuella frågor och teman. Det är viktigt att frågeställningarna inte är för specifika för detta kan hindra forskaren från att se fenomen ur andra synvinklar och missa alternativa synsätt eller idéer.

En av de viktigaste frågorna är dock ”Vad måste jag veta för att kunna besvara mina olika frågeställningar?” Detta innebär att även om man använder sig av en ostrukturerad intervju så får den inte vara så ostrukturerad att forskaren missar att få svar på sina frågeställningar.

Bryman tar även upp tips som kan användas vid förberedelsen och utformningen av en intervjuguide: Skapa en viss ordning i de teman du skall använda dig så att de följer varandra på ett smidigt sätt men var även beredd på att eventuellt ändra ordningsföljden. Formulera frågorna så att de underlättar svar på undersökningens frågeställning men undvik att specificera för hårt. Använd ett språk som passar intervjupersonerna och ställ aldrig ledande frågor. Var även noga med att notera eventuell bakgrundsfakta såsom ålder, kön, namn och eventuella sociala och ekonomiska förhållanden (arbetande/arbetslös) eftersom detta är viktigt för att förstå individen och varför han/hon svarar på ett visst sätt i ett visst sammanhang.<sup>123</sup>

Ryen tar upp en viktig punkt, att det gäller att komma ihåg att det är den som blir intervjuad som är expert på sig själv, sin kunskap, sin förståelse och sina känslor och att det är intervjuarens uppgift att ta del av detta och inte tvinga fram egna tolkningar. Ryen rekommenderar även att påbörjar intervju med biografiska eller deskriptiva data om intervjupersonen såsom kön, ålder, etnisk bakgrund, utbildning, yrke och civilstånd. Dessa frågor ställs beroende på vad man vill inkludera och vad som är relevant för frågeställning. Detta görs dels för att få de biografiska data nedtecknade och dels för att skapa en formell inledning på intervju. Det är viktigt att intervjuaren med både tal och kroppsspråk demonstrerar välvilja och öppenhet för att man skall få en så bra kontakt med intervjupersonen som möjligt.<sup>124</sup> Bryman utvecklar detta genom att ta upp en lista över kriterier som bör ställas på intervjuaren: Det är viktigt att intervjuaren är insatt och att denne väl känner till intervjuens fokus. Det är även viktigt att intervjuaren är strukturerad och förklarar syftet med intervjun samt inleder, avrundar och undrar om intervjupersonen har några frågor. Tydlighet är även ett viktigt kriterium för att undvika missförstånd, detta görs

---

<sup>121</sup> Ibid 301

<sup>122</sup> Ryen (2004) s.44

<sup>123</sup> Bryman (2007) s.305

<sup>124</sup> Ryen (2004) s.48

genom att använda enkla, korta frågor och undviker användandet av slangspråk. Intervjuaren skall visa hänsyn till intervjupersonen genom att inte avbryta samt att tillåta intervjupersonen tänka efter eller ta en kort paus ifall det behövs och att intervjuaren är sensitiv och lyssnar uppmärksamt på det som sägs och hur det sägs samt har en empatisk inställning i förhållande till intervjupersonen. En öppen men ändå styrande inställning underlättar för att dels ge flexibilitet under intervjun utan att för den skall tappa fokus. Det kan förekomma inkonsekvenser i intervjupersonens svar och det är viktigt att ifrågasätta dessa men på ett icke hotfullt sätt för att klargöra eventuella missförstånd och för att underlätta detta är det bra om intervjuaren kommer ihåg det som sagt tidigare och kan relatera vad som sägs i stunden till det som sagt tidigare. Tolkningsförmågan är viktigt för att klargöra och utveckla innebörden av intervjupersonens svar men detta skall ske utan att intervjuaren skapar sina egna tolkningar på vad som sägs. En balanserad intervjuare gör att samtalet flyter på och man bör undvika att man skapar situationer där endera parten blir passiv. Och till sist så har vi ett av de viktigaste kriterierna, att intervjuaren är etiskt medveten och förklarar vad syftet med intervjun är samt att försäkrar intervjupersonen att svaren behandlas konfidentiellt.<sup>125</sup>

För att bibehålla ”flytet” i diskussionen och undvika passivitet från intervjupersonen utan att intervjuaren för den skall prata på så kommer Ryen med tekniker som hjälper forskaren att driva intervjun framåt. Detta kan bibehållas genom bruk av pauser där det ändå framgår att det är intervjupersonen som har ordet eller att intervjuaren använder sig av genom korta uttryck såsom ”å” eller ”mm” eller med hjälp av handrörelser. Intervjuaren kan även be intervjupersonen utveckla sitt svar eller fråga om exempel på vad intervjupersonen menar. Ett annat knep är att omformulera det som intervjupersonen sagt till en fråga för att förtydliga vad denne menar eller att helt enkelt ställa frågor till intervjupersonen för att på detta vis få denne att utveckla tidigare svar.<sup>126</sup> När man avslutar intervju bör man göra detta på ett positivt sätt. Det är bra om man snabbt går igenom och sammanfattar de viktigaste delarna i intervjun för att ge intervjupersonen möjlighet att utveckla eller förklara moment som annars kan leda till missnöje. Brukligt är att forskaren tackar intervjupersonen för sitt deltagande och att man även ber att få möjligheten att återkomma ifall något skulle framstå som oklart.<sup>127</sup>

För att underlätta analysen är det bra om intervjun antingen spelas in eller nedtecknas. Detta för att underlätta för forskaren och undvika feltolkningar om minnet skulle svikta. Att spela in intervjun gör att forskaren kan fokusera på det som sägs mer och slipper distraktionen av att skriva ner allting. Det är viktigt att intervjuaren frågar intervjupersonen om det är ok att spela in intervjun samtidigt som denne försäkrar att allting sker konfidentiellt och att inspelningen är till för att underlätta analysen och inte kommer att höras av någon annan. Skulle det vara så att intervjupersonen inte önskar att samtalet spelas in så är det viktigt att forskaren tar hänsyn till detta och istället använder sig av anteckningar.<sup>128</sup> Det förekommer även att den inspelade intervjun transkriberas, skrivs ut, detta görs för att bibehålla intervjupersonens exakta svar men är väldigt tidsödande och ökar textmassan som skall analyseras. I regel sägs det att en timmes intervju tar upp till sex timmar att transkribera. Detta är ett val som den individuella forskaren får göra men har forskaren intervjun inspelad kan han välja att istället lyssna igenom den fler gånger för att säkerställa intervjupersonens språkbruk och ursprungliga mening.<sup>129</sup>

Då denna studies syfte är att få en förståelse för respondenternas synsätt så krävs det en kvalitativ studie. Den specifika metoden som passar lämpligast är en kvalitativ intervju då

---

<sup>125</sup> Bryman (2007) s.306

<sup>126</sup> Ryen (2004) s.53

<sup>127</sup> Ibid. s.55

<sup>128</sup> Ibid. s.56

<sup>129</sup> Bryman (2007) s.310-311



denna återger respondenternas egna upplevelser och uppmanar mer till en diskussion istället för en klassisk fråga/svara intervju. Detta gör att intervjun blir mer avslappnad och gör det lättare att få fram intervjupersonens åsikter och synsätt.

### 7.3. Reliabilitet, validitet och etiska ställningstaganden

Reliabilitet och validitet är två viktiga kriterier för den kvantitativa forskningen men de håller även en viss relevans för den kvalitativa forskningen.

Thurén menar att när det gäller reliabiliteten, pålitligheten, så innebär detta att undersökningen måste gjorts på ett tillförlitligt sätt med ett rimligt urval för att undvika att anomalier påverkar undersökningen. Om undersökningen genomförs korrekt och urvalet är rimligt så kan resultatet klassas som reliabelt det vill säga tillförlitligt.<sup>130</sup> Bryman utvecklar detta genom att ta upp extern och intern reliabilitet i förhållandet till kvalitativa undersökningar. Den externa reliabiliteten innebär den utsträckning i vilken en undersökning kan replikeras. Detta kriterium är oerhört svårt att uppfylla och innebär att forskaren som tar på sig att replikera en tidigare kvalitativ undersökning behöver ta på sig en liknande social roll som den tidigare forskaren. Den interna reliabiliteten innebär i kvalitativ forskning att den grupp forskare som samarbetar kommer överens om hur de skall tolka det som ses eller hörs.<sup>131</sup>

Thuréns förklaring om validitet, giltighet, innebär att det som undersökts vart det som skulle undersökas och ingenting annat.<sup>132</sup> Även här delar Bryman in validiteten i intern och extern validitet. Den interna validiteten innebär att det skall finnas en överensstämmelse mellan forskarens undersökning samt de teoretiska idéer denna utvecklar. Den interna validiteten stärker etnografiska studier då den långvariga närvaron och delaktigheten i en social grupp gör det möjligt för forskaren att säkerställa en god överensstämmelse mellan begrepp och observationer. Den externa validiteten däremot ställer till problem för den kvalitativa forskaren då den rör den utsträckning i vilken resultatet kan generaliseras till andra sociala situationer och miljöer. Detta blir ett stort problem då den kvalitativa forskningen ofta handlar om fallstudier och begränsat urval.<sup>133</sup>

En väldigt viktig aspekt som man måste tänka på när man interagerar med människor är etiken. Den etiska aspekten är viktig för att inte kränka någon samt att det finns krav på att forskningen måste ske etiskt. Bryman nämner att de vanligast etiska frågorna som diskuteras inom samhällsvetenskaplig forskning är hur man skall behandla de individer som studeras samt om det finns aktiviteter som man bör eller inte bör engagera sig i tillsammans med de personerna som studeras. Men när det gäller svensk forskning finns det fyra krav som måste uppfyllas för att forskningen skall klassas som etisk och korrekt.

*Informationskravet:* Forskaren ska informera berörda personer om den aktuella undersökningens syfte. Det innebär bland annat att försökspersonerna ska veta att deras deltagande är frivilligt och att de har rätt att avbryta om de så önskar. De ska dessutom få reda på vilka moment som ingår i undersökningen.

*Samtyckeskravet:* Deltagarna i en undersökning har rätt att själva bestämma över sin medverkan. Om någon är minderårig, kan föräldrars eller vårdnadshavares godkännande krävas.

*Konfidentialitetskravet:* Uppgifter om alla de personer som ingår i undersökningen ska behandlas med största möjliga konfidentialitet. Personuppgifter måste förvaras på ett sådant sätt att obehöriga inte kan komma åt dem

---

<sup>130</sup> Thurén (2009) s.26

<sup>131</sup> Bryman (2007) s.257

<sup>132</sup> Thurén (2009) s.26

<sup>133</sup> Bryman (2007) s.258

*Nyttjandekravet*: De uppgifter som samlas in om enskilda personer får endast användas till forskningsändamålet.<sup>134</sup>

Dessa krav är ställda av vetenskapsrådet som behandlar de etiska frågorna inom den svenska forskningsvärlden. Detta kallas forskningskravet och är till för att säkra kvalitén på den forskning som utförs av svenska forskare.

#### **7.4. Avgränsning, tillvägagångssätt och genomförande**

Då syftet med denna kandidatuppsats är att belysa om jämställdhet råder vid interaktion mellan kvinnliga och manliga spelare i World of Warcraft med fokus på hur kvinnliga spelare upplever det så är valet av en kvalitativ metod med hermeneutisk inriktning självklart.

För att uppfylla syftet så valde jag att genomföra kvalitativa intervjuer med tre informanter. En valdes subjektivt utifrån kvinnor jag spelat med tidigare. De resterande informanterna skedde via ett snöbollsurval<sup>135</sup> då min en av mina subjektivt valda informanter meddelade mig om andra möjliga informanter. Det kriterium som jag satt på mina informanter var att de spelar eller har spelat World of Warcraft under en längre period, minst 1 år samt vara boende i Sverige. Även om urvalet var subjektivt till en början samt att det utvecklades till ett snöbollsurval så har jag personligen spelat med alla informanter under minst ett tillfälle så de kände mig sedan tidigare vilket underlättade dels kontakten med informanterna och dels så fanns det redan en grund av förtroende och öppenhet vilket underlättade för själva intervjuandet. Tanken var att jag skulle haft fyra informanter men den fjärde avböjde på grund av tidsbrist.

För att kunna bedöma validitet i min studie så måste jag fråga mig själv om jag undersökt det som jag enligt syftet hade tänkt undersöka. Då syftet var att belysa huruvida jämställdhet råder i interaktionerna mellan kvinnliga och manliga spelare i World of Warcraft med fokus på hur de kvinnliga spelarna uppfattar det så måste jag säga att genom att intervjua kvinnliga spelare om deras upplevelser och åsikter om jämställdhet så är studien valid. Det som kan reflekteras över är huruvida någon av informanterna kanske hittade på eller ljög för mig under intervjun. Detta är dock inte troligt då informanterna känner mig sen tidigare och att det därigenom finns ett förtroende i grunden.

Jag har valt att enbart använda mig av informanter som talar svenska. Detta val har delvis skett naturligt och delvis varit medvetet. Då jag själv valt att spela i enbart svenska/nordiska guilds så har urvalet skett någorlunda naturligt. Jag väljer då att bortse från de kulturella aspekterna som kan förekomma när det gäller jämställdhet. Detta val är medvetet för att säkerställa validiteten och reliabiliteten på empirin. Hade denna kandidatuppsats skrivits om till exempel asiatiska kvinnor som spelar World of Warcraft så uppkommer det säkerligen en del andra fenomen men detta leder även till större risker. Dessa risker, som Thurén nämner, t.ex. feltolkningar och kulturella missförstånd, eliminerar jag genom att välja svenska informanter. Det underlättade även mitt att användande av hermeneutisk tolkning. Hermeneutiken är ju inte bara ett tolkningssätt utan är även baserat på att man verkligen skall förstå individen samt använda sina sinnen för att finna information. För att förstå hur informanterna upplever WoW samt verkliga världen, deras livsvärld enligt Hartman, krävdes en hel del eftertanke och funderingar och en svårighet som jag på sätt och vis överkom var att förstå hur det känns att bli särbehandlad jämfört med andra. Detta löste jag med hjälp av personliga erfarenheten om utanförskap då jag som ung flyttat från dalarna till blekinge och dialekten särskiljde mig från normen. Visst kan inte detta jämföras med känslan och

---

<sup>134</sup> Ibid. s.440-441

<sup>135</sup> Bryman (2007) s.115-116

vetenskapen att hela tiden undra om folk agerar på vissa sätt för den man är och eller för att man är kvinna. Men min förförståelse för spelet och mina egna erfarenheter hjälpte mig att tolka det mina informanter delade med sig av. Hade jag saknat förförståelsen så hade denna forskning varit betydligt svårare att bedriva.

Samtliga tre intervjuer ägde rum via voice chat programmet teamspeak3. Detta gjordes dels då informanterna är boende i olika delar av Sverige och att en intervju mellan fyra ögon hade varit svår att uppnå. Valet mellan en telefonintervju och teamspeak3 var enkelt då teamspeak3 även har en inspelningsfunktion så att samtliga intervjuer kunde spelas in samt att samtliga informanter har använt detta program tidigare. Detta i sin tur underlättar analysen genom möjligheten att lyssna igenom intervjuerna för att noggrannare kunna återge vad informanterna svarat. Även inspelandet av intervjuerna måste först godkännas av informanterna ifråga innan intervjuerna påbörjas. Det finns även negativa aspekter att genomföra distansintervjuer då jag inte har möjlighet att studera mimik, beteende och kroppsspråk. Detta är två av de viktigare sätten att tolka en individ hermeneutiskt men då detta inte var möjligt så blev vikten av att spela in ännu mer betydelsefull. Intervjuerna följer en intervjuguide för att underlätta både för mig och för informanterna. Dess uppbyggnad är anpassad för att skapa en lite förkunskap om informanterna samt kretsar kring en temafråga som bygger på mitt syfte.<sup>136</sup> Intervjuguiden är skapad enligt de riktlinjer jag fick ifrån Bryman och Ryen och därför valde jag en intervjuguide som var semistrukturerad i den form att det fanns formalia frågor där jag tog upp bakgrundsfakta om informanten men själva samtalet kretsade kring ett huvudtema. Detta gjorde att jag fick följa informanterna och få den information och de tankar de hade kring temat.

Kontakten med mina informanter skedde tidigt och vid denna kontakt fick de även förklarat syftet med min kandidatuppsats. Jag förklarade även de fyra etiska kraven som ställs på forskning utförd i Sverige och därigenom förklarade att intervjun var frivillig, helt konfidentiell samt att informationen som ansamlades endast skulle användas i denna kandidatuppsats.

Själva intervjun börjar med att jag än en gång går igenom de fyra etiska krav som vetenskapsrådet ställer på forskning utförd i Sverige. Där förklaras även uppbyggnaden av intervjun samt en snabb genomgång av intervjuguiden. Efter detta ges informanten möjlighet att ställa frågor om denna har några. Efter genomgången av de etiska kraven påbörjas själva intervjun med ett par formalia frågor och sedan övergår man till huvudtemat av intervjun. Vid diskussionen av huvudtemat övergår den klassiska intervjun över till ett samtal där informanten berättar om sina tankar och upplevelser. Här följer jag informantens tankar och lyssnar noggrant och noterar på ett papper viktiga och intressanta saker som informanten säger. Detta gjorde jag för att jag skall kunna ställa följdfrågor och för att fråga om eventuella förtydliganden. Jag var noga med att vara tydligt samt att inte ställa ledande frågor utan hade alltid informantens egna ord som utgångspunkt. Jag försökte ha de kriterier Bryman skrivit upp för en intervjuare i bakhuvudet och använde mig ofta av den teknik Ryen beskriver när det gäller att med korta ord eller frågor driva samtalet framåt. Slangspråk användes men då både jag och informanterna är insatta i den terminologin som används inom spelet samt att jag själv har erfarenheter och en stark förförståelse för spelet så blev detta inte ett problem utan snarare något som jag uppfattade knöt mig och informanterna samman och gjorde det möjligt för dem att vara mer öppna om sina erfarenheter. Jag är ju trots allt en av dem i grund och botten. En oinvigd forskare hade nog haft svårigheter att uppnå det samförstånd jag gjorde med informanterna. Likt de flesta ”subkulturella” miljöer så ses alltid utomstående på med viss skepsis. Samtliga intervjuer avslutades med att jag tackade informanterna och frågade om

---

<sup>136</sup> se Bilaga 1

det var möjligt att återkomma ifall jag behövde ett förtydligande eller ifall jag hade fått fler följdfrågor.

Efter att intervjuerna genomförts så gick jag igenom varje intervju och valde ut det som var väsentligt för min studie och sammanställde detta under resultatavsnittet i min kandidatuppsats. Därefter gick jag igenom resultatet och sökte efter mönster på hur interaktionen mellan män och kvinnor ser ut samt analyserade detta enligt de genushierarkiska teorierna: den hegemoniska manligheten, homosocialiteten samt det stereotypa genuskontraktet.

## 8. Resultat

I resultat avsnittet så redovisas de tre intervjuer som genomförts. Intervjun återges först med en presentation av informanten och sedan återges intervjun som en berättelse där citat används för att återge informantens svar så noggrant som möjligt. Samtliga samtal har genomförts med en vänskaplig och ibland skämtsam ton som påvisar att informanterna varit bekväma i sitsen som just informanter. Samtliga informanters riktiga identitet skyddas genom användande av fingerade namn och är ett av de etiska krav, *konfidentialitetskravet*, som vetenskapsrådet ställer på forskning som bedrivs i Sverige. Detta val har jag fattat för att skydda mina informanter och det är av samma anledning som jag väljer att inte delge karaktärsnamn eller vilken realm de spelar på.

### 8.1. Sandra

Sandra är 19 år gammal och lever i ett samboförhållande. Hon har spelat WoW i fyra år och började spela på grund av att en före detta pojkvän spenderade mycket tid vid spelet. Anledningen till att hon började spela var för att få något gemensamt med honom. Sandra spelar spelet på grund av den sociala aspekten samt möjligheten att raida. Hon har även träffat några av sina in-game kompisar på riktigt vid gemensamma träffar.

Hennes första karaktär var en Warlock som nådde level 19 då en av hennes killkompisar kom med förslaget att spela hunter. Han menade att huntern var en bra klass att för nybörjare och förhållandevis enkel samt att han själv hade erfarenhet av att spela hunter.

Sandras nuvarande main är en Paladin tank som hon påbörjade på grund av att hennes dåvarande pojkvän beklagade sig och sa att det var en svårspelad klass och hon ville ha en utmaning. Rollen som tank kom hon in på då hon såg en av sina vänner tanka och även där var det utmaningen som lockade. Sandras före detta pojkvän spelade Horde och därför blev valet mellan Horde och Alliance enkelt. Sandra har raid erfarenhet på casual nivå.

I början av diskussionen runt huvudtemat i intervjun så berättar Sandra att hon anser att spelet både spelar och inte spelar någon roll:

Sandra: Neee, ja alltså, vissa alltså vissa personer gör det nog det för men inte för alla.

Intervjuare: Hur påverkar det dig, bryr sig folk om att du är kvinna som spelar.

Sandra: Jaa alltså, spelet är ju gjort för både män och kvinnor men hur människor i spelet är det är ju också en annan femma liksom.

Intervjuare: Hur menar du då?

Sandra: Ja alltså dem man har mött, vissa man har spelat med under de här åren har kanske varit sådär ”Ååh du är tjej ååh” och har hjälpt mig bara för att jag är tjej och sagt vad jag skall göra och sådana saker och trott att jag varit sämre för att jag varit tjej.

Sandra förklarar att det inte hänt så ofta utan att det enbart varit enstaka tillfällen då hon kört instanser med ”randoms”, personer hon inte känt sen tidigare. Sandra berättar att hon aldrig undanhållit det faktum att hon tjej om någon frågat men hon menar även att det inte är något som hon går ut med det första hon gör. Sandra berättar även att i hennes nuvarande guild så fanns det en tjej till när Sandra kom med. Tjejens kille var också med i gildet och hon blev inte särbehandlad för att hon var kvinna. När Sandra gick med i gildet så blev hon också automatiskt behandlad som en i gänget. Eller som Sandra själv beskriver det:

Sandra: Du är kvinna eller man det spelar ingen roll du spelar WoW. WoW är liksom, du kan vara vad som helst egentligen.

Intervjuare: Så könet spelar ingen roll i guildatmosfären menar du?

Sandra: Då gjorde det inte det. Men nu har jag börjat fundera.

Sandra berättar att hon har problem med sin nuvarande guild och att det pågått en konflikt mellan henne och en annan medlem. Sandra förklarar att denna dispyt har uppstått när det kom in en ny medlem i gildet som genast började påverka de andra medlemmarna. Sandra var öppen och förklarade vad hon ansåg om denna nya medlem och sedan dess har problemet funnits. Sandra säger att hon inte vet om konflikten beror på hennes åsikt eller om denne spelaren har svårt för tjejer som spelar WoW. Det kan även bero på att de är konkurrenter om platsen som maintank i gildet. Enligt Sandra är det ovanligt att tjejer tankar och att detta kanske har något med konflikten att göra.

Intervjuare: Så det är ovanligt med tjejer som tankar?

Sandra: Aaah alltså såsom jag har fattat det för att tjejer som man möter i spelet så spelar de ofta healers eller som jag gjorde innan, spelade hunter som också är väldigt vanligt tycker jag. Folk brukar reagera typ ”Tankar du? Tjejer tankar ju inte det var ju ovanligt att höra liksom.” Mycket sånt är det.

Intervjuare: Har du fått positiva och negativa kommentarer över att du spelar tank?

Sandra: Jag har oftast fått positiva kommentarer som ”å va kul att du tankar, det är inte ofta tjejer gör det liksom.”

Hon förklarar att hon tror att kvinnor ofta väljer att spela healer för att det kan vara lite avslappnat men stundvis stressigt och att kvinnor klarar den pressen bättre. Män väljer ofta nog att spela melee orienterade klasser enligt Sandra och att tjejer mest spelar casters. Hon tror att kvinnor hellre väljer att stå på avstånd.

Jag frågar Sandra om det här med att hon fått hjälp av randoms tidigare och ber henne utveckla detta.

Sandra: Jag har väldigt svårt att säga nej och folk har utnyttjat mig mycket för boosting. Och när man suttit där en stund och boostat dem genom instanser och man berättat att man är tjej så känns det som, de tror att man kan utnyttja en mycket mer för att man är tjej för att de inte tror att jag kan säga ifrån.

Sandra berättar även att hon tror många ifrågasätter tjejer som seriösa spelare utan mest ser dem som rekreationsspelare som inte riktigt kan med spelet. Hon berättar att hon uppfattar att många ser henne som okunnig bara för att hon är kvinna och att hon mest springer runt utan ett specifikt mål. Sandra tror att detta beror på att många kvinnliga spelare, enligt hennes uppfattning, inte raidar på grund av tiden det tar samt att de spelar mest för rekreation. Hon tror även att kvinnor kanske inte får möjligheten att raida för att de just är kvinnor. Jag frågar Sandra om hon tror att kvinnor söker stöd och hjälp utav varandra i spelet och hon svarar:

Sandra: Jag vet faktiskt inte, för mig spelar det inte så stor roll i alla fall. För jag kan likaväl söka stöd hos en killkompis som tjejen jag spelade med tidigare. Det var likadant för henne, hon hade ju sin kille där och så.

Intervjuare: Tror du att det är vanligt att tjejer spelar ihop med sina partners?

Sandra: Ja, jag tror faktiskt det, det känns som det. I alla fall när det gäller raids.

Intervjuare: Mmm

Sandra: Att sen dom inte gör det, det vet jag inte men när det gäller raids å så och man börjar spela samtidigt som sin pojkvän så kör man ju upp gubbarna samtidigt å raidar tillsammans.

Sandras nuvarande sambo spelar inte World of Warcraft. Sandra berättar att han inte anser att han har tid till att spela samt att man bara skall betala för ett spel när man köper det. Sandra håller med om att det inte är billigt att spela och att det är jobbigt när man saknar inkomst. Hon tror även att det är väldigt ovanligt att hon spelar WoW och att hennes sambo inte spelar. Sandras sambo har även klagat på att hon spelar förutom när hon raidar. För det menar Sandra att det var bara för honom att acceptera.

Hennes guildkamrater tycker att det är ovanligt att hennes sambo inte spelar men i och med att hon spelat med dem redan när hon träffade sin sambo så var det inte mer med det.

Sandra berättar även att hon är i processen av att sluta spela WoW då hennes primära anledning var den sociala biten och sammanhållningen som i och med denna konflikt har luckrats upp.

Jag frågar henne om hon anser att hon har mer att säga till som kvinna i World of Warcraft än i verkligheten. Sandra svarar:

Sandra: WoW är en lek, WoW är inget mer än en lek, WoW är ett spel. När jag ställer mig på fötterna i den riktiga världen och ställs mot en kille där vi båda vill ha högre lön då har jag inget att säga till om för då får han sin högre lön.

Intervjuare: Hur skulle det då se ut i WoW?

Sandra: I WoW har jag nog varit så envis att jag hade sett till att jag också hade fått det jag ville ha. I spelet är jag så pass envis.

Intervjuare: Är det lättare att vara envis och att stå på sig i WoW?

Sandra: Oja, det är mycket lättare. Det är inte alls.. alltså, i mina ögon går det inte jämföra måste jag säga.

Sandra berättar att hon tror att WoW är något som kan hjälpa jämställdheten i verkliga världen då de manliga spelarna som spelar med kvinnor får se att kvinnor kan spela och att en kvinna kan göra samma saker som killar kan och att kvinnor kan göra det lika bra. Sandra avslutar med att säga:

Sandra: De (killar) som har spelat WoW med kvinnor ser nog, jag vet inte men de kan nog se kvinnor på ett annat sätt än vad de gjorde innan de spelade med en kvinna.

Jag avslutar intervjun att tacka Sandra för hennes deltagande och frågar om det är möjligt för mig att återkomma ifall något behöver klargöras och Sandra är glad över att ställa upp samt att jag är välkommen att återkomma ifall det skulle behövas. Intervjun avslutas och en allmän diskussion fortsätter.

## 8.2. Elina

Elina är 29 år och lever i ett samboförhållande och har ett barn på 6 månader. Hon har spelat WoW sedan 2006 med ett par avbrott. Hennes WoW spelande började när hon såg sin dåvarande kille satt och skapade en karaktär i WoW. Hon provade att göra en karaktär på hans

konto och efter en kort tid hade hon levt förbi honom och hon blev mer intresserad av spelet än vad han blev och hon skaffade snart ett eget konto. Elina började spela spelet på grund av att fann den visuella utvecklingen intressant och hon undvek kontakt med andra spelare. Men hon spelade spelet i huvudsak för den sociala aspekten. Hon har träffat flera ingame vänner IRL och hennes nuvarande sambo, tillika far till hennes barn, lärde hon känna i spelet och träffades IRL hos gemensamma vänner. Hennes första karaktär var en Alliance hunter som hon valde för att hon alltid gillat alver med pilbågar samt möjligheten att ha ett djur. Men med TBC som bytte hon till Horde för att spela en Bloodelf präst. Hennes nuvarande main är en Horde Paladin som är melee dps.

Jag frågar Elina om hon anser att könet spelar någon roll i WoW och hon svarar:

Elina: Nej det är, hmmm, jaaa det gör det men det här betyder inte att det gör det för alla. Jag har ju träffat på människor som bara för att man är tjej har tyckt att man inte hade något där och göra och att man är dålig och aldrig kommer att lära sig. Det är ju lite tråkigt liksom. Men det finns ju tjejer som spelar på det liksom "Oj hej jag är tjej vill du hjälpa mig" och då finns det ju de som faller för det och gör allt och ger dem allt de pekar på å gör allt för att få deras uppmärksamhet.

Intervjuare: Okej.

Elina: Jag vet killar som har låtsats vara tjejer för att få guld<sup>137</sup> och det var en som fick en motorcykel<sup>138</sup> för att han låtsades vara tjej?

Elina anser att behandlingen av kvinnor det inte förändrats så mycket men har svårt att relatera då hon i början inte pratade så mycket med andra spelare. Hon blev inbjuden av en av hennes brors kompisar till ett guild där det hon upptäckte att det faktiskt fanns en hel del kvinnor som spelade och att hon alltid umgåtts med spelare som umgåtts med andra tjejer och att detta lett till att hon inte känt sig annorlunda behandlad. Elina berättar att hon upptäckte att man kan bli särbehandla för att man är kvinna när hon började interagera med andra spelare än de i sitt guild. Jag frågar henne:

Intervjuare: Du menar att kvinnor och män har ett mer jämställt förhållande i en guild än när man möter randoms i en pug eller något?

Elina: Ja, absolut.

Intervjuare: Är det så att man blir särbehandlad då eller?

Elina: Det blir man i alla fall.

Intervjuare: Har du någonsin undvikit att nämna att du är kvinna för att slippa bli särbehandlad.

Elina: Ja, men det är ju inte det första man går in och säger i en grupp liksom, att jag är tjej.

Jag frågar om hon kommer ihåg några specifika tillfällen där hon eller andra tjejer har blivit särbehandlade eller använt sig av sin kvinnlighet för att tillskansa sig föremål.

Elina: Ja jag har ju skräckexemplet "Lia" då en tjej som kom in i ett guild och förstörde det helt.

Intervjuare: Hur lyckades hon med det?

Elina: Det första hon gjorde när hon kom in i guildet var att skriva med caps<sup>139</sup> "jag är tjej" "jag är tjej och jag har tuttar" och hon skrev att hon WTB sex. Ja hon anspelade mycket på att hon var tjej, hade tuttar och ville killarna å ja... Detta gjorde ju att hela guildet delades i två läger. Det ena som tyckte det var jätte kul med en 14 årig flicka med tuttar och det gjorde ju allt för att få hennes uppmärksamhet och det andra gänget tyckte det var fruktansvärt med en 14 årig flicka som förstörde för alla andra.

Intervjuare: Var hon 14 år gammal?

Elina: Jag tror hon var... 16, hon var ju inte myndig i alla fall.

---

<sup>137</sup> Valutan i WoW delas in i guld-, silver- och kopparmynt

<sup>138</sup> En motorcykel i spelet är ett transportmedel som är väldigt dyrt att införskaffa.

<sup>139</sup> Caps-lock aktiverat resulterar i versaler som i chatsammanhang indikerar att man ropar eller skriker.

När den "Lia" fick reda på att hon inte var den enda tjejen i gildet blev hon mer reserverad. Elina berättar att de använde sig av ett forum där de bland annat lade upp bilder på sig själva så att folk skulle få se vilka de spelade med. Elina hade valt att lägga upp en bild där hon stylat till sig lite extra. När "Lia" försökte hon istället för att konkurrera med Elina att bli kompis med henne. Elina minns specifikt en kille som hon hamnade i konflikt med över "Lia":

Elina: Han vart så sur när jag sa ifrån att jag tyckte att "Lia" betedde sig som en jobbig barnunge när hon höll på sådär och att jag tyckte att hon skulle kickas från gildet och då blev han skitsur. Han blev skitsur på mig och skällde ut mig och tyckte att jag var dum i huvudet skulle ta det som ett spel. Sen gick han in på forumet och han upp en bild på sig och då hade han ju sett bilden på mig och hans attityd mot mig vart ju som en annan människa. När han insåg att jag också var tjej då vart det som "Duuu... är du singel eller?"

Elina skrattar och förklarar att Lia är ett bra exempel på hur man inte skall bete sig och att hon tycker det hela är lite tragikomiskt. Elina tror att Lias beteende beror på att hon sökte bekräftelsen och uppmärksamheten. Elina säger att hon inte använt sig av det faktum att hon är kvinna för att få hjälp eller förmåner och när det gäller förändring i attityd hos killar, på grund av att hon är kvinna, så kan hon inte påminna sig några andra händelser än just den ovan nämnda. Elina har alltid varit i guilds där det funnits par som spelat och därför har hon ofta haft möjligheten att spela med andra kvinnor. Hon nämner även att hon tror att nivån i de guilds hon har spelat i har varit högre just på grund av att det varit par som spelat tillsammans. Vi kommer in på om hon mött något motstånd från manliga till det faktum att hon är kvinna och spelar melee dps men kan inte påminna sig att hon gjort det. Elina menar att hon började spela melee dps rätt sent i sin karriär och att hon tidigare spelade healer i form av sin präst. Hon säger även att det är vanligt att kvinnliga spelare spelar healers. Elina berättar varför hon just valde att spela präst:

Elina: Jo jag har ju spelat hunter då jätte länge å sen så tyckte jag att det var så jobbigt att ta kontakt med folk och ju högre level jag blev så insåg jag att var tvungen att göra lite gruppquests men det var ju aldrig någon som ville ha med en hunter. De ville aldrig ha med sig en hunter och de ville alltid ha med sig healers såg jag. Överallt så sökte de healers å då tänkte jag: Oooh präst... då kommer folk tycka om mig. \*skrattar\* Då kommer jag ju inte behöva fråga utan folk kommer ju fråga MIG och det var liksom den bilden jag hade utav healers och det stämde ganska bra

Elina valde alltså att spela healer för att lättare få grupper i instanser, att fylla ett tomrum. Hon berättar vidare att hon kollat mycket på forum om varför kvinnor ofta väljer att spela healers. Kommentarererna var ju mest att kvinnor var omhändertagande av naturen och valde det för att hjälpa och läka folk. Jag frågar Elina vad hon anser om WoW jämfört med verkligheten är mer eller mindre jämställt. Hon svarar att det nog är lättare för kvinnor att avancera inom WoW då det bara är ett spel. Hon menar även att inom ett guild så är det lättare att hålla en jämställd approach då man ofta samarbetar mot ett gemensamt mål och då har det inte någon större betydelse om man är man eller kvinna så länge man vet vad man gör. Elina säger att kompetensen är viktigare än könet. Jag frågar om hon tror att kvinnor kan ha en positiv påverkan på de manliga spelare de spelar tillsammans med:

Elina: Jaa om man har kommit till det stadiet att man inte skall imponera i alla fall.

Intervjuare: Joo det stadiet tenderar att komma fram först men om du tänker dig i en etablerad guild där man spelat ett tag tillsammans.

Elina: Ja jo absolut för man kan titta om det är ett guildraid med nio stycket hormonstinna tonårskillar som skall bräcka varandra och en stackars tjej så gör inte hon någon skillnad.

När det gäller sin egen prestation i raids så är Elina nöjd så länge hon gör sitt jobb och inte ligger längst ner på dps listan. Hon menar att hon inte behöver ligga högst upp heller, bara



hon själv är nöjd över sin insats. Hon menar att manliga spelare är mer benägna att ta risker och hävda sig. Hon tror att detta kan bero på att det är många yngre killar som spelar.

Jag tackar Elina för hennes medverkan och frågar om det är möjligt att återkomma om det uppstår några fler frågor. Hon svarar att hon är glad över att kunna hjälpa till och att jag självklart får återkomma om några frågor skulle uppkomma. Jag tackar och svarar att även hon har möjligheten att återkomma om hon skulle få några frågor. Intervjun avslutas och vi fortsätter tala en liten stund om våra vardagliga liv.

### 8.3. Alma

Alma är 29 år gammal och gift. Hon har spelat WoW till och från sedan 2006. Hon blev introducerad till spelet via sin man och en gemensam vän och Alma började spela då hennes man började spela. Det som gjort att hon fortsatt spela är dels den sociala delen av spelet samt dels de vänner hon lärt känna. De pauser hon har gjort har till stor del berott på att hennes man har tagit pauser i spelet. Hennes första karaktär var en Alliance hunter, varför hon valde en hunter minns hon inte. Hennes nuvarande main är en bloodelf präst. Hon valde att spela präst för att se hur det var att heala och fastnade för det. Alma har stor raidvana.

Jag frågar Alma om hon anser att kön spelar roll i WoW:

Alma: Det är klart könet spelar roll både det fiktiva samt IRL spelar roll.

Intervjuare: Kan du utveckla hur du menar att det fiktiva spelar roll?

Alma: Det märker man på hur karaktären ser ut. En specifik rustning ser ju inte likadan ut på en man som det gör på en kvinna.

Intervjuare: Finns det något annat än det rent estetiska som avatarens kön kan spela roll i spelet?

Alma: Vissa föredrar att spela tjejer eller män, de kvinnliga (karaktärerna) är mer attraktiva i de flesta raser.

Alma berättar att hon själv enbart har kvinnliga karaktärer och när jag frågar varför hon har valt att bara spela kvinnor så svarar hon att det är för att hon är kvinna själv samt att hon föredrar de kvinnliga karaktärernas utseende framför de manliga. Alma tror att om man för möjligheten så vill nog de flesta spela attraktiva karaktärer men det finns de som väljer att göra en avatar som är så ful som möjligt. Jag frågar Alma om hon tror att det är specifikt män eller kvinnor som väljer att spela fula karaktärer:

Alma: Jag tror att kvinnor har en större benägenhet att bara göra attraktiva karaktärer. Därför tror jag att bloodelfs är extremt populära just bland kvinnor för att det är attraktiva. Det kan ha lite med självförtroende att göra också. Och jag tror det att just för att samhället har en så pass påtryckning att kvinnor ska vara attraktiva så är det svårt att inte göra en karaktär som är just attraktiv.

Intervjuare: Tror du att kvinnor bryr sig mer om hur karaktären ser ut?

Alma: Det kan mycket väl vara så, det tror jag också har en grund i samhällets syn på... Det är mer tillåtet för en man att inte vara attraktiv än en kvinna att inte vara attraktiv.

Vi talar om att Alma anser att det verkliga könet spelar roll specifikt när det gäller bemötande. Alma berättar att hon flera gånger märkt att spelare har ändrat sin attityd och sitt bemötande gentemot henne när de fått veta att hon är kvinna. Hon berättar när de andra spelarna fått vet att hon är kvinna så har hon genast blivit mer intressant fram till att hon berättat att hon är gift och då har intresset svalnat fort. Det är mest manliga spelare som ändrar attityden men Alma

berättar att kvinnor kan bli väldigt defensiva när det framkommit att Alma varit kvinna. Alma berättar om en specifik händelse som beskriver det hon tidigare sagt:

Alma: Det var för en månad sedan, vi kom in i ett guild och det var en kvinnlig spelare där som, ja... hon var väl rätt så framme och så och vi pratade rätt mycket och sen fick hon veta att jag också var tjej sen slutade hon prata med mig.

Intervjuare: Okej... vad tror du det berodde på?

Alma: jag tror det beror på att hon då som ensam tjej eller en utav få tjejer, en utav de aktiva tjejerna i guildet så får hon ju mycket uppmärksamhet, hon var ju visserligen singel och det var ju inte jag. Hon får ju uppmärksamhet från de manliga spelarna, de vill ha med henne och pratar med henne och det är ju väldigt mycket flört på gång. Och så kommer det helt plötsligt en till tjej och då är ju inte hon speciellt ensam om och ja... får inte ha alla killar för sig själv.

Intervjuare: Tror du att hon såg dig mer som en konkurrent då eller?

Alma: Ja jag skulle tro det.

Jag frågar Alma om hon haft några bra kontakter med kvinnor i spelet. Alma berättar att hon spelat väldigt mycket med kvinnliga spelare de senaste åren och att hon fått många vänner som även utvecklats till IRL vänner. Jag frågar om det är någon skillnad på mäns beteende i ett guild när det framkommer att hon är kvinna. Alma bekräftar det hon sa tidigare att hon genast blir intressant men Alma har alltid varit noga med att snabbt förklara att hon är gift och inte intresserad och då har beteendet återgått till, vad hon beskriver, en slags neutralitet. Ofta är det så att Alma har spelat tillsammans med sin man och när hon då berättat för de manliga intressenterna att hon är gift med "honom" så har de genast backat med sina förslag. Alma berättar att hon tror att toleransen är högre mot kvinnor i en guildmiljö då hon själv har kommit undan med mycket mer än vad en man hade gjort. Jag ber henne utveckla:

Alma: Det är som att folk har inte skällt på mig lika mycket och... bara för att jag är kvinna. Jag kanske klanter till det någonstans å då försöker... det har i alla fall känts så att de försöker vara mer pedagogiska och ja...

Jag frågar om det också hänt i pugs och i random grupper men Alma förklarar att det kanske det har gjort men att hon inte går ut med att hon är kvinna utan det är kanske något som dyker upp under puggens gång. Jag frågar Alma om hon någonsin använt det faktum att hon är kvinna till att få fördelar någon gång:

Alma: Jaa.. ja det har man nog. \*skratt\* Det måste man kanske säga att man gjort.

Intervjuare: Har du några konkreta exempel på sådana tillfällen?

Alma: Neej... inte specifika exempel men..

Alma säger att hon på skämt flörtat lite med en manlig spelare som svarat, även han på skämt och att hon senare fick ett dyrt föremål av honom. Alma understryker att det var en jargong som de båda hade sinsemellan och att hon aldrig medvetet flörtat för att få fördelar eller föremål. Jag frågar om hon tror att hon hade fått det föremålet av honom om hon varit kille och det tror hon inte. Hon förklarar även att hon fått fördelar på grund av sin man då han alltid varit aktiv med att nätverka och ofta hamnat i kontakt med de styrande i olika guilds och då hennes man aldrig ensam har gått med i ett guild utan alltid sagt att det är de två eller ingen som gäller så har Alma haft möjligheten att komma in i guilds och även blivit vän med ledningen. Alma förklarar även att om man är vän med de som styr ett guild så är man nästan automatiskt med i guildets raidgrupp. Alma berättar även att hon varit guildledare över ett guild men mest som en administrativ post samt att hon haft ansvaret för flera guildbanker. Jag frågar Alma om hon tror att kvinnor har en likvärdig möjlighet med män att sitta som officerare:

Alma: Alltså... i stort sett alla guilds utom ett, om man nu räknar bort det jag var guildledare för, så är det endast ett guild där det suttit en kvinna med i ledningen och det var för att det var hon och hennes sambo som startade guildet.

Intervjuare: Okej

Alma: Jag kan inte minnas hur mycket hon styrde eller om det var han som styrde för nu var det så pass länge sedan men annars så är det i stort sett alla (guilds) jag varit med i och alla jag känner till så är det män som styr. Visst att det varit med en kvinna som spelat och så men ingen som har suttit med i toppen på det sättet.

Intervjuare: Vad tror du att det beror på?

Alma: Jaa... jag skulle tro att det... det är svårt att generalisera det finns ju alltid undantag men jag tror att... dataspel överhuvudtaget är klassat som en kill syssla så jag tror att det är mer acceptabelt att killar spenderar mer tid i spelet. Och jag kan tänka mig att tjejer har så mycket annat.. de har inte lika mycket tid. Självklart finns det undantag. Men det kan nog både vara intresse och vana sen tror jag att det beror på att synen på företagsledning ut i den vanliga världen om man säger så.. där är det ju oftast män och kvinnor i toppen måste vara hårdare och ofeminina och jag tror att det inte är något som de flesta tjejer tar och gör.

Alma förklarar att tjejer oftast spelar för att det är roligt och att de antagligen varken har lust, tid eller ork med att styra ett guild. Hon anser även att kvinnor har en mer jämställd tillvaro i ett guild än ute bland randoms och pugs. Alma tror att det är lättare för en kvinna att ses som en duktig spelare då hon jämförs med andra kvinnor och den stereotypa bilden på att kvinnor inte kan spela dataspel. Detta gäller dock bara till en början men Alma menar när en kvinna blir mer etablerad så jämförs hon även med manliga spelare. Kvinnor förväntas inte att vara duktiga spelare. Hon tror att synen på en kvinna som spelar är att hon måste vara ful, tjock, och singel. Alma tror att denna syn finns i bakgrunden och att den minskar i takt med att fler tjejer börjar spela. Men hon tror även att kvinnor har en inverkan på de manliga spelarna:

Alma: Jag tror oftast att killar försöker städa upp sig lite grann när det är en tjej som är med. Det blir inte samma hårda, råa ton även fast en tjej.. till exempel jag, jag tar ju det.. jag har inga problem med det men jag tror att när jag är med har de inte samma ton som när jag inte är med.

Intervjuare: Så du menar att de skärper till sig lite när en tjej är med?

Alma: Ja det tror jag.

Intervjuare: Har du varit med om motsatsen?

Alma: Det enda jag varit med om åt det andra hållet var en kille som vi spelade med som började rent ut av komma med sexuella anspelningar men han blev inte hemmavarande speciellt länge i guildet.

Alma säger även att denna kille hamnade i bråk med flera medlemmar. Jag frågar om hon tror att det hade gjorts något åt det om det bara hade drabbat henne och det säger Alma att hon tror. Jag frågar om hon tror att männen är lite beskyddande gentemot de etablerade kvinnorna som finns i guildet. Alma säger att om en ny inkommen spelare är dum eller otrevlig mot en kvinna i guildet så blir han snabbt utsparkad medan en liknande konflikt män emellan tillåter lite större tolerans. Jag frågar vad hon tror att det är så:

Alma: Det bottenar nog också i den allmänna synen på män och kvinnor. Män ska vara hårdare och kunna ta mer medan kvinnor är mer känsliga.

Intervjuare: mmm

Alma: Faktiskt... i grund och botten bottenar det nog där men det kan också vara det att man vill bevara de tjejer man har.

Jag frågar Alma om hon tror att kvinnor har en större chans att nå högre positioner i WoW än i verkliga livet:

Alma: Det tror jag faktiskt... det är väl inte lätt då de som sitter på toppen är en väldigt sammansvetsad klick men om man visar sig tillräckligt jävla bra kommer du att komma med.

Alma berättar vidare att anser att det finns fler hinder i den verkliga världen, speciellt kravet på hur du ser ut samt att en kvinna som sitter på toppen ofta får kommentaren att hon tagit sig dit sängvägen och ofta får den kommentaren av andra kvinnor. Jag frågar om kvinnor i WoW hjälper varandra i förhållande till verkligheten:

Alma: Jag tror det är mer stöttning där och inte lika mycket snack bakom ryggen och nervärdering där.

Intervjuare: Menar du att kvinnor stödjer varandra bättre på ett generellt sätt.

Alma: I början när man lär känna varandra så kan det gå åt nått håll... antingen blir man mer sammansvetsade eller också vänder de ryggen åt.

Jag tackar Alma för hennes deltagande och frågar om jag får möjlighet att återkomma och Alma säger att det är självklart för mig att få återkomma om jag har fler frågor. Därefter avslutas intervjun.

## 9. Analys

I kommande avsnitt analyseras det empiriska materialet som samlats in genom de genomförda kvalitativa intervjuerna. Analysen sker med utgångspunkt i teori som beskrivs i teoriavsnittet. Syftet med studien är att belysa om jämställdhet råder vid interaktion mellan kvinnliga och manliga spelare i World of Warcraft med fokus på hur kvinnliga spelare upplever det. Problemområdet är jämställdheten och huruvida männen på något sätt särbehandlar de kvinnliga spelarna.

I WoW så är 70 % av alla spelare män och resten är kvinnor vilket gör att det finns ett numerärt övertag för den manliga populationen. Att de manliga spelarna också generellt sett är yngre än de kvinnliga spelarna, tillsammans med den "traditionella" synen på typiska hobbyer för kvinnor kan påverka interaktionen. Även det stigma som följer kvinnor som spelar dataspel kan vara en påverkande faktor. Alma nämner att hon uppfattar att synen på en kvinna som spelar dataspel är att hon måste vara oattraktiv och ensam. Det syns tydliga paralleller till synen på feminister som Gemzöe beskriver.

Samtliga informanter blev introducerade till spelet via en manlig partner och samtliga informanter spelar spelet för det sociala nätverket. De har även träffat "ingame" kompisar öga mot öga och många har utvecklat en IRL vänskap med dessa guildkamrater. Detta stärker Nick Yees demografiska undersökning.

Det framkom under intervjuerna att jämställdhet inte råder enligt de kvinnliga spelarna. Det finns tydliga spår av hegemonisk manlighet, homosocialitet samt det stereotypa genuskontraktet.

Samtliga informanter anser att könet spelar roll. Både avatarernas kön likväl som könet på spelarna. När det gäller det digitala könet så tenderar kvinnor att spela kvinnor då samtliga enbart har haft kvinnliga karaktärer och att alla har valt att spela attraktiva avatarer. Detta kan vara en avspiegling av de krav som ställs på kvinnors utseende i verkligheten och kan även härledas till den framhävda femininiteten som kompletterar den manliga hegemoniska idealtypen, kvinnans roll som feminin och sexuellt mottaglig. De kvinnliga karaktärernas utstyrselar är alltid mer avslöjande än de manliga utstyrselarna. Detta är en inbyggd "framhövd kvinnlighet" men ett komplement till att kvinnor i regel väljer att spela en attraktiv, kvinnlig karaktär. Detta tyder på att rollen som sexuellt mottaglig kan vara undermedveten och projiceras över till deras avatarer. Utseendet på en avatar är viktigt för de kvinnliga spelarna

till skillnad från de manliga. Samtliga manliga avatarer följer den hegemoniska manligheten helt eller till viss del. De besitter om inte alla så åtminstone några av de drag som definierar den manliga hegemoniska idealtypen. Utstyrlarna som på kvinnor skapar ett sexualiserat utseende skapar antingen ett hårt, maskulint utseende med fokus på fysisk styrka eller så utstrålar de makt.

De upplevelser om att manliga spelare genast vill hjälpa till och förklara för dem kan häröras till det stereotypa genuskontraktet med mannen som den beskyddande med ansvaret att hjälpa kvinnan klara av sin tillvaro. Synen på kvinnan som hjälplös och mannen som bärare av kunskap och makt kan även knytas till att den manliga spelaren i sina ögon personifierar den manliga hegemonin med all sin erfarenhet och kunskap. Det är dock ovanligt att kvinnor utför en ”manlig” syssla såsom att tanka. Tanken är en av de viktigaste karaktärerna i en grupp och tanken symboliserar styrka, virilitet och stabilitet vilket är typiska tecken på den hegemoniska manligheten. Därför kan kvinnan uppfattas som en ännu större avvikare och att hon tagit på sig rollen som den motståndskraftiga kvinnligheten. Något som kan ha setts som ett försöka att assimilera den manliga rollen. Det kan även tolkas som att hon bryter det stereotypa genuskontraktet genom att välja rollen som beskyddare med ansvaret för resten av gruppen. Detta kan leda till hostilitet bland hegemoniska manliga spelare men även leda till en slags beundran från underordnade manliga idealtyper vilket blir synligt i de varierade reaktionerna samt den konflikt hon upplevde med den nya medlemmen som också var tank. Denna nya medlem var en klassisk hegemonisk manlig idealtyp och detta ledde till den nuvarande konflikten då han kände sig hotat och vände de delaktiga manliga spelarna emot henne.

Sandra, liksom de andra informanterna, tar upp att det är vanligt att kvinnor spelar healers vilket kan förklaras antingen genom den manliga hegemonin eller via genuskontraktet. Studeras fenomenet genom den manliga hegemonin så kan kvinnans roll som healer ses som en typisk framhävd kvinnlighet som porträtterar rollen som moder och omhändertagare. Detta kan också synas i genuskontraktet där kvinnans roll som omhändertagare av familjen. Dock uppstår en paradox i spelet gentemot genuskontraktet då rollen som beroende både ligger på tanken som inte kan klara rollen som tank utan healerns stöd, samt på healern som är beroende av tanken för att ha någon som håller faran stängd och skyddar healern.

Även fenomenet med par som spelar WoW kan studeras genom den hegemoniska teorin samt det stereotypa genuskontraktet. Kvinnans roll som framhävd kvinna och med rollen som antingen sexuellt tillgänglig eller moder och mannen som antingen den hegemoniska manligheten eller en underordnad manlighet beroende på hur förhållandet ser ut. Almas förhållande gentemot sin make visar tydligt att hon hela tiden haft en manlig beskyddare vilket kan ha underlättat kontakten med andra manliga spelare då hon alltid haft en trygg famn att återvända till. Almas makes förhållande till Alma kan ses som en tydlig uppehållare av den manliga delen i genuskontraktet. Genom att Alma alltid följt sin make har han försörjt henne genom att hon alltid haft möjligheten att komma med i de guild som han letat upp samt att han beskyddat henne både direkt och indirekt mot andra manliga spelare. Detta bekräftas även av Alma när hon senare berättar att hon säger att hon fått fördelar av sin mans nätverkande samt det faktum att han alltid sagt att antingen går båda med eller så går ingen av dem med i det berörda guildet. Almas makes beteende i detta exempel förstärker hans roll som beskyddare och försörjare.

Skillnaden i interaktion mellan kvinnliga och manliga spelare i guildmiljö kontra pug/random miljö är märkbar i samtliga informanters svar. Guildmiljön ger en tryggare interaktion mellan kvinnor och män. Alma förklarar i sin intervju att kvinnorna beskyddas mycket noggrannare än män. Manliga spelare verkar förväntas att klara av en dispyt mycket

bättre än kvinnliga spelare. Detta beskydd kan studeras i de Beauvoirs förklaring om staten som förmyndare över kvinnan. Kollektivet tar på sig mannens roll i genuskontraktet och detta leder till att kvinnan beskyddas extra hårt. De manliga guildmedlemmarna tål inte att en nykomlig behandlar "deras" kvinnliga spelare dåligt och statuerar snabbt ett exempel med den nya manliga spelaren. Även Elina beskriver liknande erfarenheter. Män med erfarenhet av kvinnliga spelare verkar kunna hantera kommunikationen med kvinnliga spelare på ett bättre sätt vilket blir tydligt på hur män reagerar i en guildmiljö där kvinnliga spelare är förekommande kontra en random där tydliga tecken syns på att vissa manliga spelare saknar korrekt uppförandekod gentemot kvinnliga spelare. Vid studien av hur informanterna uppfattar manliga spelare i randoms så är den i både i Elinas och i Sandras fall sämre än i en guildmiljö. Både Elina och Sandra har berättat om negativa erfarenheter med manliga randomspelare som genast börjat agera med sexuella undertoner vilket kan ses som en förväntan av de manliga spelarna. En förväntan att Sandra och Elina skall fylla rollen som den framhävda kvinnligheten med fokus på sexuell mottaglighet. Att Alma inte har samma erfarenheter kan bero på att hon alltid haft sin beskyddare, i form av sin make, i närheten och att hans närvaro har placerat honom i en dominant position gentemot de andra manliga spelarna och att de manliga spelarna tappar intresset då hon tydligt inte är sexuell mottaglig.

Det finns även tydliga tendenser att kvinnliga spelare utnyttjar sin sexuella mottaglighet för att tillskansa sig föremål, bekräftelse eller en viss position. Elinas berättelse om den nya kvinnliga spelaren Lia är ett utmärkt exempel på detta. En ung kvinna som anspelar på sitt kön och utnyttjar sin sexualitet för att få bekräftelse. Detta uppskattades som bekant inte av alla utan att gildet delades in i två läger. Orsaken bakom denna indelning kan vara att de som uppskattade Lias anspelningar var yngre manliga spelare som fann henne intressant. Det andra lägret uppgjordes av Elina och de män som inte fann Lias anspelningar lika lockande. Detta kan vara för att de är äldre manliga spelare som passerat puberteten och de hormonstormar som förknippas med den eller att det är manliga spelare som har stabila relationer i verkligheten och inte behöver söka stimulans på annat håll. Lias beteende förstärker tyvärr bilden av kvinnan som en rent sexuell varelse och förstör eventuell chans för en interaktion på en jämställd nivå mellan de påverkade manliga spelarna och andra kvinnliga spelare. En förstärkning av en stereotyp är i feminismens ögon alltid ett steg bakåt.

Elina beskriver även fenomenet av den initiala reaktionen över att spelaren är kvinna. I exemplet med den manliga spelare som försvarade Lias beteende och uppträdde negativt gentemot Elina syns klart hur hans syn på henne ändras när han får reda på att hon är kvinna. Denna reaktion kan jämföras med de liknande reaktioner som uppstår i pugs. Den initiala reaktionen gentemot en kvinna är sökandet efter sexuell mottaglighet och en framhävvd kvinnlighet som ett komplement till de hegemoniska eller delaktiga manligheterna som de manliga spelarna utgör.

Almas berättelse om hur en kvinna slutar prata med henne när hon får reda på att Alma också är kvinna, påvisar en konflikt om utrymme och bekräftelse. Istället för att se Alma som en allierad och like så väljer den andra kvinnan att se henne som en rival. Detta är tecken på att det gildet representerar en homosocial miljö. Kvinnor väljer att agera heterosocialt och att agera med män för att få ta del av makten. Reaktionen med att se en annan kvinna som rival är vanligt förekommande i homosociala miljöer.

Toleransen gentemot kvinnliga spelare likt den som Alma berättar om har enligt genuskontraktet sitt ursprung i mannens roll som beskyddare samt synen på kvinnan som teknologiskt okunnig och oförstående för spelets högre nivåer. Män väljer att acceptera felsteg och skriver av dessa som typiskt kvinnligt beteende. Även om Alma uppfattade detta som en positiv aspekt av kvinnligheten så är det underliggande skälet för denna särbehandlig ett tydligt tecken på ett ojämställt synsätt.

När Alma berättar att alla guilds, utom två, som hon varit med i haft en helt manlig ledning så uppstår en klar generell homosocial struktur när det gäller ledning av guilds. Almas förklaring att kvinnor saknar tid och engagemang kan styrkas i kvinnas förväntade roll som omhändertagare och att hennes roll i verkligheten hindrar hennes möjligheter i WoW.

Sandra, Elina och Almas erfarenheter och åsikter visar en tydlig bild på att interaktionen i WoW inte är jämställd men att den ändå i vissa områden är mer jämställd än interaktionen verkliga livet.

## 10. Slutdiskussion.

Alla världar som skapas av människor sägs vara reflektioner och en spegling av skaparnas egen värld. På sätt och vis är det som att vandra i någon annans tankar. Varje sten i WoW är skapad av någon individ, varje träd finns där av en anledning. Även valet att göra stereotyper utav avatarerna är gjorda medvetet. De manliga avatarerna ser ut som en avgjutning av den hegemoniska manligheten, fast då i ”fysisk” form. Alla kvinnor, oavsett om de är nightelfs, gnomer eller odöda (forsaken), har drag som ändå gör dem till attraktiva och därigenom fyller sin roll som sexuellt mottagliga i den roll av framhävd kvinnlighet de har fått. Manliga och kvinnliga avatrar kompletterar varandra. I en värld med ”perfekta” varelser, karaktärer som trots att de uppfyller kriterierna hos idealtyperna i den hegemoniska manlighetens genushierarki så spelar deras kön ingen roll. Det finns inga begränsningar utefter det digitala könet. Spelar du en manlig eller kvinnlig avatar så är den enda skillnaden rent estetisk. Men som Alma påpekade så har även det estetiska en påverkan. Kvinnor spelar hellre attraktiva karaktärer. Trycket från omvärlden är så stort att till och med i en ”fri” värld så faller de för den skeva norm som media och modeindustrin pressar på oss. Nu är ju förvisso denna form av fria världar relativt ny, speciellt till den breda massan och det är svårt att bryta tusenåriga normer men ju fler kvinnor som spelar, och ju fler världar utan stereotypa karaktärer som skapas desto lättare blir det personliga valet. Det gäller för människan att förstå att skönhet verkligen är subjektivt och att valet verkligen ligger hos dem.

Men även om världen i sin ursprungliga form inte sätter gränser eller förhindrar könet så uppstår det genast gränser när spelarna befolkar den. Likt exemplet med att normen för skönhet påverkar spelarna så fyller vi spelare ut världen och skapar egna normer men alla med influens av verkligheten. Även interaktionen mellan kvinnor och män färgas och stereotypa bilder på kvinnor som att de inte är tekniska eller inte kan spela datorspel är vanliga men dessa eroderas allt mer för varje kvinnlig spelare som motbevisar dem.

Som det tydligt framgår i min analys så är interaktionen i WoW fylld med bevis på att den inte är jämställd samt att informanterna inte heller uppfattar den som jämställd. Men det finns ett ljus i mörkret för även om interaktionen inte är helt jämställd så är den bättre än sin motsvarighet i verkligheten. Till skillnad från verkligheten så anser informanterna att det finns en möjlighet för kvinnor att skaffa sig makt utan män i WoW. Om en kvinnlig spelare uppnår ett visst stadium när det gäller kompetens, erfarenhet och utrustning så öppnas dörrar. Samtliga informanter berättar att kompetensen håller en högre status än kön när det gäller WoW. En duktig spelare, oavsett kön, ses på med beundrande ögon. Kvinnliga spelare jämförs med varandra tills det blir uppenbart att de håller en standard i sitt spelande likvärdig eller högre än erfarna manliga spelare. Kompetensen är viktigare än kön bland de etablerade spelarna. Visst har kvinnan mer att bevisa för att nå den kompetensen men när hon väl är där är hon nästintill jämställd och även om hon bara är nästintill jämställd så är det ett betydligt större kliv än det som gjorts i verkligheten.

Dessa möjligheter kan bero på att det ofta krävs en viss mentalitet att sätta sig ner och spela MMORPG och att det ofta är yngre spelare som spelar. Spelare som inte påverkats lika hårt om hur kvinnor och män skall agera, ungdomar vars fostran är öppnare. Men när det gäller dessa äldre spelare, påverkar inte deras uppfostran synen på män och kvinnors roller och därigenom skapar ett fundament för interaktion? Visst påverkar även äldre spelare världen men det finns en naturlig förklaring på detta. Det krävs ett visst mått av konservatism för att hålla kvar klassiska stereotypa bilder på vad som är manligt och kvinnligt och så fort en äldre människa väljer att interagera i en digital värld så påvisar detta att hon/han har ett öppet sinne. WoW är en korsning där nationaliteter, åldersgrupper och genus möts. Som Sandra uttryckte det så spelar det ingen roll vad du är så länge du är en WoW spelare.

Likt verkligheten så finns det ju undantag, manliga spelare som anser att kvinnor inte har något i WoW att göra men dessa åsikter avtar ju mer interaktion dessa manliga spelare har med kvinnor. En stabil guildmiljö med etablerade kvinnliga spelare gör att interaktionen sker på en mer avslappnad nivå. Visst finns det kvar manliga tankebanor om beskyddande men om detta beror på ett genuskontrakt eller att de faktiskt uppskattar att ha kvinnliga spelare med i guildet kan man ju fundera på. Personligen så har jag alltid uppskattat kvinnliga spelare då de har ett annat perspektiv på saker och ting samt att de i många fall är mycket mer kompetenta än den stora majoriteten av manliga spelare. WoW är en arena där kvinnor teoretiskt sett har en möjlighet att uppnå jämställdhet och där det ibland kommer väldigt nära att, precis som de Beauvoir skrev, *”män och kvinnor bortom sina naturliga olikheter otvetydigt hävdar sitt broderskap.”*

Om jag hade ställts till att föra vidare studier i ämnet hade jag valt att skapa ett guild med omvända förhållanden, det vill säga en stark majoritet av kvinnor där kvinnor styr och med endast ett fåtal manliga spelare. Det hade varit intressant att se likheter och skillnader mellan detta guild och konventionella mansdominerande guilds. Att få möjligheten att studera män i en underlägsen position och se hur interaktionen påverkas och skiljer sig. Det finns som bekant flera hierarkiska mönster som går att urskilja i den ”klassiska” strukturen och frågan är hur det hade sett ut om rollerna varit omvända. Hade kvinnorna tagit de manliga rollerna och tvärtom eller hade de vanliga mönstren bestått?



# Referenslista

## Skriftliga källor:

- Gemzöe, Lena. (2002). *Feminism*. Stockholm: Bilda Förlag
- Connel, Raewyn. (2009). *Om genus*. Göteborg: Daidalos
- Connell, Raewyn (2008) *Maskuliniteter* Göteborg: Daidalos
- Hirdman, Yvonne. (2010). *Genus – om det stabilas föränderliga former*. Malmö: Liber
- De Beauvoir, Simone. (2008) *Det andra könet*. Stockholm: Nordstedts Förlag
- Giddens, Anthony. (2007). *Sociologi*. Lund: Studentlitteratur
- Wahl, Anna. m.fl. (2001). *Det ordnar sig* Lund: Studentlitteratur
- Yee, Nick. (2006a) *The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments*. I Presence: Teleoperators and Virtual Environments 2006:3 volym 15. S 309-329.
- Castronova, Edward. (2003) *The price of "man" and "woman"- A Hedonic Pricing Model of Avatar Attributes in a Synthetic World*. I CESifo Working Paper (2003) nr 957.
- Abrahamsson, Bengt (2007). *Hierarki – Om ordning, makt och kristallisering*. Malmö: Liber
- Cole, Helena & Griffiths, Mark (2007). *Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers*. I CyberPsychology & Behavior 2007:4 volym 10 s.575-583.
- Stenberg, Peder (2011). *Den allvarsamma leken*. Umeå Universitet: Umeå 2011. Elektronisk version tillgänglig på <http://umu.diva-portal.org/>
- Fejes, Andreas & Thornberg, Robert red. (2009). *Handbok i kvalitativ analys*. Stockholm: Liber
- Bryman, Alan (2007) *Samhällsvetenskapliga metoder*. Malmö: Liber
- Hartman, Jan (2007) *Vetenskapligt tänkande – Från kunskapsteori till metodteori*. Studentlitteratur
- Starrin, Bengt & Svensson, Per Gunnar red. (2009) *Kvalitativ metod och vetenskapsteori*. Lund: Studentlitteratur
- Thurén, Torsten (2009) *Vetenskapsteori för nybörjare*. Malmö: Liber
- Ryen, Anne (2004). *Kvalitativ intervju – från vetenskapsteori till fältstudier*. Malmö: Liber
- Nylén, Ulrica (2005). *Att presentera kvalitativa data*. Malmö: Liber

## **Elektroniska Referenser**

Samtliga verifierade (2011/05/25)

Nationalencyklopedins hemsida:

<http://www.ne.se/> (2011/05/25)

Wikipedia

<http://sv.wikipedia.org/wiki/> (2011/05/25)

Faktatexter.se

<http://faktatexter.se/kategori/> (2011/05/25)

Yee, N (2005) MMORPG Lexicon

<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001313.php> (2011/05/25)

Wowwiki

<http://www.wowwiki.com/> (2011/05/25)

Hubpages

<http://hubpages.com/hub/Sandbox-MMO> (2011/05/25)

Eve online

<http://www.eveonline.com/> (2011/05/25)

Rock, paper shotgun

<http://www.rockpapershotgun.com/2008/09/09/the-great-war/> (2011/05/25)

Eve wiki

[http://www.eve-wiki.net/index.php?title=Band\\_of\\_Brothers](http://www.eve-wiki.net/index.php?title=Band_of_Brothers) (2011/05/25)

Star Trek Online

<http://www.startrekonline.com/> (2011/05/25)

Star Wars The Old Republic

<http://www.swtor.com/> (2011/05/25)

Gamespy.com

<http://archive.gamespy.com/amdmmog/week1> (2011/05/25)

Ultima Online

<http://www.uoherald.com/> (2011/05/25)

Ted Blog

[http://blog.ted.com/2010/03/17/gaming\\_can\\_make/](http://blog.ted.com/2010/03/17/gaming_can_make/) (2011/05/25)

Blizzard Entertainment

<http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?101007> (2011/05/25)

# Bilaga 1

## Intervjuguide

### ”Formalia”

Namn

Ålder

Civilstånd

Hur länge har du spelat? Varför?

Hur kom det sig att du började spela WoW?

Vad var din första karaktär? Varför?

Vad har du för main? Varför?

Har du några alts?

Spelar du Horde eller Alliance? Varför?

Har du raidat / raidar du?

### Huvudtema

Upplever du WoW som en värld där kön inte spelar någon roll?