

Skjulte spillere?
En studie av kvinner som spiller dataspill

Av Maren Agdestein



Masteroppgave i Medievitenskap
Institutt for Informasjons- og Medievitenskap
Universitetet i Bergen
Våren 2009

Forord

Jeg vil starte med å takke Rådet for Anvendt Medieforskning som tildelte meg stipend for oppgaven i en tidlig fase, det var en stor motivasjon for arbeidet videre. Jeg er også svært takknemmelig overfor intervjupersonene i utvalget mitt, som åpnet hjemmene sine og tok meg godt i mot. Oppgaven hadde ikke blitt til uten dere.

Arbeidet med denne oppgaven har blitt drevet frem av mange gode samtaler med venner, familie, medstudenter, og andre veiledere. Takk til dere alle sammen, deres gode innspill og oppmuntringer har vært uvurderlige. Noen må imidlertid fremheves spesielt. Min oppnevnte veileder Peter Larsen skal ha takk for kloke ord til riktige tider. Lea Bech-Thomsen hjalp meg å få de siste brikkene i min forståelse av diskursanalyse på plass, og Jonas F. Christoffersen skal ha takk for assosiasjonen til spillretorikkene. Grundige gjennomlesninger utført av henholdsvis Silje Hole Hommedal og Jan Frode Haugseth har vært svært konstruktive. Hedvig K. Myklebust skal ha takk for korrekturlesning på tampen.

Ellers vil jeg fremheve viktige spillfaglige og spillende stunder med Hedvig, Marianne Hagland Westerlund og Linn Søvig. En ekstra takk må rettes til min samboer Jan Frode som vet akkurat hva som skal til for å inspirere og motivere meg når det trengs. Dernest vil jeg takke vesle Maja varmt fordi hun stadig har minnet meg om at det finnes andre ting i livet som er vel så viktige som en masteroppgave.

Maren Agdestein

Bergen, 31.05.09

Innholdsfortegnelse

| | |
|---|-----------|
| INTRODUKSJON | 7 |
| EGEN MOTIVASJON | 9 |
| TIDLIGERE FORSKNING | 11 |
| ALDER OG KJØNN: HVEM SPILLER DATASPILL? | 11 |
| HVA ER DATASPILL? | 15 |
| "USYNLIGE" KVINNELIGE SPILLERE? | 16 |
| HACKER-STEREOTYPE | 18 |
| DISKURSTEORETISK PERSPEKTIV PÅ DATASPILL OG KJØNN | 20 |
| DET DISKURSANALYTISKE FELT | 20 |
| LACLAU OG MOUFFES DISKURSTEORI | 22 |
| HVA MED INDIVIDETS FRIHET? | 27 |
| EN KRITIKK AV DISKURSANALYSE OG DISKURSTEORI | 29 |
| SPILLING OG RETORIKKER | 30 |
| DET KVALITATIVE FORSKNINGSINTERVJU SOM METODE | 36 |
| FORTOLKNING PÅ FLERE NIVÅER | 37 |
| RELIABILITET, VALIDITET OG GENERALISERBARHET | 37 |
| UTVALGET | 39 |
| <i>Hvordan definere en spiller?</i> | 40 |
| <i>Rekruttering og utvelging</i> | 41 |
| <i>Aldersvariabelen</i> | 44 |
| <i>Utvalgets sammensetning</i> | 45 |
| INNHEMING AV DATAMATERIALE | 47 |
| <i>Intervjusituasjon og location</i> | 47 |
| <i>Kunnskapsbase og min egen rolle</i> | 48 |
| <i>Anonymitet</i> | 49 |
| <i>Intervjuguide og operasjonalisering</i> | 49 |
| <i>Pilotintervju</i> | 52 |
| TRANSKRIBERING | 52 |
| ANALYSE AV DISKURSER OM SPILL, KJØNN OG IDENTITET | 55 |
| FORTELLINGER OM INTERVJUPERSONENE | 55 |
| FREMANGSMÅTE I ANALYSEN | 57 |
| Å IDENTIFISERE SEG SOM SPILLER | 59 |
| <i>Frødis: "Spiller bare i blant"</i> | 59 |
| <i>Dina: "Unntak blant spillere"</i> | 64 |
| <i>Anne "Spill som del av alternativkultur-interesse"</i> | 69 |

| | |
|---|------------|
| <i>Tre grupperinger</i> | 73 |
| <i>Spiller- og hardcore gamer-posisjonen</i> | 75 |
| SPILL SOM UNDERHOLDNINGSMEDIUM | 76 |
| SPILLING UTEN ANSVAR? | 76 |
| <i>Evelyn: "Kvinner kan også være som barn"</i> | 77 |
| SPILLINNHOLD OG PREFERANSER | 83 |
| DE SYV SPILLRETORIKKENE | 84 |
| MATERIELLE DISKURSER OM SPILL OG SPILLERE | 88 |
| <i>Synlighet i offentlige "rom"</i> | 88 |
| <i>Tilgang på spillkultur</i> | 89 |
| ANNET | 92 |
| AVSLUTNING OG DISKUSJON | 93 |
| <i>Veien videre</i> | 96 |
| FORKORTELSER | 97 |
| LITTERATURLISTE | 98 |
| VEDLEGG | 103 |

Introduksjon

På 1990-tallet hadde dataspillindustrien og flere feministiske forskere et ønske til felles: at flere jenter skulle spille dataspill¹. Forskerne var opptatt av at jentene var i klart mindretall blant spillerne, og at data- og spillteknologien ble forbundet med menn og gutter. De ønsket like muligheter for både jenter og gutter til å bruke datamaskiner, og så dataspill som en inngangsport. Industrien på sin side ønsket å ekspandere markedet og favne flere jenter. Antologien *From Barbie to Mortal Kombat* (Cassell og Jenkins 1998) kom ut i dette farvannet for litt over ti år siden, og oppsummerte mye av datidens forskning på kjønn og dataspill. Et hovedpoeng hos flere av bidragsyterne i antologien var at stereotypiske fremstillinger av kjønn både i spill og markedsføring måtte ta mye av ”skylda” for den skjeve kjønnsfordelingen blant spillere. Mye har skjedd siden den gang, kvinneandelene blant spillerne har økt, i tillegg til at spillindustrien har blitt en av de største underholdningsindustriene på verdensbasis. I antologien *Beyond Barbie and Mortal Kombat* ti år senere forsøker en igjen å oppsummere forskningsfeltet (Kafai et al. 2008). Redaktørene skriver i introduksjonen at forskning på spill og kjønn ikke er like fokusert på spillinnhold, nå er en i større grad opptatt av å se spilling i en større kontekst: ”Who plays, how, where, why, what, and with whom, and what role gender has in these distinctions” (Kafai et al. 2008: xvii).

IKT-forskerne Jo Bryce og Jason Rutter kan sies å sette dataspillbruk i en bred kontekst, og fokuserer på dataspilling ikke bare som kjønnnet innhold, men som *kjønnnet aktivitet, i et kjønnnet rom* (Bryce og Rutter 2002, 2003, 2006). Et resultat av en slik kjønnethet, hevder de, er at mange kvinnelige spillere forblir ”usynliggjorte”. Bryce og Rutter skriver at mens statistikkene viser at mange jenter og kvinner spiller dataspill, blir de lagt lite merke til blant annet fordi de ikke deltar på store dataspilltreff eller i andre offentlige sammenhenger der det spilles spill. Årsaken til at de kvinnelige spillerne ikke er ”synlige” i en slik kontekst har i følge Bryce og Rutter med at dataspill nettopp oppfattes som ”kjønnet”. I denne oppgaven vil jeg undersøke kvinnelige spilleres diskursive praksiser, for å finne ut noe om deres konstruksjoner av kjønn og identitet i diskurser om spill. Hvordan kategoriseres spillere og ikke-spillere, hvordan kategoriserer de seg selv? Kan en se at dataspill oppfattes som en

¹ I denne oppgaven vil ”spill” og ”dataspill” referere til alle typer digitale spill. Dvs. ikke bare spill på pc, men også på håndholdte maskiner, konsoll, mobiler osv. Mer om dette i underkapitlet *Hva er dataspill?*

kjønnet aktivitet? Er det slik at forholdet til spillmiljøer kan ha en betydning, og er kvinnene synlige eller usynlige?

Når det gjelder bruk av dataspill er det blitt gjort mest forskning på barn, og minst forskning med hovedfokus på voksne (Kerr 2003, 2006: 106). Fjorårets stortingsmelding om dataspill er med på å vise at dataspill er blitt et betydningsfullt kulturuttrykk i Norge (St.meld. nr. 14 (2007-2008)). Da blir det viktig å se på hvem spillerne er, også de voksne. Det har ikke lyktes meg å finne noen studier som går spesielt på voksne kvinners bruk av dataspill i Norge, derfor synes jeg det er viktig at det blir gjort her i landet. Med tanke på tidligere forskning som har kommet frem til at kvinnelige spillere kan være ”usynlige”, er det er en enda større grunn til å belyse gruppen. Derfor er det at jeg velger å fokusere på voksne, kvinnelige spillere i denne oppgaven. Oppsummert kan en si at jeg vil undersøke *hvordan det er å være en kvinne som spiller dataspill*.

Ernesto Laclau og Chantal Mouffes diskursteori gir en innfallspor til forståelsen av identitet, og jeg har valgt å benytte deres diskursteori og diskursanalytiske metodeverktøy for å undersøke emnet for oppgaven. Valget er inspirert av doktoravhandlingen til Hilde Corneliussen om menn og kvinners relasjoner til datateknologi (2002). I presentasjonen av diskursteorien baserer jeg meg på et utvalg av Laclau og Mouffes sentrale verker, samt Marianne Winther Jørgensen og Louise Phillips innføringsverk til det diskursanalytiske felt (1999). Jeg forsøker også å vise, slik Corneliussen gjør (2002), at de Beauvoirs feministiske teori som formulert av Torill Moi (2005) kan kombineres med et diskursteoretisk perspektiv. Dernest har jeg brakt inn Brian Sutton-Smiths fremstilling av de syv retorikker om ”play” (1997), og foreslått at disse kan bidra til å undersøke diskursene om dataspilling hos kvinnene jeg vil studere.

I presentasjonen av tidligere forskning på kjønn, alder og dataspillbruk henter jeg bl.a. statistikk fra flere relevante undersøkelser om dataspillbruk, gjør rede for oppgavens definisjon av dataspill basert på Jesper Juuls definisjon (Juul 2003), går nærmere inn på Bryce og Rutters nevnte tekster som kjønn, innhold, rom og aktivitet, samt relaterer sentral forskning på dataspillbruk til forskning på bruk av IKT.

I oppgaven har jeg valgt det kvalitative forskningsintervju som metode for å samle inn data om det overordnede forskningsspørsmålet. I metodekapitlet støtter jeg meg hovedsaklig til Steinar Kvaales sentrale verk om *Det kvalitative forskningsintervju* (1997), samt Barbara Gentikows *Hvordan utforsker man medieerfaringer? Kvalitativ metode for (ferske) medieforskere* (Gentikow 2002). Jeg vil gjøre oppmerksom på at i slutten av oppgaven er en list med forklaringer over forkortelser som går igjen i teksten.

Egen motivasjon

”Nei, jeg er ingen gamer. Men apropos spill så skal jeg aldri kvitte meg med den gamle Nintendoen med Super Mario, naboen min og jeg brukte hele dagen i forigårs på å runde det.” – ”Molly” 22 år

Sitatet ovenfor stammer fra en uformell samtale med ”Molly”. Hun hevdet at hun ikke kunne noe om ”spilling og sånn”, men så viste det seg at hun eide en egen spillkonsoll som hun brukte flittig. Molly er en av flere andre kvinnelige spillere jeg har møtt som underdriver spillingen sin. Noen av disse uttrykker at de skammer seg litt over spillingen sin, og noen synes ikke de spiller ”skikkelig” nok når de holder på med ”lavstatus-spill”, som Tetris og Super Mario. Som spiller selv opplever jeg det som påfallende med denne underrapporteringen. Hvis det er slik at mange kvinnelige spillere undergraver spillingen sin, er dette antakelig noe som er med på å forsterke stereotypiske forestillinger om dataspillere som menn, og gjerne unge menn. Én motivasjon for å skrive denne oppgaven er for meg å synliggjøre at det finnes voksne kvinnelige spillere.

En fordel med å gå inn i et felt uten særlige forhåndskunnskaper, er at en har et nytt blikk og kan fange opp ”selvfølgeligheter”. Hvis man derimot har sterk kjennskap til feltet, kan man risikere at en er for involvert til å se det med klare øyne. Jeg har vært en aktiv bruker av dataspill siden jeg var barn, har studert spill på universitetsnivå, og har dessuten anmeldt spill for diverse aviser i et par år. Dette gjør at jeg sitter inne med mye kunnskap og erfaringer om emnet. Emnet engasjerer meg veldig på et personlig plan, og en kan si jeg selv kunne vært gjenstand for min egen studie. Dermed er det en viss fare for at jeg kan ha identifisert meg sterkt med dem jeg har studert, og ubevisst ha søkt etter å bekrefte de forestillingene og oppfatningene jeg har hatt på forhånd. Men jeg tror at jeg har klart å unngå en del av disse

fellene nettopp ved å tenke kritisk gjennom min egen rolle, mine preferanser og forutsetninger.

Tidligere forskning

Her vil jeg gå nærmere inn på tidligere forskning som kan være relevant for undersøkelsen av hvordan det er å være en kvinnelig spiller. Som Aphra Kerr understreker i artikkelen ”Girls Women Just Want to Have Fun – a Study of Adult Female Players of Digital Games” (2003), det er gjort svært få studier av voksne kvinnelige spillere. Den mest nærliggende studien for norske forhold er kanskje den pågående svenske studien av mødre som spiller dataspill (Enevold og Hagström 2008), men resultatene derfra gjenstår. I det videre trekker jeg veksler på studier av demografien blant spillere, definerer denne oppgavens syn på dataspill, går nærmere inn på begrepet ”usynlig” kvinnelig spiller, og tar opp hacker-stereotypen.

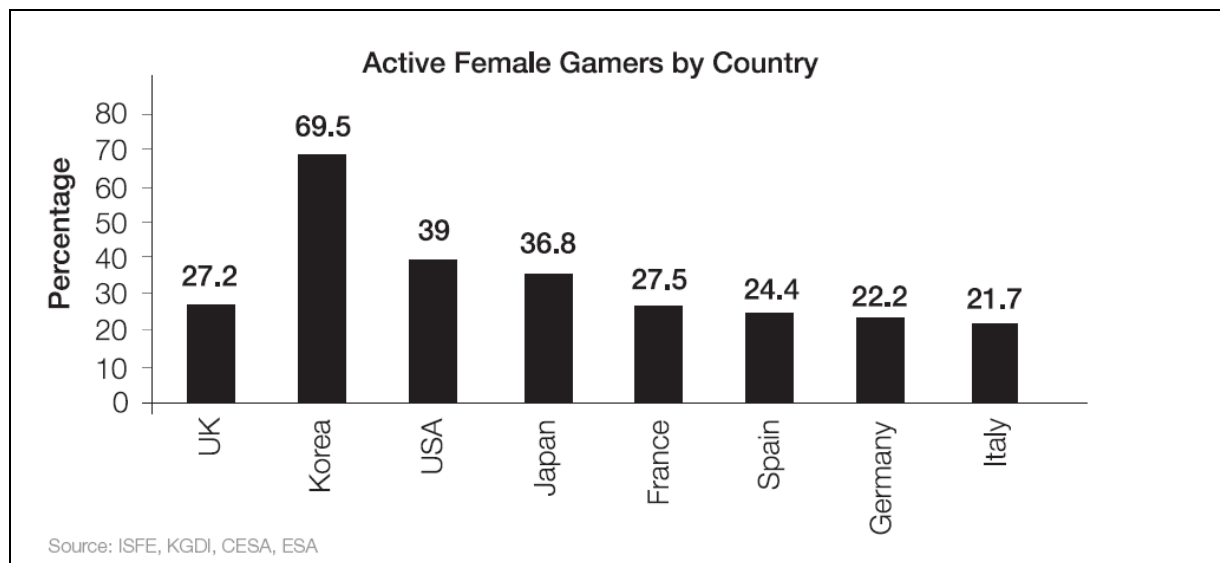
Alder og kjønn: hvem spiller dataspill?

Det gjøres flere forskjellige undersøkelser for å kartlegge den generelle spillerdemografien. Mange tilgjengelige undersøker er gjort av spillbransjen selv, eller på oppdrag fra dem. Generelt kan en si at det er gjort få akademiske undersøkelser om spillerdemografi, hvis en ser bort i fra de som er fokusert omkring unge og tenåringer (Kerr 2006: 108-9).

Vi har flere eksempler på at spillbransjen har presentert brukerundersøkelser som viser at spilling er svært utbredt i alle aldersgrupper, og at kvinner utgjør en stor gruppe av spillerne. Spillbransjeorganisasjonen i USA, Electronic Software Association, har publisert en rapport om spillerdemografien i landet (ESA 2008). Rapporten forteller at 40 % av spillerne i landet er kvinner, og at den gjennomsnittlige spilleren er 35 år.

ELSPA er spillbransjens samleparaply i England. Tabell 1 er hentet fra ELSPA White Paper 2004, og skal gi en oversikt over hvor mange prosent kvinner det finnes blant aktive spillere etter land:

Tabell 1: Kvinneandel i prosent blant aktive spillere, fordelt på land (2004)



Kilde: ELSPA (Krotoski 2004)

Tallene i tabellen indikerer at størrelsen på andelen kvinnelige spillere varierer internasjonalt. Korea utpreger seg ved at kvinneandelen blant de aktive spillerne er på nesten 70 %. Deretter kommer USA og Japan med henholdsvis 39 og 36.8 % kvinnelige spillere. De øvrige landene, som er de fem største i Europa, har i følge tabellen kvinneandel på mellom 21.7 % og 27.2 %. Ut i fra tabellen ser det ut til at i de største europeiske landene varierer kvinneandelen blant spillerne på en femtedel til en fjerdedel. Hva gjelder både ESAs og ELSPAs rapport er at det ikke oppgis målemetoder for undersøkelsene. Dette er et typisk problem ved bransjens egne undersøkelser. Det blir problematisk fordi vi kan anta at spillbransjen vil tjene på å motvirke synet på dataspillere som stereotypiske unge, asosiale gutter.

BBC kom i 2005 med en rapport basert på en kvantitativ og kvalitativ undersøkelse av brukere av dataspill i Storbritannia (BBC 2005). I rapporten kom man frem til at i alt 59 % av befolkningen i Storbritannia spiller spill. Her bør det nevnes at en spiller er definert som en som har svart at han/hun har svart at har spilt spill minst en gang i løpet av det siste halvåret, noe som er en svært bred definisjon. I følge rapporten er 45 % av disse i Storbritannia kvinner, altså nær halvparten. Man har inkludert spillere av alle digitale spill i undersøkelsen, dvs. spillere som spiller på tv, pc, internett, mobil, håndholdt eller via tv-en. En slik definisjon tar høyde for at spill er tilgjengelig på vidt forskjellige plattformer. Dernest gir den brede definisjonen av en spiller, nødvendigvis høyere utslag på antall spillere enn mer strikte definisjoner. Noen vil kanskje si at definisjonen er for bred. På den andre siden har BBC

differensiert spillerne og delt dem opp i grupper etter hvor mye de spiller. 48 % av de spurte oppga at de spiller en gang i uka eller mer, 7 % sa at de spilte en til tre ganger i måneden, og 4 % svarte at de spilte sjeldnere enn en gang i måneden. De som spilte minimum en gang i uka ble kalt "heavy users", neste gruppe "medium users", tredje gruppe "light". I følge rapporten kunne en se at når befolkningen ble sett under et hele, befant 27 % av mennene seg blant "heavy users", mot 21 % av kvinnene. Prosenten av menn som spilte minimum en gang i uka var større enn prosenten for kvinner, men for begge kjønn befant over en fjerdedel seg i denne gruppa. Prosentandelen blant kjønnene som befant seg i gruppene "medium users" og "light users" var marginalt forskjellige. Ellers viste også BBC-undersøkelsen at de yngste spilte mest, mens prosentandelen spillere for gruppen over 25 år var betraktelig mindre og synkende jo høyere alder. Gjennomsnittsspilleren var i følge rapporten 28 år. Det er verdt å nevne at BBC i tillegg til å være allmennkringkaster er et mediehus som også har egeninteresser i spillproduksjon. BBC oppgir imidlertid mer detaljerte målemetoder i rapporten, i motsetning til for eksempel ESA og ELSPA.

Statistikk over spillerdemografien i Norge kan vi finne i SSBs Norsk Mediebarometer, også kalt Mediebruksundersøkelsen, hvor man undersøker bruk av tv- og pc-spill en gjennomsnittsdag. Her kommer det frem at for 2007 var det 12 % av den norske befolkningen som spilte tv- eller pc-spill en gjennomsnittsdag (SSB 2008). De største andelene som sier de har brukt slike spill en tilfeldig dag, er blant de yngste målte aldersgruppene:

Tabell 2 Prosentandel som har brukt tv- eller pc-spill en tilfeldig dag, fordelt etter alder (2007)

| <i>Alder</i> | <i>9-12</i> | <i>13-15</i> | <i>16-19</i> | <i>20-24</i> | <i>25-44</i> | <i>45-66</i> | <i>67-79</i> |
|--------------|-------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| % | 49 | 44 | 21 | 17 | 8 | 6 | 4 |

Kilde: Norsk Mediebarometer 2007 (SSB 2008)

I tabell 2 kommer det tydelig frem at alder kan være utslagsgivende for hvem som svarer at de har spilt tv- eller pc-spill en vanlig dag. Både for aldersgruppen 9-12 år og 13-15 år er det oppunder halvparten som har svart at de spiller slike spill en gjennomsnittsdag. Andelene er betraktelig mindre for de eldre aldersgruppene. I tabell 2.1 kommer det også frem at kjønn både totalt sett og sett i forhold til alder utgjør en viktig faktor når det gjelder hvem som svarer at de spiller pc- og tv-spill en tilfeldig dag:

Tabell 2.1 Prosentandel som har brukt tv- eller pc-spill en tilfeldig dag, fordelt etter alder og kjønn (2007)

| <i>Alder</i> | <i>9-15</i> | <i>16-24</i> | <i>25-44</i> | <i>45-66</i> | <i>67-79</i> | <i>Alle</i> |
|--------------|-------------|--------------|--------------|--------------|--------------|-------------|
| Kvinner | 32 | 8 | 5 | 5 | 3 | 8 |
| Menn | 61 | 29 | 11 | 7 | 5 | 17 |

Kilde: Norsk Mediebarometer 2007 (SSB 2008)

Av tabell 2.1 ser en at i alt 8 % av den kvinnelige befolkningen sier at de spilte pc- eller tv-spill en gjennomsnittsdag, mot 17 % av den mannlige befolkningen. De yngste hadde høyest svarprosent også når man ser tall fordelt på kjønn, nærmere bestemt 61 % av guttene (9-15 år) og 32 % av jentene (samme aldersgruppe) sier de spilte slike spill i løpet av en gjennomsnittsdag. Prosentandelen menn som sier de har spilt tv- eller pc-spill en tilfeldig dag er større enn prosentandelen kvinner for alle aldersgrupper, men størrelsesforholdet er mindre hos de eldste aldersgruppene (SSB 2008). Generelt kan man si om tallene fra Norsk Mediebarometer at de yngste er mest aktive, og jo høyere alder, jo lavere spillaktivitet per gjennomsnittsdag. Mediebruksundersøkelsen gir dessverre ikke et heldekkende bilde av de norske spillerne, siden mer sporadisk bruk av spill er utelatt, og spill på håndholdte spillmaskiner, mobil og lignende ikke er registrert.

Oppsummert kan vi si at det både finnes statistikker som sier at forskjellene i andel kvinner og menn som spiller dataspill kan variere internasjonalt, og at det kan variere med alder. Enkelte undersøkelser viser at kvinner utgjør tilnærmet en like stor gruppe som menn blant de som spiller dataspill, og dernest at gjennomsnittsalderen på spillere er henholdsvis over 20 og 30 år. Vi kan se at det er forskjellige praksiser i forhold til hvordan man registrerer spilling, og i hvilken grad en er opptatt av å registrere spill for forskjellige plattformer. Når det gjelder ulikhetene mellom aldersgruppene i forhold til spillinteresse gjenstår det om dette vil utjevne seg med tiden, og om de unge tar med seg spillevanene sine når de blir eldre. At det er flere av de unge som spiller spill nå enn før, er antakelig blant annet fordi spillene er basert på en relativt ny teknologi.

Hva er dataspill?

I denne oppgaven bruker jeg betegnelsen ”dataspill” om alle digitale spill, dvs. ikke bare spill for pc, men også for tv, håndholdte maskiner, inkludert mobil, og så videre. Samtlige av slike spill kan representeres i binær kode og kjøres på en eller annen form for datamaskin. Siden man i hverdagspråket bruker ”data” om pc, kan det være misvisende å bruke betegnelsen dataspill, men alle spillmaskiner er faktisk en form for datamaskiner. Til grunn for denne oppgaven ligger et syn på at dataspill ikke kan regnes som ett medium, men at det er transmedialt siden det forekommer på så vidt forskjellige plattformer. Dette er i tråd med hva den kjente spillforskeren Espen Aarseth skriver i lederen i første utgave av *The International Journal of Computer Game research* (Aarseth 2001). Han hevder dataspill er noe unikt med unike egenskaper, og at man må se dataspillforskning som et felt for seg selv. I et slikt perspektiv blir det svært viktig å ta med i betraktning alle de forskjellige plattformene når en skal undersøke spillerdemografi.

Så hva er det som gjør dataspill unikt? Dette spørsmålet skal jeg ikke forsøke å gi et endelig svar på. En kunne eksempelvis ta utgangspunkt i at det i spill oppstår en egen verden med tilhørende regler som skiller den fra omverdenen, at spillet foregår innenfor en *magisk sirkel* (Huizinga 1955). Men dette gjelder også andre aktiviteter enn spill, for eksempel ritualer og de fleste former for leking. Dessuten gjelder dette spill generelt og ikke bare dataspill. En definisjon som forsøker å sirkle inn det særegne ved spill er Salen og Zimmermans: ”Et spill er et system hvor spillerne går inn i en kunstig konflikt, definert av visse regler, som resulterer i et kvantifiserbart utfall [egen oversettelse]” (Salen og Zimmerman 2004: 80). Svakheten ved denne definisjonen er at en del spill ender opp som grensetilfeller, for eksempel ”puzzle”-spill (som kryssord, Sudoku, Kabal) og rollespill. Jesper Juul er en av dem som har forsøkt å gi en definisjon av spill som både favner spillenes unike egenskaper, samtidig som definisjonen er så bred at den ikke ekskluderer enkelte spilltyper (Juul 2003: :35) [egen oversettelse]:

Et spill er et regelbasert formelt system med variabelt og kvantifiserbart utfall, hvor de forskjellige utfallene tillegges forskjellige verdier, spilleren utviser anstrengelse for å påvirke utfallet, spilleren føler seg tilknyttet til utfallet, og konsekvensene av aktiviteten er frivillige og forhandlingsbare.

Denne definisjonen virker tilsynelatende lik Salen and Zimmermans, bortsett fra at konfliktelementet er svært nedtonet, i tillegg til at det antakelig legges mer vekt på spillerens

rolle og opplevelse av spillingen. Men den viktigste forskjellen er at i tillegg til definisjonen, er det et forbehold: Det vil dukke opp grensetilfeller i spilldefinisjonen, men dette er ikke noe problem så lenge vi er i stand til å forstå *hvorfor* et spill er et grensetilfelle (Juul 2003: :31). Ved å se på hva det er som gjør eksempelvis kabal, rollespill og spill som The Sims som grensetilfeller, kan en altså tillate seg å inkludere dem i spilldefinisjonen. Dertil definerer Juul dataspill som en *videreutvikling* av spill i tradisjonell forstand. Eksempelvis endrer MMORPG'er som EverQuest begrepet om kvantifiserbart utfall, siden spillet ikke har noen endelig slutt og kan være "evig". Med et slikt perspektiv har en altså både en definisjon av spill som gir dataspill en særegen plass, og en definisjon av spill som ikke ekskluderer en hel del grensetilfeller.

"Usynlige" kvinnelige spillere?

Basert på statistikker som sier at forskjellene på kvinneandel og mannsandel av spillere stadig blir mindre, hevder Jo Bryce og Jason Rutter at det er mekanismer eller strategier som gjør at selv om flere og flere kvinner spiller spill, forblir de "*usynliggjorte*" (2002, 2003, 2006). Kvinnelige spillere synes ikke i den offentlige sfære og derfor blir de lagt lite merke til. De mener denne usynligheten altså ikke har med mangel på interesse for spilling blant kvinner å gjøre, men er et resultat av at spilling regnes som en "kjønnet" aktivitet. Bryce og Rutter skiller mellom "gendered content", "gendered space" og "gendered activities" for å gi et innblikk i hvordan dataspill er "kjønnet". En påstand er at den lave kvinneandelen i den offentlige spillesfære, for eksempel i spillehaller og spillbutikker, datatreff og spillforum på nettet er "(...) a product of the general gender dynamics of public gaming (...)" (Bryce og Rutter 2002: 250). Andre undersøkelser har styrket teorien om at en del kvinnelige spillere er *skjult* for spillemiljøene (Schott og Horrell 2000; Kerr 2003).

Bryce og Rutter påpeker at det er gjort svært mye forskning på kjønn og *innholdssiden* ved dataspill. For eksempel har man lokalisert stereotypiske fremstillinger av kvinner og menn, og uttrykket mangel på spill "for jenter og kvinner". Samtidig er det innenfor Cultural Studies-tradisjonen etablert at resepsjon er noe helt annet enn en "innsprøyting" av mening, men har karakter av å være en forhandling eller en kamp om tekstens betydning (Gentikow 1999). At innholdet er kjønn trenger ikke nødvendigvis å ha noe å si for bruken. Enkelte studier har likevel vist at jenter ofte ikke liker spill med aggressive elementer (Denner, Bean og Werner 2005), eller at mange tror at jenter ikke liker "voldelige og ekle skytespill" (Hommedal 2006).

Bryce og Rutter etterlyser imidlertid mer fokus på andre aspekter ved spilling. Spilling må nemlig undersøkes som sosial aktivitet, som er forankret i et sosialt rom, mener de. For eksempel er det nødvendig å se spillingen i tilknytning til "leisure constraints", som jeg oversetter til faktorer som begrenser avslapping i fritiden. "Constraints" er potensielle hindre for noe, en type begrensninger, men er altså ikke definitivt hindrende. Disse begrensende faktorene har innvirkning på i hvilken grad mennesker deltar i fritidsaktiviteter, hvor mye tid de bruker på dem, hvordan de utnytter fritidstilbudet som finnes, eller i hvilken grad de kan oppnå ønsket nytelse/avslapping (Bryce og Rutter 2003). T. L. Taylor som har forsket mye på onlinesamfunn og spillsamfunn spesielt, er også opptatt av å se spilling i et sosialt rom. Taylor skriver om at mange av årsakene til at en spiller eller ikke har med seg muligheter for tilgang på spillkultur (2008). Med spillkultur menes her sosiale nettverk og spilltilgang i den bredeste forstand. Kjønnets aktivitet handler for Bryce og Rutter om for eksempel at spilling oppfattes som en maskulin aktivitet og identifiseres med menn, noe som fører til at kvinner ikke så gjerne vil identifiseres med aktiviteten. Kjønnets rom går bl.a. på at de steder der det spilles spill i det offentlige rom er mannsdominerte. Dette kan igjen fungere som et hinder for kvinners inntreden. Men også innenfor hjemmets fire vegger kan det være et kjønnets rom. Schott og Horrell har undersøkt spilling i hjemmet og sett flere tilfeller av at et mannlige familiemedlem inntar rollen som "ekspert" i spillesituasjoner, og underminerer kvinnenes ferdigheter og kunnskap, så vel som tilgangen på spillemaskinene (Schott og Horrell i Bryce og Rutter 2003: 9). Da Aphra Kerr studerte kvinnelige spillere fant hun ut at mange av dem gjerne spilte på broren/kjærestens spillemaskin (2003). Til tross for det at spilling er kjønnets på flere vis, ser en altså at kvinner spiller, skriver Bryce og Rutter. Dermed kan en anta at det i tilknytning til bruk av dataspill foregår en "forhandling om dominerende konsepter om maskulinitet og femininitet" (Bryce og Rutter 2002: 252).

Bryce og Rutter er opptatt av at kvinnelige spillere usynliggjøres. En kan likevel merke seg at mens noen forskere mener at kvinnelige spillere er usynliggjort, kan en kanskje se en motsatt retning i spillbransjens egne forsøk på å fronte kvinnelige spillere for kvitte seg med spillerstereotyper. Eksempelvis kan Frag Dolls², som blir sponset av UbiSoft, sees som et forsøk på *synliggjøring*.

² <http://www.fragdolls.com/> [21.05.09]

Hacker-stereotype

Det er sannsynlig at mange oppfatninger om kjønn og dataspill henger sammen med oppfatninger om kjønn og datateknologi, og på sistnevnte felt er det gjort mye forskning. I ”Forget the Hacker? A critical re-appraisal of Norwegian studies of gender and ICT” skriver Helen J. Gansmo, Vivian A. Lagesen og Knut H. Sørensen om hvordan *hacker-stereotypen* symboliserer et maskulint hegemoni i data og IT, som mange innen feltet ikke ønsker å identifisere seg med (2003: 65):

The hacker stereotype is used to symbolise a masculine hegemony in computer science and as a symbol that links the identity of computers with a particular version of masculinity. Moreover, it used to highlight specificities of femininity through differences. Thus, the stereotype works to keep women out.

I følge forfatterne har forestillinger om hacker-stereotypen holdt kvinner utenfor dataområdet. Den stereotypiske hackeren ble først omtalt av Sherry Turkle på 80-tallet (Turkle 1984), og beskrives som en asosial ung mann som bruker all sin tid foran datamaskinen. Gansmo, Lagesen og Sørensen skriver også om at gutteromskompetanse er et begrep som brukes om den kompetansen på IKT-området som enkelte gutter kan ha tilegnet seg hjemme med datamaskinen, som kan gi dem et fortrinn i for eksempel skolesammenheng. Oppsummert kan en altså si at Gansmo, Lagesen og Sørensen beskriver hvordan aktører innenfor IKT-området bruker hacker-stereotypen og gutteromskompetanse som en slags kategoriseringsverktøy, og peker på hvordan dette påvirker det gjengse synet på forholdet mellom IKT og kjønn.

Datamaskinbruk kan altså forstås som kjønn i følge Gansmo, Lagesen og Sørensen, slik Bryce og Rutter påstår om dataspill. Parallelt til hacker-stereotypen kan en spørre seg om det finnes en *hardcore gamer-stereotype* innenfor spill. Et problem som undersøkelser av dataspillbruk har vist, er nemlig at det for mange oppleves som negativt å identifiseres med spillere (Kerr 2006: 112, 2003). Studier av spillere har vist at mange ikke vil klassifisere seg som ”gamer” fordi betegnelsen assosieres med ”hardcore” mannlige spillere som bruker overdrevent mye tid og penger på spilling. Dette gjelder kvinner så vel som menn.

I oppgaven har jeg vært interessert i å undersøke om en slik hardcore gamer-stereotype kan gjøre at kvinner ikke ønsker å identifisere seg med spilling. Et hovedpoeng hos Gansmo,

Lagesen og Sørensen er at siden forskningen på IKT lenge har vært sentrert omkring hacker-stereotypen, har dette ført til et ensidig syn på feltet, og i verste fall dikotomiske kjønnsstereotyper. De foreslår at en skal "glemme" hacker-stereotypen, og fokusere på heterogeniteten i IKT-feltet isteden. Jeg mener at jeg unngår slike dikotomiske kjønnsstereotyper selv om jeg stiller spørsmålet om en hardcore gamer-stereotype. I oppgaven stiller jeg et åpent forskningsspørsmål om hvordan det er å være en kvinnelig spiller, og undersøker flere aspekter ved dette.

Diskursteoretisk perspektiv på dataspill og kjønn

Denne oppgavens tema er hvordan kvinner opplever det å bruke dataspill. Da er det allerede tatt utgangspunkt i at kvinner kan oppleve det å spille dataspill, på en annen måte enn menn. Herunder skal jeg gjøre nærmere rede for dette utgangspunktet. Jeg skal vise hvordan oppgaven er forankret i et diskursteoretisk perspektiv, og videre hva et slikt perspektiv har å si for hvordan en kan oppfatte kjønnsidentitet og andre identiteter i tilknytning til bestemte aktiviteter. Et liknende perspektiv er inntatt i Hilde Corneliussens doktoravhandling *Diskursens makt – individets frihet. Kjønnede posisjoner i diskursen om data* (2002). Her benytter hun analyseverktøy inspirert av diskursteori. Avhandlingen tematiserer de relasjonene kvinner og menn har til datateknologi, som er et beslektet tema for denne oppgaven.

Det diskursanalytiske felt

En diskursanalytisk tilgang innebærer ikke bare metoder og teknikker for språkanalyse, men også en relativt omfattende teori om verden og hvordan vi strukturerer den. Innenfor det diskursanalytiske felt skiller Winther Jørgensen og Phillips mellom tre tilganger, i sin innføringsbok *Diskursanalyse som teori og metode* (1999). Disse tilgangene er diskursteori, diskurspsykologi og kritisk diskursanalyse, og det er flere varianter innenfor disse tre igjen. Det Winther Jørgensen og Phillips kaller for diskursteori er en tilgang basert utelukkende på Chantal Mouffe og Ernesto Laclau sine verker. Videre i oppgaven vil jeg referere til Mouffe og Laclaus diskursteori, når jeg skriver diskursteori.

Felles for alle de diskursanalytiske tilgangene er en strukturalistisk utsprunget oppfatning om at språk er en *representasjon* av virkeligheten, i motsetning til en avspeiling. Forenklet sagt er en diskurs i følge Winther Jørgensen og Phillips ”en bestemt måte at tale om og forstå verden (eller et udsnitt af verden) på” (1999: 6). Teoretikerne innenfor det diskursanalytiske felt er enige om at disse representasjonene er med på å skape virkeligheten. Like fullt finnes den fysiske verden, men den får bare betydning *gjennom* diskurs (1999: 17). En følge av at språket er en konstruert representasjon, blir for det diskursanalytiske felt en kritisk innstilling til selvfølgelig viten. Det meste kunne ha vært annerledes, både kulturelt og historisk. Det sosiale kommer dernest i et bestemt forhold til diskursene. Det vi vet, eller tror at vi vet, skapes i sosiale interaksjoner. Forskjellig viten fører til forskjellige typer handlinger, og

diskursene får dermed sosiale konsekvenser. Med en slik grunnleggende oppfatning om det sosiale som konstruert, plasserer det diskursanalytiske felt seg innenfor sosialkonstruksjonismen, som igjen kan plasseres innenfor poststrukturalismen (1999: 13-5).

Sosiale identiteter og sosiale relasjoner blir altså konstituert gjennom diskurser. Diskursanalysen går ut på å analysere språkstrukturene, eller diskursene, og de diskursive praksiser de forekommer i. Forskeren skal søke de konkrete kontekster der språket settes i spill, der hvor diskurser vedlikeholdes og endres (Winther Jørgensen og Phillips 1999: 21). Det kan like gjerne være et intervju på tv, som en hverdagssamtale. Som nevnt har det diskursanalytiske felt en kritisk innstilling til selvfølgelig viten. Som i annen kritisk forskning er målsettingen å utforske og kartlegge maktrelasjoner i samfunnet, kritisere disse relasjoner og peke på muligheter for sosial forandring (1999: 11).

Arbeidet til den franske filosofen Michel Foucault er av svært stor betydning for det diskursanalytiske felt, og de fleste teoretikerne innenfor feltet forholder seg til tekstene hans på en eller annen måte. Foucaults utviklet en teori om *makt* som noe uavhengig av bestemte agenter og strukturer. Makt er spredt over sosiale praksiser, og er produktiv samtidig som den er undertrykkende, i det at den er med på å skape diskurser, viten og subjekter (Winther Jørgensen og Phillips 1999: 22-3).

Hittil har jeg sagt noe om fellestrekkene for de tre diskursanalytiske tilgangene. Hva er så hovedforskjellene? Den kritiske diskursteori bygger på mange av de samme oppfatningene som diskursteorien. Den viktigste likheten går på at begge deler oppfatningen om at det stadig foregår en konflikt, rettere sagt kamp, mellom diskursene om å bli den mest dominerende. Det vil si hvilken diskurs som får definere og fastlåse betydninger i språket. Hovedforskjellen er at den kritiske diskursteori tillegger også andre sosiale praksiser evne til å skape den sosiale verden. Kritisk diskursteori er mer preget av tradisjonell marxisme, og ser andre sosiale fenomener som konstituerende, som økonomiske forhold. For Laclau og Mouffe handler slike fenomener også om diskurser, for det er diskursene og bare diskursene som konstituerer den sosiale verden. Dette skal jeg utdype etter hvert. Diskurspsykologien på sin side legger vekt på individers og gruppers aktive, diskursive håndtering av hverdagssituasjoner. En undersøker betydningsdannelser på individ- og gruppenivå, og understreker at individene er aktive i sin språkbruk. Til sammenligning ser diskursteorien individene som i stor grad styrt av

diskursene (Winther Jørgensen og Phillips 1999: 15-7). Når jeg har valgt diskursteoriens tilgang innebærer det altså i utgangspunktet et syn på at det sosiale konstrueres bare av diskurser, og at individene i større grad blir styrt av diskursene enn at de selv strategisk benytter seg av dem. Dette er noe jeg skal komme tilbake til og utdype, samt nyansere, når jeg nå skal gå nærmere inn på Laclau og Mouffes diskursteori og oppfattelsen av jegets frihet. Etter å ha forsøkt å gjøre rede for diskursteoriens plassering i det diskursanalytiske felt, skal jeg nå gå nærmere inn på selve teorien.

Laclau og Mouffes diskursteori

De franske teoretikerne Ernesto Laclau og Chantal Mouffe ga i 1985 ut *Hegemony and Socialist Strategy*, som senere har blitt en klassiker og gjenstand for mye diskusjon. Boka kan sees som et brudd med marxismen, noe som har ført til at mange har betegnet Laclau og Mouffe som post-marxister. Dette er en betegnelse de selv slutter seg til (Laclau og Mouffe 2001: ix-xi). En kan si at i første omgang er *Hegemony and Socialist Strategy* et politisk prosjekt om *det radikale demokrati*, og i andre omgang danner boka grunnlaget for en omfattende teori om diskurser og diskursanalyse. Laclau og Mouffe videreutvikler dette i senere arbeider, men boka kan fortsatt sees som et nøkkelverk. Mouffe oppsummerer boka slik i en senere artikkel: "The central thesis of the book [Hegemony and Social Strategy] is that social objectivity is constituted through acts of power." (Mouffe 2000: 752). Maktperspektivet i diskursteorien kan sees som det mest sentrale i forståelsen av det sosiale og i forståelsen av hva som er objektivt sant. Denne innfallsvinkelen fungerer som en introduksjon til diskursteorien til Laclau og Mouffe, nå vil jeg fortelle kort om bakteppet for diskursteorien før jeg fokuserer på de delene av teorien som er mest relevant for denne oppgaven. I tillegg til post-marxisme, er Laclau og Mouffe sterkt influert av poststrukturalismen og Lacans subjektteori. En særlig viktig inspirasjon har vært den politiske filosofen Antonio Gramscis betraktninger om marxismen og hegemonibegrepet. Den østerrikske filosofen Ludvig Wittgensteins oppfatning av språkspill er sentral for diskursbegrepet. Dernest er dekonstruksjon som prosess og forskningsstrategi, som først omtalt av den franske filosofen Jacques Derrida, en svært viktig inspirasjonskilde (Laclau og Mouffe 2001: viii-xi). Jeg vil fokusere mest på de diskursteoretiske begrepene til Laclau og Mouffe, og minst på det politiske prosjektet deres. Jeg vil her ta for meg de viktigste diskursteoretiske begrepene jeg ser som relevante for denne oppgaven, for å undersøke forhold omkring dataspillbruk, identitet og kjønn.

Følgende sitat er hentet fra omtalte *Hegemony and Socialist Strategy* (Laclau og Mouffe 2001: 105) [uthevinger i original]:

*[W]e will call **articulation** any practice establishing a relation among elements such that their identity is modified as a result of the articulatory practice. The structured totality resulting from the articulatory practice, we will call **discourse**. The differential positions, insofar as they appear articulated within a discourse, we will call **moments**. In contrast, we will call element any difference that is not discursively articulated.*

Sitatet oppsummerer sammenhengen mellom noen av de viktigste begrepene innenfor diskursteorien. *Diskurs* er det som utgjør en hel og total struktur av betydning innenfor et område. Diskurser er resultat av bestemte artikulatoriske praksiser. Der diskurser artikuleres, plasseres og fastlåses *elementer* i bestemte forhold til hverandre. Når de så er fastlåst og posisjonert med en identitet, kaller Laclau og Mouffe dem for *momenter*. Alle elementer er altså potensielle momenter. En slik diskurs kan være en medisinsk diskurs, som tillegger kroppen en helt bestemt betydning, i tilknytning til momentene sykdom, lege og så videre. Mennesker, dyr, bygninger, kjemiske stoffer, kunstnersk virksomhet, alt har fått og får betydning gjennom diskurser. Dette var en overfladisk introduksjon til nevnte diskursteoretiske begreper, herunder skal jeg utdype dem.

Winther Jørgensen og Phillips foreslår å se Laclau og Mouffes diskursbegrep som en *reduksjon av muligheter*: ”En diskurs prøver å gjøre elementer til momenter ved å ved å redusere deres flertydighet til entydighet” (1999: 38). Her kommer konflikten mellom diskurser til syne, i det at forskjellige diskurser kjemper om å posisjonere de samme elementene. Noe av det mest sentrale i Laclau og Mouffes diskursteori er diskursenes kamp om mening, om å oppnå hegemoni. Når en diskurs er *hegemonisk*, fremstår gjerne som noe ”de fleste er enige om”, en mening som er allment akseptert (Corneliussen 2002: 65). Laclau skriver at en hegemonisk diskurs vil fremstå som en objektiv sannhet (Laclau 1990: 34). Forskjellige diskurser forsøker altså å oppnå en fastlåsing av betydningsmuligheter, på bekostning av andre diskurser. De vil oppnå en form for ledelse. Denne forståelsen av makt kan sies å ligne maktforståelsen til Foucault (Winther Jørgensen og Phillips 1999: 49). Makt er ikke noe konkret som bestemte aktører besitter. Makt finnes i de prosessene som skaper vår forståelse av verden, i dannelsen av hvordan vi gir mening og betydning til ting. Foucault

beskriver det som at diskursene "tar" makten fra subjektene (f.eks. Foucault og Schaanning 1999).

I det en diskurs gjør et element om til et moment, skjer en midlertidig lukning av betydning. For eksempel kan en tradisjonell kjønnsdiskurs sies å ville redusere elementet "mann" til noe entydig, for eksempel ved at det knyttes opp til bilkjøring og lyst på det motsatte kjønn. Ved midlertidig lukning av betydninger og betydningsforhold, utelukker diskursen alle andre muligheter for betydning. Enhver diskurs aktiverer slik et "overskudd av mening" som består av "resten" av de betydningene et tegn kan ha. De mulighetene som en diskurs utelukker, kaller Laclau og Mouffe for *det diskursive felt*, som altså da er de betydningstilskrivninger et tegn har eller har hatt i andre diskurser (2001: 111). Det er imidlertid svært viktig å understreke at en lukning av betydning alltid er midlertidig. For Laclau og Mouffe vil overgangen fra element til moment aldri være fastlåst en gang for alle, ustabilitet er et grunnleggende trekk ved det sosiale (2001: 110).

Diskurser utkrystalliseres gjennom *nodalpunkter*. Disse er privilegerte tegn som de andre tegnene blir strukturert ut i fra (2001: 112). De er de mest betydningsfulle momentene i en diskurs. I eksempelet med den medisinske diskurs er "kroppen" et slikt nodalpunkt, som "sykdom" og "medisin" blir ordnet i forhold til.

Diskursteoriens forståelse av subjekt og identitet er det som jeg ser som mest relevant for denne oppgaven, og for diskursanalysen av materialet mitt. Slik Laclau og Mouffe ser subjektet, er subjektet det samme som *subjektposisjoner* i en diskursiv struktur (2001: 115). En subjektposisjon er den posisjonen innenfor en diskurs som et subjekt har mulighet for å innta. Til disse posisjonene knytter det seg forventninger om alt fra oppførsel til tale. Et subjekt vil innta forskjellige subjektposisjoner etter hvilket sted det befinner seg, eller etter hvilke diskurser som gjør seg gjeldende. Eksempelvis kan et individ identifisere seg med subjektposisjonene "søster", "nordmann", og "kunde" i forskjellige sammenhenger. Begrepet Laclau og Mouffe bruker for å skildre det at mange diskurser tilbyr forskjellige subjektposisjoner for individet, er *overdeterminering*. Det at subjektet posisjoneres flere steder, og ikke bare ett sted, medfører at subjektet ikke er rent determinert, men også at det er fragmentert. Subjektet er aldri fastlåst på ett sted (2001: 111).

Fra Lacan henter Laclau og Mouffe begrepet *mesterbetegnere*, som Winther Jørgensen og Phillips omtaler som identitetens nodalpunkter, altså det viktigste momentet som innholdsutfyller identiteten. Eksempelvis kan ”mann” og ”kvinne” være mesterbetegnere. Forskjellige diskurser tilbyr innholdsutfylling av slike mesterbetegnere, og dette skjer ved å knytte betegnere sammen i *ekvivalenskjeder* som etablerer identiteten relasjonelt. For eksempel finnes det en utbredt diskurs som setter likhetstegn mellom ”mann”, ”styrke” og ”fotball”, og stiller det ovenfor ”kvinne”, ”passiv” og ”strikking”. Slik gir diskursen handlingsanvisninger og en form for forventninger til de subjektene som identifiserer seg med mann eller kvinne, som man må leve opp til hvis en ønsker å bli betraktet som ”ekte” mann eller kvinne. På samme måte tilbyr diskurser posisjoner tilknyttet gruppeidentitet. Når man lar seg representere av en klynge betegnere med et nodalpunkt som sentrum, får man altså en identitet. Disse identitetene er noe man tar på seg, tildeles og forhandler i sosiale prosesser (Winther Jørgensen og Phillips 1999: 54-6).

Konfliktperspektivet er sentralt i Laclau og Mouffes diskursteori, som nevnt. Det finnes ikke *faste* sosiale fenomener, men det foregår stadig *kamper* om definisjoner og betydningen av begreper. Når forskjellige identiteter gjensidig forhindrer hverandre, kaller Laclau og Mouffe dette for antagonisme. Antagonisme kan sees på som diskursteoriens begrep for konflikt (Winther Jørgensen og Phillips 1999: 60). En kan tenke seg en antagonisme når en mann på den ene siden kan defineres som en bonde med forpliktelser overfor jordbruket, og når han på den andre siden kan defineres som en soldat som må ut i krigen for å forsvare landet sitt. Slike antagonismer mener Laclau og Mouffe beviser at objektivitet ikke er mulig (2001: 125). Når det innenfor et område har oppstått enighet om at noe er ”sant”, er det en diskurs som midlertidig har funnet feste, og det er snakk om en *hegemonisk intervensjon* som undertrykker andre diskurser (Laclau 1993: 282). Antagonisme og hegemoni kan altså sees som motsetninger, som kan oppheve hverandre. En hegemonisk diskurs forsøker å gi en hel struktur av mening, men der en stadig ser konflikter og motpoler mellom diskursers meningsutfylling, er det antagonistiske forhold mellom diskurser.

Jeg vil nå så vidt komme innom det politiske prosjektet til Laclau og Mouffe, fordi det har en konsekvens for synet på tilgjengelige subjektposisjoner. Politikk er et svært omfattende begrep hos Laclau og Mouffe, det forstås som det å skape samfunnet på en bestemt måte, og derved utelukke alle andre muligheter (Winther Jørgensen og Phillips 1999: 47). Chantal

Mouffe retter en sterk kritikk mot den habermasianske deliberative demokratimodell³, med utgangspunkt i diskursteorien. Premisset for denne demokratimodellen ligger i Habermas' syn på offentligheten. Offentligheten er et sted hvor aktører, hvis de kan diskutere fritt og med like muligheter i en ideell talesituasjon, kan komme frem til konsensus om hva som er den beste mening. Et ideal for demokratiet blir følgelig fri meningsutveksling, uten meningsforfølgelse og så videre. Ifølge Mouffe vil en slik enighet være resultat av én undertrykkende diskurs' dominans, et hegemoni. Mens et mer demokratisk og inkluderende ideal vil være mest mulig meningsutvikling og definisjonskamp. Dette alternative demokratiidealet kaller Mouffe for antagonistisk pluralisme (Mouffe 2000). Som sagt er Mouffe og Laclaus prosjekt primært et politisk prosjekt, men definisjonen av det politiske kan utvides til alle deler av samfunnets organisering. En kan si at i alle deler av det sosiale bør det være et ideal om antagonistisk pluralisme. En kan si at der en diskurs har fått midlertidig hegemoni, vil det begrense tilgjengelige subjektposisjoner for individene i et samfunn, noe som i et diskursteoretisk perspektiv sees som maktutøvelse, og som udemokratisk og undertrykkende. Innenfor alle områder blir det mulig å sette spørsmål ved vedtatte sannheter, om betydninger og defineringer av begreper. Slik en for eksempel kan sette spørsmål ved diskurser om kjønn og dataspill.

Alle typer sosial praksis er artikulerte, diskursive praksiser, det vil si en aktiv reduksjon av betydningsmuligheter, fordi det setter tegnene i bestemte relasjoner med hverandre sentrert rundt nodalpunkter (Laclau og Mouffe 2001: 113). Det inkluderer blant annet alle muntlige og skriftlige uttrykk. I tillegg inkluderer det hva vi ser på som det materielle. Her kan Laclau og Mouffes teori sees som svært ytterliggående. Men selv om de hevder at materielle ting som fjell, penger og datamaskiner er diskursive, hevder de altså at en stein faller uavhengig av et "jeg". Poenget er at steinen alltid vil forstås diskursivt, for eksempel som del av et ras, som et tegn fra gudene, osv. Hilde Corneliussen eksemplifiserer med at en datamaskin kan sees som en representant for en diskurs om data, formet av konteksten maskinen settes i (Corneliussen 2002: 69). For Laclau og Mouffe blir det slik at når det sosiale sees som en diskursiv konstruksjon, kan en analysere alle sosiale fenomener med diskursanalytiske redskaper (Winther Jørgensen og Phillips 1999: 34). Slik kan en identifisere innholdsutfylling av forskjellige betegne, diskurser, hierarkisering av elementer og subjektposisjoner.

³ Som blant annet uttrykket i Habermas' *Borgerlig offentlighet* (1971)

Oppsummert kan vi si at diskursteorien kan sees som en teori om betydningsdannelse, om makten i språk og det sosiale generelt, og en teori om hvordan det oppstår ”sannheter” i et samfunn. Om subjektet sier diskursteorien at det er fragmentert, identitet er å identifisere seg med en subjektposisjon i en diskurs, og både subjektet og identiteten er foranderlig som følge av at det hele tiden finnes konkurrerende diskurser. På samme måte som individuell identitet etableres via ekvivalenskjeder, gjør også gruppeidentitet det. Subjektposisjoner og dermed identiteter er altså et kampfelt, hvor forskjellige sammenkjedinger av elementer kjemper om å gjøre seg gjeldende. En kan studere artikulasjoner og artikulatoriske praksiser, for å se på hvordan elementer kjedes sammen, på hvordan betegner innholdsutfylles, og hvilke subjektposisjoner som diskursene tilgjengeliggjør.

Hva med individets frihet?

Laclau og Mouffe legger stor vekt på det diskursteoretiske maktperspektivet, og på hvordan diskursene virker gjennom individene. Hvilke subjektposisjoner som aktiveres, varierer med forskjellige situasjoner, diskurser og kamp mellom diskurser. Dermed er ikke individet fullstendig determinert, som tidligere nevnt. Men hva betyr dette i praksis, og hvordan skal vi forstå forholdet mellom determinering og frihet? Og hva har det å si for hva det er å være en kvinne? Her vil jeg si noe om hvordan en kan kombinere en diskursanalytisk tilnærming til kjønn med Simone de Beauvoirs kjønnsforståelse i følge Torill Moi. Dette er inspirert av det Hilde Corneliussens doktoravhandling hvor hun gjør en lignende kombinasjon (2002).

Feministen, filosofen og forfatteren Simone de Beauvoir sitt mest berømte sitat om at ”man fødes ikke som kvinne – man blir det”, er vanligvis blitt tolket som at Beauvoir skiller mellom *biologisk* og *sosialt kjønn*. Feminister fra mange leire har argumentert for et skille mellom sosialt og biologisk kjønn, mellom kultur og natur. Det er blant annet for å motvirke ideer om biologisk determinisme, av typen ”Fordi du er kvinne skal du passe barn”. I ”Hva er en kvinne?” (2005) tar Toril Moi til orde mot et slikt dikotomisk skille, og hevder at hennes tolkning av Simone de Beauvoirs forståelse av kroppen er et fruktbart og godt alternativ til å forstå kjønn. Andre har forsøkt å finne et alternativ tidligere, spesielt poststrukturalistiske feminister, men Moi retter en hard kritikk mot disse og hevder de har mislykkes. Dermed er man tilbake til start, og skillet mellom sosialt og biologisk kjønn er ifølge Moi svært problematisk: ”Generalisering av sosialt kjønn kan være like undertrykkende som

generaliseringer av biologisk kjønn”(2005: 25). En variant av det tidligere eksempelet vil i så måte være: ”Fordi du er sosialisert som kvinne skal du passe barn”. Imidlertid mener Moi at man i Beauvoirs arbeid finner et fullgodt alternativ til skillet mellom biologisk og sosialt kjønn, i en helt bestemt forståelse av kroppen.

Beauvoirs kroppsforståelse, slik Moi fremstiller den, går ut på å se kroppen som en *situasjon*. Vi er alltid i en situasjon, ”situert”, men vår situasjon er stadig i endring. Dette er blant annet fordi vår ”levde erfaring” stadig er i endring. Levde erfaring er et viktig eksistensialistisk begrep, og står for totaliteten av en persons subjektivitet (Moi 2005: 96). Dette omfatter også kroppslig kjønnsforskjell. Kvinnekroppen er en nødvendig del av definisjonen ”kvinne”, men den er ikke alene tilstrekkelig som en definisjon. Kvinnekroppen blir altså ikke undertrykkende i en slik forståelse. ”Kvinnen definerer seg selv gjennom det hun gjør med det verden gjør med henne. Denne prosessen er åpen og pågår så lenge vi lever” (2005: 106). Ifølge denne definisjonen er kjønn ikke helt determinerende, *kroppen er både fri og til en viss grad begrenset*. Biologisk kjønn blir altså ikke satt opp mot sosialt kjønn, og en har et fullverdig alternativ til biologisk determinisme, ifølge Moi. Bruker en Simone de Beauvoirs kroppsforståelse, er perspektivet altså at en kvinne er det hun gjør med det verden gjør med henne. Ifølge Moi er det unødvendig med et klarere svar på hva en kvinne er. Hun, kvinnen, svarer *delvis selv*.

Simone de Beauvoir har et eksistensialistisk og fenomenologisk utgangspunkt, inspirert av spesielt Sartre, Merleau-Ponty og Heidegger. Eksistensialisme fokuserer på det konkrete individets eksistens, med et sterkt fokus på frihet til å bestemme selv hvem man vil være (Skirbekk og Gilje 2000: 586). Fenomenologi tar for seg hvordan handlinger og hendelser fremtrer for jeget (2000: 579). de Beauvoirs siktemål slik vi har sett er å si noe om kvinnens jeg, og om hennes erfaringer. Utvider en fokuset slik at det omfatter mange kvinner, slik jeg velger å gjøre, kan en antakelig snakke om en felles type kvinnelig erfaring som ligger i bunnen. Moie tolkning av de Beauvoir kan gi en forståelse av kvinnen som fri til å gjøre og definere seg selv innenfor de rammene som er gitt henne av samfunnet og strukturene rundt henne. Kvinnene i studien min kan i et slikt perspektiv sees som eksempler på kropp som situasjon, eksempler på hva kvinner har gjort med hva verden har gjort med dem. En vil kunne si at det å være og å oppleve noe som kvinne, vil være annerledes enn å være og å

oppleve noe som mann. Det er dette utgangspunktet jeg har i oppgaven når jeg fokuserer på kvinners erfaringer, i tillegg til det diskursteoretiske.

Simone de Beauvoirs kjønnsforståelse i følge Moi, kan slik kombineres med en diskursanalytisk tilnærming til kjønn. Forholdet mellom samfunn og individ i setningen ”en kvinne er hva hun gjør med det verden gjør med henne”, kan en se for seg som en diskursivt definert subjektposisjon (Corneliussen 2002: 72). Individet, eller kvinnen i dette tilfellet, har til en viss grad en frihet til selv å forme sitt jeg og identitet, men på bakgrunn av diskursive praksiser.

En kritikk av diskursanalyse og diskursteori

Søren Kjørup er en av de som har gått hardt ut mot det diskursanalytiske felt, først og fremst dens sosialkonstruksjonistiske grunnlag (2000). Hovedpoenget for Kjørup er at det er vitenskapelig ufruktbart, og amoralsk, å se virkeligheten kun som en sosial konstruksjon. En må for eksempel kunne argumentere mot enkeltpersoner som hevder at utryddelsen av jøder under andre verdenskrig ikke fant sted. Med et rent sosialkonstruksjonistisk utgangspunkt kan en bare si at både argumenter for og i mot er like gyldige, mener Kjørup. Slik blir det diskursanalytiske felt og diskursanalyse relativistisk. Det skal sies at han gjør unntak for kritisk diskursanalyse, som kan sies å ha et fastere ideologisk standpunkt.

Kjørup har et poeng i at diskursteorien, i alle fall slik den formuleres av Laclau og Mouffe, ikke tar åpent stilling til om enkelte diskurser er ”bedre” enn andre. Som sagt er kampen mellom diskurser sentral hos Laclau og Mouffe. Når hegemonibegrepet er viktig i diskursteorien, er det fordi det beskriver en dominerende diskurs. En slik dominans medfører undertrykkelse av andre diskurser. Det er kanskje slik at Laclau og Mouffe ikke gir fortrinn til noen diskurser, og slik kan sies å hylle pluralisme, de manges stemmer. Den antagonistiske pluralismen slik Mouffe beskriver skal ideelt sett gi *flest* individer muligheter til å identifisere seg med identiteter, eller subjektposisjoner (Mouffe 2000). Dette kan sees på som et ideal i seg selv.

Det er kanskje en svakhet ved diskursteorien at den ikke direkte tar stilling til om for eksempel mord er galt eller ei. Det at diskursanalyse kan vise at forskjellige diskurser kan definere en myrdet som for eksempel henrettet, offer eller martyr kan likevel gi flere

muligheten til å *artikulere annerledes enn de ellers ville ha gjort*. Det Kjørup kaller relativisme, bunner i en åpen og kritisk innstilling til selvfølgelig viten. Istedenfor å se dette som en svakhet, kan en se det som nettopp styrken til det diskursanalytiske felt.

Spilling og retorikker

I løpet av diskursanalysen utført i denne oppgaven så jeg at det var relevant å sammenligne funnene med Brian Sutton-Smiths syv retorikker om ”play” (Sutton-Smith 1997). Detaljene omkring hvordan funnene ble belyst av retorikk-inndelingen skal jeg komme tilbake til i analysekapitlet. Her vil jeg forsøke å beskrive de syv retorikkene, og argumentere for at de kan forstås som relevante for det diskursteoretiske rammeverket.

Brian Sutton-Smith skiller mellom syv forskjellige *retorikker* som kan identifiseres i beskrivelser av ”play”, i hans kanskje mest kjente verk *The Ambiguity of Play* (1997). Her oversetter jeg ”play” som spill/lek, og understreker med dette at retorikkene handler om mer enn bare spill generelt, de omhandler også forskjellige lekeaktiviteter. Tittelen på verket henspiller til at gruppen av retorikker han fremlegger, først og fremst handler om de forskjellige *flertydighetene* til begrepet spill/lek. Sutton-Smith er en ledende forsker innenfor studier av spill/lek, og en kan si at han i boka forsøker å oppsummere feltet. Retorikkene viser til mønstre i *måter* en forstår hvorfor og hvordan man spiller. Sutton-Smiths definisjon av retorikk er som følger (1997: 8):

The word rhetoric is used here in its modern sense, as being a persuasive discourse, or an implicit narrative, wittingly or unwittingly adopted by members of a particular affiliation to persuade others of the variety and worthwhileness of their beliefs (...) As the term is used here, the rhetorics of play express the way play is placed in context within broader value systems, which are assumed by the theorists and presented persuasively to the rest of us.

De syv retorikkene er overtalende diskurser som plasserer spill/lek i større verdisystemer, skriver Sutton-Smith. I følge ham formuleres retorikkene i de forskjellige teoriene om spill/lek som finnes, og disse påvirker hvordan både teoretikere og andre tenker om spill/lek. Slik Sutton-Smith bruker retorikkbegrepet her, kan det etter min mening synes å være sammenfallende med diskursdefinisjonene som er nevnt hittil i oppgaven. Retorikkene kan

representere måter å se verden på, slik Winther-Jørgensen og Phillips definerer diskurs (1999: 6). I forhold til diskursteoriens definisjon slik den er formulert i kapitlet *Laclau og Mouffes diskursteori*, kan en retorikk sees som en diskurs i at den reduserer elementer til momenter, og kjeder dem sammen til komplekse meningsstrukturer. Sutton-Smith skriver at retorikkene er overtalende uten å utdype dette spesielt, mens diskursteorien på sin side legger vekt på at diskursene er styrende, dog ikke determinerende. Sutton-Smith vektlegger heller ikke kampforholdet mellom de forskjellige måtene å se spill/lek på, slik Laclau og Mouffe gjør om diskurser. En kan altså se forskjeller, men også store likheter mellom retorikk- og diskursbegrepet i diskursteorien. Videre i oppgaven vil jeg beholde Sutton-Smiths retorikkbegrep for å markere at jeg henter kategoriene fra et opprinnelig annet perspektiv enn det diskursteoretiske. Retorikkene er nemlig relevante for hvordan kvinner som spiller dataspill snakker om spill, og i analysekapitlet vil jeg som sagt gå i detaljer om hva dette kan ha å si for hvilke identiteter kvinnene har mulighet for å innta. Her vil jeg presentere de syv retorikkene, for så å komme tilbake til dem igjen i analysedelen:

Tabell 3: Sutton-Smiths syv retorikker (Seven rhetorics of play)

| Spill/lek som... | Utdyping | Brukes vanligvis om | Røtter |
|----------------------------|--|---|---------------|
| Utvikling | Basert på at barn og unge utvikler seg gjennom lek. Sosialiseringaspektet viktigere enn gleden ved å leke/spille. | Barn og dyr sin lek | Samtid |
| Skjebne | Menneskeliv og lek/spill er styrt av skjebnen. Eventuelt magi eller astrologi med i bildet. Ikke så vanlig i vår tid. | Gambling (spilling om penger) og spill basert på tilfeldigheter | Antikk tid |
| Makt | Spill/lek som representasjon av konflikt, forsterker statusen til heltene/de seirende eller de som styrer konkurransen. | Sport, idrett, konkurranser | Antikk tid |
| Identitet og fellesfølelse | Spille/leke-tradisjonen bekrefter, opprettholder eller forsterker felles gruppeidentitet og fellesskapsfølelse. | Tradisjonelle festligheter og festivaler | Antikk tid |
| Det imaginære | Idealiserer fantasien og kreativiteten i lek/spillverdenen. Understøttet av moderne positive holdninger til kreativitet og nytenkning. | Leken improvisasjon i kunst, litteratur, og andre typer kulturuttrykk | Samtid |
| Selvets diskurs | Spill/lek blir idealisert med fokus på spillernes opplevelser, moro, avslapping, virkelighetsflukt, og den indre og estetiske tilfredsstillelsen som spill/lek gir mulighet for. | Aktiviteter man gjør alene, som hobbyer, eller høyrisiko-aktiviteter som bunjee-jumping | Samtid |
| Spill som lettsindighet | Vanligvis om det uvirksomme eller latterlige. I moderne tider blir spill/lek en slags lekende protest mot det foreskrevne. "Snur opp ned" på den puritanske arbeidsmoralens syn på spill som bortkastet tid. | Uvirksomme eller latterlige aktiviteter. Brukt om de tradisjonelle rollene til narrer og skøyere. | Antikk tid |

Et fellestrekk for samtlige av retorikkene er i følge Sutton-Smith at de står i motsetning til ”den klassiske arbeidsmoralen”, hvor spill/lek blir sett på som bortkastet tid innenfor en retorikk om puritansk arbeidsmoral. Spilling/leking sees som uvirksomhet, og derfor også sløsing med tid. I følge Sutton-Smith er utviklingsretorikken dominerende i vår kultur, i betydningsdannelsen omkring spill. Spill og lek er en aktivitet man vanligvis forbinder med barn, som hjelper barna å utvikle seg både sosialt, moralsk, kognitivt, og så videre. En måte å forstå det at så mange spill med voldelig innhold fordømmes i media, er at det innenfor utviklingsretorikken bryter med idealet for hva en ønsker at barn skal læres opp i. Identitets- og fellesskapsretorikken kan tenkes å favorisere spill en kan spille sammen, i motsetning til spill en bare kan spille alene som ikke nødvendigvis genererer noen form for fellesskapsfølelse. Skjebneretorikken er lite utbredt, men kan gjerne lokaliseres i tilknytning til lotterier, hvor noen mener det er mer enn tilfeldigheter som gjør at en kan vinne.

Det kan av og til være vanskelig å skille maktretorikken og identitets- og fellesskapsretorikken fra hverandre, for leken/spillet er på mange måter basert på at en deler felleskap i begge retorikker, men skillet går ved at det er et konfliktmoment involvert i maktretorikken. I maktretorikken er det først og fremst de seirende som feires. I identitets- og fellesskapsretorikken kan enkeltpersoner også hylles, for eksempel hyllest av en kjendis i en festival, men totalt sett er det gruppen eller samfunnet selv som står i fokus.

Gråsoner mellom selvets retorikk og utviklingsretorikken kan en også se når det gjelder læring og kunnskap. Her tolker jeg det slik at en kan sette et skille når definisjonen av læring går over fra å dreie seg om sosialisering, til å dreie seg om selvutvikling. Spill som fokuserer på språkopplæring for både barn og voksne, vil altså være akseptert i utviklingsretorikken. En kan lære seg å drive bungee-jumping, men det er først og fremst selvutvikling som foregår. Slik selvutvikling er ikke like ”samfunnsnyttig” og sosialiserende, og dermed ikke akseptert i utviklingsretorikken. Selvets retorikk favner i følge Sutton-Smith psykologen Csikszentmihalyis teori om *the flow state* (2008), som jeg vil nevne i analysen. ”Flow” refererer til en tilstand som kan oppnås for eksempel under spill, hvor spilleren blant annet ”glemmer” tid og sted og har en egen form for oppslukt konsentrasjon. Csikszentmihalyis utviklet teorien i en studie av individer som oppnådde denne ”flow”-tilstanden, som han omtaler som en optimal opplevelse av glede og fokus.

Retorikken om spill som det imaginære, er kanskje den retorikken som er mest vanskelig å få grep om. Her hentes inn mange av de samme teoriene som benyttes innenfor fag som kunst, litteratur og lignende. Disse er svært mangfoldige og fasetterte. Dataspill blir på mange måter definert på linje med kunst, og gitt de samme egenskapene som kunstverk. Som vi så av tabellen ovenfor, fokuserer en blant annet på fantasi og kreativitet. Denne retorikken kommer i konflikt med andre retorikkens skille mellom såkalt populærkultur og finkultur (Salen og Zimmerman 2004: 518). Mange vil for eksempel argumentere mot at spill er kunst.

Når det gjelder retorikken om spill som lettsindighet, er denne også noe vanskelig å få tak på. Metaforisk kan en si at om spilleren er en narr, er spillet og spillingen en måte å plukke fra hverandre og gjøre narr av tingenes orden på. Dette kan en spiller gjøre for eksempel ved å utnytte "bugs" i spill, eller ødelegge andre onlinespilleres spillopplevelse for eksempel ved stadig å "drepe" dem. Slike aktiviteter kan sees som et slags opprør mot spillereglene, spilleretikette og spillet som helhet.

Sutton-Smith skriver at alle spillretorikkene står i opposisjon til en retorikk basert på Webers funn i "Den protestantiske etikk og kapitalismens ånd" som ble utgitt tidlig på 1900-tallet. Han kaller den de andre spillretorikkens antitese (1997: 11). I verket ser Weber sammenheng mellom religiøs overbevisning og arbeidsmoral for blant annet å forklare den europeiske velstanden. En skulle stadig arbeide og gjøre nytte for seg, og samle inn så mye en kunne makte i løpet av et liv. Innenfor en slik retorikk, som jeg her kaller arbeidsmoralretorikk, vil spilling innholdsutfylles som bortkastet og meningsløst. Samtlige retorikker setter nettopp en slik arbeidsmoralretorikk opp mot spilling (1997). Sutton-Smith skriver at innunder disse retorikkene han tegner opp, kan en igjen se forskjellige typer retorikker. I denne oppgaven kommer jeg til å omtale det jeg kaller "friluftslivsdiskursen", som blant annet innebærer et ideal om å bevege kroppen jevnlig utendørs, gjerne i skoglige eller landlige omgivelser. Synet på spill som bortkastet tid blir det samme som for den overhengende arbeidsmoralretorikk. En bør stadig gjøre noe, utrette noe, med kroppen.

Sutton-Smith har identifisert de syv retorikkene innenfor det spillteoretiske feltet. Når jeg så overfører dette til artikuleringer i dagliglivet til de som spiller dataspill, er det verdt å huske på at inndelingen i utgangspunktet ikke er fokusert på diskursiv praksis blant spillere, men praksiser i teoriens verden. Med utgangspunkt i retorikkene kan en skille ut forskjellige typer

spillere, ut i fra hvordan de gir mening til spill. Andre forskere har tatt utgangspunkt i spillere selv sine beskrivelser for å skille ut spillertyper, men da er det gjerne med utgangspunkt i bestemte spill eller sjangre. For eksempel T. L. Taylor har studert spillere av MMOG'er, med vekt på EverQuest (2006).

Hvor befinner så denne oppgavens spilldefinisjon seg i Sutton-Smiths retorikklandskap? Jeg har ikke gjort en inngående analyse her. Juuls spilldefinisjon kan i det at det fokuseres på utfall kanskje spores til makretorikken, og til selvets retorikk i at den fokuserer på spillernes egne opplevelser. Muligens kan en se et fokus på spill som feiring av spill, altså se spill som en slags egen tradisjon eller festlighet, som spilleren deltar i og dermed bekrefter en spilleridentitet. Men dette er som sagt ikke en inngående analyse, bare en overfladisk for å antyde at også denne oppgavens spilldefinisjon kan sees i lys av Brian Sutton-Smiths kategorisernig av de syv retorikker om spill/lek.

Det kvalitative forskningsintervju som metode

Etter å ha gjort rede for teoretisk utgangspunkt og tidligere forskning på emnet, vil jeg nå presentere mer konkretiserte forskningsspørsmål jeg har utledet, mitt valg av empiri og av det kvalitative forskningsintervju som forskningsmetode. Det overordnede forskningsspørsmålet i oppgaven er som sagt: ”Hvordan er det å være en kvinne over 18 år som spiller dataspill?” Målet er stadig å undersøke de artikulerte, diskursive praksiser hos kvinnelige spillere, for å se på hvilke diskurser som dras inn, og på hvordan innholdsutfyllingen av nodalpunkter og momenter skjer. Fra dette spørsmålet utleder jeg en rekke forskningsspørsmål, basert på erfaringer fra tidligere forskning. Hvordan uttrykker de kvinnelige spillerne seg om spill? Hvordan uttrykker de at de bruker spillene? Hva slags spillpraksis mener de er sosialt akseptabel? Hva slags ord bruker de kvinnelige spillerne når de beskriver dataspillmiljøet og spilling generelt? Når det gjelder spillpreferanser, er jeg interessert i å undersøke hvilke spill de kvinnelige spillerne spiller, hvordan de beskriver spillene og sjangrene, og om og på hvilken måte kjønn inngår som moment. Videre er jeg interessert i hvordan de kvinnelige spillerne kategoriserer seg selv, og hvordan de skiller mellom spillere og ikke-spillere.

For å undersøke disse spørsmålene, mener jeg at jeg må gå til de kvinnelige spillerne selv, slik Steinar Kvale formulerer det i *Det kvalitative forskningsintervju*: ”Hvis du vil vite hvordan folk betrakter verden og livet sitt, hvorfor ikke tale med dem?” (1997: 17). På bakgrunn av det vi har sett om at studier viser at mange kvinner har liten kontakt med spillmiljøer og har høy terskel for å delta i samtaler i spillforum og lignende på nett, ser jeg det ikke som noe alternativ å undersøke slike kilder.

Utgangspunktet for denne oppgaven er en utforskende holdning til kvinner som spiller dataspill. Det er gjort antakelser på forhånd, men disse er ikke ment å stå i veien for funn i helt andre retninger. Generelt om kvalitative intervjuer kan man si at den åpne og utforskende innstillingen gjør at undersøkelsene i stor grad blir på intervjupersonenes premisser. I denne oppgaven er spørsmålet: Hvordan er det å være en kvinne over 18 år, som spiller dataspill? Som Kvale skriver: ” (...) intervjuformen er spesielt egnet når man ønsker å undersøke hvordan mennesker forstår sin egen verden.” (1997: 61).

Som jeg har beskrevet tidligere har jeg en diskursteoretisk tilnærming til det overordnede forskningsspørsmålet i denne oppgaven. Ved å undersøke kvinnenens ”italesetting” basert på

forskjellige diskursive praksiser, er målet å undersøke de identiteter eller subjektposisjoner de kan innta og inntar. På ett vis kan en si at en helt åpen og utforskende innstilling må vike når en tar et slikt forskningsteoretisk utgangspunkt, men på den andre siden kan en aldri helt påstå å være uten forforståelser.

Fortolkning på flere nivåer

Det kvalitative forskningsintervjuet tar for seg intervjupersonens egne beskrivelser av verden. Det kvalitative forskningsintervjuet "[...] har som mål å innhente beskrivelser av den intervjuedes livsverden, med henblikk på fortolkning av de beskrevne fenomenene" (Kvale 1997: 21). Det er slik at de fenomenene som den intervjuede beskriver, igjen fortolkes av forskeren. Dermed kommer forskeren i en spesiell posisjon i forhold til forskningsmaterialet. Det viktigste måleinstrumentet i kvalitative studier er forskeren selv, og ikke etablerte måle- og beregningsregler (Gentikow 2002: 89). Dette krever at forskeren reflekterer og tenker kritisk over sin egen rolle. Dernest setter det store krav til forskerens evne til å vise frem hvordan innsamlingen og fortolkningen av data foregår. I oppgaven er jeg-formen i teksten et av virkemidlene for å konkret synliggjøre min egen rolle i datainnsamlingen, i fortolkningen og i fremstillingen av data.

Reliabilitet, validitet og generaliserbarhet

Er kvalitative studier nødt til å forholde seg til de samme kravene om reliabilitet, validitet og generaliserbarhet som kvantitative studier? Dette har vært diskutert i mange år, og her vil jeg så vidt berøre noen måter å svare på dette spørsmålet. Problematikken handler på ett plan om hvilke retningslinjer en kvalitativ undersøkelse som denne bør følge, og på et annet plan hva resultatene fra denne oppgaven kan brukes til, eller man kan også si oppgavens leved grunnlag. Kan resultatene fra denne oppgaven brukes til noe mer enn å beskrive akkurat de intervjupersonene jeg har med i utvalget?

Gentikow hevder at man i kvalitative studier så langt det lar seg gjøre skal søke å tilfredsstillere kravene om reliabilitet og validitet, men at kravene må *tilpasses* kvalitativ metode. Dernest bør en bytte ut kravet om statistisk generaliserbarhet med et fokus på analytisk kompleksitet (Gentikow 2002: 97). *Reliabilitet* forklarer Gentikow som en undersøkelses pålitelighet og troverdighet. Siden kvalitative studier ikke kan etterprøves ved testing, må undersøkelsene

være gjennomført presist, og det må i presentasjonen av undersøkelsen lyse klart igjennom hvilke valg forskeren har tatt. Skillet mellom reliabilitet og validitet kan være flytende. *Validitet* går på en undersøkelses gyldighet eller riktighet. Om noe er valid eller ikke, går på om det som undersøkes har relevans i forhold til problemstillingen (Gentikow 2002: 87-91). I forhold til min oppgave kan et overordnet spørsmål om validitet stilles slik: Undersøker jeg med dette opplegget virkelig intervjupersonenes opplevelse av å være kvinnelige spillere, eller utforsker jeg noe annet? Jeg kan ha reliable data på den måten at de er presist innhentet, men validiteten er ikke sikret for det. Kanskje handler dataene om noe annet enn det jeg ønsker å undersøke, for eksempel fordi jeg har stilt feil spørsmål i intervjuene.

Generaliseringsbegrepet står for mange av de største konfliktene mellom tilhengere av kvalitative og kvantitative studier. Å generalisere er å gå fra enkeltobservasjoner i retning av å peke på strukturer og sammenhenger. *Statistisk generalisering* innebærer at en på bakgrunn av analyser av et tilfeldig utvalg i en populasjon, kan gjøre konklusjoner om hele populasjonen (Østbye et al. 2002: 239). Styrken til kvantitative studier er nettopp at de kan generaliseres statistisk. Kvalitative studier kan ikke fronte med det samme, bl.a. fordi utvalg i kvalitative studier ikke er representative. I den grad Gentikow snakker om at generaliseringsbegrepet er relevant for kvalitativ metode, er det ved en redefinering av generalitetsbegrepet. I stedet for å generalisere fra personnivå, kan en generalisere fra saksnivå. I forhold til denne oppgaven ville det føre til at en ikke kan si at kvinner som spiller dataspill er slik og slik, men at dataspill kan spilles slik og slik av kvinner (Gentikow 2002: 94). Men det som kanskje er den viktigste styrken til kvalitative studier, er at man undersøker sosiale fenomener i *kontekst*, skriver Gentikow. Den kvalitative metoden tar høyde for de undersøkte fenomenenes situasjonsbetingede kompleksitet. For kvalitative studier bør en bytte ut det statistiske generaliseringskravet med noe helt annet, nemlig et krav om *analytisk kompleksitet* (Gentikow 2002: 96-7). Dette kravet er litt uklart, men går på at analysen bør ha en "uferdig" karakter, som gjenspeiler at en har gjort grundige forsøk på å undersøke alle mulige betydninger av fenomenet en undersøker. Analysen er ikke "ferdig", den er ikke endelig, fenomenet er for komplekst til det.

Kvale skriver at en måte en kan generalisere fra kvalitative studier på, er ved *analytisk generalisering* (1997: 161-3). Her lar man seg inspirere av hvordan jussen og kliniske studier benytter seg av kasuser. I rettsvesenet viser en til tidligere saker for rettsavgjørelser, og det er

opp til dommeren om sakene ligner nok til at de skal dømmes likt. I dette tilfellet blir da generaliseringsoppgaven gitt til en leser, dvs. dommeren. Også i Freuds berømte kasusstudier er det opp til leseren å generalisere fra en pasient til flere. I overført betydning er det i begge tilfeller svært viktig at forskeren presenterer nok informasjon til at det er mulig å gjøre analytiske generaliseringer. Argumentene bør presenteres tydelig og logisk. I tilfellet Janice Radways berømte studie av romanlesende kvinner kan en, hvis en går ut i fra at Radways argumenter og valg er presentert tydelig og klart nok, generalisere analytisk ut i fra resultatene hennes. Vi kan ikke generalisere statistisk og si at alle romanlesende kvinner har slike lese måter, men som lesere vurderer om de forskjellige lese måtene kan overføres til andre situasjoner.

Ifølge Gentikows redefinerte generaliseringsbegrep, kan man i resultatene i denne oppgaven si at på slike og slike måter kan kvinner spille dataspill. Slik Kvale beskriver det kan oppgaven min generaliseres analytisk ved at den blir stående som et eksempel, som det er opp til leseren å avgjøre om kan sammenlignes med andre situasjoner. I alle tilfeller er det svært viktig at all informasjon om datainnsamling og fortolkning kommer frem. Også kriteriene for reliabilitet og validitet gjelder for en kvalitativ undersøkelse, på metodens premisser.

Utvalget

Hvor mange personer var det nødvendig å intervju i undersøkelsen min? Gentikow anbefaler vanligvis ti, helst mellom femten og tjue informanter i kvalitative intervju. Men både Gentikow og Kvale understreker at antallet avhenger av hva en vil undersøke, hva som er formålet og problemstillingen i undersøkelsen (Gentikow 2002: 114; Kvale 1997: 58-9). Ulempen med små utvalg er at de ikke er representative, men det er heller ikke målet her, som nevnt i underkapitlet "Reliabilitet, validitet og generaliserbarhet". Dette er en eksplorerende undersøkelse, som vil komme med innspill heller enn generaliserende konklusjoner. Det viktigste kravet til informantene er at de er *informasjonsrike*: "Information-rich cases are those from which one can learn a great deal about issues of central importance to the purpose of research (...)" (Patton 1990: 169).

I tillegg til informasjonsrikdom hos informantene, det er også vanlig å forsøke å bøte på mangelen på representativitet ved å etterstrebe så forskjellige informanter som mulig, ut fra bestemte variabler som bakgrunn og alder og så videre (Schrøder 2003: 159). Man kan også

uttrykke det som en størst mulig spredning på informantene. Jeg bestemte meg for et utvalg på fem-seks personer, men hevet taket til syv personer senere. Årsaken var at jeg ønsket større spredning i alderssammensetningen, dette kommer jeg tilbake til i kapitlet ”Rekruttering og utvelging”. Med informasjonsrikdom som viktigste kriterium, i tillegg til spredt aldersfordeling, så jeg syv som et passende antall. Med den utvalgsstørrelsen kunne jeg gå i dybden på hvert intervju, innenfor rammen av den tiden og ressursene jeg hadde til rådighet. Jeg skal komme inn på detaljene omkring utvalgets faktiske sammensetning etter hvert, men først vil jeg si noe om hvilke kriterier jeg brukte når jeg skulle hente inn intervjupersoner.

Hvordan definere en spiller?

De jeg satte meg fore å studere i denne undersøkelsen, var kvinner over 18 år som spiller dataspill. Jeg har valgt en åpen tilnærming til hvem som er spillere, både i forhold til sjanger, tidsbruk og erfaringshorisont. Et spill kan defineres på svært mange måter, og jeg har tidligere gjort rede for spilldefinisjonen i denne oppgaven. I tråd med denne definisjonen har jeg inntatt holdningen at den som benytter et slikt spill, er en spiller. Jeg har vært interessert i å snakke med både erfarne og mindre erfarne spillere, så har hun oppgitt at hun bruker dataspill på relativt jevn basis, så er hun en spiller. Det er mulig å kritisere denne holdningen. En kan gå ut i fra at en som spiller dataspill noen minutter en til to ganger i uka, vil ha et annerledes forhold til spill og spilling enn en som spiller lengre perioder hver dag. Betydningen slike spillevaner har for identitet knyttet til aktiviteten, kan være betydelig. Det hadde vært mulig å ha en mer avgrenset spillerdefinisjon, eventuelt skille klarere mellom spillerne for eksempel med tanke på tidsbruk og sjanger, men jeg har ikke gjort et stort poeng ut av det i denne oppgaven. Dette kan sees som en svakhet ved funnene, men jeg mener at funnene likevel kan si noe interessant om det å være en kvinnelig spiller. Jeg vil videre gjøre kort rede for noen kriterier jeg vurderte når det gjaldt spillerdefinisjon.

Om personene jeg søkte etter skulle ha et definert tidsbruk eller at de skulle eie en spillkonsoll, et visst antall spill, eller lignende var noe jeg vurderte i forkant. Jeg forlot raskt tanken på å ha eierskap som kriterium, siden det har vist seg at kvinner ofte spiller på andres konsoll/pc (Kerr 2003; Schott og Horrell 2000). Da Aphra Kerr søkte kvinnelige spillere møtte hun store vanskeligheter i rekrutteringen, da det viste seg svært vanskelig å få kontakt med intervjupersoner via annonser og oppslag (Kerr 2003). Jeg regnet med å møte samme vanskeligheter. Det har lenge vært en utbredt oppfatning at den stereotypiske spilleren er en

asosial tenåringsgutt som bruker det meste av sin fritid på spilling. Hvis jeg imøtegikk stereotypen for eksempel ved å definere spillbruk i rekrutteringen min, ville jeg kanskje lettere appellere til potensielle intervjupersoner.

Som vi så i kapitlet om tidligere forskning, er det forskjellige måter å registrere hvem som spiller i statistikkene. Mediebruksundersøkelsen opererer med mediebruk per uke for noen medier, men oftest per dag som de har gjort for pc- og tv-spill. BBC-undersøkelsen fra 2005 registrerte også spilling per dag og uke, men at de også registrerte bruk per halvår syntes jeg var en for bred definisjon. Jeg endte opp med å gi en relativt vag definisjon, som gikk ut på at jeg ønsket å snakke med kvinner som spiller ca en gang i uka eller mer. Derrest ville jeg også legge til at man kunne spille mindre også. Underveis i rekrutteringen fikk jeg flere spørsmål angående spilletid, og fikk tilbakemeldinger på at det var få som følte seg som spillere selv om de spilte. Da svarte jeg at jeg først og fremst ønsket å snakke med kvinner *som spilte*. At jeg fikk slike henvendelser, styrker oppfatningen om at mange ikke identifiserer seg som spillere, selv om de benytter seg av dataspill.

Rekruttering og utvelgning

Jeg gikk frem på tre forskjellige måter da jeg skulle søke etter intervjupersoner. Den ene måten var ved *nettverksrekruttering*, den andre ved en åpen henvendelse på et nettsted, den tredje var å henge opp en lapp hos en lokal spillforhandler. De forskjellige rekrutteringsmåtene har ulike fordeler og ulemper, og ved å kombinere dem håpet jeg å veie opp for noen av de forskjellige ulempene. Det var stor forskjell på hvor fruktbare rekrutteringsmåtene viste seg å være, men dette var også forventet.

Nettverksrekruttering går ut på å kontakte en person som igjen kan sette en i kontakt med en potensiell intervjuperson. Nettverksrekruttering blir også kalt *snøballmetoden*, der man ser for seg hvordan snøballen ruller av gårde etter hvert som man søker etter en som kjenner en som kjenner en, og så videre. Denne metoden har kritikere spesielt blant sterke tilhengere av kvantitative undersøkelser, siden man gjerne oppnår et skjevt utvalg, og i verste fall et systematisk skjevt utvalg. For eksempel kan mine venner og deres venner kanskje tilhører middelklassen, noe som kanskje fører til stor skjevhet i utvalget. Men som sagt er det viktigste kravet til informantene er at de er informasjonsrike, selv om det er vanlig å etterstrebe så forskjellige informanter som mulig. Nettverksrekruttering er mye brukt i kvalitative

undersøkelser, og pleier dessuten å resultere i mange henvendelser. Terskelen for å bli med i en undersøkelse er ikke så høy når du kontaktes via en du kjenner. En fordel med snøballeffekten er ellers at kvinner som kanskje ikke definerer seg selv som spillere og ikke føler seg kallet ved for eksempel en annonse, kan komme med i undersøkelsen gjennom ivrig rekruttering.

Både muntlig og via e-post formidlet jeg til venner og kjente at jeg lette etter kvinner som spilte dataspill. Jeg fikk i alt seks henvendelser, og intervjuet fire av de jeg kom i kontakt med via nettverket mitt. Som nevnt tidligere kom jeg til et punkt hvor jeg ønsket større spredning i alder på intervjupersonene. Dette utdyper jeg i neste kapittel. Dermed gikk jeg ut til mine kjente med beskjeden om at jeg heretter så etter kvinnelige spillere over 35, og gjerne eldre. På denne måten lot jeg ikke "snøballen" rulle fritt, men styrte den etter hvert i en bestemt retning for å få det utvalget jeg ønsket. En som jeg senere intervjuet, tipset meg om at hennes mor kunne være aktuell. Dette førte til at to i undersøkelsen er mor og datter.

Tre av intervjupersonene jeg kom i kontakt med via nettverket, arbeidet direkte med IT. Antakelig er det en overvekt av personer med IT-relatert arbeid i mitt nettverk, men det kan også forklares med at IT er blitt et veldig vanlig hjelpemiddel i arbeidslivet i dag. Det er også liten tvil om at datainteresse og spilling ofte hører sammen. Den fjerde intervjupersonen jeg fikk tak i via nettverksrekruttering, jobbet med barn og var utdannet barne- og ungdomsarbeider.

Forespørselen jeg la ut på et lokalt tilknyttet nettforum for bl.a. dataspill, ga også mange henvendelser. Dette forumet ble jeg tipset om i forbindelse med pilotintervjuet mitt. Jeg registrerte meg på forumet, og la ut en post om at jeg søkte intervjupersoner. En fordel ved å rekruttere via et forum er at det innebærer svært liten innsats for intervjupersoner å ta kontakt via nettet, og at det dessuten er mye lavere terskel når det er via et forum de har et forhold til. En annen fordel ved å rekruttere gjennom et spillforum er at deltakerne har et aktivt forhold til spillingen sin, og derfor sannsynligvis definerer seg som spillere. Ulempen er at man nok ikke får kontakt med de som ikke regner seg som spillere. Ofte er det også en del "usynlige" deltakere på slike nettfora, som ikke skriver, men kun leser. Sannsynligvis kom henvendelsene jeg fikk fra de mer dedikerte forumdeltakerne. Det tyder også av den raske tilbakemeldingen jeg fikk. Eksempelvis tok det bare noen timer fra jeg la ut forespørselen

min, til jeg ble kontaktet av den første herfra. Jeg fikk i alt seks henvendelser via forumet, og intervjuet tre. To av disse kjente hverandre utenfor forumet også. Alder spilte noe inn da jeg valgte intervjupersoner, da jeg ønsket litt mellomrom i alder hos intervjupersonene herfra. Etter de tre intervjuene bestemte jeg meg for å ikke intervju flere spillere fra forumet, for å sikre større variasjon i utvalget mitt. Dette kom på bakgrunn av flere ting. Det er interessant og relevant for oppgaven min å se hvordan kvinner som spiller dataspill som har tilknytninger til et spillmiljø, opplever det. Men jeg ønsket også å få tak i spillere som ikke hadde slike tilknytninger. Dernest fikk jeg indikasjoner på at mange som besøkte nettforumet tilhørte bestemte rollespillmiljøer. I tillegg til alder som filter for rekrutteringen, valgte jeg altså etter hvert å søke etter spillere som ikke hadde noen tilknytning til et bestemt spillmiljø.

Den tredje rekrutteringsmåten jeg benyttet, var å henge opp oppslag i en lokal spillbutikk. Siden terskelen for å ta kontakt via et veggoppslag er høy, og mange kvinnelige spillere antakelig ikke definerer seg som spiller, regnet jeg muligheten for å få henvendelser på veggoppslaget som ganske liten. Det er kanskje også mulig å argumentere for at oppsiktsvekkende oppslag kan gi flere henvendelser enn den litt kjedelige varianten jeg valgte. Men da må en ta hensyn til at problemet med for eksempel grafiske innslag er at de logoer og symboler som finnes som regel ekskluderer noen spillere, siden spill kommer i så mange former, og på så forskjellige maskiner. Veggoppslaget ga kun én henvendelse, og den kom på et såpass sent tidspunkt i intervjuprosessen at vedkommende ble valgt bort siden jeg allerede hadde en intervjuperson i den aldersgruppen. Da jeg tok oppslaget ned var det fjernet tre stk kontaktlapper, noe som vitner om at det i alle fall var flere enn én som interesserte seg for oppslaget.

I begynnelsen av intervjuprosessen intervjuet jeg fortløpende etter som jeg fikk henvendelser. De tre intervjuene jeg gjorde med forumdeltakerne, var de første. Det var etter dette at jeg bestemte meg for å søke personer som ikke i så stor grad var tilknyttet et spillmiljø. Etter det fjerde intervjuet, bestemte jeg meg for å søke intervjupersoner over 35, for å få større aldersvariasjon. Jeg har altså gjort valg underveis i intervjuprosessen, som har endret utvalgskriteriene mine. Dette ser jeg først og fremst som en fordel, siden resultatet har blitt et mer variert utvalg.

Aldersvariabelen

Ser en på Mediebruksundersøkelsens oversikt over hvem som spiller hver dag, er ikke forskjellene i prosentandelene for kvinner i de fire eldste aldersgruppene så store, målt opp mot den yngste aldersgruppen:

Tabell 1.1 Prosentandel som har brukt tv- eller pc-spill en tilfeldig dag, fordelt etter alder og kjønn (2007)

| <i>Alder</i> | <i>9-15</i> | <i>16-24</i> | <i>25-44</i> | <i>45-66</i> | <i>67-79</i> | <i>Alle</i> |
|--------------|-------------|--------------|--------------|--------------|--------------|-------------|
| Kvinner | 32 | 8 | 5 | 5 | 3 | 8 |
| Menn | 61 | 29 | 11 | 7 | 5 | 17 |

Kilde: Norsk Mediebarometer 2007 (SSB 2008)

Denne oppgaven tar som kjent for seg de over 18 år. Det er rimelig å anta at prosentandelen blant aldersgruppen 16-18 år er med på å heve tallet i gruppen 16-24 år, for hvem som bruker tv- eller pc-spill en tilfeldig dag. Dette fordi det er en relativt klar tendens til at de yngste har de største prosentandelene av de som har svart at de bruker slike spill en gjennomsnittsdag. Jeg har allerede nevnt ulempene ved å ta utgangspunkt i de som spiller en gjennomsnittsdag for å definere spillere, og at Mediebruksundersøkelsen ekskluderer noen typer spill, men dette er nå en gang de mest relevante tallene som er tilgjengelige for norske forhold. Med utgangspunkt i tallene fra SSBs Norsk Mediebarometer, ønsket jeg at også utvalget mitt skulle gjenspeile en lignende aldersspredning. Her har jeg fordelt intervjupersonene etter mønster fra tabell 1.1:

Tabell 1.2 Antall intervjupersoner i undersøkelsen, fordelt på SSBs aldersgrupper i tabell 1.1

| <i>Alder</i> | <i>0-15</i> | <i>16-24</i> | <i>25-44</i> | <i>45-66</i> | <i>67-79</i> | <i>Alle</i> |
|------------------|-------------|--------------|--------------|--------------|--------------|-------------|
| Intervjupersoner | 0 | 1 | 4 | 2 | 0 | 7 |

Tabellen viser at tyngden i utvalget ligger på de to aldersgruppene 25-44 og 45-66. Jeg fant dessverre ingen intervjupersoner i gruppen 67-79 år, men av tabell 1.1 kan en se at dette også er den gruppen med færrest prosent som har svart at de spiller slike spill en vanlig dag, nærmere bestemt 3 %.

Et spørsmål en kan stille seg, er hvorfor jeg har valgt å sette skillet ved 18 år, og ikke ved 25 slik SSB har gjort. Jeg kjenner ikke til alle valg omkring denne aldersinndelingen for akkurat disse tallene hos SSB. En kan anta at det har å gjøre med tall på for eksempel gjennomsnittet for ferdig utdanning, etablering med hus og barn, og lignende. Antakelig regnes gruppen 16-24 år som ”unge”. Jeg satte skillet ved 18 år først og fremst fordi det er en vanlig oppfatning at en er ”voksen” fra denne alderen, og at jeg først og fremst ville studere *voksne* kvinnelige spillere. Denne avgjørelsen er det mulig å kritisere. Det kan sees som en svakhet ved oppgaven at jeg ikke har tatt høyde for at generasjonsforskjeller kan være vel så store som kjønnsforskjeller, aldersspennet her er jo tross alt på 40 år. Alder blir spesielt viktig i forhold til datateknologien, siden den er såpass ny, og de eldre generasjonene har ikke hatt muligheten til å vokse opp med den slik de nyere generasjoner har. Som vi skal se senere blir den eldste i utvalget kategorisert i en gruppe for seg, det kan antas å ha noe med alder og livssituasjon å gjøre.

Utvalgets sammensetning

Utvalget mitt består av syv kvinner over 18 år, som spiller dataspill. Intervjupersonene har fått pseudonym etter den rekkefølgen jeg intervjuet dem i. Den første har navn på A, andre på B, tredje på C osv. Navngivingen utover det har skjedd mer eller mindre tilfeldig ved at jeg har plukket navn fra navneleksikon på nett, mest med tanke på at navnene ikke skulle ligne hverandre. Her presenterer jeg en skjematisk oversikt over intervjupersonene i utvalget. I tillegg til variablene alder, utdanning, og arbeid/studie har jeg tatt med sivilstatus og spillmaskiner i bruk i hjemmet:

Tabell 4 Utvalg sortert etter alder, oppført med status, høyere utdanning, jobb/studie og spillmaskiner i bruk hjemme:

| "Navn" | Alder | Status* | Høyere utdanning | Jobb/studie | Spillmaskiner i bruk hjemme |
|-----------|-------|---------|------------------|--|----------------------------------|
| Anne | 22 | s | Nei | arbeidssøkende (jobber med IT på korttidskontrakter) | PC, PS3, PSP, Wii, |
| Benedicte | 26 | g | Ja | regnskapsstudent | PC, PS1, PS2, PS3, Wii, Xbox 360 |
| Cecilie | 28 | e | Ja | arbeidssøkende | PC, PS2 |
| Dina | 33 | s | Ja | IT-relatert jobb i medieselskap | PC, PS2, Wii, Xbox 360 |
| Evelyn | 36 | g | Ja | marineingeniør, IT-relatert jobb i oljeselskap | PC, DS, PS2, |
| Gunn | 48 | e | Ja | IT-relatert jobb i forsikringsselskap | PC |
| Frøydis | 61 | g | Ja | barne-og ungdomsarbeider | PC |

* e= enslig g =gift s =samboer

To i utvalget er enslige, de andre er enten samboere eller gifte. Den siste variabelen om spillmaskiner i bruk hjemme viser store variasjoner i utvalget, alt fra kun PC til fem spillmaskiner i tillegg til PC. Samtlige har PC som de bruker til spill, og de som har flere spillmaskiner utover det har alle minst én Playstationkonsoll. At det er en viss geografisk spredning på utvalget er en fordel. Fire intervjupersoner bor riktignok i Bergensområdet, men én i Osloområdet, og to på samme sted i Telemark.

Variabler jeg har tatt lite hensyn til for utvalget mitt, er spredning når det gjelder utdanningsnivå og type arbeid. Alle unntatt én i utvalget har høyere utdanning, og de aller fleste arbeider eller har arbeidet med IT. Slikt arbeid med IT har omfattet alt fra forskjellige typer databehandling til arbeid med hardware. En må derfor ta forbehold om at utvalget mitt kan være skjevt vektet med hensyn til utdanning og arbeidstype.

Innhenting av datamateriale

Intervjusituasjon og location

Et problem som en aldri vil komme unna i forskningsintervjuer, er det skjeve forholdet mellom intervjuer og intervjuperson. Det er et asymmetrisk maktforhold på den måten at det er intervjuer som presenterer samtaleemner, og styrer intervjuperson i bestemte retninger underveis (Kvale 1997: 74). For at ikke dette maktforholdet skal påvirke intervjuet i for stor grad, bør en etterstrebe en tillitsfull og avslappet tone i samtalen. Jeg valgte å utføre intervjuene i intervjupersonenes hjem, av flere grunner. For det første så jeg for meg at intervjupersonen ville være mer avslappet i en hjemlig setting. For det andre kunne jeg be om å få en kort demonstrasjon av et spill hun likte, som en introduksjon til intervjuet. Til sist tenkte jeg det medførte minst innsats for intervjupersonen å bli besøkt i sitt eget hjem, i forhold til å dra et sted til en bestemt tid. Til sammen syntes jeg fordelene i stor grad veide opp for ulempen ved at noen kunne føle seg beklemt for eksempel over at det var rotete eller uvasket hjemme.

Jeg forsøkte å velge så nøytrale klær som mulig for intervjuet, og gikk i en mørk blå olabukse og en mørk overdel. Tidspunkt for intervjuet lot jeg så godt det var mulig være opp til intervjupersonene, og intervjuene foregikk både på kvelds- og dagtid. Lengden på intervjuopptakene varierte fra 1 til 2 timer. En erfaring jeg gjorde i løpet av intervjurunden var at jo mer uformell småprat som kom i forkant av selve intervjuet, jo tryggere ble både intervjuperson og jeg selv på situasjonen. I de første intervjuene, hvor jeg skrudde opptakeren på tidlig, tok det litt tid før vi "hentet oss inn" og fikk en mer avslappet tone. Dette er nok en av årsakene til at spesielt de første to intervjuene ble noen av de lengste.

Under intervjuet med Dina satt samboeren i samme rom, men i et hjørne med en pc. For det meste var han utenfor samtalen, men av og til henvendte Dina seg til ham for å stille ham spørsmål, og av og til skjøt han inn kommentarer. I utgangspunktet var ikke dette en ideell intervjusituasjon siden svarene hennes kunne være påvirket av at han var der, men det viste seg at samspeillet dem i mellom på noen områder ga interessant informasjon. Alle de øvrige intervjuene foregikk under fire øyne.

Kunnskapsbase og min egen rolle

Som nevnt tidligere har jeg mye erfaring med og kunnskap om spill fra oppveksten min, studier og jobb. Det var et dilemma for meg hvordan jeg skulle presentere dette for intervjupersonene. Jeg antok at enkelte av dem ville synes det var problematisk å identifisere seg som spiller, og ved å kanskje fremstå som en autoritetsperson på spillområdet kunne jeg risikere å forsterke avstanden som allerede er mellom forsker og intervjuperson. Jeg besluttet dermed å presentere meg som en spillstudent, som også spiller selv. Et par ganger sa jeg, som svar på direkte spørsmål fra intervjupersonene, at jeg gjerne kunne fortelle mer om spillerfaringene mine etter at intervjuet var over, men at jeg ikke ønsket å skape noe forventningspress eller lignende. Dette var tilsynelatende greit for de aktuelle intervjupersonene. Jeg merket meg at de kvinnene som hadde lite kontakt med noe spillmiljø var mer nysgjerrige på mitt ståsted og ivrige til å utveksle spillerfaringer. Dette skal jeg komme tilbake til i analysekapitlet.

En stor fordel ved forkunnskapene mine er at jeg har kunnet ”møte” intervjupersonene på en god måte. Jeg kunne for eksempel stille oppfølgingsspørsmål ut i fra kunnskaper jeg hadde om emnene de snakket om. Eksempelvis var det vanskelig å distansere seg da en intervjuperson demonstrerte et spill jeg har spilt mye selv. I et forsøk på å distansere meg stilte jeg et par ”dumme” spørsmål, som om jeg ikke hadde spilt spillet før. Men det føltes uetisk, som om jeg gjorde narr av intervjupersonen. Raskt valgte jeg en annen strategi, som jeg tok opp igjen ved lignende situasjoner senere. Ved å presentere eksempler på en måte å oppleve spillet på, slik at det ikke hørtes ut som om det var min erfaring, men noen andres, kunne jeg få til en interessant dialog om spillet.

Når det gjelder diskursanalyse av intervjumateriale hvor jeg selv har vært intervjuer, må jeg selvsagt reflektere over at også mine utsagn er diskursive. Som vi har sett produserer og utfordrer alle artikuleringer altså diskurser, ifølge Laclau og Mouffe. Jeg kan legge føringer for intervjupersonenes svar ved å formulere spørsmål på bestemte måter. Et spørsmål om spillbruk stilt innenfor selvets diskurs, for eksempel: ”Hva synes du er morsomst med dette spillet?”, kan gi et annet svar enn et spørsmål innenfor identitets- og fellesfølelsesdiskursen som for eksempel: ”Synes du at det å spille med andre i samme rom gir en annen fellesskapsfølelse enn å spille med andre online?”. Kanskje kan en argumentere for at spørsmålene bør stilles mer åpent enn i eksemplene, men jeg går ut i fra at de likevel

illustrerer poenget mitt. I intervjuene inntar jeg posisjonen forsker, med ekvivalenskjeden seriøs – undersøkende. Jeg stiller spørsmål om kjønn i forbindelse med dataspilling, og har dermed på forhånd foreslått en sammenkjedning mellom elementer. Dertil bringer jeg inn diskurs om datamaskiner og andre spillmaskiner, og foreslår på forhånd en sammenheng mellom spill og datamaskin/annen spillmaskin. Dertil bringer jeg også inn en diskurs om fritid, der tid er et sentralt moment. Diskurser i mine egne utsagn er naturligvis noe jeg har forsøkt å være obs på i analysen, og så lenge jeg reflekterer over dette ser jeg det ikke som avgjørende i forhold til funnene.

Anonymitet

Fra første stund understreket jeg at intervjupersonene skulle få være anonyme. Dataspillbruk er ikke et tabuområde på samme måte som f.eks. bruk av porno kan være for noen, men det betyr ikke at informantene ikke skal beskyttes. Anonymitet er noe som kan gjøre en intervjuperson tryggere og mer avslappet i intervjusituasjonen. En av intervjupersonene ga signaler om at hun ikke hadde villet være med i undersøkelsen hadde det ikke vært for at hun var anonym. En annen av intervjupersonene hadde erfaringer fra et verv som ville gjøre henne lett gjenkjennelig hvis jeg opplyste om det i oppgaven, derfor har jeg valgt å ikke bruke disse erfaringene selv om de hadde vært relevante. I utvalget befinner seg en mor og en datter, disse var ikke anonyme for hverandre, men jeg har vurdert det slik at dette ikke hadde stor betydning for de vedkommende i intervjusituasjonen. Jeg har likevel valgt å ikke gjøre et poeng ut av det i teksten hvem av intervjupersonene som er i slekt, av hensyn til personvern.

Intervjuguide og operasjonalisering

De overordnede forskningsspørsmål i en undersøkelse, må operasjonaliseres til en intervjuguide med tema og spørsmål som kan gi informasjonsrike svar. Jeg valgte en semistrukturert intervjuform, hvor intervjuguiden anga tema med støttespørsmål under. Denne fungerte først og fremst som en huskeliste i løpet av intervjuene, for å sjekke at intervjupersonene hadde sagt noe om alle tema. Ved første intervju var guiden på hele tre sider, og etter dette intervjuet konsentrerte jeg guiden til to sider så den ble mer oversiktlig og mindre detaljrik. Innholdsmessig ble ikke guiden stort forandret. Jeg gjorde ellers små endringer i guiden underveis, dette gjaldt først og fremst formuleringer av støttespørsmål, slik at de ble mer åpne eller at de fungerte bedre i muntlig tale.

Jeg delte spørsmålene i intervjuguiden opp etter åtte tema, i tillegg til at jeg hadde med et punkt om generelle faktaopplysninger som alder og lignende. Intervjuguiden følger nedenfor. De åtte temaene var egen spilling, de første spillopplevelsene, spillerkategoriseringer, spillmiljø, spilling og sosial aksept, spill versus andre aktiviteter, teknologi, og spilling i fremtiden. I tråd med Bryce og Rutters forskning forsøkte jeg å komme innom spilling som innhold, rom og aktivitet, med minst vekt på det første, og mest vekt på det siste. Jeg forsøkte også å stille spørsmål som gikk på eventuelle spillerstereotyper. Slik forsøkte jeg altså å få frem intervjupersonenes artikuleringer på en måte som svarte til mine overordnede forskningsspørsmål:

Intervjuguide:

- **Generell info**
 - Alder
 - Gift/kjæreste/samboer/single, bor alene/sammen med noen
 - Utdanning, jobb.
 - Hvilke spillmaskiner har du i huset, og hvilke spiller du på?
- **Spilling i praksis**
 - Kan du tenke deg å spille litt mens jeg ser på? 5-10 min.
- **Spilling i dag**
 - Hva slags spill spiller du i dag?
 - Favoritter
 - Hvilke liker du dårligst?
 - Spiller du alene eller sammen med noen?
 - Hvor ofte og lenge spiller du?
 - Hva liker du best ved å spille?
- **De første spillopplevelsene**
 - Den første virkelige gode spillopplevelsen?
 - Hva med det beste spillminnet?
 - Det dårligste spillminnet?
 - Mange jenter har erfart at de har vært i mindretall når de begynte å spille spill. Hvordan opplevde du det?

- Hva syntes foreldrene dine om spilling?
- **Spillerkategoriseringer**
 - Tenker du på spillere som en likeartet gruppe mennesker?
 - Hvem er den mest typiske spilleren?
 - Utypiske spilleren?
 - Hva skal til for at noen kan kalles en spiller, evt. gamer?
 - Noen snakker om ”hardcore” spillere. Hva mener de med det?
 - Kjenner du noen som passer i kategorien?
 - Hva slags type spiller er du i forhold?
 - Kategoriene guttespill og jentespill. Hva tror du menes med dem?
 - Spiller jenter og gutter forskjellig type spill?
 - Spiller du ”jentespill”?
 - Spiller jenter og gutter på forskjellig måte?
 - Snakker jenter og gutter om spill på forskjellig måte?
- **Spillemiljø**
 - Er det mange rundt deg som spiller?
 - Er det noen du pleier å diskutere spill med?
 - Vet du om mange andre kvinnelige spillere?
 - Finnes det mange kvinnelige spillere i forhold til mannlige?
 - Hvordan får du vite om nye spill?
 - Følger du med på noen nettsider om spill? Hvem skriver, hvem deltar i forum? Kjønn?
 - Har du deltatt på LAN/datatreff eller lignende, og kunne du tenkt deg det?
 - Hvem deltar der?
- **Spilling og sosial aksept**
 - Mediefremstilling av spilling. Er det generelt akseptert med spilling?
 - Akseptert for voksne å spille, i forhold til barn?
 - Akseptert for jenter og kvinner å spille?
 - Er det noen i omgangskretsen din du *ikke* kan snakke om spill sammen med?
 - anbefaler du spill til kvinner som spiller lite eller ingenting fra før?
 - Mannsdominert spillemiljø, kan det gi mer status til det å være kvinne som spiller?
 - Har du opplevd å være eneste kvinnelige spiller blant mannlige spillere?

- Har du noen gang fått reaksjoner på at du som jente/kvinne spiller?
- **Spill vs andre aktiviteter**
 - Føler du av og til at du får for lite tid til å spille?
 - Velger du av og til bort spilling til fordel for andre aktiviteter? I så fall hva?
 - Planlegger du lang eller kort tid i forveien å spille?
 - Synes du at du bruker mye eller lite penger på spill?
- **Teknologi og beherskelse**
 - Hva gjør du visst spillmaskinen din slutter å virke i morgen?
- **Spilling i fremtiden**
 - Har du planer om å skaffe deg spill/maskiner å spille på?
 - Kommer du til å fortsette å spille spill?
 - Hva kunne få deg til å slutte å spille helt?

Pilotintervju

God tid i forkant av selve intervjuprosessen, foretok jeg et pilotintervju. Herfra brakte med meg videre noen erfaringer om metoden, først og fremst når det gjaldt intervjuteknikk og intervjusituasjon. På forslag fra intervjuperson foregikk intervjuet hjemme hos vedkommende, og jeg så det som såpass vellykket at jeg valgte den fremgangsmåten senere. En erfaring var også at noen av spørsmålene mine var ikke så åpne som de burde, noe som jeg jobbet med senere. Fordi jeg hadde lest at noen foretrakk å skrive notater fra intervjuer for hånd istedenfor å gjøre opptak, forsøkte jeg dette, men det ga såpass store utfordringer i forhold til full transkribering at jeg forkastet fremgangsmåten helt. Pga en svangerskapspermisjon tok det ett år før jeg kunne begynne på selve intervjuprosessen igjen. De første par intervjuene jeg foretok var derfor omtrent som pilotintervju å regne, men jeg var innstilt på å ta dem med som normale intervju dersom de ga tilstrekkelig interessant informasjon. Jeg vurderte det slik at de to første intervjuene var svært informasjonsrike, og at de kvalifiserte til å tas med som normale intervjuer.

Transkribering

Intervjuene ble tatt opp digitalt, og så skrevet ned på Excel-ark. Programmet syntes mer praktisk å bruke enn Word, i selve transkriberingsprosessen og i kategoriseringen av uttalelser. Hver enkelt uttalelse, både intervjuers og intervjupersons, har fått et nummer. Dertil

har jeg knyttet forbokstaven til den enkelte intervjuperson til de forskjellige intervjuene, slik at når jeg skriver B234-256 i forkant av et sitat, henviser jeg til utdrag av intervjuet med Benedicte. "I" markerer mine uttalelser som intervjuer, og ellers markerer jeg intervjupersonenes uttalelser med det respektive pseudonymets forbokstav.

I overføringen fra tale til tekst, har jeg sitert så korrekt som mulig i forhold til setningsoppbygging. Siden talespråk gjerne kan være litt upresist, kan dette gå på bekostning av forståelsen til den som leser. Jeg har gått inn i teksten og gitt tolkninger i klamme som kan hjelpe på forståelsen de stedene jeg synes det har vært nødvendig. Eksempelvis når jeg har skutt inn et ord som bare kommer frem av konteksten. Latter, sukk og tilgjøring av stemmen har jeg også markert med klamme, fordi det gir et rikere tolkingsbilde å ha det med. Jeg har utelatt en del "eeeh"-lyder og "m-mm"-lyder med mindre de har vært veldig markante. Enkelte steder har jeg skrevet et kort referat istedenfor å skrive ut samtalen, fordi emnet ikke har vært relevant. Eksempel på dette er samtale om et husdyr som kom inn i rommet. Vedlagt er et utdrag fra et intervju som kan tjene som eksempel på transkriberingen.

Selve opptakene var generelt gode til å gjengi det som ble sagt, men på noen få steder gjorde bakgrunnsstøy eller mumling at det var for vanskelig å rekonstruere hva som ble sagt. I disse tilfellene har jeg laget markeringer i teksten. I ett av intervjuene møtte jeg på en utfordring under transkriberingen. Vedkommende intervjuperson benyttet i stor grad stemmen som virkemiddel når hun snakket. Hun gjorde til stemmen på forskjellige måter for å dramatisere samtaler, skape ironi eller sarkasme, og lignende. Om jeg kun gjenga ordene hun ytret, ville det gi et uklart eller misvisende bilde av hva hun sa. Her har jeg tolket underveis, og markert i klammer for å gjengi ytringene hennes på en mest mulig dekkende måte. Dette gjaldt mest for denne ene intervjupersonen, men jeg har gjort samme type markeringer hvis andre intervjupersoner ytret seg på lignende måter.

I løpet av intervjuene, som regel helt i begynnelsen, presenterte intervjupersonene et spill de likte. Jeg transkriberte alt som ble sagt underveis i presentasjonene, men har bare plukket ut enkelte uttalelser fra disse passasjene til analysen. De uttalelsene jeg har valgt bort har først og fremst vært beskrivelser av hvordan en spiller spillet, eller hva som er særegent med det aktuelle spillet. Å gå mer i dybden på måten intervjupersonene spiller og presenterer spillet på hadde vært interessant, men ville krevet en annen tilnæringsmåte enn rent intervju, for

eksempel videopptak av skjerm og mer grundig analyse av spillene de tok for seg. De uttalelsene jeg har valgt ut fra disse passasjene, har jeg tatt med fordi jeg har tolket dem som mer generelle uttrykk for hvordan det er å være en kvinne som spiller dataspill. Eksempel på slike generelle uttrykk er sjangerpreferanser, og referanser til tidligere spillopplevelser.

Analyse av diskurser om spill, kjønn og identitet

Det er viktig å huske på at i en kvalitativ intervjuundersøkelse foregår analysen på mange plan, ikke bare når intervjuene er transkribert og data er klare til å systematiseres og kategoriseres. Analysen starter allerede under datainnsamlingen (Kvale 1997: 122; Gentikow 2002). I følge Kvale har analysen av det transkriberte intervjuet tre deler. Den første er strukturering av datamaterialet, som gjerne er selve transkriberingen. Den andre delen er klargjøring av materialet, slik at en kan sette i gang med det tredje stadiet, dvs. den egentlige analysen (Kvale 1997: 122-3). I denne delen av oppgaven skal jeg presentere det tredje stadiet slik Kvale beskriver det, altså den egentlige analysen av datamaterialet. Jeg begynner med å introdusere personene i utvalget.

Fortellinger om intervjupersonene

Herunder kommer en kortere fortelling om hver enkelt av intervjupersonene, blant annet fordi jeg ser behovet for å presentere dem utover en upersonlig og skjematisk oversikt. Her har jeg delt utvalget i to, etter rekrutteringsmåte.

Rekruttert fra nettforum:

Anne (22) spiller på PC, PS3, Wii og PSP. Hun liker bl.a. å spille Civilization, Ratchet and Clank og Tekken. Hun kan spille fra 1-2 timer eller mer en vanlig dag etter arbeid, men det varierer ut i fra hvilket spill hun holder på med, og hvor sliten hun er. Samboeren hennes spiller også, men de liker litt forskjellige spill. Anne har flest mannlige venner, og de fleste liker å spille. Hun har minst én venninne som spiller. Anne har spilt dataspill siden begynnelsen av ungdomsskolen, og fikk sin første pc på rommet sitt da hun var 12 år. Anne deltar mye på bl.a. spillforum på nett, og har jobbet som frivillig under the Gathering. Da jeg snakket med Anne var hun arbeidssøkende, hun jobber med IT på korttidskontrakt. Anne har ikke IT-utdannelse, men er selvlært.

Benedicte (26) spiller på PC, Xbox360, Wii, PS2 og PS3. Hun liker mange forskjellige spill, bl.a. Rock Band, Puzzle Quest og Heroes of Might and Magic. Benedicte har alltid hatt flest guttevenner, og data og spill har vært vanlige interesser blant disse. Benedicte har ikke så mange jentevenner, og ikke mange av dem spiller heller. Hun har vært med i Norske Nerder, og deltatt på datatreff som The Gathering. Benedicte studerer regnskap på fulltid. Både hun

og mannen spiller mye, ofte sammen, og i perioder kan de bruke hele fritiden sin på det. Men det kommer an på hvilket spill de har å spille, i perioder kan de spille lite også. Benedicte snakker om spill med mannen, med venner, og på nettforum.

Cecilie (28) spiller mest på PC, men også på PS2. World of Warcraft (WoW) spiller hun mye, men hun spiller også andre spill innimellom, som Civilization, Constantine og Kingdom Hearts. Hun har en datter på to, og kan bare spille etter at datteren har lagt seg. Det blir ofte noen timer hver dag. Cecilie prøvde sitt første spill som 10-åring, men fikk seg ikke sine egne maskiner å spille på før tidlig i 20-årene. Cecilie har fått rundt seg i hverdagen som er interessert i spill, men til gjengjeld kjenner hun flere via forskjellige forum og i WoW som hun snakker med om spill. Cecilie er ferdig med studiene, men har ikke noen jobb for tiden.

Nettverksrekruttert:

Dina (33) spiller på PC, Xbox 360, Wii og PS2. Hun har spilt mye WoW og er spesielt glad i spill fra Tex Murphy-serien, men har også hatt mye glede av for eksempel Tetris. Hun sier hun først ble interessert i spill i 22-årsalderen, men ble introdusert tidligere. Hun og samboeren spiller mye sammen, og i gjennomsnitt ca en time om dagen, men ofte mer i helgene. Utenom samboeren har Dina svært få rundt seg som spiller, og disse få er menn. Vanligvis snakker hun bare om spill med samboeren sin. Dina har tatt datafag på høgskolenivå, og jobber med IT i et medieselskap.

Evelyn (36) spiller først og fremst på PC, men har også PS2 og DS i huset. Hun spiller mest strategispill, og er spesielt glad i Civilization-serien. Hun har to døtre på henholdsvis fem og åtte år, og spiller som regel bare når de har lagt seg. Hvis Evelyn har et spill hun liker, kan hun spille hver kveld, men det kan gå månedvis imellom hvis hun ikke har noe spill å holde på med. Evelyns mann spiller også, og det er først og fremst ham hun snakker med om spill i hverdagen. Døtrene spiller. Ingen av Evelyns venninner spiller. Evelyn er utdannet marineingeniør og har datamaskinen som arbeidsverktøy.

Frøydis (61) spiller på PC. Aller mest spiller hun Edderkoppkabal, men også vanlig Kabal. Hun kan spille et par timer av gangen, hver dag. Det er først og fremst da hun ble sykemeldt for et par måneder siden at hun begynte å spille så mye og ofte som hun gjør nå, sier hun. Frøydis sier hun synes hun spiller for mye og har planer om å spille mindre med tiden.

Frøydis jobber på SFO og er barne- og ungdomsarbeider, men er hjemme på en lengre sykemelding når jeg snakker med henne. Hun har tre voksne barn, to av dem spiller. Mannen spiller de samme spillene som Frøydis, men også noen flere i tillegg. Det er bare mannen hun snakker med om spill i hverdagen, men hun sier de snakker lite om det. Første gang hun prøvde et spill var for litt over fem år siden.

Gunn (48) spiller på PC, først og fremst strategispill, og rollespill. Hun liker for eksempel Civilization og Myst. Gunn kan spille en par- tre timer av gangen, men kan ha lengre perioder i helgene. Hun kjenner bare en annen kvinne som aktivt spiller, og det er sjefen hennes. Gunn snakker om spill bare med broren sin, og størsteparten av vennene hennes vet antakelig ikke at hun spiller. Hun prøvde dataspill første gang i tenårene. Gunn jobber med IT i et forsikringsselskap, har tatt noen høgskolefag, men har lært det meste hun kan om data via arbeidet.

Fremgangsmåte i analysen

I forhold til mitt overordnede forskningsspørsmål om å undersøke hvordan det er å være en kvinnelig spiller, kan en si at jeg i analysen har villet undersøke innholdsutfylling av de individuelle intervjupersonene som nodalpunkt. Jfr. definisjonen av nodalpunkt i kapitlet om Laclau og Mouffes diskursteori, kan en eksempelvis i intervjuet med Dina identifisere "Dina" som et nodalpunkt, som momentet "spill" på forskjellig vis blir innholdsutfyllt og ordnet i forhold til. De subjektposisjonene som intervjupersonene tilbys av forskjellige diskurser, kan på denne måten tre frem i analysen. Innholdsutfylling av spill og spillere, og sammenkjedning av momenter, blir her viktige å undersøke. Analyseverktøyet til Laclau og Mouffe kan karakteriseres som svært abstrakt (Winther Jørgensen og Phillips 1999: 34), så det har vært et mål å presentere så detaljert som mulig hvordan jeg har gått frem for å benytte dem i selve analysen. Før jeg presenterer bestemte funn i analysen, vil jeg si noe om hvordan jeg strukturerte intervjuene for å gjøre dem enklere tilgjengelig for analyse.

Etter flere gangers gjennomlesning av det enkelte intervjuet for en best mulig helhetsforståelse, merket jeg uttalelsene etter emne. Hele tiden brukte jeg det overordnede forskningsspørsmålet som rettesnor, nemlig hvordan det er å være en kvinne som spiller dataspill. Se neste side for oversikt over emnene, med en kort utdyping.

Tabell 5 Emner for avmerking i intervjuene

| Spillerbiografi | Spillpreferanser | Familie | Venner og bekjente |
|---|--|--|---|
| Første og tidligere spillopplevelser. | Spillpreferanser/å spille: Hva liker hun ved selve det å spille, hvilke spill liker hun, hvilke deler av spillene liker hun, hva liker hun ikke? | Familien: Spiller familien, spiller de sammen, hva slags holdninger til spill i familien? | Hvordan forholder de seg til spill? Til hennes spilling? Spiller de? |
| Uttalt kjønnsdimensjon | Vs andre aktiviteter | Data/teknologi-faktoren | Spillerkategorisering |
| Når er kjønn et tema, i hvilken grad skilles det mellom jenter/gutter og menn/kvinner? | Når og hvordan plasseres spill i forhold til andre aktiviteter? | Data og teknologi i tilknytning til dataspill. I hvilken grad har teknologien (hardware og software) en rolle? Hvordan spiller datainteresse, utdanning og lignende inn? | Hvem spiller, er det bestemte grupper, når/hvordan presenterer en seg selv som spiller? |
| Avhengighetsaspekt | Sosialt aspekt | Rettferdiggjøring | |
| Når er avhengighet et relevant aspekt i tilknytning til dataspilling? Avhengighet vs kontroll | I hvilken grad er dataspilling sosialt, hva har det sosiale å si? | Hvordan rettferdiggjøres spilling, i ulike situasjoner? | |

Etter denne avmerkingen, skilte jeg ut emnebolkene og plasserte dem i et nytt dokument, hvor intervjuet ble sortert etter emnekategori. Slik kunne jeg enklere se mønstre i materialet på tvers av intervjuene, men også innad i hvert intervju. Flere steder var det utsagn som passet

inn i flere kategorier på en gang, da plasserte jeg dem dobbelt. Se vedlegg for eksempel på markering av et intervju. Der jeg så sitater som var spesielt betegnende, trakk jeg dem ut i en egen kolonne ved siden av. Deretter gikk jeg i gang med å beskrive utsagnene i de forskjellige emnebolkene, for å få et mer oversiktlig materiale. Til slutt skrev jeg en lengre oppsummering av funnene for hver intervjuperson. Hele tiden har jeg forsøkt å være bevisst på at nivåene emnekategorierte intervju, beskrevne utsagn og oppsummerende funn har hatt en viss grad av distanse til det opprinnelig transkriberte intervjuet. Derfor har jeg ofte gått tilbake til det transkriberte intervjuet i sin helhet for å sammenligne underveis.

Å identifisere seg som spiller

Jeg vil starte med å vise hvordan jeg utførte diskursanalysen på tre av diskursbærerne, spesielt med henblikk på subjektposisjoner. Som jeg skal forsøke å vise representerer de tre forskjellige måter å la ”spilling” definere individene som nodalpunkt. Jeg har valgt disse tre intervjupersonene fordi jeg mener de kan stå som representanter for tre grupperinger i utvalget mitt. Gruppene har jeg kalt for henholdsvis ”spiller bare akkurat nå”, ”unntak blant spillere” og ”spill som del av alternativkultur-posisjon”. Jeg vil diskutere likheter og forskjeller innad og på tvers av gruppene etter at jeg har presentert de respektive representantene. Et eget avsnitt blir viet til ”spiller”-posisjonen til slutt.

Frøydis: ”Spiller bare i blant”

Jeg begynner presentasjonen av analysen med Frøydis. Hos henne kan en antakelig se den største antagonismen mellom subjektposisjoner og diskurser, noe som gjør det enklere å identifisere dem. Subjektposisjonen ”bestemor” er noe som kommer opp når dataspilling blir nevnt. Posisjonen kommer nemlig i konflikt med en eventuell spillerposisjon (F74-78):

F: Men jeg har liksom...jeg har vel litt dårlig samvittighet for at jeg [ler] har en bunad som jeg skal brodere til barnebarnet mitt, som jeg... [klapper i hendene og ler]

I: [ler]

F: Til konfirmasjonen om tre år, cirka.

I: Åja. Ja.

F: Så jeg kommer til å roe meg med dette [spillingen] nå snart og sette i gang for fullt med det.

Her kan en si at en ekvivalenskjede til ”bestemor” er omsorgsfull – selvoppofrende – håndarbeid. En bestemor bør bruke tiden på sine barnebarn, og sørge for at barnebarnet får håndsydde penklær. Posisjonen er ikke ulik en husmorposisjon, og både denne og bestemorposisjonen kan sies å gå inn i en tradisjonell kjønnsdiskurs. Her er et annet eksempel på hvordan bestemorposisjonen kommer i konflikt med en spillerposisjon (F513-523):

I: M-mm. Så du har prøvd å spille litt sammen med de [barnebarna], eller?

F: Ja, jeg prøvde faktisk, de hadde en sånn kaptein sabeltann-spill her, som jeg var med på, da fulgte vi gjennom, men vi kom ikke gjennom. Det stoppet opp et sted, så, det ble vi ikke ferdig med, og det lurer jeg fortsatt på hvordan slutter [ler]

I: [ler]

F: Men jeg tør ikke spørre om det, for det...tok så lang tid, skjønner du.

I: Åja.

F: Jeg passet...passet ungene den gangen. [ler]

I: [ler] Åja. M-mm.

F: Da syntes jeg det gikk litt lang tid. Sitter bare med det, liksom [ler]

I: M-mm. Da får du kanskje aldri svar på det.

F: Nei, kanskje aldri [ler]. Det kan være det samme, da. Det kan være greit nok. Hvis ikke de vil vise meg, da, når de blir større da, det er en mulighet, det.

Bestemorposisjonen manifesterer seg igjen som omsorgsfull, som bryter med en spillerposisjon som da ville være for selvsentret. En gang i fremtiden kan Frøydís kanskje få spille spillet igjen, men da bare som omsorgsfull bestemor som er interessert i hva barnebarna driver med.

Men subjektposisjonen spiller kommer også i konflikt med en annen posisjon, nemlig subjektposisjonen ”hobbykunstner” (F260-262):

F: Jeg føler liksom inni meg at det er andre ting som er mer...moro å gjøre, altså. Mange andre ting.

I: M-mm.

F: Liker å være kreativ og lage ting og sånn, og...da sløser jeg bort mye av tiden min med å sitte og spille, så...

Frøydis forteller at hun liker både å tegne og å fotografere, og vil dessuten gjerne lære seg mer om bildebehandling på pc. "Hobbykunstneren" kan slik jeg ser det forklares med ekvivalenskjeden kunstnerisk – selvutviklende – tegning/fotografering/skaping. En slik subjektposisjon kan gå innunder en diskurs om selvets utvikling. På sett og vis kan også håndarbeid i forbindelse med en bunad komme inn under posisjonen "hobbykunstner", men jeg tolker det slik at den typen håndarbeid bærer mer preg av plikt og selvoppofrelse.

De siste månedene har vært vanskelige for Frøydis forteller hun, siden hun har vært sykemeldt, og har vurdert å pensjonere seg. Jeg vil påstå at Frøydis lenge identifiserte seg med en subjektposisjon som kunne gå inn i en type arbeidsmoraldiskurs, nemlig "arbeideren". Hun sier at hun ikke spilte noe særlig før hun ble sykemeldt. Subjektposisjonen "arbeider" kan sies å sammenkjedes av elementene handlekraftig – arbeidende – utrettende. Når denne arbeiderposisjonen i mindre grad ble aktuell, mistet også spilling status som uaktuell handling.

Men posisjonen "spiller" er fortsatt ikke attraktiv for Frøydis. I den grad spilling rettferdiggjøres er det for at spilling kan få henne til å "glemme" vanskelige tanker, og få tiden til å gå. Her identifiserer jeg subjektposisjonen "en som spiller mens hun bedres av sykdom", med ekvivalenskjeden syk – selvfokusert – spilling. Spilling i den utstrekningen Frøydis har drevet til nå, innholdsdefineres ut fra en diskurs om arbeid, som en "pause" i arbeidet fordi hun er syk. En annen slik "pause" forteller Frøydis om når hun har spilt kabal på hytta, og da går jeg ut i fra at det har vært i forbindelse med ferie fra arbeid. Her kan en si at hun har inntatt posisjonen "ferierende", som kjedes med selvfokusering og selvutvikling. Et eksempel på hvordan Frøydis beskriver fascinasjonen ved det spillet hun liker best (edderkoppkabal) (F123-124):

I: Ja, for den største gleden ved å spille det spillet her, hva er det? Er det..

F: Det er liksom, det må jo være...ja. Du må ha en oversikt over tallene, da. Og så er det tall. Tall, kombinere, tallrekker, og det er litt moro å jobbe med.

Spill beskrives som moro, som noe en kan løse slik som mattestykker. Det er Frøydis' egen glede som er i fokus, det er hun som må ha "oversikt over tallene". Verdt å merke seg er at Frøydis bruker ordet "jobbe" om spillingen, det er som om arbeidsmoraldiskursen forsøker å ta overhånd og innholdsdefinere spilling som noe formålsrettet, at en utretter noe mens man spiller. Men en kan kanskje også identifisere posisjonen "kodeknekkeren", som via "oppgaveløsning" settes i samband med spilleaktiviteten.

Jeg var interessert i å finne ut om Frøydis hadde en formening om andre spillere. Frøydis hadde tilsynelatende få oppfatninger om andre som spiller dataspill, men det skilte seg ut to kategorier. For det første ble spilling gjerne forbundet med barn, slik som slutten av dette utdraget viser (F241-252):

I: Ja, hva er egentlig grunnen til at man...at ikke spill er noen bra nok ting å gjøre?

F: Ja, si det? Si det? Det er kanskje min generasjon på en måte som mener det ,kanskje? At...jeg vet ikke? [ler] Eller er det bare meg som ser at når du setter deg ved et spill, så går tiden...den tiden kunne du brukt på andre ting.

I: M-mm.

F: Bedre ting.

I: At du kunne...

F: Som jeg mener er bedre, som jeg mener er moro, egentlig.

I: M-mm. At man kunne gjort noe mer konkret, som du så resultatene av etterpå? Sånn som..

F: Jeg liker blant annet å sitte å tegne og...litt sånt noe. Også den broderingen som jeg bør, som jeg må gjøre, av forskjellige...ja. [mumler litt] Men så...ja. Jeg vet ikke hva jeg skal si.

I: Nei, det er absolutt lov å tenke sånn ja, at ikke spill er noe å bruke tid på. Det skjønner jeg godt. Det er mange som tenker sånn.

F: M-mm. Jeg tror det. Så jeg gjør også det. Men ungene...hvertfall han yngste sønnen min, han har jo spilt mye. Tv-spill siden han var liten og, dataspill og...

I: M-mm.

F: Så det er jo veldig greit for ungene å sitte med det, sånn innimellom.

Her ser vi for øvrig også både "arbeideren", "bestemor" og "hobbykunstneren" utdefinere spilling som attraktiv aktivitet. Aktiviteten spilling forbindes med barn, slik en kan se i

utviklingsretorikken. Spill får sterke sammenbindinger til lek, som noe barn kan ha det gøy med og kanskje utvikle seg igjennom. Dertil er ”spilleavhengig” en subjektposisjon som Frøydis tar avstand fra. Her defineres spilleaktiviteten som sykkelig og skadelig for ikke bare spilleren men også spillerens arbeid og familie. ”Spilleavhengig” er først og fremst i kobling med svært unnnvikende atferd fra ”normalen”. Spilleavhengig er ikke en attraktiv posisjon for Frøydis, men hun sier, både på spøk og i alvor slik jeg tolker det, at hun kanskje har identifisert seg med posisjonen spilleavhengig i perioder. Dette kan antakelig settes i sammenheng med krisen hun har vært i, som langvarig syk har hun ikke kunnet innta subjektposisjonen ”arbeider” og inntatt ”sykelig” spilleatferd.

Siden Frøydis i løpet av intervjuet gir sterke signaler om at spillerposisjonen er uattraktiv for henne, spør jeg henne om hun synes det er flaut at hun spiller (F351-356):

I: M-mm. Men...er det sånn at du føler...at det er litt sånn at du føler du spiller litt for mye nå, om dagen, har jeg skjønt.

F: M-mm. [ler]

I: Hvordan, hvis du snakker med andre om det da, at du spiller mye, føler du deg litt sånn flau, da?

F: Ja [ler]

I: [ler]

F: [ler] Nei, gud, jeg har ikke lyst til å snakke med noen om det, men nå får jo du vite det, så...

”Spiller”-posisjonen er en så lite attraktiv posisjon for Frøydis at hun mest sannsynlig ikke ønsker at noen i omgangskretsen hennes skal få vite at hun spiller. Det bryter for mye med det bildet hun ønsker å gi av seg selv. Det burde kanskje rydde vekk enhver tvil om hvor uattraktiv spillerposisjonen er for Frøydis.

Oppsummert mener jeg at for Frøydis er ”spiller” en subjektposisjon som for henne bare er attraktiv når den er kjedet sammen med ”en som bedres av sykdom”, for øvrig er den svært i konflikt både med subjektposisjonen ”bestemor”, ”hobbykunstner” og ”arbeider”. En kan spørre seg hvorfor det er relevant å undersøke diskurser om spill og spilling hos en diskursbærer som i såpass liten grad identifiserer seg med aktiviteten, men jeg vil hevde at det blir desto mer interessant å se konfliktene mellom de forskjellige diskursene og subjektposisjonene. Lignende diskurser om spill kan dessuten antas å være utbredte hos de

som ikke spiller. Jeg har gitt Frøydis overskriften ”spiller bare i blant”, fordi selve spilleaktiviteten har liten betydning for de subjektposisjonene hun identifiserer seg mest med, og i utgangspunktet fungerer spill kun som kortere ”pauser”. Jeg har vektlagt ”bare” i overskriften fordi hun kan sies å undergrave spillingen sin på bakgrunn av at hun synes det er ”flaut”.

Dina: ”Unntak blant spillere”

For Dina er subjektposisjonen ”spiller” langt mer attraktiv enn for Frøydis. Men her kan en også se forskjellige typer spillerposisjoner, noe jeg skal forsøke å vise her. I første omgang vil jeg navngi dem som ”spiller”-posisjon, og ”hardcore gamer”-posisjon. Disse er tett sammenkjedet. ”Hardcore gamer” (HG) er også en betegnelse som blir innholdsutfyllt på en bestemt måte. Her vil jeg vise innholdsutfyllingen av nevnte posisjoner og betegnelser, samt hvordan de er avgjørende for Dinas subjektposisjon som ”spiller”.

Her posisjonerer Dina seg i forhold til ”hardbarka spiller”, eller ”hardcore gamer” som jeg har valgt å kalle posisjonen (D342-344):

D: Men jeg regner liksom ikke meg selv som noen hardbarka spiller, da.

I: Nei?

D: Men til å være jente så spiller jeg nok mer enn vanlig, da.

HG-posisjonen er ikke attraktiv for Dina, noe sitatet illustrerer. Det kommer også frem at betegnelsen HG innholdsutfylles med høy grad av spilleaktivitet, og som ”mann” eller ”gutt”. Aktiviteten spilling er noe som i liten grad forbindes med ”jente” eller ”kvinne”, som nettopp er attraktive subjektposisjoner for Dina. Posisjonen ”spiller” kan, hvis en tolker sitatet ovenfor enkeltstående, også være ”unntaksvis jente”. Her er en anekdote om hvordan Dina har opplevd å ikke svare til bestemte forventninger omkring en spillerposisjon (D240-244):

D: [...]En venninne av meg har en sønn på seks år. Han syntes det var grådig gøy at jeg skulle ta med meg Buzz og komme og spille med han. Det syntes han var kjempegøy.

I: M-mm.

D: Så han hadde invitert [ler] alle kameratene i gata, til å begynne å spille Buzz.

I: Oj! [ler]

D: Så det var litt morsomt, da. De ble litt skuffet, for de trodde det var en liten jente som skulle komme på besøk, men.

I anekdoten var Dina eldre enn forventet hos guttene, men i tillegg ble det nok også oppfattet som en sjeldenhet at hun var av hunkjønn. En kan si at Dina ikke svarte til deres innholdsutfylling av ”spiller”, siden de forbant ”spiller” med barn, men også med ”gutt”. Et brudd med slike forventninger blir her humoristisk for Dina. En kan se at også Dina har lignende forventninger til andre (D363-68):

I: Siden du møter såpass mange spillere inni WoW, så er det kanskje litt sånn...sånn du ser for deg andre spillere? Der ute, i verden?

D: Ja...jeg ser jo for meg at alle er fjorten år og sitter nede i kjellerstua og spiller, da [ler].

I: M-mm. [ler]

D: Og jeg tror faktisk at mange er det og.

I: M-mm.

D: Og jeg tror ikke...jeg tror selv at det ikke er så veldig mange som er 33 år og jente, men jeg vet jo ikke.

Jeg tolker det slik at også Dina innholdsutfyller ”spiller” som ung, og vanligvis mannlig. Innenfor denne diskursen kan en si at Dina får posisjon som ”unntak fra de andre spillerne”, som jeg forkorter til ”spillerunntak”. Dette henger antakelig sammen med en diskurs om tilgjengelighet av andre voksne, kvinnelige spillere. Dina vet ikke om mange andre voksne kvinnelige spillere, noe som er med på å underbygge posisjonen som ”spillerunntak”. Jeg nevnte at i tillegg til spillerposisjonen, nevner Dina en ”hardcore gamer”-posisjon. Som sagt den siste posisjon ikke attraktiv for henne. Jeg spurte henne hvordan hun så for seg de ”hardbarka spillerne” (D345-354):

I: M-mm. Ja, hvordan ser du for deg de hardbarka spillerne?

D: Nei, jeg vet ikke. Hvis vi tar utgangspunkt i WoW, så er det veldig mange som hele tiden jobber mot å hele tiden ha de flotteste items, og hele tiden ha mest mulig oppgradert figur og de fineste klær og våpen og alt dette her. [...] det går litt mer sport i det [...] Så det er

litt en litt sånn elite inni der, da. Det er de som er kommet til level 70, de henger for seg selv, de henger sammen med de andre level 70.

Her kan en se at "hardcore gamer" knyttes opp mot en innholdsutfylling av spilling som en type konflikt, hvor de seirende oppnår høy status. Sammen med utsagn D340-342 som kan sies å knytte mannlig opp mot "hardcore gamer", ser jeg at ekvivalenskjeden mann – konkurrerende – mye dataspilling kan sies å forklare posisjonen "hardcore gamer". Denne posisjonen identifiserer Dina seg ikke med. Et viktig poeng er at selv om ikke "hardcore gamer" er en attraktiv posisjon for Dina, tyder mye likevel på at hun stadig forholder seg til den (D64):

D: Jeg er [uklart: kanskje?] en ukritisk spiller, jeg er ikke så opptatt av å få de flotteste tingene eller oppnå alle sånne...ja. Jeg spiller bare for gøy [ler].

"Hardcore gamer" kan sies å være noe hun posisjonerer seg ut i fra, *som en som ikke svarer til forventningene*. Jeg tolker det slik at "hardcore gamer" legger bestemte føringer for hvordan Dina kategoriserer sin posisjon som "spillerunntak". Dette minner om rollen som hackerstereotypen har eller har hatt på IKT-feltet, der et mannlig hegemoni legger føringer for hvordan en forstår datamaskinområdet. Dina forteller at en av grunnene til at hun ikke tror at venninnene er interessert i dataspill, er at de kan lite om data (D272):

D: Men jeg har...jeg har egentlig antatt at de [venninnene] ikke er så interessert. Fordi de er ikke så interessert i data generelt, og kan ikke så masse data generelt, og...jeg har bare antatt at de ikke har noen interesse for dataspill, rett og slett.

Her tolker jeg det slik at "spilling" er sterkt sammenkjedet med elementet "dataerfaren". Dina uttaler for øvrig at hun har mye kompetanse i databruk, og beskriver at hun har fått positive reaksjoner når hun har presentert seg som "dataunntak". Med "dataunntak" mener jeg "unntak fra andre dataerfarne", basert på at "dataerfarne" gjerne knyttes opp mot et mannlig moment. Et brudd med forventningene har altså frembrakt positive reaksjoner, og noe som er med på å gjøre subjektposisjonen "dataunntak" attraktiv for Dina. Når jeg spør Dina hva samboeren synes om at hun spiller, sier hun leende at hun "tror det var ett av kriteriene" (D306). Både posisjonen "dataunntak" og "spillerunntak" har frembrakt positive reaksjoner hos andre, og

disse er tett sammenkjedet. At ”dataerfaren” og ”spilling” er sterkt sammenkjedet kan forklare hvorfor Dina, som selv identifiserer seg som ”spillerunntak”, i utgangspunktet går ut i fra at venninnene heller ikke tilsvarer forventningene til ”spiller”-posisjonen.

Jeg vil påstå at når posisjonen ”spillerunntak” er mest attraktiv for Dina, henger det antakelig mye sammen med subjektposisjonen jeg velger å kalle ”underholdningskulturell”. Her innholdsutfylles spilling ut i fra et fokus på egen underholdning og estetisk tilfredsstillelse. I beskrivelser av spilling uttrykker hun seg gjerne i similer, at spill er som bøker og filmer og lignende. I begge eksempler snakker Dina om WoW, men lignende beskrivelser gir hun også for andre spill (D550-52):

D: Ja. Men og...enkelte episoder når jeg har sittet og spilt WoW og...sent en lørdagskveld og vært så lenge hjemme og så kommet inn i...det er veldig flott grafikk og veldig flott natur, det høres helt rart ut. Men det kan være veldig, veldig flotte bilder, og så er det i tillegg musikk, og så er det i tillegg hele settingen, når du sitter sent en kveld og spiller og så kommer du til en helt ny plass som er utrolig flott. Med flotte farger og lys og...natur.

I: M-mm.

D: Så da er det sånn...frysninger på ryggen-spillopplevelser.

Her også om WoW, med paralleller til andre estetiske opplevelser i filmer og bøker (D60-64):

D: Det synes jeg var veldig fascinerende. Det er litt samme tingen.

I: M-mm.

D: Det er det at det er en historie og så er du med på historien selv, og så er du med å skape figuren din og bygge opp figuren din og....det er som å lese en bok.

I: M-mm.

D: Eller å se en film.

Spill likestilles altså med andre underholdningsmedier. ”Underholdningskulturell” kan forklares med ekvivalenskjeden underholdningskulturell – selvfokusert - estetisk nytelse og underholdning.

Dina gjentar beskrivelsen av spill som meningsfylt sosialt. Samboeren og hun spiller mye sammen, og hun sier like gjerne ”vi spiller” som ”jeg spiller”. Her mener jeg å identifisere subjektposisjonen ”sosial samboer” i tilknytning til spilling. Å være en samboer kan bety å styrke og opprettholde samholdet dem i mellom med en hobby de begge deler, i dette tilfellet aktiviteten spilling. En kan slik se at posisjonen ”unntaksspiller” kan forbindes med subjektposisjonen ”sosial samboer”.

Når jeg som diskursbærende intervjuer i passasjen brakte inn en diskurs om økonomi, ble det antydnet en antagonisme med en helt annen innholdsutfylling av spill og spilleaktiviteten (D327-30):

I: Ja. M-mm. Synes du at dere bruker mye penger på spilling? Spill og spillmaskiner?

D: Nei, jeg synes ikke det.

I: M-mm.

D: Nei, det blir mer som å gå ut og se en kino eller...hvis en sammenligner det med hva det koster å gå på byen en kveld, så bruker vi ikke så mye penger på sånne ting. Like mye fordi at jeg synes vi får masse igjen for det. Det er spennende underholdning, og sosialt og...til og med lærerikt, kanskje. Så, nei det synes jeg ikke er noe problem.

At spill i siste utsagn mot slutten innholdsutfylles som lærerikt, er noe som for øvrig går lite igjen i artikulasjonene til Dina. Jeg mener hovedvekten her ligger på en innholdsutfylling av spill som underholdning og sosialt, som altså svarer til subjektposisjonene ”underholdningskulturell” og ”sosial samboer”.

Oppsummert kan en si at Dina tar avstand fra, og har selv opplevd å ikke svare til forventningene til hardcore gamer-posisjonen, som begge har sterke forbindelser til ung og mannlig. Selv om hun tar avstand fra hardcore gamer-posisjonen, kan en på et vis si at den anerkjennes som kategoriserende for andre spillposisjoner. Dermed inntar hun posisjonen spillerunntak, som en slags besøkende. Det er subjektposisjonene underholdningskulturell og sosial samboer som i størst grad sammenkjedes med unntaksspiller som en attraktiv posisjon for Dina, dernest kan en nok også se en sammenheng mellom posisjonene unntaksspiller og dataunntak.

Anne ”Spill som del av alternativkultur-interesse”

Anne er den yngste i utvalget. Hun forteller at hun begynte å spille spill i overgangen mellom barne- og ungdomsskolen (A557-62):

I: M-mm. Men du vokste opp sammen med venninna di som [også] spiller?

A: Ja, vi gikk på barneskole sammen. Så jeg var borte og spilte med henne, og så hadde jeg, etter hvert og så skaffet vi oss en kompis til, da. Så det var vi tre. Og han hadde playstation 2.

I: M-mm.

A: Og da hadde vi ofte kvelder der vi satte oss oppe hos han, og så spilte vi Tekken. Så lagde vi pizza sammen, og så spilte vi Tekken. Så det var det vi gjorde på.

I: Ok. Og så spilte dere på en måte sammen?

A: Ja. Det var veldig sosialt. Så jeg ble trukket inn med spill, dette her med at det er sosialt, jeg synes alltid at spill er hakket gøyere når jeg kan spille med noen.

Her trekker altså Anne frem det sosiale som et viktig aspekt ved spilling. Spillingen utgjorde en viktig del av det å ”være sammen” som venner. Posisjonen ”spiller” kan slik sies å henge sammen med ”sosial” og ”venn”. Anne understreker kobling mellom det sosiale og spilling flere steder også, bl.a. her (A570-572):

A: Men han [samboeren] er en av de som synes at det å spille sammen er mye gøyere. Og det har jeg ingen vanskeligheter med å forstå, for det er mye gøyere å spille sammen med noen. Jeg tror faktisk at det er og en av de tingene som kan gjøre at flere vil spille, det er ved at man gjør det lettere at man kan spille med noen.

I: M-mm.

A: Fordi at mennesker er så sosiale...vi er sosiale dyr. Og...når man kan gjøre spill mer sosialt, så vil nok flere spille, tror jeg.

Spill innholdsutfylles slik som noe som kan gjøres sammen, som gir spillerne en fellesskapsfølelse. Anne og samboeren har for eksempel gått til innkjøp av et spill fordi de skal spille det sammen, og spilling kan altså slik kobles til det å være sosial samboer som hos Dina. Jeg utelukker ikke at denne koblingen mellom spill og det sosiale ble ekstra fremhevet i Annes artikulasjoner. Dette kunne i så fall være for eksempel fordi hun som spiller kan være vant med å bli møtt med en diskurs om spilling som innholdsutfyller spill som bortkastet tid,

noe jeg tolker av andre anekdoter hun forteller. Men selv om det sosiale elementet i Annes artikuleringer kan få vel mye oppmerksomhet i analysen min pga dette, er det uten tvil en sterk kobling mellom ”spilling” og ”spillmiljø” hos Anne, som jeg skal vise etter hvert.

I tiden på ungdomsskolen hvor Anne var mye sammen med to bestemte venner (nevnt i sitat A557-62), ble den gruppen de utgjorde sett på som alternative i forhold til flertallet på skolen. Dette blant annet fordi vennene kledde seg i sort og ble koblet med henholdsvis satanisme og Wicca: ”Alle trodde vi var dritsære [...] Men jeg husker det at de andre jentene i klassen syntes det var litt rart at vi syntes dette her med spill var gøy” (A789). Tidligere har hun spilt mye rollespill, og hun mener veien er kort mellom tradisjonelle rollespill til datarollespill. Hun er glad i tegneserier og bøker med handling i alternative virkeligheter (f.eks. fantasy, science fiction), og tegner mye selv. I Annes artikulering ser jeg en kobling mellom spinning og den bredere kategorien ”alternativkultur”. Spilleaktiviteten har vært med på å definere posisjonen ”alternativkultur -interessert” for Anne, og er antakelig fortsatt det.

Som første utdrag (A557-62) viste, mener Anne at en viktig inngangsport til spill for henne var å spille sammen med to venner. Hun og samboeren spiller også sammen, blant annet har de kjøpt tilgang til MMORPG’et Age of Conan med det for øye å spille sammen. Anne har deltatt både som vanlig deltaker og som frivillig på The Gathering, hvor det i følge Anne også er svært mange som spiller dataspill. Hun er tilknyttet spillforumet jeg rekrutterte intervjupersoner fra, og sier hun generelt er glad i å diskutere på diverse forum på nettet. Det sosiale defineres som et avgjørende fellestrekk ved alle disse aktivitetene relatert til dataspill. Anne inntar posisjonen ”sosial spiller”. Spilling styrker fellesskapet til de som spiller. Alle disse aktivitetene, som knyttes til spinning, mener jeg altså kan sees ut i fra en identitets- og fellesskapsdiskurs. En posisjon jeg også vil si noe om, er ”dataerfaren”. Anne oppgir at hun arbeider med IT, og understreker at hun er selvlært. I diskursen om spill bruker hun gjerne tekniske uttrykk, og refererer til hardwarespesifikasjoner og teknologihistorie. En kan si at det hos Anne er en sterk binding mellom posisjonene ”sosial spiller” og ”dataerfaren”.

Her forteller Anne litt om hvordan hun skjelner mellom forskjellige typer spill (A15-8):

I: M-mm. Men hva spiller du mest på, tror du? Eller er det alt?

A: *Jeg spiller...jeg er ikke så fryktelig glad i det vi kaller for first-person shooter. Det er ikke jeg så veldig glad i. Eh, fordi at det er mest skyting, og det synes jeg blir litt småkjedelig i lengden. Jeg synes det er mye gøyere med spill der de har forskjellige typer oppgaver. Der det er litt skyting, eller litt slåssing, og litt oppgaveløsning, og litt etterforskning, og litt sånt annet forskjellig.*

I: *M-mm.*

A: *At det blir litt forskjellig, for at hvis det blir bare en type oppgaver, så blir det veldig monotont.*

I dette utsagnet er det flere ting å ta tak i, både hva gjelder kategorisering av spill og frempek mot kategorisering av spillere. Foreløpig vil jeg peke på rettferdiggjøring av spill, som her går blant annet på ”gøy” og ”underholdende”. I den anledning vil jeg supplere med et annet utdrag (A820-7):

I: *[...] Har vel vært litt inne på det allerede, men sånn, når du har en veldig god spilleopplevelse.*

A: *Ja.*

I: *Er det...bra grafikk og sånne ting da, er du sammen med noen, da?*

A: *Nei. En skikkelig bra spillopplevelse, det er når du møter en hindring i spillet som er møkkavanskelig, og du sitter og knoter og knoter og trykker og banner og er så langt i [viser med fingrene] fra å pælme hele kontrolleren gjennom tv'en, og endelig til slutt klarer det, da er det yessss!*

I: *[ler]*

A: *Endelig. Det er en bra spillopplevelse.*

I: *M-mm. Den mestringen, på en måte.*

A: *Ja. Når du har klart det. Samme som hvem som helst, som sitter med en oppgave som er møkkavanskelig, og til slutt så går den lampa opp for deg og det er bare: det var det! Yess.*

Her stiller jeg som intervjuer spørsmål om ”god spillopplevelse”, i håp om at det ville kunne si noe om rettferdiggjøring av spilleaktiviteten. I linje A822 refererer jeg til det sosiale elementet og til teknologielementet. I tillegg til å vektlegge det sosiale aspektet, har Anne nemlig vist mange tegn til å beskrive spill ut i fra teknologi og produksjonsvilkår frem til

dette punktet i intervjuet. Jeg har valgt å se denne sammenkjedingen mellom spill og teknologi i sammenheng med hennes posisjon som ”datainteressert”, som kan kjedes tett sammen med posisjonen ”sosial spiller”. Svaret jeg imidlertid får fra Anne når jeg stiller spørsmålet mitt, er først og fremst basert på en individuell mestring av spill. En kan si at i diskursen om spill, vektlegges jegets opplevelser veldig.

Nå vil jeg vende tilbake til utdraget A15-8, hvor Anne forteller at hun ikke liker first-person shooter (FPS). FPS-betegneren blir her innholdsutfylt som skyting og ensformig. Hun beskriver sine egne spillpreferanser med utgangspunkt i at det er en motsetning til denne sjangeren, altså ”varierte” og med ”mange forskjellige typer oppgaver”, dvs. ikke bare skyting. Her vil jeg assosiere videre til et utsagn der Anne snakker om Counter Strike, det som gjerne blir sett på som et svært typisk FPS (A451-56):

I: Åja. Hm. M-mm. Jeg er litt interessert i tanker om den typiske spilleren...

A: Den typiske spilleren, den gjennomsnittlige spilleren som jeg ser?

I: M-mm.

A: Han spiller Counter Strike.

I: Sa du en han?

A: Ja. Den gjennomsnittlige spiller er, eller gamer da, som vi sier, er en mann, eller en gutt, og han spiller et par tre, hvertfall tre-fire timer i uka, og det er det han synes det er gøyest å snakke om. En del av disse synes det er gøyest å snakke om spill. Så hvis man...og det er det som er så artig med det, at hvis du først treffer noen som har spill som hovedhobby, så kan du diskutere ting og tang med dem i flere timer.

Åpningsspørsmålet mitt i utdraget kan sies å fiske etter stereotyper, og spørsmålet kan kritiseres metodisk på den måten at det oppfordrer intervjupersonen til å ”gi” meg det svaret jeg ønsker. Jeg tolker det dit hen at svaret hun ga meg er såpass forankret i den øvrige diskursive praksisene hennes, at jeg ikke bare tolker dette som en ”ønsket og servert” stereotyp. Anne svarte her at ”gjennomsnittsgameren” spiller CS, og her må vi huske hvordan hun innholdsutfylte FPS som ensformig og bare skyting. ”Gjennomsnittsgameren” betegner en som spiller slike spill som Anne definerer sine spillpreferanser i motsetning til. Betegneren blir innholdsutfylt som mann eller gutt, spilling et antall timer i uka, og ensprede interesser. Spill blir kalt den typiske spillers ”hovedhobby”, som aktiverer en diskurs om fritid, og at en

bruker en stor del av fritiden sin på spilling. Til slutt i utsagnet kan en også se at i tråd med Annes subjektposisjon som ”sosial spiller”, er hun glad i å diskutere spill med andre, og gjerne med ”gjennomsnittsspilleren”. ”Gjennomsnittsspilleren” er ikke definert som utelukkende asosial sånn som hackerstereotypen, men derimot sosial i betydningen svært pratsom hvis samtaleemnet er spill. Jeg tillater meg å trekke paralleller mellom ”Gjennomsnittsspiller”-posisjonen og ”hardcore gamer”-posisjonen slik den blir utfylt av Dina. Begge posisjonene er forbundet med mannlig, og både hos Dina og Anne fungerer denne posisjonen delvis kategoriserende for innholdsutfylling av dem selv som nodalpunkt i forhold til spilling. Men jeg vil påstå at der Dina først og fremst posisjonerer seg som ”spillerunntak”, plasserer Anne seg i en mer generell ”massekulturunntak”, som jeg har kalt ”alternativkultur-interessert”.

I artikkelasjonene om spill hos Anne, ser jeg en sterk kobling mellom ”alternativkultur-interessert” og ”spill”. ”Alternativkultur” kan her sies å rommes av bl.a. tegneserier, rollespill, dataspill, alternativ klesstil og ”annerledes enn flertallet”. ”Gjennomsnittsspilleren”, med tilhørende spillpreferanse, er noe Anne definerer seg i motsetning til. Som jente/kvinne med andre spillpreferanser blir hun et unntak i forhold til ”gjennomsnittsspilleren”. ”Datainteressert” og ”sosial spiller” er viktige posisjoner for Anne, men ”alternativkultur-interessert” er antakelig den som innholdsutfyller Anne mest som nodalpunkt. Mens ”datainteressert” og ”spiller” kan sies å være noe farget av en kobling til ”mannlig”, ser jeg at ”alternativkultur-interessert” er det i svært liten uttalt grad.

Tre grupperinger

Nå har jeg vist hvordan jeg i analysen av tre intervjupersoner som nodalpunkt, har funnet frem til tilgjengelige subjektposisjoner. Jeg nevnte innledningsvis at disse tre kunne stå som representanter for tre måter å identifisere seg som spillere på. Jeg vil nå oppsummere og diskutere disse likhetene kort.

I utvalget mitt er det bare Frøydis som faller inn under gruppen jeg har kalt ”spiller bare akkurat nå”. Spilling er en aktivitet som hun i liten grad lar seg definere av, det er bare som den tidsavgrensede posisjonen ”en som bedres av sykdom” at spilling er en aktuell aktivitet. Sammenlignet med de andre to gruppene, identifiserer hun seg bare i liten grad med

posisjonen ”dataerfaren”, og noen form for gruppeidentitet i forhold til spilling ser jeg i svært liten grad.

Jeg har valgt å gi Dina plass som representant for gruppen ”Utskudd blant spillerne”. Dette på bakgrunn av at Dina, Gunn og Evelyn hadde lignende måter å identifisere seg på som spillere. Samtlige refererte til en diskurs om mangel på kjennskap til andre voksne kvinnelige spillere, og plasserer seg som ”spillerunntak” mest pga posisjonene voksen og kvinne, men også som ”dataunntak” lik Dina. De utdefinerer seg selv i høy grad fra de andre spillerne som ”setter standarden”, som med Dinas ord er de ”hardbarka spillerne”. Disse betegnes som mannlige, unge, og gjerne spiller de andre typer spill og på andre måter enn kvinnene selv. Ikke bare mener Dina, Evelyn og Gunn at de selv bryter med forventningene til ”hardbarka spiller”, men også har de selv forventninger om at kvinner på deres egen alder ikke har interesse for spilling. Samtlige av ”utskudd blant spillerne” setter spill i kontekst med flere underholdningsmedier, og slik kan spill forklares knyttet opp til underholdningskulturell-posisjon. Det som skiller dem mest er nok at mens Dina vektlegger det sosiale elementet gjennom posisjonen ”sosial samboer”, er ikke dette elementet vektlagt hos Gunn og Evelyn.

Denne tredje grupperingen i utvalget mitt har jeg kalt ”spill som del av alternativkultur-posisjon”, med Anne som representant. Her befinner seg alle de tre intervjupersonene jeg rekrutterte via forum på nettet, noe som kanskje antyder et skjevt utvalg med overvekt av forumtilknyttede personer med bånd til rollespillmiljø. I alle fall kan en se en ”alternativkultur-interessert”-posisjon er spesielt viktig for innholdsutfyllingen av individene som nodalpunkter, og at spillingen knyttes tett opp mot ”alternativkultur-interessert”. Felles for alle tre er også en sterk binding mellom det sosiale og spilling. En materiell diskurs om kontakt med spillmiljø enten i virkeligheten eller over nettet, er med på å definere dem som ”sosiale spillere”. Ellers har også samtlige av de tre i gruppen ”spill som del av alternativkultur” så å si formalisert sin identitet som enten ”sosial spiller” eller ”dataerfaren” på spillfestivaler og/eller datatreff. Anne, Benedicte og Cecilie bryter dermed mest med bildet av ”den usynlige kvinnelige spiller”, dette punktet skal jeg komme tilbake til. Dina, som jeg har plassert i ”unntak blant spillerne” deler vektleggingen av det sosiale momentet, men først og fremst som samboer, og ikke i tilknytning til et større spillmiljø som i gruppen ”spill som del av alternativkultur-posisjon”.

Spiller- og hardcore gamer-posisjonen

Som nevnt har tidligere forskning antydnet at spiller er en posisjon som mange ikke ønsker å innta (Kerr 2006: 112, 2003), i likhet med den stereotypiske ”hackeren” innenfor IKT beskrevet av Gansmo, Lagesen og Sørensen (Gansmo, Lagesen og Sørensen 2003). Det kan se ut som om alle kvinnene i min studie på et eller annet tidspunkt enten har følt på kroppen at de ikke har blitt akseptert i en spillerposisjon, eller har en formening om hvorfor de ikke er spillere.

Et inntrykk jeg satt igjen med umiddelbart etter intervjurunden, var at de forumrekrutterte intervjupersonene var mer vant med å snakke om spill enn de andre i utvalget. Opplevelsen min var at de på noen måter virket mer selvsikre i beskrivelsene sine, som om de hadde formulert svarene tidligere. Denne selvsikkerheten i artikuleringene om spilling var blant annet noe som ledet meg til å tro at kvinnene identifiserte seg sterkere med en spillerposisjon fordi de kanskje ikke hadde spesielt sterke konnotasjoner mellom spilling og mannlig. Når jeg så gikk i gang med en nærmere diskursanalyse av intervjuene, så jeg at det var mer komplekst enn førsteinntrykket, som jeg har forsøkt å beskrive. Selv om individene jeg har kategorisert som ”spill som del av alternativkultur-posisjon” kanskje kan sies å ha en sterkere forankret identitet i forhold til spilling, forteller de alle tre forskjellige anekdoter hvor de ikke har blitt akseptert i en spillerposisjon. Dessuten ser det ut til at de alle forholder seg til ”hardcore gamer” som en til dels definerende posisjon, som hos Anne. Når det gjelder de tre som jeg mener definerer seg som ”unntak blant spillere”, har jeg argumentert for de oppfatter en hardcore gamer-posisjon som ”hovedregelen”.

Jeg har vist hvordan hardcore gamer-posisjonen kan innholdsutfylles som mannlig, ung, og konkurranseorientert. I noen tilfeller forbindes den også med førstepersons skytespill. Det er altså mye som tyder på at en hardcore gamer-posisjon kan være kategoriserende for disse kvinnene som spiller dataspill. Ikke bare for kvinnene selv, men også i møte med andre. Dette kan antyde at en maskulin konkurranseorientert diskurs er hegemonisk, noe som kanskje kan styrke Bryce og Rutters teori om at spill er kjønnet (Bryce og Rutter 2002, 2003, 2006). Det er verdt å merke seg at samtlige av de som artikulerte en hardcore gamer-posisjon, tok avstand fra den, og fant alternative posisjoner.

Spill som underholdningsmedium

Hittil har jeg sett på likheter mellom intervjupersonene innenfor de respektive grupperingene. Men det var også noe som var påfallende likt hos samtlige i innholdsutfyllingen av spill. Alle tre i gruppen ”utskudd blant spillerne” setter spill i kontekst med tv, filmer, bøker og/eller tv-serier, og understreker at de ligner. Dina er den i utvalget hvor dette kanskje kommer mest frem, gjennom posisjonen ”underholdningskulturell”. ”Spiller bare i blant” relaterer også spill til tv-titting. Også i gruppen ”Spill som del av alternativkultur” synes koblingen til bestemte medier å være relevant. For eksempel sier Benedicte (B906-908):

B: Men det er veldig stor del av livet mitt å tilbringe [tid] foran tv'en, om det er for å se på tv-serier eller filmer eller den typen ting eller om det er for å spille.

I: M-mm.

B: Så bruker jeg veldig mye av tiden min foran skjermer.

I analysen har jeg valgt å se at koblingen mellom spill og andre medier for ”Spill som del av alternativkultur” først og fremst kan peke tilbake på identiteten som går på alternativkultur. Også for Benedicte i dette tilfellet. En innfallsvinkel til spillbruk som hadde vært interessant å undersøke nærmere, er nettopp spillingen satt i et større mediebruksperspektiv. I denne oppgaven var dette ikke et av de tema jeg gikk spesielt inn for å undersøke, det kan man blant annet se av den tidligere forskningen jeg baserer meg på, og spørsmålene i intervjuguiden. En kunne for eksempel mer konkret undersøke diskursive praksiser omkring bestemte andre medier i forhold til spill, for å se likheter/forskjeller i artikuleringene. Her måtte en kanskje bruke en annen definisjon av spill enn jeg har gjort i denne oppgaven, som altså har gått på at spill i utgangspunktet er transmedialt.

Spilling uten ansvar?

Som nevnt i analysen så langt, er det hos flere av intervjupersonene i utvalget en sterk kobling mellom ”spill” og ”barn”. Dette gjelder om det så kommer frem i deres egne artikuleringer om spill, eller i fremstillingen av forventninger tilknyttet andres diskursive praksiser. Jeg vil nå gå nærmere inn på Evelyn som diskursbærer, for akkurat denne koblingen mellom ”spill” og ”barn” blir ekstra interessant siden hun identifiserer seg sterkt som ”mor”. Dette vil jeg

forsøke å vise nedenfor, i analysen hvor jeg som med de andre har sett på innholdsutfyllingen av Evelyn som nodalpunkt.

Evelyn: ”Kvinner kan også være som barn”

Før jeg kommer inn på Evelyns tilgjengelige subjektposisjoner i tilknytning til spill, vil jeg se litt på hvordan Evelyn innholdsutfyller ”spill”. Evelyn sammenligner det å spille dataspill med å løse kryssord (E334):

E: [...] Som jeg pleier å si, det er jo istedenfor kryssord i gamle dager på en måte. Satte de seg ned med kryssord for å trene hodet. Det her er jo trening av hodet.

Her beskrives spillingen som en individuell opplevelse av utfordring og mestring, via intens tankevirksomhet. Her er et annet eksempel på hvordan Evelyn beskriver det å spille (E147-152):

I: [...]Får du til å si liksom hva det er som fascinerer mest med det spillet [Colonization] her?

E: Å få det til å funke. Det blir litt sånn som når du løser kryssord. Når du er ferdig, så blir det, ja, fikk det til. [ler] Ikke sant. Det blir jo den. Det blir mestringsfølelsen, rett og slett. Det er fascinerende å få...å finne ut av mekanismene, hva er det som gjør at dette funker, hvordan får jeg løst det mest mulig effektivt. Det er det som...det er stort sett strategispill jeg spiller, og så har jeg spilt, altså, vi er bitt i hele familien av den her Harry Potter-basillen[...] Så vi har spilt spillet, hvertfall det siste er jo ganske morsomt, reiser rundt i verden til Harry Potter, og så når du sitter og ser på filmen etterpå så kjenner du deg igjen i gangene. [...] Men når du er ferdig med det [Harry Potter] så er det ikke noe gøy å spille en gang til. Synes jeg. Da har jeg løst den.

Her mener jeg å se flere subjektposisjoner, men først vil jeg nevne den som videreføres fra første sitat. Spillingen beskrives hovedsakelig ut i fra en individuell opplevelse av mestring, moro og intens tankevirksomhet. Hun inntar en posisjon hvor hun er ute etter å ”løse” spill, eller å knekke en slags kode. Siden det gjerne er et større system det er snakk om, kaller jeg posisjonen ”systemknekkeren”. I forhold til spillet Harry Potter, som defineres som en annen type spill enn de hun pleier å spille, er det gjenkjennelsesmomentet som fremheves som

viktig. Spillet blir sammenkoblet med filmen, det blir som å se filmen på ny, eller å utforske fiksjonsuniverset på en ny måte. Fokuset på "reisen" gjennom spillet gjør at jeg navngir subjektposisjonen "utforskeren" i forhold til spill. Det kan se ut til at Evelyn her først og fremst beskriver spilling ut i fra sine egne personlige opplevelser. I tilfellet med Harry Potter-spillet er spillingen også noe "vi i hele familien" har delt og gjort sammen som en familie. Dermed blir subjektposisjonen "familiemedlem" til en viss grad sammenbundet med spillingen. Men spill som Harry Potter-spillet er ikke det Evelyn foretrekker i lengden, for hun vil gjerne at spill skal vare lenge og utfordre på en annen måte. Det hører også med at Evelyn aller helst liker å spille alene. Det er altså "systemknekkeren" som er mest attraktiv posisjon for henne når det gjelder selve spillingen.

For Evelyn innholdsutfylles tid som noe det er knapphet på, i tilknytning til en rekke forpliktelser. Dette artikulterer hun blant annet her, hvor hun forteller hvorfor det tar lang tid for henne å komme gjennom et større spill (E93-108):

I: M-mm. Hvor lang tid ca tar det å spille fra begynnelsen til du kanskje må krige, da? Til slutten?

E: Jeg har satt opp et stort spill. Du kan velge fra ganske lite, til veldig stort.

I: M-mm. Ok.

E: Og jeg har satt opp stort. Huge. Man har fem størrelser tror jeg. Og...da snakker vi nok om...tja. I timer, så snakker vi om...femti-seksti-sytti timer, kanskje.

I: M-mm.

E: For meg så snakker vi om noen uker.

I: Ja.

E: [ler] Det blir ikke så mye jeg får spilt hver dag.

I: Nei.

E: Før jeg fikk barn så kunne jeg jo sitte. Lenge.

I: M-mm.

E: Og da kunne jeg sikkert ha spilt igjennom det på en ukes tid eller noe.

I: M-mm.

E: Men når man har barn så..

I: M-mm.

E: Så er ikke det så lett. [ler]

For Evelyn er forpliktelser, eller handlingsanvisningene, tilknyttet til det å være mor, ting som direkte påvirker spillingen. Tilknyttet posisjonen mor kan en også se posisjonen husarbeider og arbeidstaker, med forpliktelser om å gjøre både jobb og husarbeid. Spesielt legger subjektposisjonen ”mor” føringer for henne. Evelyn spiller først og fremst når barna har lagt seg, eller en sjelden gang når også de spiller. Som Frøydis’ bestemorposisjon blir Evelyns posisjon som mor knyttet til omsorg, og spilling blir vanligvis definert som for selvfokusert når barna er til stede. Her kan en se en diskurs om fritid, hvor ledig tid er et moment tett knyttet til spilling, og opptatt tid viser til de forpliktelsene Evelyn har i dagliglivet. Når hun spiller etter at barna har lagt seg, er det først etter at hun har utført det husarbeidet som ”må” gjøres. Først da er spilling en uproblematisk og akseptert aktivitet. Hvis ”mor” i en tradisjonell kjønnsdiskurs kan forklares, i tilknytning til posisjonene ”husarbeidende” og ”arbeidstaker”, med kjeden mor – omsorgsfull – ansvarlig, kan spillerposisjonen forklares spiller – lekende – uansvarlig. Spill blir dermed innholdsutfyllt som uforsvarlig selvfokusert. Innenfor en slik diskurs ville antakelig posisjonene virke gjensidig utelukkende, så hos Evelyn kan en antakelig se en reforhandling av posisjoner i forhold til en tradisjonell kjønnsdiskurs, men først og fremst ”etter at barna har lagt seg”. Det må også sies at Evelyn forteller at hun har spilt samtidig som barna har spilt, ”når alle skal slappe av” en sjeldent tidlig morgen på en helgedag, eller en sjelden gang på ferie. Men dette utgjør også et unntak fra dagliglivets gjøremål, og de føringer posisjonen mor legger. Jeg vil påstå at sammenhengen gir mening i en diskurs hvor individets og selvets opplevelser kommer i fokus. Der innholdsutfylles spill som avkobling fra forpliktelsene tilknyttet det å være mor med ansvar og så videre. Dermed kan mor ikke bare være selvoppofrende omsorgsfull, men også selvfokusert. En mor kan koble av fra forpliktelser og fokusere på seg selv. Denne posisjonen, som utfordrer en tradisjonell kjønnsdiskurs, kaller jeg for ”mor med hobby”. Men slik Evelyn forteller her, så legger denne definisjonen av spilling føringer for hvilke spill som er tilgjengelig for henne (E166-74):

E: M-mm. Det er litt lite utvalg akkurat av den type her spill, synes jeg. Og så legger dem seg nå opp veldig mye til å spille online på nettet og så videre, og det passer ikke meg.

I: Nei, som.. [avbrytes]

E: Fordi jeg må sette meg ned når det passer meg, og kanskje spille en halvtime eller to timer.

I: Ja.

E: Og så er det kvelden, eller så må jeg ordne med barna, eller...ja. Jeg må ha noe som passer meg akkurat her og nå, og jeg kan stoppe når som helst.

I: M-mm.

E: Hvertfall sånn som WoW og sånn det hadde aldri vært noe.

I: Nei.

E: Har ikke tid til det. Må ikke ha noen forpliktelse overfor noen i forhold til å være med på det.

Hvis det kommer et element av forpliktelse med, blir ”mor med hobby” en uattraktiv posisjon. Posisjonen er attraktiv i den den er en motsetning til de øvrige posisjonene med sterke handlingsanvisninger. Jeg ser det også slik at for Evelyn begrenses altså spillutvalget av tiden hun har til overs som følger av de omfattende handlingsanvisningene som ”mor” og ”husarbeider” og ”arbeidstaker” gir henne. Kort sagt, når barna har lagt seg, og husarbeidet er gjort, kan Evelyn som mor koble av. En kan merke seg kontrasten mellom hvor ”sturt” Evelyn er av posisjonene mor, husarbeider og arbeidstaker i sitt øvrige liv, mens posisjonen ”systemknekkeren” i spill nettopp er den som skal mestre og kontrollere systemet.

Evelyn peker på en sterkere sammenheng mellom lekende og spilling i forhold til mann, enn til kvinne (E 747-52):

E: [...] Så...jeg tror at veldig mange mannfolk er mye mer åpne for det.

I: Ja.

E: Jeg tror det går litt på det å bevare barnet i seg selv, jeg. Det har jeg tenkt litt på.

I: M-mm.

E: Ja. Det er en form for å leke ikke sant. Det er en form for leke, når du sitter og spiller.

I: M-mm.

E: Og...vi damer kan kanskje når vi blir litt eldre, bli litt for alvorlig og litt for sånn ansvarlige.

Subjektposisjonen ”kvinne” forbindes altså mer med ansvar og forpliktelser enn ”mann” gjør. ”Kvinne” kan her sees som en mesterbetegner for blant annet ”mor”, og som motsvar kan en antakelig si at ”far” innholdsutfylles som mer uansvarlig og lekende enn ”mor”. En kan

kanskje si det slik at ”lekende” innordnes i innholdsutfyllingen av betegneren ”kvinne” hos Evelyn, gjennom at kvinnen periodevis, når det er mulighet for avkobling via en hobby, også kan være ”som et barn”, eller barnslig. Vi kan her igjen antakelig se en avfarging på ”spilling”, som gjør at det stadig forbindes med barn. Igjen kan en si at en tradisjonell kjønnsdiskurs blir utfordret.

Til nå har jeg skrevet om hvordan spillinger får mening i tilknytning til subjektposisjonen ”mor med hobby” og mesterbetegneren ”kvinne” i en diskurs med fokus på selvet, nå vil jeg fortelle om hva slags forventninger Evelyn beskriver at hun blir møtt med. Jeg vil trekke frem to konkrete situasjoner der Evelyn forteller at spilleaktiviteten hennes i voksenalder har blitt et tema. Den ene var i jobb-setting, og den andre blant venninnene hennes. I begge settingene har spillingen stått i et bestemt forhold til hva som er ”akseptabelt”, om enn på forskjellige måter. I en presentasjonsrunde i et møte på jobben der alle skulle si noe de var flau over, fortalte Evelyn at hun spiller dataspill (E444-450):

E: Vi hadde en sånn presentasjonsrunde husker jeg, hvor man skulle fortelle noe om seg selv som ikke så mange visste, og da nevnte jeg at jeg spiller dataspill [ler].

I: M-mm.

E: [ler] Litt sånn. Ja. Det er ikke så mange jenter som gjør det.

I: Nei.

E: Eller, av de jentene i de miljøene som jeg er i. Liksom en sånn ting som ikke så mange visste.

I: M-mm. Er det noen som blir overrasket da, eller sånn, uttrykker det?

E: Ja. M-mm. Gjør du det? Den får du.

En relativt sterk binding mellom mann og spillinger gjorde at Evelyn regnet med et brudd med forventningene til henne som kvinnelig spiller. Som Dina inntar altså Evelyn posisjonen ”unntaksspiller”, hun er et unntak fra hovedregelen siden hun er kvinne. I denne settingen ble dertil spillingen fremstilt i et humoristisk lys, som noe det var ”akseptabelt” å være flau over. Evelyn sier på et annet tidspunkt også at hun nevnte dataspill fordi det også sto i en slags motsetning til at hun hadde lederansvar på jobb. En kan si at ”leder” sto i kontrast med ”spiller”. En tradisjonell lederposisjon forbindes altså med ansvar og seriøsitet, og innenfor en slik diskurs blir spill forbundet med løssluppenhet og kanskje til og med barnlighet. Igjen

innholdsutfylles altså spilling som noe uansvarlig. Som nevnt kan det virke som at det er en sammenheng mellom mann og uansvarlig, og kvinne og ansvarlig, så en kan anta at noe av bruddet med forventningene også dreide seg om at hun fremsto som ”uansvarlig” kvinne.

Den andre situasjonen jeg vil trekke frem der Evelyn forteller om at spilleaktivitet har blitt et tema, har vært i diskusjoner om dataspill og oppdragelse, med venninner som også har barn. Enkelte av Evelyns venninner har vært sterkt i mot å introdusere datamaskinen inntil en viss alder, mens Evelyn har vært av den mening at datamaskinen bør introduseres tidlig gjennom for eksempel dataspill. En kan si at Evelyn innholdsutfyller dataspill med vekt på læringselementet ved spilling. I diskusjonene med venninnene opplevde Evelyn at noen mente det var bortkastet tid å spille dataspill. I denne settingen ble spillingen innholdsutfylt som noe negativt og potensielt bortkastet, som små barn bør skjermes for. En slik innholdsutfylling tilsvarer det jeg velger å kalle friluftsdiskursen. Friluftsdiskursen struktureres ut i fra nodalpunktet kropp, i sammenheng med natur og helse. Her er innholdsutfyllingen av kropp slik at den kropp som beveges ut i friluft og natur, blir sunn både psykisk og fysisk. I en slik diskurs defineres spilling som en aktivitet som er usunn, både fordi den er innendørs og stillesittende. Både når det gjelder å innholdsutfylle spill innenfor friluftsdiskurs og som bortkastet tid, er det altså en sterk sammenkjedning av dataspill og databruk for øvrig. Men bare der spilling innholdsutfylles som læring blir det en akseptabel aktivitet. Forventningene til de andre mødrene gjaldt det at spill er noe bortkastet, og uansvarlig.

Posisjonen ”mor med hobby” oppsummerer både en reforhandling av ”kvinne” i forhold til en tradisjonell kjønnsdiskurs hvor kvinnen tradisjonelt defineres som selvoppgørende. En hobby er mer selvfokusert, altså kan en kvinne og mor være selvfokusert til en viss grad innenfor en diskurs om selvet. I forhold til posisjonene ”kvinne”, ”mor”, ”arbeidstaker” og ”husarbeider” fungerer spilling som ”avkobling”. Hobbyen spilling innholdsutfylles i høy grad som barnlig og lekeliknende. Spillingen forbindes i utgangspunktet kanskje mer med ”mann” enn med ”kvinne”, men her kan vi altså se en omgjøring gjennom posisjonen ”mor med hobby”.

Her har jeg analysert subjektposisjoner hos Evelyn, for blant annet å vise hvordan spilling innholdsutfylles som uansvarlig i betydningen barnlig, lekende og uforpliktende. Jeg mener å se lignende praksiser hos de fleste av de andre intervjupersonene. Spill forbindes med barnlig, og i rettferdigjøringen av spilling blir det derfor for flere relevant å sammenligne seg selv

med et barn. Her er et par eksempler: Cecilie om å spille (C667): ”*Jeg blir aldri voksen*”, og Benedicte om spille (A872): ”*[J]eg tror det er viktig å beholde barnet i seg selv, på en måte*”. Dette tyder på en hegemonisk barnediskurs, lik den utviklingsretorikken til Sutton-Smith som han mener er dominerende i den vestlige delen av verden.

Spillinnhold og preferanser

I intervjuene har jeg bare overfladisk undersøkt spillpreferanser, blant annet fordi forskningsfeltet har blitt viet mye oppmerksomhet tidligere, og fordi at det jfr. oppgavens innledning kan være vel så viktig å se spillbruk i en bredere kontekst. Svarene på spørsmål om spillpreferanser har variert fra fremheving av spesifikke spill eller sjangre og en kort beskrivelse av disse, til relativt vage betraktninger om egenskaper ved spill. Innholdsutfyllingen av sjangre og bestemte spill varierer blant intervjupersonene, og stemmer ikke alltid overens med dominerende akademiske diskurser om kategorisering av spill. For eksempel kan ”rollespill” for Cecilie omfatte det som gjerne defineres som ”eventyrspill” i mer etablerte diskurser om spillsjangre.

På spørsmål om jenter og gutter spiller forskjellige typer spill, svarer flere at action, skyte- eller krigsbaserte spill gjerne foretrekkes av gutter, mens jenter gjerne foretrekker andre typer spill. Her var det altså en kobling mellom preferanser og kjønn, mest med utgangspunkt i mannlig – krigs/action/vold og kvinnelig – antikrigs/action/vold. I tillegg koblet flere av intervjupersonene i undersøkelsen min kvinnelig med sosial spilling, i betydningen å spille sammen med andre. I artikuleringer hvor koblingen mellom kjønn og spillpreferanser var til stede, ble likevel individuelle interesser fremhevet som mer avgjørende enn kjønn. Samtlige, unntatt Dina, tar avstand fra betegnelsen førstepersons skytespill, FPS. Hos alle unntatt Dina ble FPS innholdsutfyllt som ”kjedelig”, ”hjernetomt”, og ”ensformig”. I beskrivelser av sjangre og bestemte spill intervjupersonene foretrakk ellers, var det svært store variasjoner.

Oppfatningen av en kobling mellom kjønn og spillpreferanser samsvarer med hva Silje Hole Hommedal fant i sin masteroppgave om spillpreferanser hos barn og unge, hvor flere av respondentene sa at ”voldelige og ekle skytespill” som Doom og Quake er noe som jenter flest ikke liker (Hommedal 2006: 78). Andre studier har også vist at jenter ofte ikke liker spill med aggressive elementer, som hos Denner, Bean og Werner (2005).

De syv spillretorikkene

Jeg nevnte i kapitlet om det diskursanalytiske perspektivet i oppgaven, at Brian Sutton-Smiths syv retorikker ville være relevante for diskursene omkring spilling i analysen. Selve beslutningen om å bringe inn Sutton-Smiths retorikker i oppgaven kom på et sent tidspunkt i analysen. Analysen slik den er beskrevet frem til dette punktet i oppgaven har tidvis hentet inspirasjon fra Brian Sutton-Smiths retorikk-inndeling, men jeg har vært bevisst på at inndelingen ikke skulle fungere som en mal og dermed kanskje hemmende for undersøkelsen av de forskjellige diskursive praksisene. Her vil jeg kort oppsummere om og i hvilken grad jeg identifiserte Sutton-Smiths syv retorikker om spill/lek i kvinnes artikuleringer. Jeg vil eksemplifisere med spesielt beskrivende utsagn hos bestemte intervjupersoner.

- **Utviklingsretorikken.** Cecilie om å spille (C667): ”*Jeg blir aldri voksen*”. Benedicte om spille (A872): ”*[J]eg tror det er viktig å beholde barnet i seg selv, på en måte*”. Som nevnt er det flere i utvalget som ser en kobling mellom spill og barn, men ikke alltid i sammenhengen utvikling og læring/sosialisering. Enkelte har også nevnt muligheter for egen utvikling og læring, men som nevnt i kapitlet om *Spilling og retorikker* har jeg skilt mellom to tolkningsmåter. Utsagn hos intervjupersonene hvor de har beskrevet spilling som muligheter for egen læring har jeg plassert i selvets retorikk, så når jeg har identifisert utviklingsretorikken har det først og fremst vært gjennom at ”spill” har vært sterkt farget av ”barnlig”. Men det virker også som en utbredt oppfatning at barn kan lære mye i betydningen sosialisering av spill.
- **Skjebneretorikken.** Denne diskursen fant jeg ikke artikulert, denne er også den som er minst vanlig i den vestlige verden ifølge Sutton-Smith.
- **Maktretorikken.** Benedicte om forekomst av maktdiskurs hos andre spillere (B780-2): ”*[D]et er veldig mange der ute som er bare sånn: Se hvor mye gamer score jeg har, haha.[...] Jeg er mye bedre enn deg.*” Dina [D344-354]: ”*Hvis vi tar utgangspunkt i WoW [...] så er det veldig mange som hele tiden jobber mot å hele tiden ha de flotteste items, [...] Så det er litt en litt sånn elite inni der, da.*” Som jeg forsøkte å vise i analysen av Dina’s artikuleringer, så kan det synes som at betegnelsen ”hardcore gamer” gjerne innholdsutfylles som opptatt av konkurranse og seier. Et slikt syn på spill som Dina her beskriver at slike spillere har, svarer i stor grad til definisjonen av maktdiskursen. Når for eksempel Dina kobler sammen maktretorikken

med den mannlige konnoterte "hardcore gamer", kan en se at makretorikken skaper en kobling mellom "spill" og "mannlig". Dette skal jeg drøfte om litt.

- **Identitet og fellesfølelses-retorikken.** Anne om å tilbringe tid med vennene på ungdomsskolen (A560) "*Så lagde vi pizza sammen, og så spilte vi Tekken. Så det var det vi gjorde på.*" Cecilie om å spille med andre online (C781): "*Ja, også må jeg bare si at det er faktisk morsommere å sitte hjemme en kveld og spille et onlinespill med venner, enn å gå på byen.*" Som nevnt beskriver alle i gruppen "spill som del av alternativkultur" spill som noe som kan oppleves i fellesskap, som noe som på et vis er med på å understreke fellesskapet, men også Dina gjør dette. For eksempel spiller både Benedicte og Dina mye med sine respektive partnere, og sier ofte "vi spiller" istedenfor "jeg spiller". En kan antakelig si at der den materielle diskursen om spillmiljø er tilstede, er gjerne identitet og fellesfølelses-retorikken gjeldende. En kan antakelig innvende at denne retorikken kan være avhengig av spillsjanger og type siden den kanskje ikke blir så aktuell for enspillerspill hvor spilleren gjerne sitter alene. Til dette kan en argumentere for at enspillerspill kan spilles sammen, som bl.a. Benedicte oppgir at hun gjør med mannen. Frøydis oppgir først og fremst at hun spiller kabal alene. Dermed bør en merke seg at Evelyn beskriver at hun bare vil spille alene i tilknytning til diskursen om tid som en begrenset ressurs, dermed har dette aspektet bånd til hennes subjektposisjoner mor, husarbeider og arbeider. Gunn sier om et bestemt spill at hun ikke vil spille med andre, fordi at spillet da legger føringer for måter å spille på som hun ikke har preferanser for. Dette viser at identitet og fellesfølelses-retorikken nok er tilstede i de diskursive praksisene, men at den ikke er hegemonisk og enerådende. En kan også kanskje se visse mønstre som går på spillpreferanser og forpliktelser i forhold til denne retorikken.
- **Det imaginæres retorikk.** Siden denne diskursen er noe vag jfr. det jeg skrev i kapitlet *Spilling og retorikker*, vil denne diskursen nok være vanskelig å identifisere, men jeg mener også at den i liten grad var utbredt. Tvilstilfeller forekom der intervjupersoner beskrev det som positivt at det var mulig å endre avataren/spillfiguren etter som de selv ville, der var det vanskelig å avgjøre om dette først og fremst var uttrykk for kreativitet heller enn eksperimentering med selvframstilling.
- **Selvets retorikk.** Dina (D64): "*Jeg spiller bare for gøy [ler]*" Gunn (G90): "*Det er sånn hvis jeg liksom har lyst til å koble helt ut. For det er jo sånn, du tenker ikke på noe annet når du sitter og holder på med det der, så det er for så vidt en ganske god*

avkobling..” Cecilie (C635) ”Det er som, ja, det er en annen verden, det er på en måte en slags virkelighetsflukt kan man si.” Flere eksempler på sitater er gitt tidligere i oppgaven. Dette var etter min mening den retorikken som forekom oftest i intervjupersonenes tale. Det vil si samtlige fokuserte i relativt stor grad på selvets opplevelser og utvikling, om enn på forskjellige måter. Innunder denne retorikken er det mulig å dele opp i flere forskjellige retorikker, som Sutton-Smith selv foreslår. I et forsøk på dette skilte jeg mellom fire under-retorikker, nemlig:

- spill som utfordring/hjernetrim
- spill som kunnskapsbasert læring
- spill som underholdning/avslapning
- spill som ”en annen verden” hvor en kan glemme seg selv/vikarierende selv

Jeg vil ikke gå for mye i detaljene for hvem som plasserte seg innenfor de forskjellige under-retorikkene, annet enn når det gjelder den siste. Grunnen til at jeg har med inndelingen er for å understreke at denne retorikken kan sies å ha vært gjeldende på forskjellige måter, og antakelig var utbredt. I de øvrige retorikkene var stort sett alle representert, men når det gjelder ”vikarierende selv”-retorikken var den bare uttalt av Cecilie og Frøydis. Her kan en merke seg at Cecilie er den som har kontakt med spillmiljø først og fremst online, og Frøydis sier hun har spilt kabal for å ”glemme” at hun er sykemeldt.

- **Retorikken om spill som lettsindighet.** Denne diskursen fant jeg ingen forekomster av. Ingen av kvinnene definerte spill i utpreget grad som en protest mot noe, og ingen beskrev spillingen eller spillemåten sin som noen ren protest overfor andre spillere, eller andre overhodet.

Jeg tolker det altså slik at i artikulasjonene til kvinnene i utvalget sett under ett, fant jeg bare fire av syv retorikker. Hadde jeg tatt hensyn til retorikkene tidligere i arbeidsprosessen, kunne jeg ha undersøkt forekomster av retorikker nærmere. Men vinklingen på denne oppgaven har først og fremst vært å undersøke spilleridentitet knyttet opp mot kjønn, derfor har spillretorikkene fått mindre plass. Når jeg likevel har tatt dem med, er det av tre årsaker. Den første er at på generell basis antyder de syv spillretorikkene noe om forskjellige konfliktuerende måter å definere spill og spillere på innenfor i spillfeltet. Den andre årsaken er for å nevne at retorikken om arbeidsmoral slik Sutton-Smith beskriver den, også artikuleres

hos kvinnene. Frøydis er den som i størst grad artikulere spill og spilling ut i retorikken om arbeidsmoral, dette har jeg kommet inn på tidligere, men her er nok et eksempel (F66): *”Men...altså, nei, det hender jeg sitter, jeg sitter litt for lenge egentlig. Jeg har...ikke...jeg har egentlig ikke tid”*. De andre diskursbærerne kan også definere spill som relativt bortkastet innimellom, eksempelvis kommer spilling i konflikt med det jeg har kalt friluftsdiskursen, her eksemplifisert med sitat fra Gunn (G488) *”Det har nok skjedd...da. Altså...når jeg da får nye spill, at jeg sitter og spiller istedenfor noe annet som jeg heller burde ha gjort. Jeg får nok gjort det jeg må gjøre, men kanskje jeg sitter og spiller istedenfor å ut og gå en tur, det skjer nok.”* Poenget med å nevne dette er altså at retorikken om arbeidsmoral også artikuleres blant de kvinnelige spillerne som identifiserer seg som spillere. Også her hadde det vært mulig å identifisere flere typer diskurser enn arbeidsmoralretorikken og friluftsdiskursen i motsetning til de syv spillretorikkene som ser spill som meningsfullt på en eller annen måte. Men dette har jeg heller ikke valgt å legge fokus på.

Den tredje årsaken til å vektlegge de syv spillretorikkene, er kanskje den mest interessante. En kan antakelig se en *forbindelse mellom hardcore gamer-posisjonen og maktrretorikken*. Som sagt ble gjerne ”hardcore gamer”-posisjonen innholdsutfyllt som svært konkurranseorientert. I forhold til det jeg skrev tidligere om at hardcore gamer-posisjonen antakelig virker kategoriserende på hvordan de kvinnelige spillerne posisjonerer seg selv, kan det som følger synes som at maktrretorikken har sterk definisjonsmakt og ligner en hegemonisk diskurs. Men jeg vil påstå at det ligger en antagonisme mellom maktrretorikken og andre retorikker i artikulasjonene hos mange av intervjupersonene. Maktrretorikken har stor definisjonsmakt, men her kommer andre retorikker inn og tilbyr individene andre subjektposisjoner.

De syv spillretorikkene er hentet fra et spillteoretisk felt, men jeg mener inndelingen har vært relevant også for faktiske spillere sine artikulasjoner. Både utviklingsretorikken og maktrretorikken ser ut til å ha sterk innflytelse over innholdsutfyllingen av spill og spillere. Spill forbindes med barn, og ”hardcore gamer” som grunnleggende kategori kan en se trekker veksler på maktrretorikken.

Ellers kan en også se at i møte med en utviklingsretorikk kan det bli relevant for enkelte å innta posisjonen ”som et barn”, og dessuten å utfordre tradisjonelle kjønnsdiskurser om

kvinner som de voksne og ansvarlige. Uviklingsretorikken har antakelig ”avfarget” på spilling slik at det forbindes sterkt med barn.

Materielle diskurser om spill og spillere

Tilgang på spillmiljø, spillmaskiner og andre datamaskiner, og brukt tid på spilling, kan forstås som materielle diskurser, som diskurser som får mening i en kontekst, jfr. kapitlet *Laclau og Mouffes diskursteori*. Her vil jeg beskrive noen materielle diskurser som synes relevante for forskningsspørsmålene mine, i lys av forskning jeg har referert til tidligere.

Synlighet i offentlige ”rom”

På bakgrunn av at tidligere forskning antyder at mange kvinnelige spillere er ”usynlige” for offentlige spillmiljøer, stilte jeg intervjupersonene spørsmål omkring dette. Her var de mest usynlige ”spiller bare i blant” og ”unntak blant spillerne”, mens de mest synlige var ”spilling som del av alternativkultur”. Gunn forteller at hun ikke tror at de nærmeste vennene og kollegaene hennes vet om at hun spiller, og snakker bare om spill med broren sin. Slik sett er hun ”usynlig”, men en kan også si at hun er blitt noe synlig for en spillutvikler gjennom det at hun har abonnert på nyhetsbrev om spill. Frøydis har liten kunnskap om spillforum og snakker bare med sine aller nærmeste om spill nå og da. Hun sier selv at hun helst ikke vil at noen skal vite om at hun spiller dataspill. Gunn og Frøydis, de to eldste i utvalget, utgjør dermed de to mest ”usynlige” spillerne i utvalget. Dina sier at terskelen for å skrive inn selv på spillforum, er svært høy. På nettet er hun dermed ikke så godt synlig som spiller. Når hun spiller MMORPG har hun alltid kvinnelig avatar, men hun refererer til en vanlig forestilling at mange menn velger kvinnelige avatarer. Dermed er det vanskelig å si at hun ”synes” i det offentlige rom som en kvinnelig spiller. Dina snakker av og til med kollegaer og venner om spill, og siden hun har brakt med seg egen spillmaskin på festlige sammenhenger på jobben, er hun for dem en relativt synlig spiller. Evelyn deltar heller ikke på forum om spill, men både kollegaer og venner vet om at hun spiller dataspill. Ingen av nevnte kvinner deltar på datatreff per i dag, som kanskje er den mest offentlige spillarenaen. Disse kvinnene utgjør også de eldste i utvalget, og forbinder datatreff med langt yngre mennesker.

Anne, Benedicte og Cecilie fremstår som de mest ”synlige” kvinnelige spillerne i utvalget. Først og fremst er dette pga deres tilknytninger til et rollespillmiljø, hvor det i utstrakt grad

også spilles dataspill. Dertil, og dette har med rekrutteringsmåten i studien å gjøre, deltar de på nettforum hvor det blant annet diskuteres dataspill. Både Anne og Benedicte har deltatt på datatreff hvor det blant annet har blitt spilt dataspill.

Det at noen av kvinnene var helt eller delvis usynlige styrker påstanden til Rutter og Bryce noe (Bryce og Rutter 2002, 2006, 2003), men her må en altså ta hensyn til nyansene. Noen av kvinnene er også svært synlige. En kan også registrere at det er de yngste i utvalget som er mest synlige, men og at det er de mest synlige som har tilknytninger til miljø sentrert rundt rollespill.

Tilgang på spillkultur

Som jeg har nevnt tidligere betrakter Laclau og Mouffe også fysiske gjenstander som for eksempel datamaskiner som materielle diskurser. Spillers tilgang på spillkultur slik T. L. Taylors vektlegger er viktig (Taylor 2008), kan derfor sees som tilgang på materielle diskurser. Gjennom dette vil jeg altså komme inn på Bryce og Rutters påstand om at det hjemlige rom er kjønnnet (Bryce og Rutter 2002, 2006, 2003).

At kvinnene har eller har hatt minimum én nær venn og/eller ett nært familiemedlem som har spilt eller spiller, synes å være felles for alle. Bare unntaksvis har denne vennen eller familiemedlemmet vært en kvinne, men det er også slik at flere av intervjupersonene karakteriserer interessene sine som ”guttete”, og har hatt flere guttevenner enn jentevenner. Dette gjelder imidlertid ikke alle. At kvinnene har hatt en venn eller familiemedlem med spillinteresse, har gitt mulighet for å byttelåne spill. Selv om ikke Dina, Evelyn, Frøydis eller Gunn er tilknyttet noe spillmiljø i særlig stor grad, har alle en kjæreste/samboer/mann eller et søsken som spiller like mye eller mer enn dem. Både Benedicte og Anne har lånt mye spill av venner opp gjennom tiden. Cecilie spilte i mange år kun hos venner/familie, og begynte å spille ”skikkelig” etter at hun kom inn i et bestemt miljø. Altså er kontakt med minst *en* annen som spiller dataspill felles for både da kvinnene begynte å spille spill, og i dag når de fortsatt spiller. Anne, Benedicte og Cecilie som jeg har plassert i gruppen ”spill som del av en alternativkultur”, har et nettverk av spillere rundt seg eller online. Samlet styrker dette funn hos Kerr (Kerr 2003) og T. L. Taylors argumentasjon om at tilgang på andre som spiller i sin nærhet er felles for de som spiller (Taylor 2008). I Kerrs studie (Kerr 2003) var det slik at alle

kvinnene var blitt introdusert for spill i ung alder, dette gjaldt alle i min undersøkelse unntatt Frøydis.

Det er forskjeller på i hvor stor grad kvinnene oppsøker informasjon om nye spill selv. Frøydis er lite kjent med datamaskinen, spiller kun spill som er på den, og oppsøker i liten grad informasjon om eventuelle andre spill selv. Når jeg i intervjuet med Frøydis tilfeldigvis nevner at det finnes mange gratis småspill på nettet, blir hun interessert og spør meg om jeg kan vise henne det. Dette ser jeg som et godt eksempel på at nettverk og tilgang kan være avgjørende for spilleaktiviteten. Gunn er den som har minst kontakt med andre som spiller i hverdagen sin, men hun utveksler spilltips med broren som bor på en annen kant av landet, og orienterer seg på nettet om spillnyheter. Både Evelyn og Dina oppgir at de får vite om nye spill gjennom spillanmeldelser i papiraviser, og begge får mange tips om spill fra samboer/ektemann. Felles for både Gunn, Evelyn og Dina er at de uttrykker skuffelse over at anmeldelser i papir/nettavis ikke tar for seg spill som passer deres preferanser. Gunn og Evelyn uttrykker at det ikke er lagd nok spill som passer deres interesser. Anne og Benedicte er de som oppdaterer seg mest på spill, og gjennom mange forskjellige kanaler, og utviser mye kunnskap om spilltilbud og diverse spillrelaterte nyheter.

Spesielt Anne og Benedicte utviser stor kjennskap til teknologisiden ved dataspill, og refererer til bestemte spillutviklere og distributører. Både Anne og Benedicte virket i intervjusituasjonen svært vant til å snakke om og diskutere spill, noe jeg regner som en sammenheng med tilhørighet til spillnettverk. Cecilie virket i forhold til de to andre med tilknytning til spillmiljø mindre vant til å snakke om spill, en mulig forklaring kan være at hun er mest vant med skriftlig kommunikasjon med venner online.

Av de kvinnene som er i et forhold er det bare Anne som oppgir at hun har betalt alle spillmaskiner og tv-en for egne penger. Anne måtte også overtale samboeren for at de skulle få i hus en så stor tv som de har. Hun er dermed den i utvalget som er mest atypisk i forhold til tidligere funn om at kvinner ofte spiller på andres spillmaskiner (Kerr 2003). De andre har gjerne felles økonomi med samboer/ektemann, eller de eier litt hver, men i noen tilfeller er det ofte mannen som kjøper inn nye spill.

Cecilie og Anne understreker at spillhobbyen er dyr, og at egen økonomi kan være avgjørende for hvorvidt man skaffer seg spill og spillmaskiner. Cecilie uttrykker også at hun ofte venter til et spill har gått ned i pris før hun kjøper det. Flere andre sier det er "verdt det" å bruke penger på spillhobbyen, så en kan anta at en diskurs om økonomi er av betydning når det gjelder tilgang på spill. Kerrs studie av kvinnelige spillere viste også at økonomi var av betydning, da mange ikke kjøpte nye og dyre spill (Kerr 2003).

Mange snakker om problemer med teknologien, og at det kan være dyrt å bytte ut, eller strevsomt å reparere. Cecilie ønsker seg oppdatert pc, spillene hun vil spille fungerer ikke skikkelig. Men det er dyrt. Det ser ut til å være et mønster i at de kvinnene som ikke er enslige, tyr til samboer/mann når det oppstår problemer med data/spillteknologi. Benedicte må låne pc av mannen for å spille de mest avanserte spillene. Dina fikser gjerne problemer med pc og spillmaskiner selv, men siden samboeren er flinkere enn henne, "trenger" hun ikke gjøre det selv i noen tilfeller. Evelyn bruker samme argumentet overfor sin mann, og sier dessuten hun kan ta oppvasken mens han reparerer pc, noe som gir assosiasjoner til tradisjonell kjønnsdiskurs hvor kvinnen forbindes med husarbeid og mannen med maskiner og reparering av dem. Dette til tross for at alle nevnte kvinner er svært kompetente på IT-området. Frøydis, som har lite erfaring med pc, tyr også til mannen når hun har problemer med maskinen, evt. til barna sine.

Det er store forskjeller i antall spillmaskiner hos kvinnene, men samtlige har en pc som de blant annet bruker til å spille på. Bare Frøydis har relativt lite erfaring med datamaskiner, og ellers har samtlige i utvalget mye erfaring med datamaskiner, enten i jobbsammenheng eller på fritiden.

Her har jeg samlet flere ting jeg har sett på som interessante funn i forhold til tilgang på spillmiljø. Mest interessant i et kjønnsperspektiv er kanskje at "utskudd blant spillere" gjerne får vite om nye spill via en mannlig bekjent. Dessuten at de i utvalget som er svært datakompetente likevel kan ty til en mann i nær omgangskrets når noe er i veien med datamaskinen.

Annet

Samtlige intervjupersoner spøkte i løpet av intervjuene med koblingen mellom dataspill og avhengighet. Dette kan sees på at som at blant annet en medisinsk diskurs forsøker å innholdsutfylle ”ekstrem bruk av dataspill” som sykkelig. Denne koblingen har jeg ikke valgt å fokusere på, selv om det kunne være interessant å se sammenhengen mellom det å være ”oppslukt” av spill og det å være ”avhengig”. De fleste syntes imidlertid å artikulere at ”spillavhengig” ble forbundet med ”usosial” og ”syk”, mens ”oppslukt” syntes å konnotere ”virkelighetsflukt”, ”avslapping”, og ”glede”, ikke ulikt Csikszentmihalyis beskrivelse av *the flow state* (2008). Dette virket ikke å være sammenbundet med kjønn på noen måte, men syntes først og fremst å handle om selvets opplevelser, som i Sutton-Smiths retorikk om spill/lek som selvets retorikk (Sutton-Smith 1997).

I kapitlet *Alder og kjønn: Hvem spiller?* gjorde jeg et poeng ut av å skille mellom forskjellige måter å registrere spillere på, og kritiserte Mediebruksundersøkelsen for at den bare registrerer spilling en gjennomsnittsdag. Kvinnene i utvalget mitt oppga alle sammen at de vanligvis spilte hver dag. Men det de fleste understreket, var at dette foregikk periodevis. Hvis en hadde et spill en var svært ”oppslukt” av, kunne en spille mye, men periodevis spille lite. Evelyn fortalte at det kunne gå mange måneder mellom hver gang hun spilte et spill, hvis det ikke fantes et spill hun likte. Med de nåværende målemetodene til Mediebruksundersøkelsen vil antakelig slike dataspillvaner mest sannsynlig ikke fanges opp. Dette synes jeg er et interessant funn.

Noe jeg har valgt å ikke undersøke særlig i oppgaven, har vært kjønnsidentitet i spill. Dette kunne vært interessant, og spesielt interessant for noen spillsjangre, spesielt MMORPG hvor en gjerne møter andre spilleres spillavatarer. Her kunne en undersøkt nærmere diskurser om kjønn og dataspill, og hvordan det er å være en kvinnelig spiller. For eksempel nevnte Dina og Cecilie at de som regel foretrakk kvinnelige avatarer, og Cecilie viste meg en avatar i WoW hun likte godt, som var en kvinnelig demon som ”Forfører for å lokke de inn i avgrunnen og sånn” (C724). Men som jeg tidligere har understreket har jeg valgt å ikke legge vekt på selve praksisene i spillene, og har ikke valgt å bruke den vesle spilldemonstrasjonen under intervjuene som gjenstand for noen grundig analyse av spillervaner. Det har kanskje gått på bekostning av interessante funn, men hadde antakelig blitt et svært omfattende prosjekt.

Avslutning og diskusjon

Jeg satte meg fore å undersøke hvordan det er å være en kvinnelig spiller. Dette spørsmålet kom på bakgrunn av tidligere forskning om at dataspill kan bli oppfattet som kjønnnet på flere vis, og at kvinnelige spillere kanskje er ”usynlige”. Jeg nærmet meg spørsmålet med et diskursteoretisk perspektiv, forankret i Ernesto Laclau og Chantal Mouffes diskursteori. I følge diskursteorien kjemper diskurser om å tillegge mening til verden, og legger føringer for hvordan vi snakker, handler og oppfører oss gjennom å tilby subjektposisjoner. Individet styres av diskurser, men er ikke determinert siden det alltid plasseres i flere forskjellige subjektposisjoner. Jeg forsøkte å vise hvordan det diskursteoretiske perspektiv både gir et verktøy for å analysere spørsmål omkring identitet, samtidig som diskursteorien tilbyr en forståelse av individets frihet og hvordan vi kan forstå verden som konstruert. I synet på individets frihet trakk jeg paralleller til Simon de Beauvoirs syn på kvinnen, som det blir tolket av Torill Moi.

I oppgaven har jeg benyttet kvalitativt forskningsintervju for å samle inn datamaterialet for analysen. Jeg har forsøkt å gjøre rede for fordeler og ulemper ved forskjellige metodiske valg, og problematisert funnene i lys av dette. En svakhet gjelder det at jeg ikke har tatt hensyn til generasjonenes forskjellige erfaring mht. teknologiutvikling, eldre kvinner har ikke vokst opp med datateknologi og burde kanskje ikke sammenlignes på lik linje med yngre. Det kan derfor tenkes at for eksempel Frøydis’ posisjon som ”spiller bare i blant” burde sees i et slikt generasjonsperspektiv. Gjennom analysen av datamaterialet jeg fikk fra intervjuene, har jeg undersøkt forskjellige måter å innholdsutfylle spill og spilling på, hvordan de forskjellige betydningene kjedes sammen, og forsøkt å finne forskjellige subjektposisjoner som intervjupersonene kan innta.

Jeg har argumentert for at det ser ut til at en hardcore gamer-posisjon fungerer definerende for kvinnenes selvforståelse som spillere. At hardcore gamer-stereotypen blir brukt som et slags kategoriseringsverktøy, likner hacker-stereotypens virkemåte beskrevet av Gansmo, Lagesen og Sørensen (2003). Jeg har forsøkt å vise hvordan hardcore gamer-posisjonen forbindes med mannlig, ung og konkurranseorientert. I flere tilfeller forbindes også posisjonen med førstepersons skytespill. Tre av intervjupersonene inntar en posisjon som ”unntak” i forhold til ”hardcore gamer”. Hardcore gamer-posisjonen synes også å være delvis definerende for de

”alternativkultur”-posisjonerte. Siden intervjupersonene forbinder posisjonen hardcore gamer med menn, representerer dette et maskulint hegemoni i oppgavens empiri.

Verdt å merke seg var at samtlige av spillerne i utvalget uttrykte at de tok avstand fra hardcore gamer-posisjonen, noe som antydte en viss motstand mot posisjonen. Selv om altså flere posisjonerte seg i forhold til hardcore gamer på forskjellig vis, syntes en diskurs med fokus på selvets opplevelser, og en diskurs om det sosiale fellesskap, å kunne tilby alternative posisjoner. Et fokus på selvet kom til syne gjennom at spill for eksempel ble definert som utfordring for hjernen, eller som underholdning på linje med filmer og bøker. Dernest var det flere som definerte spill som sosialt, og spillere som del av et sosialt fellesskap. Den sterkeste alternative posisjonen syntes å være ”alternativkultur-interessert”, der spill defineres som del av en alternativkultur, knyttet til et fellesskap av andre som har samme interesser og gjør samme type aktiviteter. ”Spiller bare i blant” var den som i størst grad definerte spill som bortkastet tid, og her var det bare én av intervjupersonene som befant seg.

Brian Sutton-Smiths syv retorikker om spill syntes å gi et interessant perspektiv på diskursene om spill i datamaterialet. En kan se det som at hardcore gamer-posisjonen blir innholdsutfyllt av maktrretorikken. En ”hardcore gamer” er opptatt av å konkurrere med andre, og å bli best. Alle kvinnene i utvalget kan sies å identifisere seg i langt større grad med posisjoner innenfor de andre retorikkene. Disse retorikkene er identitet- og fellesfølelseretorikken, og selvets retoriikk. En kan si at der den materielle diskursen om spillmiljø er tilstede i forbindelse med ”alternativkultur”, finner kvinnene seg bedre til rette som ”sosiale spillere” innenfor en retoriikk om identitet- og fellesskapsfølelse.

I analysen har jeg også funnet at spill i stor grad forbindes med barn og med frihet fra ansvar, noe som kan tyde på en hegemonisk barnediskurs, slik Sutton-Smith foreslår en dominerende utviklingsretoriikk om spill. At Benedicte og Evelyn begge sier at å spille går ut på å ”bevare barnet i seg”, illustrerer dette. Det synes altså som en allment akseptert ”sannhet” at spill er noe barnlig, og for å rettferdiggjøre spillingen knytter noen av intervjupersonene sin egen posisjon til ”barnlig”.

Så hva med spørsmålet om kvinnelige spillere er ”usynlige” for offentlige spillmiljø? Jeg fant eksempler på kvinner som var helt eller delvis ”usynlige”, men også på kvinner som var svært

”synlige”, i den forstand Rutter og Bryce legger frem (2002, 2003, 2006). Spilling ble i mange henseende definert som kjønnet jfr. et mulig maskulint hegemoni, men dette syntes også til en viss grad å avta noe ved tilknytning til materielle diskurser om spillmiljø. Med andre ord, kvinnene som har hatt mest tilgang på spillmiljø og spillkultur, synes i minst grad å definere seg ut fra en maskulin diskurs. Isteden kan en si at de har forankret sin identitet i alternativkultur og som sosiale spillere. Materielle diskurser om tilgang på spillmiljø og spillkultur syntes altså å ha noe å si for posisjonering i forhold til måter å identifisere seg med spill på. Det er mulig å tenke seg at en mer ”synlig” forekomst av kvinner som spiller dataspill, kan være en materiell diskurs som vil svekke definisjonsmakten til hardcore gamerposisjonen.

En kan se det som et mål for diskursteorien å peke på at vi kunne ha tillagt verden mening på en annen måte. Et ideal kan sies å være antagonistisk pluralisme, fremfor hegemoni (Mouffe 2000). På bakgrunn av et slikt ideal kan en altså argumentere for at tilfeller av hegemoni av maskulin diskurs og barnediskurs på spillområdet, bør unngås. En begynnelse for en endring, er å vise gjennom en diskursanalyse at det mange oppfatter som sant ikke nødvendigvis trenger å være det. Dette er jamfør diskursteoriens forklaring av sannhetsbegrepet. Jeg har foreslått at en materiell diskurs om spillmiljø, eller en materiell diskurs om ”synlige” kvinnelige spillere, kan være med på å svekke makten til de mulig hegemoniske diskursene. For min egen del blir konsekvensene av dette at jeg må skape en sammenheng mellom ”liv å lære”, nemlig at jeg som kvinnelig spiller selv forsøker å i større grad synliggjøre meg selv og andre kvinnelige spillere i det offentlige. At jeg og tre veninner nylig har opprettet bloggen Spillpikene.no, kan sees som del av et slikt synliggjøringsprosjekt.

Kan jeg i denne oppgaven si at jeg har funnet svaret på hvordan det er å være en kvinne som spiller dataspill? Som jeg har forsøkt å formidle gjennom oppgaven, har jeg kommet frem til *noen* svar, fortolket *av meg*, i et bestemt teoretisk perspektiv. Det vesle utvalget av kvinnelige spillere jeg plukket ut, er bare et ørlite utsnitt av spillermassen. Undersøkelsen kan stå som ett *eksempel* på noen spillende kvinners erfaringer, på diskurser artikulert hos noen spillende kvinner. Det blir opp til andre undersøkelser å se om resultatene fra undersøkelsen i denne oppgaven kan overføres til andre situasjoner.

Veien videre

Når det gjelder bruk av spill blant voksne mener jeg det er mye som gjenstår å undersøke. Tidlig i oppgaven etterlyste jeg grundige og uavhengige undersøkelser av spillerdemografien i Norge, som både tar hensyn til spillere i *alle aldere*, at spill spilles på forskjellige typer plattformer, og i forskjellig bruksmønstre med henhold til tidsbruk og hyppighet. I oppgaven har jeg argumentert for at både en barnediskurs og en maskulin diskurs kan ha svært stor definisjonsmakt på betydningsdannelser omkring spill. Det hadde vært interessant å undersøke diskursive praksiser hos voksne av begge kjønn som spiller dataspill. Slik kan en undersøke både menns og kvinners erfaringer og identitetskonstruksjoner. Det kan tenkes at en hardcore gamer-posisjon som den jeg har beskrevet i oppgaven, kan være definerende også for menn som spiller dataspill. Dette kan antydes av følgende utsagn fra Dinas samboer, som kom med på båndopptakeren etter at selve intervjuet var avsluttet: ”Jeg er jo ikke en seriøs spiller jeg heller.” (D578). Kan det være slik, som Evelyn foreslår, at det er mer akseptert for menn å være ”som barn” enn for kvinner? Eller kan det tenkes at også menn underdriver spillingen sin? Hvilke måter kategoriserer *de* spill og spillere på?

Som nevnt i løpet av oppgaven var det flere av intervjupersonene som innholdsutfylte spill som en type underholdning på linje med medier som filmer og bøker. Jeg har pekt på at det kunne være interessant å se nærmere på dette, og undersøke betydningsdannelser omkring spill i en større mediebrukskontekst. Noe jeg heller ikke har undersøkt spesielt er identitetsdannelse *i* selve spillene, og jeg har pekt på at dette også kunne gi interessant informasjon om diskurser om kjønn og spill. Dette er erfaringer det går an å ta med seg videre i utforming av nye undersøkelser av betydningsdannelser omkring spill og spillere.

Forkortelser

D&D – Rollespillet Dungeons and Dragons⁴

FPS – Førstepersons skytespill

Irl – In Real Life. Refererer til det ”virkelige” livet, ofte i kontrast til det som skjer online.

LAN – Local Area Network. Et lokalt datanettverk som er geografisk begrenset, gjerne til en bolig eller en liten gruppe bygninger.

MMORPG – Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Game. En type rollespill til datamaskiner og spillkonsoller som tillater tusenvis av mennesker å koble seg til servere og delta i virtuelle verdener.

MMOG – Massive Multiplayer Online Game er en mer generell betegnelse på et massivt onlinespill enn MMORPG. Ikke sjangerbestemt.

TG – The Gathering, årlig datatreff i Vikingskipet i Hamar

WoW – World of Warcraft, verdens største MMORPG i antall abonnenter

⁴ Alle forklaringer på forkortelser er hentet fra norske Wikipedia

Litteraturliste

BBC. 2005. Gamers in the UK. Tilgjengelig:

http://open.bbc.co.uk/newmediaresearch/files/BBC_UK_Games_Research_2005.pdf

[25.05.09]

Bryce, Jo og Jason Rutter. 2002. Killing like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers' visibility. Innlegg holdt på CGDC, i Tampere. Tilgjengelig:

<http://www.digiplay.info/files/cgdc.pdf> [22.05.09]

———. 2003. Gender Dynamics and the Social and Spatial Organisation of Computer Gaming. *Leisure Studies*. Tilgjengelig:

<http://dx.doi.org/10.1080/02614360306571> [25.05.09]

———, red. 2006. *Understanding Digital Games*. London: Sage.

Cassell, Justine og Henry Jenkins, red. 1998. *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Corneliussen, Hilde. 2002. *Diskursens makt - individets frihet. Kjønnede posisjoner i diskursen om data*. Bergen: Seksjon for humanistisk informatikk, Det historisk-filosofiske fakultet, Universitetet i Bergen.

Csikszentmihalyi, Mihaly. 2008. *Flow. The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial.

Denner, Jill, Steve Bean og Linda Werner. 2005. Girls Creating Games. Challenging Existing Assumptions about Game Content. Innlegg holdt på DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play, i Vancouver. Tilgjengelig:

<http://www.digra.org/dl/db/06278.43275.pdf> [20.05.2009]

Enevold, Jessica og Charlotte Hagström. 2008. "My Momma Shoots Better Than You. Who is The Female Gamer?". Innlegg holdt på The [Player] Conference, i København, Danmark. Tilgjengelig:

<http://gamingmoms.files.wordpress.com/2009/03/enevoldmymommashootsbetterthanyouplayer2008.pdf> [28.05.09]

ESA. 2008. 2008 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Tilgjengelig:

http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2008.pdf [22.05.09]

Foucault, Michel og Espen Schaanning. 1999. *Diskursens orden: tiltredelsesforelesning holdt ved College de France 2. desember 1970*. Oslo: Spartacus.

Gansmo, Helen Jøsok, Vivian A. Lagesen og Knut H Sørensen. 2003. Forget the hacker? A critical re-appraisal of Norwegian studies of gender and ICT. I *He, she and IT revisited : new perspectives on gender in the information society*, redigert av M. Lie, H. Corneliussen, Norges forskningsråd og Samfunnsmessige og kulturelle forutsetninger for informasjons- og kommunikasjonsteknologi. Oslo: Gyldendal akademisk.

Gentikow, Barbara. 1999. Cultural Studies og kvalitative resepsjonsstudier. I *Medier og brukere*, redigert av B. Gentikow.

———. 2002. *Hvordan utforsker man medieerfaringer? Kvalitativ metode for (ferske) medieforskere*, Publikasjon / Institutt for medievitenskap, Universitetet i Bergen ; nr 53. Bergen: Institutt for medievitenskap Universitetet i Bergen.

Habermas, Jürgen. 1971. *Borgerlig offentlighet. Dens framvekst og forfall. Henimot en teori om det borgerlige samfunn*. Oslo: Gyldendal.

Hommedal, Silje Hole. 2006. Frå simulasjonar til skytespel. Ei analyse av jenter og gutar sine preferansar i dataspel. Masteroppgave, Seksjon for Humanistisk Informatikk, Universitetet i Bergen, Bergen. Tilgjengelig:

<http://hdl.handle.net/1956/2447> [25.05.09]

Huizinga, J. 1955. *Homo ludens : a study of the play-element in culture*. Boston: Beacon Press.

- Juul, Jesper. 2003. *The Game, the Player, the World. Looking for a Heart of Gameness.* Innlegg holdt på Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, i Utrecht. Tilgjengelig:
<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/> [25.05.09]
- Kafai, Yasmin B., Carrie Heeter, Jill Denner og Jennifer Y.Sun (red.). 2008. *Beyond Barbie and Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming.* Cambridge, MA: MIT Press.
- Kerr, Aphra. 2003. *Girls Women Just Want to have Fun. A Study of Adult Female Players of Digital games.* Innlegg holdt på Level Up Conference Proceedings. Tilgjengelig:
<http://www.digra.org/dl/db/05163.29339> [22.05.09]
- . 2006. *The Business and Culture of Digital Games: Gamework/Gameplay.* London: Sage Publications.
- Kjørup, Søren. 2000. Er sandheten blot en social konstruktion? En kritisk præsentation og diskussion af diskursanalysen og især af dens socialkonstruktionistiske grundlag. *Norsk Medietidsskrift* 2 (2000):28-49.
- Krotoski, Aleks. 2004. *Chicks and Joysticks. An Exploration of Women and Gaming.* Tilgjengelig:
www.elspa.com/assets/files/c/chicksandjoysticksanexplorationofwomenandgaming_176.pdf [17.04.09]
- Kvale, Steinar. 1997. *Det kvalitative forskningsintervju.* Oslo: Ad notam Gyldendal.
- Laclau, Ernesto. 1990. *New reflections on the revolution of our time: Ernesto Laclau.* London: Verso.
- . 1993. *Power and Representation. I Politics, Theory and Contemporary Culture,* redigert av M. Poster. New York: Columbia University Press.
- Laclau, Ernesto og Chantal Mouffe. 2001. *Hegemony and Socialist Strategy: Towards a Radical Democratic Politics.* 2. utg. New York: Verso. Originalutgave, 1985.

- Moi, Toril. 2005. *Hva er en kvinne? Kjønn og kropp i feministisk teori*: Gyldendal.
- Mouffe, Chantal. 2000. Deliberative Democracy or Agonistic Pluralism. I *Reihe Politikwissenschaft / Political Science Series 72*, redigert av C. Neuhold.
- Patton, Michael Quinn. 1990. *Qualitative evaluation and research methods*. 2. utg. Newbury Park: Sage.
- Salen, Katie og Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play . Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Schott, Gareth R. og Kirsty R. Horrell. 2000. Girl Gamers and their Relationship with the Gaming Culture. *Convergence* (4). Tilgjengelig: <http://con.sagepub.com/cgi/reprint/6/4/36> [28.05.09]
- Schrøder, Kim. 2003. *Researching audiences*. London: Arnold.
- Skirbekk, Gunnar og Nils Gilje. 2000. *Filosofihistorie*. 7. utg., nynorsk[utg.] utg. Oslo: Universitetsforlaget.
- SSB. 2008. Norsk mediebarometer 2007. Publisert: Statistisk sentralbyrå. http://www.ssb.no/emner/07/02/30/medie/sa106/sa_106.pdf [28.05.09].
- St.meld. nr. 14 (2007-2008)*. Kultur- og kirke departementet. Tilgjengelig: <http://www.regjeringen.no/nb/dep/kkd/dok/regpubl/stmeld/2007-2008/stmeld-nr-14-2007-2008-.html?id=502808> [28.05.09]
- Sutton-Smith, Brian. 1997. *The ambiguity of play*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Taylor, T. L. 2006. *Play between worlds exploring online game culture*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Taylor, T.L. 2008. Becoming a Player. Network, Structure, and Imagined Futures. I *Beyond Barbie and Mortal Kombat : new perspectives on gender and gaming*, redigert av Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner og J. Y.Sun.

Turkle, Sherry. 1984. *The second self: computers and the human spirit*. London: Granada.

Winther Jørgensen, Marianne og Louise Phillips. 1999. *Diskursanalyse som teori og metode*. Frederiksberg: Roskilde Universitetsforlag Samfundslitteratur.

Østbye, Helge, Knut Helland, Karl Knapskog og Leif Ove Larsen. 2002. *Metodebok for mediefag*. 2. utg. utg. Bergen: Fagbokforlaget.

Aarseth, Espen. 2001. Computer Game Studies, Year One. *The international journal of computer game research* Tilgjengelig:

<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> [25.05.09]

Vedlegg

Her følger eksempel på transkribering og avmerking av intervju, nærmere bestemt fra intervjuet med Gunn. Se tabell 5 s. 46 for utdypende beskrivelser av emnene, som er navngitt som følger: sosialt aspekt, venner og bekjente, avhengighetsaspekt, spillerbiografi, uttalt kjønnsdimensjon, data/teknologi-faktoren, spill vs andre aktiviteter, spillerkategorisering, rettferdiggjøring, familie og spillpreferanser.

| | pref | fam | rettf | kat | vs | tekn | kjønn | biogr | avh | venn | sos |
|---|------|-----|-------|-----|----|------|-------|-------|-----|------|-----|
| 193 I: <i>M-mm. M-mm. Men da...bare sånn litt tilbake til første...de første gangene du begynte å spille litt. Det er jo...ja, var det sytti-tallet, sa du?</i> | | | | | | | | | | | |
| 194 G: <i>Ja, sent sytti-tallet.</i> | | | | | | | | | | | |
| 195 I: <i>Ja, for det er jo, hvertfall, mange jenter som, de erfarte jo at når de begynte å spille så var de i mindretall.</i> | | | | | | | | | | | |
| 196 G: <i>Ja.</i> | | | | | | | | | | | |
| 197 I: <i>Hvordan var det for deg, egentlig?</i> | | | | | | | | | | | |
| 198 G: <i>Ja, det var jo egentlig det, da. Det var kjæresten min som fikk denne her tv-maskinen. Så jeg spilte jo mot han og vennene av oss og sånn da, men jeg vet ikke om det var...om...det var jo, vi var jo sammen alle sammen, så jeg vet ikke om kjønn hadde så mye å si den gangen.</i> | | | | | | | | | | | |
| 199 I: <i>M-mm.</i> | | | | | | | | | | | |

| | pref | fam | rettf | kat | vs | tekn | kjønn | biogr | avh | venn | sos |
|---|------|-----|-------|-----|----|------|-------|-------|-----|------|-----|
| 200 G: <i>Jeg tror nok det er mer det der der at det er mange av de her spillsamfunnene og sånn så er jentene i mindretall og sånn. Når det gjelder det her spillene som world of warcraft og alt det der her, er nesten bare gutter som spiller, tror jeg.</i> | | | | | | | | | | | |
| 201 I: <i>M-mm.</i> | | | | | | | | | | | |
| 202 G: <i>Så...og det er nok sånn at også de fleste spillene er nok laget for gutter.</i> | | | | | | | | | | | |
| 203 I: <i>M-mm. At de tenker på hva gutter liker, på en måte?</i> | | | | | | | | | | | |
| 204 G: <i>M-mm.</i> | | | | | | | | | | | |
| 205 I: <i>Men hva, hvis du skulle sett for deg et spill som var mer sånn rettet mot jenter, hvordan tror du det ville vært?</i> | | | | | | | | | | | |
| 206 G: <i>Vet ikke, men jeg vet, jeg har en niese da, og hun liker det her Sims veldig godt, så det tror jeg kanskje er mer sånn som jenter liker, da.</i> | | | | | | | | | | | |
| 207 I: <i>M-mm.</i> | | | | | | | | | | | |
| 208 G: <i>Og så tror jeg strategispill...at mange jenter liker, hvis at en, men det er nok det at det kanskje skal være litt mindre slåssing og mer tankevirksomhet.</i> | | | | | | | | | | | |
| 209 I: <i>M-mm.</i> | | | | | | | | | | | |
| 210 G: <i>At du kanskje får litt mer sosiale ting og sånne ting.</i> | | | | | | | | | | | |
| 211 I: <i>M-mm. Sånn sosialt at man kan spille med andre?</i> | | | | | | | | | | | |
| 212 G: <i>M-mm. Eller at du må bruke sosiale evner for å løse</i> | | | | | | | | | | | |

| | pref | fam | rettf | kat | vs | tekn | kjønn | biogr | avh | venn | sos |
|---|------|-----|-------|-----|----|------|-------|-------|-----|------|-----|
| <i>spillet, rett og slett.</i> | | | | | | | | | | | |
| 213 I: <i>Åja. M-mm. Som i Sims...ja, gjør man det i Sims?</i> | | | | | | | | | | | |
| 214 G: <i>Det vet jeg ikke. Har aldri spilt det.</i> | | | | | | | | | | | |
| 215 I: <i>M-mm. Hva synes familien din om spilling, da?</i> | | | | | | | | | | | |
| 216 G: <i>Ja...det, altså...faren min, han bryr seg ikke noe om spilling. Så han spiller ingenting, da.</i> | | | | | | | | | | | |
| 217 I: <i>Nei.</i> | | | | | | | | | | | |
| 218 G: <i>Enda han er ganske avansert pc-bruker, men, han er sånn som legger litt kabal og ellers ikke noe spill.</i> | | | | | | | | | | | |
| 219 I: <i>M-mm.</i> | | | | | | | | | | | |
| 220 G: <i>Men han...han sier jo ingenting på at vi spiller.</i> | | | | | | | | | | | |
| 221 I: <i>M-mm.</i> | | | | | | | | | | | |
| 222 G: <i>Og så har jeg to brødre, og begge de liker spill, selv om han eldste har det litt travelt for tiden, så han tror jeg ikke spiller så mye.</i> | | | | | | | | | | | |
| 223 I: <i>M-mm.</i> | | | | | | | | | | | |
| 224 G: <i>Men vi spilte jo sammen, vi tre søskenene, og hadde Nintendo og sånne ting.</i> | | | | | | | | | | | |
| 225 I: <i>M-mm.</i> | | | | | | | | | | | |
| 226 G: <i>Så. Tror vel familien sånn sett under ett er ganske positivt innstilt til spilling. Ellers så bor jeg jo alene selv da, så det er ingen som blander seg [ler] borti hva jeg gjør når jeg er hjemme.</i> | | | | | | | | | | | |