



Jonas Linderöth  
Camilla Olsson

# Världen som spelplan

*– gränsöverskridande i  
onlinespelkulturen*

Foto omslag © Daniel Eyre

Bildmaterialet i denna rapport publiceras med tillstånd av Activision och Blizzard.

Grafisk formgivning: John Eyre

Tryck: Imprima 2012. Detta är ett nytryck.

ISBN 978-91-979748-4-4

# Världen som spelplan

*– gränsöverskridande i  
onlinespelkulturen*

Jonas Linderöth  
Camilla Olsson

# STARCRRAFT®

## INGS OF LIBERTY™

Battle.net Account

sc2@blizzard.com



Password

Log In

Remember Account

Remember Password

Play As C

Manage A

Optio

*Inloggningsskärmen i spelet Starcraft II där spelaren loggar in på sitt Battlenet-konto.*

## Innehåll

Förord	5
Inledning	7
Rapportens upplägg	11
Bakgrund	11
Vad innebär det att spela digitala spel online?	15
Datorspel och tv-spel	15
Olika sorters onlinespel	16
Hur man kommunicerar med varandra	20
Steam, Xbox Live, PS3 Friends och Games for Windows – LIVE	20
Vem är det som spelar onlinespel?	22
Syfte	25
Utformning av studien	26
Informanterna	26
Intervjuerna	27
Resultat	28
Det globala mötet	28
Med världen som spelplan	28
Lärande om andra kulturer	34
Språkförbistringar och intolerans	35
Det globala mötet – sammanfattning och diskussion	38
Hur gammal är du online?	40
Att spela med barn och yngre	40
Skicklighet som inträdesbiljett	42
Att spela med äldre	48
Hur gammal är du online? – sammanfattning och diskussion	48

Gamers och "girl-gamers"	50
Normen en manlig spelare	51
Särbehandling och sexualisering	52
Motstrategier	57
Gamers och girl-gamers – sammanfattning och diskussion	62
Vänskap och möten IRL	63
Vänskap och möten IRL – sammanfattning och diskussion	66
Diskussion	68
Studiens begränsningar	68
Gränsöverskridandet	68
Prestation, vänskap och könstillhörighet	69
En ny mötesplats	70
Ordlista	74
Referenser	79

## Förord till nytryck

Det är med glädje som vi nu, trots en stor upplaga redan 2010 av Medierådets rapport *Världen som spelplan – gränsöverskridande i onlinespelkulturen*, konstaterar behov av ett nytryck.

Statens medieråd – som bildades 2011 och i vars uppdrag ingår att följa barns och ungas medieutveckling – anser att det är angeläget att denna rapport når flera läsare. Det är fortfarande många som står undrande inför ungdomars utvecklade spelkulturer och inte förstår vad som sker i dessa skilda miljöer. Utifrån barns och ungas egna erfarenheter får vi här ta del av ungas upplevelser, möten och globala sociala liv online. Vi får följa hur relationer utvecklas mellan människor i spelvärlden.

Men det är inte en förenklad eller entydig bild som förmedlas. Som författarna Jonas Linderoth och Camilla Olsson påpekar handlar denna rapport om såväl möjligheterna i sociala möten i spelkulturen som problem med prestationskrav och befastande av kön snarare än överskridande.

Dessa sammansatta bilder av onlinevärldens spelkulturer ser vi också växa fram i andra studier. Statens medieråd har nyligen publicerat en forskningsöversikt om *Våldsamma datorspel och aggression*. Trots mediernas ihärdiga försök att förenkla och polarisera är det vår ambition att öka kunskapen om det område som intresserar barn och unga i så hög utsträckning som datorspelande gör. Det är också vår strävan att på olika vis, i skilda rapporter och evenemang, tydlig-

göra och skapa intresse för vilka värderingar, normer och ideologier som onlinespelen förmedlar.

Med denna rapport bidrar författarna Linderoth/Olsson till ökade insikter om den fritidssysselsättning som så starkt engagerar 9 av 10 svenska ungdomar idag.

*Anki Dahlin, direktör  
Statens medieråd*



## Inledning

2007 gav Medierådet ut rapporten "Att leva i World of Warcraft" skriven av Jonas Linderöth och Ulrika Bennerstedt. Den rapporten handlar om de problem spelare kan få på grund av att deras spelande tar för mycket tid i anspråk. Rapporten visade att dessa problem ofta har sin upprinnelse i spelets sociala karaktär, det vill säga det kan förekomma gruppträck och statusjakt. "Att leva i World of Warcraft" fick genomslag i medierna och används fortfarande i diskussionen om problemen med spelande. Samtidigt behandlar rapporten endast en mycket specifik aspekt av spelkulturen, de problem som finns kring tidsåtgång. I ett förändrat medielandskap finns det avsevärt mer att säga om onlinespel, speciellt om dessa speles sociala karaktär. Den här rapporten är en beskrivning av hur spel utgör en ny form av social mötesplats och vilken karaktär möten i spelvärldar har. Där "Att leva i World of Warcraft" enbart handlade om problem handlar denna rapport, "Världen som spelplan", även om möjligheter. Det handlar om gränsöverskridande möten där barriärer som ålder och nationalitet ibland försvinner. Vi som skrivit rapporten har dock inte velat romantisera bilden utan pekar även på att spelkulturen är en prestationskultur och att kön ibland snarare befästs än överskrids. Utgångspunkten har varit att ge röst åt spelares egna berättelser om sina möten i onlinespel. Rapporten vänder sig till dig som kanske har hört rop och tjoanden inifrån dina barns rum, undrat vem de har så roligt med bara för att finna att de sitter själva med ett headset och talar med någon i ett spel. Den vänder sig till dig som kanske har en vän som åkt iväg till London över en helg för att träffa sina så kallade guild-kompisar från något spel. Den vänder sig till dig som



SINGLE  
PLAYER



MULTI  
PLAYER

STAR  
WINGS O



Enoyls slyone



AVATARS & DECALS

AVAT



Summary



Achievements



Statistics



Match History



Avatars/Decals



Player Maps

*I spelet Starcraft II kan spelaren välja olika porträtt att visa jämte sitt namn. De flesta porträtten kräver dock att spelaren "läser upp dem" det vill säga genomför något i spelet, exempelvis vinner ett visst antal matcher. Först efter detta kan spelaren använda en viss bild.*

MENU

Korey



Enoyls  
9001



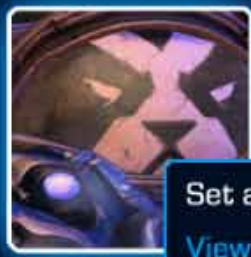
9001

STARS

DECALS

DECALS

DECALS



Set as my Avatar  
View Achievement



undrar över vad det är som händer i spelen, vad som sägs i hörlurarna och vem man träffar på ett guildmöte. Till skillnad från "Att leva i World of Warcraft" handlar denna rapport alltså om mer vardagliga företeelser. Rapporten har också en bredare ingång i det att den handlar om spelande av flera olika sorters onlinespel och inte enbart fokuserar på ett spel eller en genre.

Forskningen som presenteras här ingår i den verksamhet som bedrivs i den av Vetenskapsrådet finansierade forskningsmiljön LinCS (The Linnaeus Centre for Research on Learning, Interaction and Mediated Communication in Contemporary Society) vid Göteborgs Universitet. Studien har finansierats av KK-stiftelsens forskningsprogram Unga nätkulturer och NOS-HS (Nordiska samarbetsnämnden för humanistisk och samhällsvetenskaplig forskning). Rapporten ges ut och distribueras av Medierådet. Vi är tacksamma för stödet från dessa organisationer som möjliggjort denna rapport. Vi vill även tacka Elisabet Öhrn för värdefulla synpunkter på resultatkapitlet om kön. Ett särskilt tack till de nio ungdomar som låtit sig intervjuas. Utan era berättelser hade denna forskning inte varit möjlig.

Vi som skrivit rapporten vill även framhålla att vi själva, vid sidan av forskarrollen, är deltagare i onlinespelkulturen. Vi har en gedigen erfarenhet av spel som *World of Warcraft*, *Counter-Strike*, *Left 4 Dead* och flera andra spel, erfarenheter som varit ovärderliga för att kunna analysera intervjuerna och värdera vad som är representativt av spelarnas utsagor.

*Jonas Linderoth*

*Camilla Olsson*

## Rapportens upplägg

Rapporten vänder sig till läsare som kanske själva inte har någon större erfarenhet av onlinespel. För att göra ungdomarnas berättelser begripliga beskrivs därför onlinespelkulturen under rubriken *Vad innebär det att spela digitala spel online?* Denna beskrivning är något schablonartad eftersom det inte finns utrymme att här beskriva den rika spelkulturen i alla sina variationer. Syftet har varit att ge läsaren den grund som krävs för att ungdomarnas berättelser i resultatdelen ska bli begripliga. Då spelkulturen, liksom alla sociala praktiker, har sitt eget fackspråk har vi även inkluderat en ordlista sist i rapporten. Här förklaras en del av de termer som de intervjuade spelarna använder.

## Bakgrund

Digitala spel, det vill säga datorspel och tv-spel, är en kulturyttring som omgärdas av flera olika kontroverser. I mediedebatten förekommer det med jämna mellanrum påståenden och antydningar om att den som spelar digitala spel kan bli våldsam, beroende eller förlora alla sina vänner och bli asocial. Den här rapporten handlar om just det sistnämnda temat, spelares sociala liv. Men den handlar inte om spelares avsaknad av sociala kontakter, tvärtom handlar den om att spelvärldar i allra högsta grad utgör sociala mötesplatser och vad det innebär att mötas i onlinespel.

De senaste fem åren har dator- och tv-spelande utvecklats till att bli alltmer sociala aktiviteter. Det finns idag spel som helt bygger på att spelare har en gemenskap på nätet med andra spelare. I olika spel

kan spelare från hela världen mötas på internet och spela tillsammans. De chattar med varandra, gör överenskommelser om när de ska ses i spelvärldarna, arrangerar turneringar och hjälper varandra med tips och råd. Ibland har spelarna kontakt med varandra över röstchattprogram som gör att de kan tala direkt med varandra och samordna sitt spelande. Denna utveckling har inneburit att digitalt spelande i sig inte kan ses som en mindre social sysselsättning. Istället har spel blivit en av de nya nätgemenskaper som jämte sociala medier, till exempel Facebook, vuxit fram i och med teknikutvecklingen. Att idag spela digitala spel innebär ofta också att bli deltagare på en ny social arena, en arena med sina egna sociala regler och normer.

Spelkulturens utveckling mot att bli en alltmer nätbaserad gemenskap har dock inte skingrat oron kring spelares sociala liv. Oron för att spelande skulle leda till att ungdomar blev socialt isolerade har ersatts med en vaksamhet kring vad det är för typ av möten som sker i spelen.

I spelvärldarna träffas människor med skilda bakgrunder, olika nationaliteter och från olika åldersgrupper. Från spelvärldarna berättas det om hur spelare som lärt känna varandra reser runt i världen för att träffas. Ibland sker dessa träffar som organiserade möten med många spelare. Precis som ungdomarnas berättelser i denna rapport visar upplevs det som anmärkningsvärt att 16-åringar från västra Sverige vill åka till England för att träffa vänner som är runt 30. För den som själv inte spelar kan dessa möten, inte minst för ungdomarnas föräldrar, te sig märkliga. Att barn och vuxna möts via nätet, oavsett plattform, är ett omdiskuterat ämne som ofta väcker oro.

Det finns även en bild i massmedierna av att möten i och genom spelvärldar är något uppseendeväckande som kan innebära risker. I november 2009 inträffade ett mord utanför Stockholm där offret och gärningsmannen hade mötts genom spelet *World of Warcraft*. Tragedin inträffade efter ett möte där spelare som kände varandra från spelvärlden hade bestämt sig för att träffas ansikte mot ansikte.

I medierna gjordes vissa antydningar om att det inte bara var en tragisk slump att offer och förövare hade kopplingar till spelet (Balksjö, 2009, s. 18) och i Expressen (Hellberg, 2010) kallades gärningsmannen för "World of Warcraft-mannen" (s. 8).

Nya kulturyttringar omgärdas ofta av en viss vaksamhet från dem som själva inte konsumerar det nya mediet eller deltar i den nya gemenskapen. Det är därför inte så konstigt att möten i och genom spelvärldar betraktas som något exotiskt, spektakulärt och möjligen riskfyllt. Denna rapport syftar till att ge en mer representativ bild av de möten som sker i spelvärldar, en bild som baserar sig på berättelser från dem som själva spelar. I rapporten ger nio unga människor, som alla spelar datorspel online, sin egen bild av de vardagliga mötena i spelvärlden. Det handlar om vad det innebär att mötas över åldersgränser i sammanhang där ålder ibland spelar en underordnad roll, det handlar om vad som händer när människor från olika nationaliteter ska samverka i spelvärldar och det handlar om hur möten i spel både överskrider och återskapar föreställningar om kön.



*En Munk, en av de klasser man kan spela i  
det kommande onlinespelet Diablo III.*



## Vad innebär det att spela digitala spel online?

Denna första rapportdel syftar till att ge en bild av vad det innebär att spela onlinespel. Kapitlet vänder sig till läsare som inte är bekanta med digitala spel. Läsare som vet vad det innebär att spela datorspel online eller själva spelar kan hoppa över denna del.

### ***Datorspel och tv-spel***

Det finns två huvudsakliga typer av digitala spel; datorspel och tv-spel. Datorspel är precis som det låter spel som spelas över hemdatorer. Dessa spel styr spelaren oftast med hjälp av datorns mus och tangentbord. En del av tjusningen med datorspel har länge varit möjligheten att koppla ihop flera datorer i nätverk så att spelare kan spela tillsammans. Detta kallas i spelkulturen för att spela över ett LAN, eller att lana, av engelskans Local Area Network. Idag är ju även de flesta datorer uppkopplade mot internet men det är inte det samma som ett LAN, vilket precis som namnet antyder är ett lokalt nätverk där spelare sitter i samma lokal.

Tv-spel är digitala spel som spelas med en speciell enhet, en så kallad spelkonsol, som kopplas till en tv. Tv-spel spelas med en handkontroll som är speciellt utformad för detta ändamål. Det har under de digitala spelens historia funnits en rad olika spelkonsoler och spelen till en konsol passar oftast inte till andra konsoler. Idag dominerar marknaden helt av tre spelkonsoler. Nintendo Wii som utmärks av sin speciella styrning som bygger på att spelaren rör sig i rummet. Wii har haft stora försäljningsframgångar och vänder sig till en bredare publik än vad många digitala spel gjort tidigare. Xbox 360 är Microsofts egen spelkonsol och var den första spelkonsolen

i den senaste generationen av spelmaskiner. PlayStation 3, eller PS3 som den kallas, är Sonys spelkonsol. PS3 är för närvarande den mest avancerade spelkonsolen på marknaden. Ofta kommer samma spel både som datorspel och tv-spel till de tre konsolerna men ibland släpps spel bara till en av konsolerna eller som datorspel.

Både tv-spel och datorspel kan kopplas upp mot internet. Det betyder i teorin att spelare kan spela online med vem som helst på jorden som har samma spel uppkopplat mot internet.

### ***Olika sorters onlinespel***

Det kommer hela tiden nya typer av digitala spel och spelgenrer blandas med varandra. I stort sett kan alla spel där man kan vara mer än en spelare designas så att flera spelare kan tävla mot varandra eller samarbeta via internet. Det är dock vissa spel som dominerar onlinespelkulturen och därmed bör nämnas här något mera ingående. Det bör noteras att spel som spelas över Facebook eller mobiltelefonspel, vilka i princip är en form av onlinespel, inte behandlas i denna rapport. Den här typen av så kallade *casual games* (Juul, 2009) riktar sig till en bred publik vilka inte alltid ser sig som deltagare i spelkulturen. Dessa spel blir allt vanligare inte minst genom teknikutvecklingen hos den senaste generationens mobiltelefoner. I denna rapport har vi dock valt att avgränsa oss och inte ta med dessa spelformer. Spel på Facebook och mobilspel har sin egen sociala logik och skulle, om de inkluderades, inte bidra till syftet att beskriva onlinespelares möten. Vidare behandlas inga former av hasardspel som idag kan ske online, till exempel nätpoker. Med onlinespel avser vi i denna rapport dator- och tv-spel som kan spelas online.

#### *FPS*

FPS står för First Person Shooter och är en benämning för spel där man ser spelvärlden genom ögonen på en karaktär. Som genrens namn antyder är spelarens karaktär ofta beväpnad och spelen går ut

på att man ska besegra varandra. Online spelas dessa spel ofta i två lag som står mot varandra. Spelen är mycket snabba och spelare som spelar FPS-spel förlitar sig på röstchatt där de talar med varandra eftersom det är svårt att hinna med att skriva i textchatten. Traditionellt spelas dessa spel på datorer men det har blivit allt vanligare att FPS-spel online även spelas över konsoler. Inte minst har de populära spelen i *Call of Duty: Modern Warfare*-serien, spel som nämns av de intervjuade spelarna i denna rapport, bidragit till detta. Det i särklass mest kända FPS-spelet som spelas online är *Counter-Strike* (CS), ett spel som det hålls stora tävlingar i och där det precis som inom idrotten finns professionella spelare som lever på att spela. Ibland organiserar sig FPS-spelare i lag som kallas klaner.

### *RTS*

RTS står för Real Time Strategy. I dessa spel kontrollerar varje spelare en armé med olika enheter som krigar mot andra arméer. Ibland gäller det även för spelaren att snabbt bygga upp sin armé genom att hantera olika resurser som exempelvis guld, sten eller trä i spelet. RTS-spel online spelas i princip uteslutande på datorer och kräver spelare som kan utföra många olika handlingar snabbt. RTS-spelare talar därför ibland om APM, Actions Per Minute, vilket är ett mått på hur snabb en spelare är. Exempel på populära RTS-spel är *StarCraft* och *Warcraft III*. I denna studie spelar några av de intervjuade spelarna en mycket populär inofficiell variant av *Warcraft III* som kallas *DotA* (Defense of the Ancients).

### *MMORPG*

En av de populäraste och mest uppmärksammade typerna av onlinespel är MMORPG (engelska: Massively Multiplayer Online Role Playing Game) det vill säga en typ av datorrollspel på internet som kan spelas av flera tusen spelare samtidigt vilka är uppkopplade mot samma spelvärld. Det i särklass största spelet i denna genre är *World of Warcraft*. I dessa spel skapar spelaren en karaktär som utvecklas

*Ett intensivt spelmoment i RTS-spelet Starcraft II. Här måste spelaren snabbt flytta upp sina trupper på högre mark innan lavan stiger.*



och blir bättre och bättre hela tiden, den stiger i så kallad level (nivå). Dessa spelvärldar är alltid igång, det vill säga att när några spelare stänger av sitt spel så fortsätter livet i spelvärlden med andra spelare. I spelvärldarna kan spelarna syssla med många olika saker, spelen är lite som virtuella nöjesparker där spelaren som löst entré kan välja mellan en rad olika spelaktiviteter. En aktivitet många MMORPG-spelare sysslar med är att raida. Att raida innebär att spelare i grupper på 10–25 spelare tillsammans tar sig an att beseгра någon av



spelets svårare motståndare, en uppgift som kräver både planläggning och koordination. Ofta har spelare vissa speciella raid-dagar tillsammans med sin grupp av vänner, sitt så kallade guild eller gille. Det finns dock MMORPG-spelare som är ointresserade av att raida och sysslar med helt andra saker i spelet, exempelvis kan man spela matcher mot andra spelare på ett sätt som mer liknar hur FPS- och RTS-spelare spelar. Ofta betalar spelaren en månadsavgift för att spela ett MMORPG och få tillgång till spelvärlden. Andra spel är

gratis att spela men då kan det förekomma försäljning av virtuella föremål eller att spelaren växlar in riktiga pengar mot spelets valuta för att kunna handla saker i spelvärlden.

### ***Hur man kommunicerar med varandra***

Onlinespelare kommunicerar med varandra via chattkanaler som finns inbyggda i spelen. Ofta finns det flera olika kanaler som olika spelare har tillgång till. I FPS-spel finns ofta en kanal för att prata med det egna laget, en annan för att prata med alla spelare i matchen. I MMORPGs finns ännu fler kanaler. I dessa spel kan man ha en kanal för spelare som är med i ens guild, en för de spelare man spelar med för tillfället, en för spelare som befinner sig i närheten av den egna spelkaraktären, en för något speciellt intresse etc. Onlinespelare använder även röstchatt. Dessa kan antingen vara inbyggda i spelet eller så finns olika program som spelarna har igång samtidigt som spelen för att kunna tala med varandra. Två vanliga röstchattprogram är Ventrilo som ofta benämns Vent eller Teamspeak som ofta benämns TS. Mer organiserade klaner och guilds har också egna hemsidor eller Facebookgrupper med forum där spelarna kan skriva till varandra.

### ***Steam, Xbox Live, PS3 Friends och Games for Windows – LIVE***

En central företeelse i onlinespelvärlden för datorer är det sociala mediet Steam. Steam är en spelgemenskap där spelare registrerar sig för att se när deras vänner spelar. Gemenskapen ligger utanför de enskilda spelen, alltså kan två spelare som spelar olika spel kommunicera med varandra. Via Steam kan även spelare köpa sina spel direkt och ladda hem dem. När man är inloggad i Steam kan man se vilka spel som ens vänner äger och om de för tillfället spelar ett visst spel. Det gör det enkelt för spelare att hitta sina vänner och

spela med dem. Games for Windows – LIVE är en liknande funktion för datorspel. Spelföretaget Blizzard som ger ut storsäljare som World of Warcraft och Starcraft II har en egen spelgemenskap som kallas Battlenet. Det finns även sociala medier för tv-spel, exempelvis Xbox live och PS3 Friends. Via dessa tjänster kan man spela med sina vänner, text- och videochatta. Att skaffa konton till dessa nätverk är gratis men det kan tillkomma extra kostnader för vissa valbara tjänster.



**En skiss på en Goblin till den kommande World of Warcraft-expansionen Cataclysm.**

## Vem är det som spelar onlinespel?

Statistik över vem som spelar digitala spel är inte alltid helt enkel att uttyda. Orsaken till detta är att siffrorna ser väldigt annorlunda ut om man räknar med småspel som *Patiens* på datorer och *Tetris* i sin undersökning. Dessa småspel är naturligtvis per definition digitala spel men de är samtidigt väsensskilda från spel som *Counter-Strike* och *World of Warcraft* som oftast förknippas med spelkulturen.

Enligt ESAs (Entertainment Software Association) undersökningar för 2009 (ESA, 2009) som baserar sig på 1200 hushåll i USA så är könsfördelningen mellan datorspelare 60 % män 40 % kvinnor. Medelåldern för spelare är 35 år. 25 % av spelarna är under 18 år, majoriteten av spelare (49 %) är 18–49 år och hela 26 % är 50+.

Denna bild bryter markant med sinnebilden av spelaren som en 16- eller 17-årig kille. Statistiken bygger dock på att alla typer av digitala spel räknas med, även småspel och Facebookspel som *Farm-Ville*. Annan statistik ger en annorlunda bild. Om man bara tittar på FPS-spelare bekräftas bilden av den typiske spelaren som en ung man. I en studie av Jansz och Tanis (2007) kontaktades FPS-spelare via olika spelforum och erbjöds fylla i en enkät. Av de 751 spelarna som fyllde i enkäten var 99 % män och medelåldern på FPS-spelare var 18 år.

I det här sammanhanget, där fokus är på just spel som spelas online, är det dock intressant att titta närmare på siffror kring spel i genren MMORPG eftersom dessa per definition spelas online och är tongivande för onlinespelsvärlden. Tidiga studier från 2003 på vem det är som spelar spelet *Everquest*, ett spel i MMORPG-genren, pekade på att cirka 84–88 % av spelarna var män (Yee, 2001;



Griffiths, Davies, & Chapell, 2003). Yees (2003) studie pekade på att spelarnas medelålder var 26 år. 2004 rapporterades siffran manliga spelare vara 81 % med en medelålder på 27 år (Griffiths, Davies, & Chapell, 2004) .

I en nyare studie från 2007 av Cole och Griffiths (2007) genomfördes en enkätundersökning på 912 informanter från 45 olika länder. Resultaten visade att 71 % av MMORPG-spelarna var män och 29 % kvinnor. Genomsnittsåldern på spelare var här lägre än i studierna från 2003 och 2004, 23,6 år. Kvinnliga spelare var något äldre än manliga spelare, 25 år mot 23 år.

Denna studie pekar på att mängden kvinnor som spelar online-spel tycks öka. Den visar även att medelåldern är betydligt högre än vad som tycks vara fallet med FPS-spelare, men också att genomsnittsåldern kan ha sjunkit något sedan dessa spel slog igenom stort runt 2005.

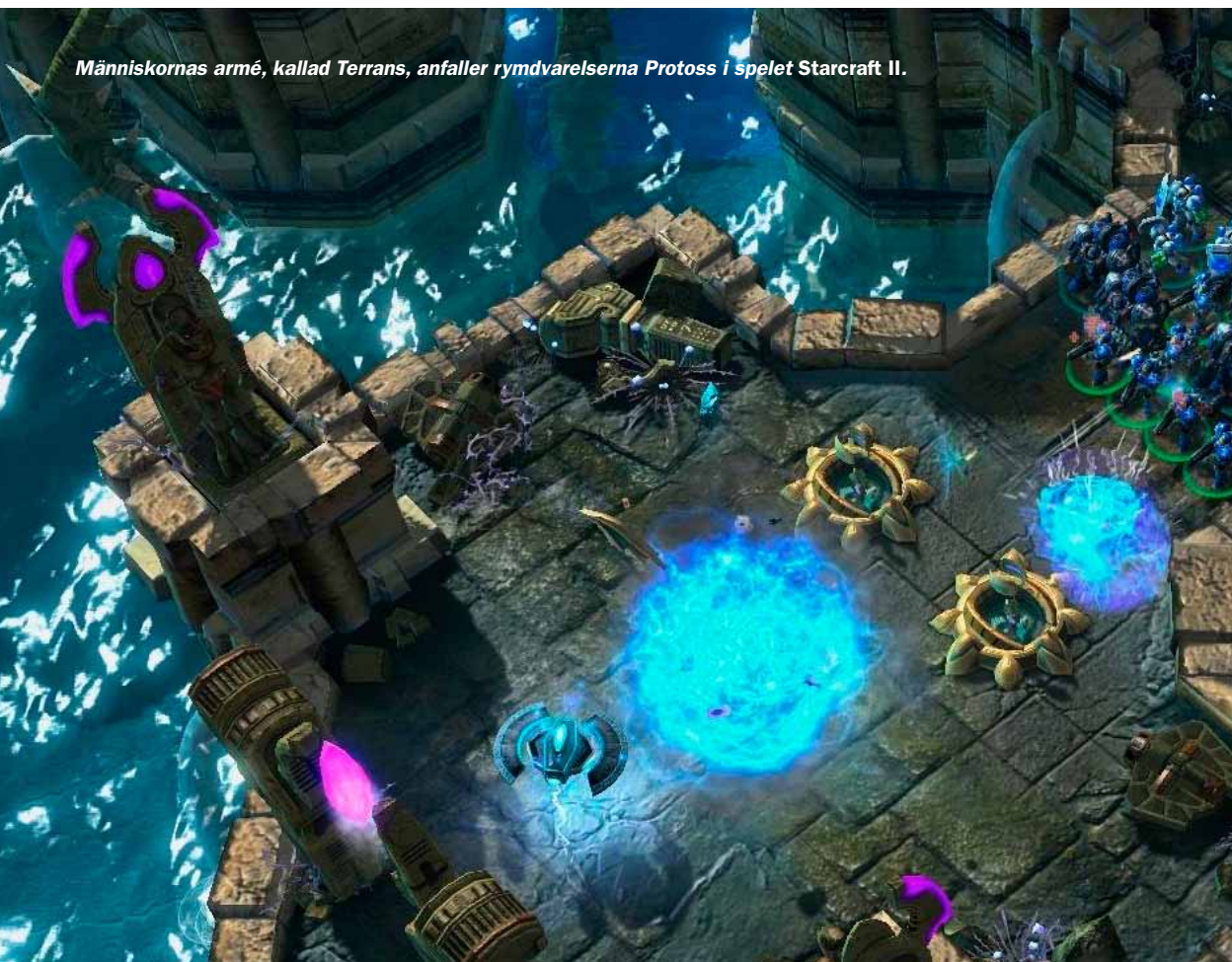
Spelarna i Cole och Griffiths (2007) studie hade en rad olika selsättningar men en stor grupp (46,7 %) var studenter. 10,3 % arbetade i IT-sektorn. Övriga fördelade sig på sektorer som lednings- och chefsuppdrag (3,7 %), konst och design (2,6 %), finanssektorn (2,2 %), administration (2,2 %), utbildningssektorn (2,2 %) samt hälsa och sjukvård (2,1 %). Övriga 22,9 % fördelade sig på 32 olika yrken och 2,1 % var arbetslösa.

Cole och Griffiths studie pekar alltså på att även om en stor del av spelarna tycks vara manliga studenter så utgör de inte en majoritet av spelarna. Istället är MMORPG-spelarna en diversifierad grupp av människor med ytterst olika bakgrund. Studien visade vidare att av de tillfrågade spelarna upplevde tre fjärdedelar (76,2 % män, 74,7 % kvinnor) att de hade fått goda vänner genom spelet. Hela en tredjedel (31,3 %) av spelarna hade någon gång känt sig attraherad av en annan spelare och 10,1 % av spelarna i studien hade någon gång träffat en annan spelare rent fysiskt, utanför spelet. Cole och Griffiths pekar i sin rapportering av studien på att flera spelare (34,6 %) upplevde att de i högre utsträckning kunde vara sig själva i spelvärld-

darna än vad de kunde i sitt vardagsliv, något som förklaras med att spelarna inte upplevde att de blev dömda på grundval av utseende, kön, ålder eller andra personlighetsdrag. Att onlinespelande kan upplevas som befriande från de sociala begränsningar som finns i vardagen har även observerats i andra studier (se Linderoth & Säljö, 2008; Lin & Sun, 2006).

En del onlinespelare tycks alltså söka sig till spelen för att de erbjuder nya former av sociala möten, möten som kan leda till verkliga vänskaps- och kärleksrelationer. Enligt Cole och Griffiths har så många som var tionde spelare träffat någon av sina spelvänner ansikte mot ansikte utanför spelvärldarna. Litteraturen kring möten i spelvärldar pekar således mot att spelande är en gränsöverskridande arena där de begränsningar och sociala regler som finns i vardagslivet åsidosätts.

*Människornas armé, kallad Terrans, anfaller rymdvarelserna Protoss i spelet Starcraft II.*

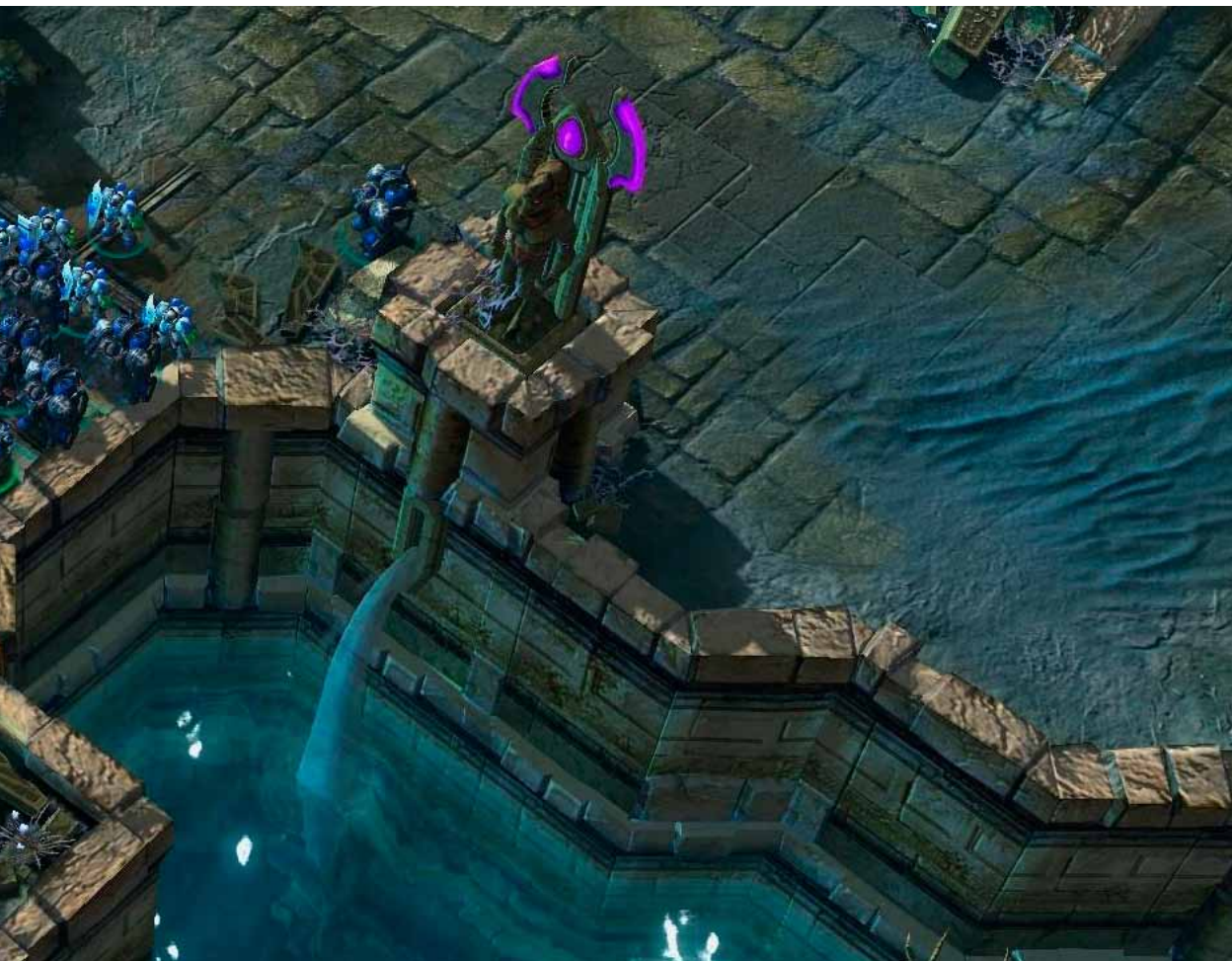


## Syfte

Denna studies syfte är alltså att sammanställa onlinespelares egna berättelser om vad det innebär att mötas i spelvärldar. Förhoppningen är att dessa berättelser ska kunna ge en rättvisande bild av spelares sociala liv och skildra spelares vardagsmöten. Studien tar sig an att svara på frågorna:

Hur beskriver onlinespelare själva sina möten med andra spelare?

Vad berättar spelarna om gränsöverskridande möten avseende nationalitet, ålder och kön?



## Utformning av studien

Under hösten 2009 erbjöds en enkät till ca 400 högskolestuderande som var inne på sitt första år. Enkäten syftade till att identifiera lämpliga personer att intervjua och därför ombads endast de som spelade någon form av onlinespel att lämna in svar. Härigenom identifierades 27 onlinespelare. Av dessa tillfrågades nio studenter om de ville medverka. Urvalet syftade till att få en jämn könsfördelning mellan informanter och en spridning beträffande vilken typ av spelerfarenheter ungdomarna hade. Av de tillfrågade studenterna tackade åtta ja, ytterligare en informant som hört talas om studien kontaktade oss direkt. Studien följde vedertagna forskningsetiska normer. Alla deltagare informerades om att medverkan i studien var frivillig och att de hade möjlighet att dra tillbaka sin medverkan fram till att resultaten publicerats. I rapporten har de medverkandes namn fingerats.

### **Informanterna**

Genom förfaringssättet ovan fick vi fem manliga och fyra kvinnliga intervjupersoner i åldern 19–22 år. Spelarna hade erfarenheter av relativt olika spel, även om en majoritet spelade MMORPGs. De såg sig alla som *gamers* i bemärkelsen att spelandet var eller hade varit en del av deras livsstil. Några hade spelat digitala spel sedan barnsben och berättade nostalgiskt om äldre konsoler och spel de vuxit upp med. Andra hade en bakgrund i roll- och brädspelsvärlden kopplat till ett starkt intresse för fantasygenren i film och litteratur. För en informant hade spelintresset börjat med *World of Warcraft* vilket var det enda spel hon spelade. En annan besökte LAN-festivalen Dreamhack frekvent.

Två av de intervjuade studenterna var ett par och ytterligare en av spelarna hade en kärleksrelation med en annan spelare.

### ***Intervjuerna***

Ungdomarna bjöds in till vår institution där intervjuerna skedde med en informant i taget i ett seminarierum. Samtliga intervjuer spelades in med de medverkandes samtycke. Intervjuerna hade formen av ett informellt samtal om spel och spelkultur. Frågorna hade en öppen karaktär av typen: "Kan du berätta om de människor du mött i de spel du spelar?". Intervjuerna tog mellan 50 och 90 minuter. När intervjun avslutats fick ungdomarna två biobiljetter som tack för sin medverkan.

Intervjuerna skrevs sedan ut och analyserades tematiskt. För läsbarhetens skull har ungdomarnas talspråk bearbetats något i de utdrag som presenteras här. Dessa bearbetningar har endast syftat till att göra intervjuutsagorna lättare att förstå och hållits till ett minimum för att inte betydelser ska ändras.

## Resultat

### ***Det globala mötet***

En påtaglig aspekt av de möten som spelarna beskriver är att det handlar om ett globalt och lokalt möte samtidigt. Spelare kan sitta och spela i samma rum med någon så närstående som sin pojkvän eller flickvän och samtidigt ha kontakt med spelare på andra sidan jorden. Spelarna möter människor de sannolikt inte skulle ha kommit i kontakt med annars och de lär sig om andra kulturer. Det globala mötet kan även innebära kulturkrockar och även om de flesta berättelserna om att möta spelare från andra länder är positiva så beskrivs ibland episoder där det förekommer stereotypa åsikter och intolerans inför olikheter.

### Med världen som spelplan

Flera av de intervjuade spelarna har rikligt med berättelser om att möta spelare från andra länder. I de allra flesta fall upplevs det globala mötet som något positivt. Jens som tidigare varit flitig spelare av spelet *Ultima Online*, ett MMORPG, men som numera spelar andra onlinespel som inte är så krävande, berättar hur han upplever att möta spelare från andra länder:

*Det är riktigt roligt och jag har skapat många kontakter. Jag har en kompis från Estland som jag fortfarande pratar med. En annan från USA som jobbar för regeringen och tillverkar vapen. Han är civilingenjör på ett företag som tillverkar stora bomber och det är väldigt hysch-hysch. Jag sitter fortfarande och spelar Day of Defeat med honom. Han är väl ett par tre år äldre än mig. (...) Det är en väldigt positiv upplevelse faktiskt. Man*

*pratar väldigt mycket om kultur och sådant, det är ganska intressant, speciellt med ryssar.*

För Jens är spelgemenskapen en central anledning till varför man spelar online. Det samma gäller för Viggo som har spelat flera olika onlinespel. Han menar att den sociala biten är den viktigaste ingrediensen i spelandet. På frågan vad det är han tycker är absolut roligast med att spela onlinespel säger han:

*Det är gemenskapen. Många säger att det inte är socialt att sitta och spela WoW men det är det verkligen. Man sitter på Ventrilo med folk från hela världen och jag tycker att det är väldigt roligt. Man får nya vänner som man aldrig träffar... eller det kan man ju göra sen kanske.*

Viggo rättar sig själv och säger att det naturligtvis är möjligt att träffa de vänner man lär känna, även om han först såg det som självklart att man inte ses. Kanske för att han själv inte träffar sina spelvänner ansikte mot ansikte. Det är det dock flera andra spelare som berättar om. Ett möte som ibland kan vara överraskande när man möter personen öga mot öga. Erik berättar hur han själv åkte till England och träffade en avsevärt äldre spelkompis. Ett möte som inte var helt positivt:

*Jag hade snackat med honom en del men inte så mycket innan jag åkte och träffade honom i England. Han visade sig vara en sådan som inte växer upp. Jag hade ingen aning om att han var en sån person innan jag träffade honom. Han var stenrik, bodde hemma hos sina föräldrar, 35 år gammal och rökte marijuana. Köpte nya bilar och sånt hela tiden men tar liksom inte steget ut i livet utan har fastnat i tonåren. Köper leksaker och bor hemma, men jag visste inte att han var sån när jag pratade med honom.*

Flera spelare i studien har åkt och besökt sina spelkompisar, nå-

got som behandlas utförligare under rubriken *Vänskap och möten IRL* nedan. Eriks erfarenhet illustrerar dock hur spelare kan utgöra en diversifierad grupp men att de gränser som kan överskridas i spelvärldarna kan komma att återskapas när spelare ses utanför spelen. Erik tar i yttrandet ovan tydligt avstånd från den 35-årige spelaren som han anser har "fastnat i tonåren". Av de intervjuade spelarnas berättelser framgår det att vem man stiftar bekantskap med i spelvärldar kan vara ytterst slumpmässigt. Något som innebär att ungdomarna i studien har stiftat oväntade och ovanliga bekantskaper. Med en global vänkrets händer det att spelare kommer nära världspolitiska händelser. Spelarna måste hantera att de nyheter som når dem via media kan beröra deras vänners vardag. Jens, som själv är 19 år, berättar vidare om sitt möte med ingenjören som arbetade med vapentillverkning i USA. På frågan om han någon gång fått omvärdera sin bild av ett annat land på grund av något han upplevt i spelvärldarna svarar Jens:

*Ja, särskilt han krigssnubben, han som jobbar som ingenjör. Vi diskuterar Irakkriget och han tycker att det suger. Han är liksom den första amerikan jag pratat med som är emot det. De flesta säger bara: "bomba dem". Då är han ändå den som tillverkar vapen åt regeringen. Ändå är han emot det, jäkla hycklare.*

Jens får en direktkontakt med en part i Irakkriget och en möjlighet att ta del av dennes perspektiv. Viggo beskriver hur han har varit med om att världen genom spelandet upplevs mindre. Han har till exempel erfarenhet av att spela med israeler:

*Spelare från Israel, de är militärer allihop. Jag har spelat med några, men plötsligt försvinner de. "Jag ska ut på ett uppdrag nästa vecka". Sen ser man dem aldrig mer.*



Bilden som framträder från spelarnas berättelser är att spelvärldar har potentialen att vara globala mötesplatser. Det bör dock förtydligas att denna möjlighet handlar om hur spelen fungerar och vilken onlinepolicy spelföretagen har. *World of Warcraft* delar exempelvis in sina spelare i zoner så att Asien, Amerika och Europa spelar var för sig. Per ogillar denna utveckling och berättar istället om det spel han brukade spela online, *Final Fantasy XI*.

*Spelet Final Fantasy XI är väldigt gränsbrytande. Japan, USA och Europa är på samma servrar samtidigt. Dessutom var det det första spelet som har kontakt mellan konsol och PC. Först var det PS3 men sen kom Xbox 360 också. Det var dator- och konsolspelare på samma servrar. Kommunikationen fungerade väldigt bra mellan olika spelare eftersom det fanns ett inbyggt automatiskt översättningssystem. Skriv in hej och tryck tab så kommer det upp en massa alternativ. Därför gick det bra att kommunicera även om man inte kunde japanska.*

Pers erfarenhet visar att onlinespel kan, när det gäller nationalitet, vara mer eller mindre gränsöverskridande beroende på sin design. I spel där snabbhet är viktigt som i RTS-genren blir det också viktigt med spelares så kallade ping, som är ett mått på hur snabbt dator-kommunikationen med spelets server sker. I snabba spel är det viktigt att ha en så låg ping som möjligt. Jens berättar hur detta innebär att man i spelet *DotA* ibland begränsar vilka som är välkomna på en viss server:

*Man får gå in på Battle.net i Warcraft, Europe Battle.net som det heter. DotA har överväldigande många nordiska spelare. Några ryssar och några tyskar också. I DotA så döper man servrar till saker som "Nordic only" för pingens skull. När man kommer in är det nästan alltid bara svenskar. Några danskar, några få normmän och några få finnar, men 90 % av folket som spelar DotA är svenskar.*

*En filmscen ur spelet Starcraft II.*





Det är inte heller alla guilds som är intresserade av att ta in spelare från flera olika nationer eftersom diversifiering och gränsöverskridande inte är ett självändamål i spelen. Rut får frågan om hennes guild i *World of Warcraft* är mixat:

*Nej. Vi är i stort sett bara svenskar. Vi har även en dansk och fem briter. Och så nu en från Sydafrika. Det är som att man bjuder in dem man känner och om de känner nån.*

Det kan tyckas märkligt att Rut svarar nej och sedan nämner både briter och sydafrikaner. Utifrån perspektivet att hon spelar i ett stort framgångsrikt guild ser hon inte denna minoritet av spelare som ett tecken på att guildet är mixat. För att inte ge en missvisande bild av onlinespelande är det viktigt att även lyfta fram Ruts erfarenheter. Det är inte ovanligt med helsvenska guilds och klaner eller gemenskaper som, precis som Ruts guild, har en majoritet av spelare från ett land.

### Lärande om andra kulturer

Att möta människor från hela världen innebär att en del spelare tillägnar sig kunskap om de kulturer de möter och att de utvecklar språkkunskaper. Per som under en period spelade det japanska spelet *Final Fantasy XI* berättar att han aktivt försökte lära sig lite japanska under denna period i sitt liv:

*Översättningsfunktionen funkade inte alltid. Det var som till exempel att "hill" betyder åka på japanska men sen är det också en förkortning för välkommen tillbaka. Men då lär man sig ju sådana saker också. Fast då förstod inte de engelsktalande alltid det. Men jag var ju med i ett japanskt guild, så det var väldigt mycket japaner där då. Sen har jag försökt lära mig lite japanska också.*

Jens menar att ibland kan spelare utveckla så goda språkfärdigheter att de blir bättre än de som har språket som sitt modersmål. När vi talar om brittiska spelare säger Jens:

*Jag tycker att vi svenskar nästan är bättre än dem på engelska. Skriftligen i alla fall.*

Jens berättar även om en episod då hans kontaktnät från onlinespelelen varit direkt användbart i ett skolarbete.

*Jag är ganska intresserad av Sovjet och har snackat med en del rysar och min vän från Estland. Hans föräldrar jobbade som lärare under Sovjet-eran. Jag har intervjuat dem via Ventrilo till ett skolarbete. Vi pratade om kulturella skillnader och jag fick höra hur det var att vara lärare i Sovjet. Jag undrade om det var så styrt som man trodde och om alla fick vara försiktiga med vad de sa. Men det var inte så styrt utan de kunde säga vad de ville fritt och lönen var skitbra. Men sen fick de ju vänta i arton år på att få en bil och det var svårt att få tag i kött. De var halvt positivt inställda till hur det hade varit men de hade hellre kött på bordet varje dag.*

Även om denna berättelse är den enda av sitt slag bland ungdomarnas berättelser och därmed har en anekdotisk karaktär så illustrerar den vilka möjligheter spelare har i att komma i kontakt med andra kulturers vardag.

### Språkförobistringar och intolerans

När ungdomarna tillfrågas om de upplevt problem med att det är så många olika nationer representerade inom onlinespelkulturen nämner de i första hand språkförobistringar. Erik berättar om språkförobistringar och tidszoner.

*När man är på Ventrilo och snackar med folk kan det vara svårt ibland att förstå östeuropéer. Det är också problem med tidszoner när jag spelar med ryssar eftersom de ligger så pass långt före oss.*

Janne har liknande erfarenheter:

*Spelare från andra länder kan vara lite knackiga på engelska. Oftast kan de göra sig förstådda annars spelar man inte med dem, det blir för jobbigt. Funkar om man kör en instans och alla vet vad man ska göra men att raida skulle knappast fungera. Guild leadern i mitt senaste guild kommer från ett av östländerna, Rumänien eller Ukraina. Han bröt roligt men hade ändå bra flyt i språket även om han fick ta om vissa meningar ibland. (...) Ryssar är väl inte så bra på engelska. Fransmän är inte heller nåt vidare.*

Jens har sett exempel på hur det kan ske segregering i spelvärldarna på grund av språksvårigheter. Han berättar om hur den server han spelade *Ultima Online* på (server kallas i detta spel för shard) gick från att vara baserad i Danmark till att vara i USA, något som öppnade upp för flera spelargrupper.

*Jag har mött mest olika människor via Ultima. Nu för tiden verkar det som att de delar in alla MMOs i olika världsdelar. I Ultima var min shard baserad i Danmark i början. Sen flyttade den till USA och då kunde alla vara med, så då kom det in japaner ibland. Men de blev utstötta ganska snabbt, för de skrev sina tecken så ingen förstod nåt.*

Per som spelade *Final Fantasy XI*, ett spel där spelare från alla världsdelar var på samma server, berättar om konflikter mellan spelare från USA och Japan.

*Amerikanarna skrev mycket rasistiska saker. Kallade de japanska spelarna för japs, från andra världskriget, gulingar och sånt.*

Per fortsätter och berättar vidare om hur spelare från USA inte samarbetade så att spelare från alla länder hade chanser att slåss mot vissa så kallade bossar. Dessa bossar tog det flera timmar att besegra och sedan tog det en viss tid innan de återskapades. Genom att hålla bossarna upptagna i strid kunde spelare från USA, enligt Per, skapa en rytm i hur bossarna återskapades så att detta skedde i tidszoner när spelare från USA var online och då japanska spelare inte hade samma möjligheter att spela:

*Mest problem var det med amerikaner, de var inte så trevliga i det spelet. Alla var ju tvungna att samsas om bossarna som bara spawnar en gång varje dag, inom ett visst tidsrum. Amerikanerna ville ju inte att japanerna skulle ha dem och skyllde det på att japanerna bodde närmre servrarna, så de fuskade. Så de höll kvar bossarna så att de hela tiden skulle spawna inom deras tidsrymd. På så vis kunde de ha dem i flera veckor, så de var väldigt giriga. Men sen ändrade de så att efter en timme så blir bossen väldigt mycket starkare. (...) När man såg amerikanerna som höll på med sin boss så skickade man in en notis till GM [en administratör av spelvärlden] för att få dem att göra någonting åt det. Men det tar ju två-tre timmar att få svar och då säger GM att de måste bevittna det själva. Då var amerikanerna redan klara med sin grej.*

Jens har stött på ren rasism och uttalade nynazistiska åsikter på vissa servrar. Han pekar själv på att detta är en ovanlig observation han endast mött i ett spel.

*Det är väldigt intressant hur spel kan föra ihop människor över gränser. Men sen har jag också upplevt motsatsen, rasism. Särskilt i DotA. Lite då och då så kommer det DotA-servrar som heter Bla bla bla – Arians only. När man kommer in där är det en massa nassar där som ska spela DotA. Man blir ju helt chockad. Så tokspammar de hela tiden "Whites only", "Are you white?" "Negerjävlar" och sådant. Just i DotA har jag upplevt det mest faktiskt. Att när man dör så säger de "Är du neger el-*

*ler?" "Är du jude också?". Jag har inte känt det i Ultima eller nått annat spel utan det är mest i DotA. Vet inte varför det är så.*

Jens berättelse är den enda av sitt slag bland intervjuerna och den här typen av direkt rasism är troligen inte mer påtaglig i onlinespelkulturen än vad den är på internet i allmänhet. Det är dock viktigt att påvisa att det förekommer och att det globala mötet mellan spelare inte undantagslöst utmärks av den nyfikenhet och tolerans som de flesta spelarna berättar om.

### Det globala mötet – sammanfattning och diskussion

Ungdomarnas berättelser ger en bild av onlinespelkulturen som en global arena där det finns möjlighet att göra unika erfarenheter och ovanliga bekantskaper. Spelarna kan få nära vänner från hela världen, något som ibland leder till att de kommer närmare globala händelser, exempelvis om de har vänner som är inblandade i någon politisk konflikt, naturkatastrof eller liknande. Det finns även möjligheter till att få inblick i andra kulturens vardagsliv, som när Jens intervjuar två estniska lärare. De allra flesta erfarenheter som ungdomarna har av att möta människor från olika länder online är positiva och präglas av nyfikenhet. Dessa gränsöverskridande möten är dock inte självklara. Dels kan spelens design och uppbyggnad, samt spelföretagens sätt





att dela in spelare, begränsa eller möjliggöra gränsöverskridande. Att som exempelvis i *Final Fantasy XI* ha spelare från alla världsdelar i samma spelvärld och dessutom tillhandahålla ett översättningsverktyg får sägas vara en struktur som uppmuntrar gränsöverskridande. Detta till skillnad från den trend som flera MMORPG-utvecklare har anammat, nämligen att ha olika servrar för spelare i olika världsdelar. Det är också rimligt att anta att MMORPG är en mer gränsöverskridande spelgenre beträffande nationalitet än RTS och FPS, på grund av att den genren inte är lika beroende av låg ping. Vidare finns det ibland en vilja från spelare själva att upprätthålla gränser mellan spelare från olika nationer och skapa guilds och klaner som är helsvenska eller har en majoritet av svenska spelare.

Spelarna möter även ibland intolerans gentemot andra nationaliteter. Denna tycks dock i första hand vara knuten till kommunikationssvårigheter. Det vill säga, det handlar i de här fallen inte om någon form av främlingsfientlighet eller rädsla inför främmande kulturer, utan den som kan uttrycka sig på engelska tillåts ingå i spelgemenskapen.

Baksidan av onlinespelkulturens gränsöverskridande är att det inte bara är gränser som kön, klass, etnicitet och ålder som potentiellt kan överskridas. Paradoxalt nog gör spelens demokratiska struktur, detta att alla som är med kan göra sin röst hörd, också att icke-demokra-

tiska åsiktsgemenskaper kan framföra åsikter. På nätet kan spelare hamna i sammanhang där rent rasistiska värderingar framförs. Detta är något som finns i de flesta nätgemenskaper och inget unikt för onlinespelkulturen. Det är dock viktigt i en rapport som denna att inte romantisera gränsöverskridandet utan även påvisa de negativa sidor som ett helt öppet och globalt sammanhang för med sig.

### **Hur gammal är du online?**

En egenskap hos onlinespelkulturen är åldersblandning. Digitala spel sågs länge som enbart barn- och ungdomskultur men som siffrorna från ESA (2009) påvisar är så inte fallet idag. Det finns spelare i alla åldrar och för onlinespelens del innebär detta att spelare som har hög åldersskillnad mellan sig möts och gör saker tillsammans i spelen.

### **Att spela med barn och yngre**

Ungdomarna har erfarenheter av att spela med yngre spelare, ibland långt ner i åldrarna. Erik berättar:

*I spelen stöter man på 12-åringar hela tiden, speciellt i WoW. Jag mötte en 30-åring som spelade med sin åttaårige son. Jag har även träffat en hel familj, mamma, pappa och två barn. Min känsla var negativ, det var ju inget snack om vad de gör på fredags- och lördagskvällarna.*

Eriks erfarenhet är att man ofta träffar på yngre spelare. Han uttrycker ett visst ogillande inför detta och tycker inte att *World of Warcraft*-spelande är en god sysselsättning på fredags- och lördagskvällarna. De flesta intervjupersonerna funderar dock inte så mycket på den moraliska dimensionen av att stöta på barn som spelar, utan tycker mer att det kan vara besvärande. Viggo får frågan hur han upplever det att spela med barn:

*Barn kan ju vara jävligt pådrivande och tjatiga. De förstår inte alltid vad*

*man menar när de är så små. Jag brukar hålla mig undan från dem. På något sätt har de ändå lyckats levla upp sin karaktär. Jag tycker inte att de är så roliga att spela med.*

Viggos ogillande baserar sig på barnens uttryckssätt och beteende i spelen. Rut har utvecklat en strategi för att avgöra om det är yngre spelare hon spelar med genom att bedöma just kommunikationsförmåga och beteende:

*Man kan aldrig veta om man spelar med barn men det märks ändå. De anklagar folk utan att ha några riktiga bevis, hävdar att något har blivit ninjat fast det inte blivit det. Eller så är de dåliga på engelska och kommer fram och frågar om man är svensk. Jag brukar då säga att jag kommer från något annat land. Fast jag tycker ändå lite synd om dem. Jag har en lillebror som fyller fjorton och jag tänker mig att det kanske är han som sitter där och spelar.*

Både Viggo och Rut påpekar att det just är beteendet som är ett problem med yngre spelare. Erik uttrycker det lite annorlunda. Han påpekar att yngre spelare kan ha en översittarattityd eftersom de ofta har bra utrustning i spelet. Orsaken till detta är, enligt Erik, att yngre spelare har mer tid att spela.

*Alltså, det här är kanske en fördom jag har men de yngre spelarna har mycket mer tid än de äldre spelarna. De går i skolan och kanske skolkar en del för att spela. Då blir det så att de får alltid bäst grejer och har alltid mest tid. Då får de en attityd tycker jag, lite av en översittarattityd. Även om de inte säger det rakt ut så märks den här attityden. Och jag har märkt att många äldre har lite svårt att acceptera det. De tänker "Fan, väx upp". Själva tänker de nog "Fan vad vi e bra".*

Att bete sig illa i spel förknippas alltså delvis med låg ålder. I spelkulturen ses det ibland som en förolämpning att kalla någon, eller bli kallad för, 12-åring. Men samtidigt som spelarna berättar om problem med att möta yngre spelare finns det också en stor tolerans mot att spela med yngre om de kan uppföra sig efter de mognare spelarnas normer och har en viss spelskicklighet.

### Skicklighet som inträdesbiljett

Janne spelar ibland med yngre spelare men påvisar att han endast spelar med de yngre som är bra spelare:

*Jag har spelat med dem som varit yngre och de jag spelat med har varit bra. Är de inte tillräckligt bra spelar jag oftast inte med dem. De fattar väl lite långsammare och lär sig taktikerna långsammare än en vuxen som spelat ett tag men det går ju att lösa. Jag har spelat med äldre också och jag tycker att de oftast är bättre spelare men har kortare tålamod om det går dåligt. De har lättare att lämna gulden.*

Även Per är förlåtande mot yngre spelare under förutsättning att dessa är tillräckligt skickliga spelare:

*I Final Fantasy är spelare mognare, det är ju väldig skillnad mot WoW, där om man generaliserar, typ alla är i 14-årsåldern. Vill man ut och grinda så kan det ju hända att man får med sig en sån liten då. Man märker ju om en spelare inte är bra och då brukar man kicka och skaffa en ny. Men är fjortonåringen bra så funkar det ju. Sen är det ju en sak att spela en gång med yngre spelare, en annan sak ha dem i sitt guild.*

Viggo har liknande erfarenheter av att spela med en 12-åring, är spelaren duktig på spelet så fungerar det. Viggo ser även sin 12-åriga spelvän som en ”skön person” och betonar att han spelar lagom mycket.



En skiss på en varelse i det kommande onlinespelet Diablo III.

*Jag spelar med en väldigt ung kille. Han är 12 år och svensk. Han är riktigt grym på att spela. Han är death knight-tank. Han har inte spelat på ett tag nu, han har mycket med skolan säger han. Det är en väldigt skön person och han spelar lagom, verkar ha koll på sitt liv. Han hamnade i målbrottet för ett tag sedan och det var ju skitkul, alla satt och asgarvade åt honom när vi raidade. Han tog det bra. Jag skulle lätt ta med honom på en instans för han är bra och han är rolig, kul att snacka med. Det är spännande att sitta med en 12-13-åring och ha en vuxenkonversation, just för att vi vet lika mycket om spelet. Ibland kan jag fråga honom om saker jag inte vet.*

I intervjuutdraget ovan pekar Viggo på att 12-åringen är rolig att spela med. Det är inte helt osannolikt att denne spelare har en status som "klassens clown" i Viggos guild, berättelsen om målbrottet antyder detta. Det som blir helt tydligt är dock hur central spel-skickligheten är för att få acceptans. När de talar om spelet beskriver Viggo det som att de har en "vuxenrelation". Onlinespelkulturen är således gränsöverskridande så länge spelarna kan spela tillsammans utan att en spelares bristande skicklighet förstör för de andra. Gränsöverskridande i onlinespel tillskrivs ibland det faktum att spe-len spelas online så att spelare kan vara anonyma. Exemplet ovan pekar på att gränsöverskridandet inte enbart handlar om den anonymitet som internet möjliggör. Detta blir tydligt i en av Jens berättelser. Jens spelintresse sträcker sig utanför onlinespelkulturen, han spelar även icke-digitala spel i en roll-, bräd- och kortspelsförening. Han berättar om hur han i detta sammanhang fått spela med barn och förvånats över deras kunskaper.

*Vi arrangerade ett mellanspel nu i mellandagarna. Det var jag och brorsan som bestämde oss för att göra något riktigt stort, öppet för alla. Vi gick ut med affischer över hela stan och ringde lokaltidningen som kom första dan. Vi hade bara 50 kvm att vara på och kön ringlade långt utanför, telefonen ringde hela tiden. Vi var 40 personer inne som trängdes*

*och ville spela Warhammer. En massa föräldrar kom och dumpade sina barn på oss. Då var det många 8-9-åringar som ville spela Warhammer. Alltså, de som gjorde det var oerhört sofistikerade kids, väldigt lugna (...) De visste precis vad "armor" betydde och "weaponry" och "assault cannons". Så fick man sitta och spela med dem. När jag tänkte översätta sa de bara: "jag vet vad det betyder". De har lärt sig extremt mycket ändå av WoW. Föräldrarna som lämnat dem sa att de ville få bort dem från World of Warcraft. Så jag började fråga kidsen vilken level de var och alla svarade. Föräldrarna ville få dem att börja spela riktiga spel så de köpte till och med grejer och undrade om vi kunde hjälpa dem att måla. Då sa jag liksom "hallå, det här är ingen fritidsgård". Fast de kunde extremt mycket och var väldigt villiga att lära sig och kom verkligen in i det väldigt snabbt. De var schyssta och det kändes nästan som att umgås med jämnåriga. När man sa något kunde de komma med kommentarer till hur man kunde göra, de tog strategiska beslut och var oerhört välutvecklade.*

Detta längre utdrag från intervjun med Jens handlar inte direkt om digitala spel även om det illustrerar hur onlinespelkulturen har förgreningar in i en bredare spelhobby. Det som gör utdraget intressant är att det åldersöverskridande som sker online även bevaras när spelare spelar ett icke digitalt spel ansikte mot ansikte. Jens säger "det var nästan som att umgås med jämnåriga". Berättelsen pekar alltså på att gränsöverskridande i spelkulturen inte enbart handlar om att spelandet sker online med de möjligheter till anonymitet som finns där. I spel blir alla deltagare först och främst just spelare och det är utifrån sin prestation som spelare man bedöms. En egenskap som sannolikt även kan tillskrivas idrott men med den centrala skillnaden att fysiska förmågor som styrka och kondition inte behöver vara avgörande för hur väl man presterar i ett spel (även om exempelvis CS-spelande på elitnivå nog kräver god fysisk form eftersom det är skicklighetsbaserat är det inte ett kriterium för att kunna vara med). Något som gör att barn och vuxna kan delta på lika villkor.



*Scener ur onlinespelet Call of Duty 4: Modern Warfare, ett populärt online FPS som några av informanterna spelar.*





## Att spela med äldre

Ungdomarna har även erfarenheter av att spela med spelare som är äldre än de själva. De berättar dock inte så mycket om detta, utan ser det som ganska självklart att en 20-åring och en 40-åring kan spela. En del intervjupersoner upplevde själva frågan som lite märklig. Erik konstaterar sakligt att han alltid spelat *Guild Wars* med folk som varit äldre:

*Har spelat mycket med äldre. Det första gillet jag var med i där var alla 30–40-åriga briter. Så jag började spela med dem och då var jag väl 15-16. Jag har nog spelat mest med äldre. Våldigt många spel får en stämpel på sig. WoW har ju stämpeln av fjortisspel. Guild Wars hade stämpeln på sig att vara ett elitspel bara för att man tävlar i ett World Championship.*

På samma sätt nämner Viggo att han spelat med äldre, något han upplever som positivt men inte gör någon stor sak av.

*Spelade med 40–50-åringar från Uppsala. Det var roligt. De har inte den där hetsen att spela hela tiden. De har sin familj och efter 22 sitter de där och spelar WoW. De har en mogen syn på MMO-spel. Går inte och lajjar runt och skäller ut folk. De bryr sig inte om hur raiderna går utan tycker att det är roligt att spela med folk de känner oavsett hur det går .*

Att spela med äldre spelare tycks för ungdomarna i studien vara något helt självklart och oproblematiskt ur deras perspektiv. Det är snarare så att närvaron av äldre spelare ger det egna spelandet en viss status, det är en garanti för att man inte spelar ett ”fjortisspel”.

## Hur gammal är du online? – sammanfattning och diskussion

Till skillnad från många vardagliga, sociala arenor är åldersskillnader inom onlinespelkulturen inte ett hinder för att interagera med varandra. Så länge spelarna kan uppföra sig och inte påverkar själva

spelandet negativt är ålder inte ett kriterium för deltagande. En del spelare ser det dock som att omognad sannolikt följer ålder och därför bör yngre spelare undvikas. Det är inte ovanligt att guilds och klaner har åldersgränser för vilka som är välkomna men som Per påpekar, det är en sak att spela med någon enstaka gång och en annan att bjuda in någon till ett guild. I den mån åldersöverskridande sker är detta inte heller nödvändigtvis en effekt av att det handlar om en nätgemenskap förlagd online, vilket det vore lätt att anta. Jens berättelse visar att det finns en form av gränsöverskridande i själva spelaktiviteten, just för att deltagarna kan sägas bli "reducerade" till att enbart vara spelare.

Att bli reducerad låter som något negativt men i reducerandet till att bli en spelare som bedöms utifrån sin prestation ligger även dimensionen av att det *enbart* är prestation som räknas. Det betyder att det finns en tydlig och enkel rättvisa i spelkulturen. I onlinespelens värld är förutsättningarna för att få social status baserad på prestation. Något som ger olika grupper, exempelvis barn, en möjlighet att inta sociala positioner som inte är tillgängliga för dem i andra sammanhang. Barn blir inbjudna till "vuxenkonversationer" och behandlade som "jämnåriga" av ungdomar.

Detta gränsöverskridande har antytts kunna vara något problematiskt eftersom det kan bidra till att barndomen reduceras, det vill säga mediet introducerar barn för tidigt för företeelser som hör till vuxenvärlden. Liknande argument har framförts om att televisionen på samma sätt skulle forcera barn in i vuxenvärldar eftersom de via mediet kan ta till sig innehåll som inte är speciellt anpassat till barndomen (se Lin & Sun, 2006). Sådana påståenden bygger på en idealiserad bild av vad barndomen bör och icke bör innehålla. Det vill säga att det skulle finnas kvalitéer i det vi traditionellt sett kallar "barndom" som riskerar att försvinna. Vad vi ser är en framväxande social arena med andra villkor för barn- och vuxenrelationer. En arena som troligtvis är mångtydig och kan se väldigt olika ut från fall till fall. En arena som innebär att barn både kan vinna saker i form av kom-

petenser och självförtroende men samtidigt få prestationskrav på sig vilket vi inte alltid förknippar med den goda barndomen.

## **Gamers och "girl-gamers"**

Om onlinespel är gränsöverskridande beträffande nationalitet och ålder så pekar ungdomarnas berättelser mot att det ser annorlunda ut beträffande kön. Ungdomarna berättar istället om hur kvinnliga spelare skiljs ut. När tjejer deltar i olika spel görs deras kön ofta till ett innehåll i interaktionen. Detta sker både aktivt i form av att köns-tillhörighet görs till ett samtalsämne men även passivt genom sådant som tas för givet inom spelkulturen. Att vara man utgör normen och att vara kvinnlig spelare är något uppseendeväckande, speciellt och exotiskt. Inom spelvärlden talar man om gamers och girl-gamers; det behövs alltså inte någon speciell kategori som heter male-gamers, något som vittnar om vad som ses som norm i spelsammanhang.



**En enhet ur RTS-spelet Starcraft II, en så kallad Firebat.**

## Normen en manlig spelare

Ungdomarna berättar om episoder då manliga spelare blivit förvånade över att stöta på kvinnor i spelkulturen. I en del fall blir tjejer exempelvis misstrodda beträffande sin könstillhörighet. Istället antas de vara män som använder ett kvinnligt nick eller som ljuger om sitt kön. Då röstchatt används råder det sällan tvivel om att det är kvinnliga spelare, något som ibland möts med förvåning. Janne säger exempelvis:

*Man blir jätteförvånad ibland. Man kanske har mött en stor manlig taurer som till och med är tank och så hör man en tjejröst.*

Anja har spelat sedan 13-årsåldern och har ett brett spelintresse, inte bara av digitala spel. Hon berättar att det alltid har setts som något speciellt att hon som tjej varit spelare:

*I början så blir alla väldigt förvånade över att man är tjej. Jag började spela dator när jag var tretton tror jag. Innan det hade jag spelat Mutant och rollspel. Men när jag var tretton tog datorspelen över. Det var ju ingenting man gick omkring och gjorde en grej av. Jag tänkte inte så mycket på att det var något särskilt med det. Men sen fick folk höra att jag skulle åka på Dreamhack. Då blev många spelare runt mig förvånade och kunde säga "Är du sån? Wow! Vi ska ha LAN, vill du vara med?".*

Förutom att vara ett uppseendeväckande inslag i spelkulturen ifrågasätts ibland de kvinnliga spelarnas legitimitet att delta i onlinespelet. De intervjuade tjejerna i studien berättar om hur de ibland behövt bevisa att de är intresserade av att spela och inte har andra motiv för att vara i ett onlinespel. Det kan exempelvis förekomma anklagelser mot kvinnliga spelare om att de är med för att de "vill ha uppmärksamhet". Shirin berättar att hon kände sig tvungen att bevisa sin spelkompetens:

*När jag började spela kunde det låta "Visa mig nu att du kan äga mig". Och det gjorde jag som fan. Jag bevisade något för jag verkligen var tvungen att göra det. Men jag är där för att spela och ha kul med mina vänner.*

Urskiljandet av kvinnliga spelare som särskilda och speciella tycks även kunna ske passivt. Det vill säga att spelare inrättar sig efter de förväntningar de har på olika kön. Viggo och Erik har båda erfarenheter av att karaktären och tonen på chatten i onlinespel förändras när kvinnliga spelare deltar. Viggo säger:

*Guildchatten ändras när tjejer kommer in. Fast det beror på vem som kommer in. Antingen blir den snuskigare eller så blir den clean. Det beror på vilken tjej som kommer in. (...) Det blir lite så att språket ändras, det blir lite småflirtigt.*

Erik har liknande erfarenhet av röstchattande:

*Jag tycker att det är jättekul när tjejer är med, det blir liksom en större blandning om man säger så. Man får kanske vårda sitt språk på Ventrilo ibland men efter ett tag brukar de vänja sig. Ibland när vi glömmar av oss, så brukar vi säga "Ursäkta". "Åh, det är lugnt, jag är van nu" brukar de säga och då fortsätter vi.*

Viggos och Eriks berättelser illustrerar hur det kan uppkomma förväntningseffekter som styr spelares beteende. Något som innebär ett passivt sätt att hantera föreställningar om kön, i det här fallet att killar kontrollerar sitt språkbruk i kontakten med kvinnliga spelare.

### Särbehandling och sexualisering

Såväl de intervjuade tjejerna som killarna beskriver hur det i onlinespelkulturen förekommer att tjejer särbehandlas på grund av sin könstillhörighet. Oftast handlar det om att manliga spelare är givmilda med virtuella föremål och virtuell valuta i spelen. Det berättas

också om att kvinnliga spelare har lättare att få hjälp i spelen. Denna uppvakningskultur utgör i sig en del av normen för hur man möts i onlinespelen och skapar förväntningseffekter på både killar och tjejer. Det framträder i spelarnas berättelser att de fördelar som tjejer kan få på grund av sin könstillhörighet har ett pris i form av underordning, vilket exemplifieras nedan i intervjuutsagor om sexualisering. Att acceptera särbehandlingen är att ge upp inför normen och därmed underordna sig de manliga spelarna. På frågan om huruvida hon själv märkt att hon blivit särbehandlad på grund av sitt kön, svarar Rut:

*Ja, folk blir extra vänliga så klart, försöker flirta med smilysar och ge en guld. Enchantar ibland en lite extra och är allmänt smöriga.*

Anja berättar hur hon själv blivit särbehandlad på grund av sitt kön när hon varit på LAN.

*De hade hyrt nån liten bod där vi skulle LANa. Det kunde låta: "Jag har paxat den bästa platsen här bredvid mig och du får den bästa kabeln!" eller "Du får den mest hela stolen!" Sen när man kom till Dreamhack så blev det väldigt mycket uppmärksamhet rent generellt. Folk som var väldigt välvilliga att hjälpa en hitta till saker. Man kunde exempelvis fråga om man fick låna ett par hörlurar och helt plötsligt få ett par av någon man inte kände.*

Även de manliga spelare som intervjuats har erfarenheter av att spelare särbehandlats på grund av sin könstillhörighet. Erik berättar:

*Om tio personer i gillet behöver hjälp och en är tjej så gissa vem det är som får hjälp först? Det är alltid tjejen, inget snack om den saken. De får hjälp att levla, får pengar, eller varför inte ge dem en ny mount när du ändå är på gång. Väldigt många blir särbehandlade för att de är tjejer. Men jag tror att många tjejer genomskådar det väldigt fort. Det är inte heller bra för någon part i längden med särbehandling, vare sig det är positivt eller negativt.*



*Skisser på miljöer i World of Warcraft-expansionen Cataclysm.*



Erik påpekar att särbehandlingen i sig är problematisk. En åsikt han delar med i stort sett alla de intervjuade ungdomarna. Det förekommer dock i intervjumaterialet berättelser om andra spelare vilka beskrivs ha utnyttjat sin könstillhörighet för att få fördelar av sådan särbehandling. Det förekommer även att manliga spelare ljuger om sin könstillhörighet för att dra nytta av den särbehandling kvinnliga spelare kan få. Jens berättar:

*En kompis som spelar, hon går öppet ut med att hon är tjej. Många andra tjejer som jag känner håller det för sig själva. Hon får hjälp utan att ens fråga efter det, alla bara samlas kring henne. Om ett föremål droppar och hon säger "Kan inte jag få det?", då bryr sig de andra spelarna inte om att rolla om det utan hon kan få det direkt. Hon gifter sig hit och dit i spelen och använder det för att få fördelar i spelet. Men det är ju många killar som också gör det, alltså säger att de är tjejer. Min brorsa gör faktiskt det. Han har flera höglevlade karaktärer och när han säger att han är tjej får han saker hur lätt som helst. Han är sådär överdriven och folk går på det hur lätt som helst. Det är så himla sjukt.*

Det behöver inte bara handla om sådan extrem och tydlig särbehandling som i berättelserna ovan. På samma sätt som kvinnliga spelare urskiljs från normen genom att spelare förändrar sitt språk, kan särbehandlingen ske med relativt små medel. Janne pekar på hur tjejer bemöts trevligare och med större överseende.

*Enligt min erfarenhet är det lättare att ha överseende med tjejer. Om de säger att de behöver gå och äta säger alla "Okej, hoppas det smakar gott", medan om det är du själv så låter det "Fuck you, skynda dig."*

Särbehandlingen beskrivs även vara kopplad till en sexualisering av de kvinnliga spelarna. Jens berättar:

*En spelare jag verkligen har minnen av, i Ultima, kom från Kanada. Hon*

*var typ 30 och utnyttjade att hon var tjej extremt mycket. Hon gjorde hela tiden sexuella anspelningar på mass-chatten.*

Enligt de intervjuade ungdomarna kan särbehandlingen ses som en form av flirt och ibland som rena ragningsförsök. Dessa kan dels handla om förhoppningen kring att få träffa spelare utanför spelen men Viggo pekar även på att det kan räcka med förhoppningar om cybersex för att kvinnliga spelare ska bli särbehandlade.

*Andra spelare som spelar med tjejer blir väldigt givmilda. Jag bryr mig inte, jag har passerat det. De får väl spela hur de vill men jag kommer inte att hjälpa dem bara för att de är tjejer. Jag stör mig inte på flirtande men det beror på i vilken form det är. Man märker ju om det finns ett riktigt intresse mellan spelare eller om det bara handlar om att man spelar med en tjej, det är ju helt olika saker. Men just detta att ge pengar till tjejer och hoppas på jag vet inte vad, cybersex. (...) I mitt förra guild var det rätt många tjejer, sju stycken. Annars är ett guild nästan som lumpen, utan tjejer, men de börjar komma.*

Sexualiseringen av kvinnliga spelare tar sig ibland uttryck i rena kränkningar. Ungdomarna berättar om hur ragningsförsök ibland går över gränsen. Något som bland annat Rut har erfarenhet av:

*Ibland på vissa raider hör de andra på Vent att jag är en tjej och då blir de alldeles till sig. (...) Vi hade en i gilden, en kompis kompis kompis, som började säga saker. (...) Stötande saker, sexuellt. Han försökte stöta överdrivet och äckligt. (...) Jag sa till honom att "du får ju fan lägga av, du åker annars". Jag kan inte heller kicka ut folk ur gildet eftersom jag ju inte är officer men jag loggade in på min pojkväns konto och kickade ut honom på en gång. (...) Han bad om ursäkt sedan, sa att han inte menade det men han kunde va i kylan en vecka till.*

Ungdomarna påpekar dock att uppvaktandet, särbehandlingen och sexualiseringen de tycker sig se i onlinespelkulturen inte är hela bilden. De är måna om att i sina berättelser påpeka att det finns avvikelser från normen. Anja säger:

*Det finns seriösa gamers som är tjejer. De ser sig som vilken gamer som helst bara det att de är tjejer och det är inget konstigt med det. Andra tjejer tycker mer så att "oh, jag är så speciell, jag är tjej som spelar och alla killar kommer tycka att jag är så cool."*

Anja påpekar även att de manliga spelarna inte utgör en enhetlig grupp.

*Precis som med tjejer så finns det två sorters gamerkillar. Eller det finns fler än två men de som står ut mest är såna sportiga killar, coola killar. De som har bra status i klassen, har de snygga kläderna och spelar för att det är roligt och coolt. De spelar CS och är bra på det. Men de utforskar inte spel djupare vad jag har sett för att de inte behöver det på samma sätt som den andra gruppen. Det är helt vanliga killar som man inte skulle komma ihåg om man såg dem på gatan. Eller ibland väldigt överviktiga killar (...). De brukar ofta spela WoW och jag tror att det är för dem som spelet blir mer som ett riktigt liv.*

Det finns alltså enligt Anja flera olika sätt att vara i spelkulturen, flera olika sorters identiteter både för kvinnliga och manliga spelare. Normen i spelkulturen utgörs av en manlig spelare och ibland blir onlinespelen en arena som präglas av stereotypa könsmonster som Viggo säger, det "är nästan som lumpen".

### Motstrategier

De intervjuade spelarna ser inte sig själva utifrån de könsmonster de berättar om. Istället beskriver några av ungdomarna hur de utmanat och ifrågasatt normerna inom spelkulturen. Det berättas också om kvinnliga spelare som inte går ut med sin könstillhörighet för att

kunna få vara i fred från sexuella anspelningar och slippa underordna sig spelkulturens normsystem. Erik berättar:

*Jag vet om några jättekända spelare som först efter flera år gick ut med att de var tjejer. De ville inte bli särbehandlade så de låtsades vara killar helt enkelt. Just i början var inte Ventrilo så stort heller, så då pratade man inte, utan det var chatt som gällde.*

Även Per har denna erfarenhet:

*Sen är det väl mer utbrett att tjejer spelar som killar för att inte utsättas och bli trakasserade av unga pojkar. Jag har själv inte stött på att någon blivit utsatt men jag har ju stött på tjejer som spelar med killavatarer och killar med tjejavatarer.*

Rut som spelar *World of Warcraft* i ett stort och prestationsinriktat guild berättar att hon undvikit att gå med i röstchatten för att inte röja sin könstillhörighet. När hon får frågan om hon låtsats vara man svarar hon att hon ”inte låtsades vara någonting”. Hon berättar vidare:

*Som för nån dag sedan i den nya 25-mannainstansen. Jag frågade raidledaren om det var okej att inte joina vent för jag ville inte börja snacka. Då tappar folk fokus. Det blir så när tjejer är med.*

Även Shirin berättar om kvinnliga spelare som väljer att vara tysta i röstchattar. Shirin som i första hand spelar FPS-spelet *Call of Duty: Modern Warfare* har startat en egen nätgemenskap för tjejer som spelar digitala spel. Genom denna har hon kommit i kontakt med flera kvinnliga spelare. Hon återberättar dessa kvinnliga spelares erfarenheter:

*De är ju med i klaner där ingen vet att de är tjejer. De behöver inte alltid komma in på Ventrilon, det är inget krav i alla klaner. Det har börjat bli*

*lite så där att man ska ha TeamSpeak eller så men det finns fortfarande klaner där det inte är ett krav. Tjejerna är trötta på sexistisk bullshit som de får höra varje dag. Mig rinner det av som vatten men de är trötta så de tar nåt neutralt namn bara och så spelar de. Flera har tackat mig [för att ha skapat nätgemenskapen]. Men det kommer ju inte förändras under en natt. Spelkulturen är ett av de sista områdena som är väldigt mansdominerat och där det är okej att det är så. Det ses som okej att skoja om kvinnor och så. Det är tekniskt och det är soldater, speciellt i det jag spelar, jag vet inte hur det är i rollspel, det gillar väl alla.*

Det finns även berättelser om aktivt motstånd mot kränkningar bland de intervjuade spelarnas utsagor. Rut berättar hur det till sist blivit för mycket plumpa skämt som anspelat på kön från en spelares sida.

*Den här sydafrikanen kommenterade att jag var arg med "Haru mens eller?". Jag svarade att "Det är inte ens roligt" men tänkte inte mer på det utan tyckte bara han var en idiot då. Sen hade den här engelsmannen sagt åt honom att han fick be om ursäkt och då gjorde han det. Han sa att han menade inget egentligen men att han brukade skoja sådär. Då sa jag att det väl var ok men att det blir jävligt gammalt efter de tre år man spelat. Sa åt honom att han fick skärpa sig och han lovade att han skulle göra det. Sedan dess har han varit snäll.*

Ruts historia är ett exempel på hur frågan om spelares beteende, beträffande hur könstillhörighet hanteras, blir ett diskussionsämne i sig. Efter ett diskriminerande skämt korrigeras en spelare och får be om ursäkt. Shirin har engagerat sig aktivt mot den här typen av kränkningar genom att skapa en nätgemenskap för spelande tjejer. Något som inte passerat helt obemärkt genom onlinespelkulturen. Shirin berättar hur hennes försök att ge tjejer en mer legitim plats i spelvärlden inte alltid tagits emot positivt av alla spelare. Istället har hennes grupp uppfattats som en provokation och hon berättar om konflikter med, för henne, helt okända spelare:

*En skiss på en miljö i spelet World of Warcraft.*





*Det var en kille som skrev "du får sluta skicka dina gamer-girls till min server för alltid när de kommer på ska de skriva att de är tjejer och då slutar alla killar att spela och börjar prata med dem". Jaha, vad är det för killar du har på din server egentligen? Hur är det mitt problem? Han var skitförbannad och skrev paragrafer om hur han skulle förstöra för mig. (...) De flesta är bara förbannade för stunden tror jag. Ibland gör de något som kallas för trolling. De hittar på en massa för att göra dig förbannad. Men då tänker jag bara, tack, nu fick jag mer motivation, tack, mera.*

Att som Shirin försöka rucka på normerna i onlinespelkulturen bemöts inte alltid positivt. Det upplevs rubba den ordning som råder. Jens sammanfattar det i två meningar:

*Det är normen att vara kille och spela. Bryter man den och är tjej så uppstår full panik.*

### Gamers och girl-gamers – sammanfattning och diskussion

Sammantaget ger de intervjuade ungdomarna bilden av att man kan vara på flera olika sätt i spelkulturen som både kvinnlig och manlig spelare. En slutsats som är föga anmärkningsvärd eftersom den naturligtvis gäller för de flesta sammanhang. Samtidigt tycker sig dock spelarna se att det finns en tydlig norm för hur saker i spelkulturen generellt sett förhåller sig. Normen utgörs av en manlig spelare, vilket gör att kvinnliga spelare skiljs ut och blir speciella. Detta kan leda till en slags uppvaktningskultur där kvinnliga spelare får virtuella föremål och extra hjälp i spelen. En form av särbehandling som samtidigt sexualiserar de kvinnliga spelarna, det vill säga att de värderas utifrån sin sex-appeal, sitt sexuella beteende och görs till objekt för de manliga spelarnas anspelningar. Detta sätt att värdera de kvinnliga spelarna samexisterar sida vid sida med det normsystem där det är spelarens skicklighet som värderas. Det uppstår alltså en slags dubbelhet i vilka normer som ger tillträde till och status på onlinespelens sociala arena, en dubbelhet som ligger bakom ifråga-



sättandet av kvinnliga spelares legitimitet som spelare och leder till situationer där de ombeds ”bevisa” sin spelskicklighet.

Att säga att onlinespelkulturen i sig är diskriminerande är således att förenkla vad som tycks vara komplexa strukturer. Däremot framgår det av ungdomarnas berättelser att kön inte är något som passerar obemärkt i spelsammanhang. Könstillhörighet överskrids inte på samma sätt som ålder och nationalitet. Istället åsidosätter kön delvis ett normsystem som bygger på spelares skicklighet.

Eftersom onlinespelande är en social arena där den egna kroppen inte är närvarande är det dock möjligt för kvinnliga spelare att inte aktualisera sitt kön. Det går inte att avgöra vem personen på andra sidan skärmen är om denne väljer att inte tala om det. På så vis behöver inte kön bli en värdegrund för social status och spelen återfår en gränsoverskridande kvalitet. Detta ställer tjejer som spelar inför valet att antingen berätta vem de är och finna sig i underordningen av kvinnliga spelare eller att inte nämna något om sin identitet och passera som en manlig spelare. Denna strategi är dock beroende av teknikens egenskaper. Efterhand som röstchatt blir vanligare kommer det inte längre att vara möjligt att hålla kön utanför de möten som sker i onlinespelen.

### **Vänskap och möten IRL**

Den sista resultatdelen i denna rapport handlar om hur de möten som sker i onlinespelkulturen kan leda till de mest märkliga vänskapsrelationer. Relationer som i vissa fall sträcker sig utanför onlinespelen. Dessa möten kan initieras av en ren slump för att sedan fördjupas och ibland få livsavgörande konsekvenser för individerna. Erik berättar något som påvisar denna slumpmässighet:

*Du kan snacka med en person men du vet inte vilket kön den har, hur gammal den är eller varifrån personen kommer. Jag satt en gång hos min brorsa och spelade. Började snacka med en snubbe och frågade varifrån*

*han kom. Han svarade "Sverige". "Jaha, var i Sverige?" "Göteborg". "Var i Göteborg?" "Frölunda" "Vilken gata?" Då visade det sig att vi satt grannar och nästan hade kunnat vinka till varandra. Hur sjukt är inte det då?*

Jens berättar en av de märkligaste berättelserna i intervjumaterialet om hur han lärt känna en person online.

*Jag brukade använda ett nick från Silmarillion när jag spelade. Så skulle jag skapa en hotmail-adress men då var inte det här ovanliga namnet tillgängligt. En dag kom jag på att jag skulle försöka lägga till personen som hade adressen på MSN så det gjorde jag. Det visade sig vara en 33-årig, israelisk businessman som gjorde affärer med USA som svarade. Han hade bara hört namnet och visste inte vad det kom ifrån, rollspelade inte överhuvudtaget. Jag satt och snackade med honom i flera veckor. Han älskade Israel och allt vad det hette. Det var väldigt intressant att få insikt i hur de tänkte.*

En del av spelarna har tagit sina bekantskaper ut ur onlinespelsvärlden och träffats utanför spelen. Det handlar dels om träffar mellan ett par spelare men också om mer organiserade möten för gillen och klaner. Erik berättar:

*Jag åkte till England en gång också. Kände flera spelare från Dark Age of Camelot där, bland annat en spelare som var värsta halv-adelsmannen och en annan som jag bodde hos. Mamma tyckte inte att jag skulle åka men jag hade ju snackat med personer där i ett och ett halvt år. Vi hade jättetrevligt och jag träffade en massa personer från gildet. (...) Killen jag bodde hos var jätteschysst men han bodde lite i slummen.*

Janne har en vän som han fortfarande pratar med trots att han numera slutat spela. Han har träffat denne vän en gång under relativt odramatiska former:

*Han bor nånstans nere i södra Sverige och jag har träffat honom en gång. Han och hans familj skulle gå på Liseberg så då passade jag på. Vi hade snackat lite på Ventrilo innan och inte bara snackat spel. Vi satt och snackade samtidigt som vi spelade. Han är ett år yngre än mig och väl den enda vän som har fastnat.*

Ungdomarna berättar också om hur spelare kan lära känna varandra och inleda kärleksrelationer. Rut berättar att hon spelar ihop med sin pojkvän och på frågan om hon träffat honom i spelet svarar hon:

*Ja, det är faktiskt mycket vanligare än man tror. Vi är inne på andra året nu. Han är en i mitt gille som annars mest består av gamla svenska IRL-polare sen tre år tillbaka.*

Janne har erfarenhet av att spela ihop med personer som träffats genom spelet.

*Jag spelade med ett par som var förlovade och jobbade på samma ställe och spelade samma spel. Det kunde vara svårt ibland för båda var starka spelare och behövde en gå för att laga mat, handla eller tvätta så behövde ju den andra också gå.*

För spelarna tycks detta med vänskap och kärleksrelationer som har sitt ursprung i något onlinespel vara ganska odramatiskt. Detta trots att om man ser på relationerna utifrån kan de framstå ha exotiska drag. Det vill säga att människor med skilda bakgrunder och nationaliteter träffas genom en ren slump, flyttar ihop och blir till ett par. Shirin berättar om hur en äldre spelare blivit tillsammans med mamman till sin yngre spelkompis.

*Den här mannen hade suttit och pratat privat med sin spelkompis. När kompisen lagt ner sina hörlurar hade mamman kommit och satt sig och*



*börjat prata och det var så de träffades. Hon var i Tyskland och han satt i Lund. De hade bara sett varandra på bild men sen kom hon till Sverige.*

### Vänskap och möten IRL – sammanfattning och diskussion

Onlinespel utgör liksom alla sociala arenor en mötesplats där vänskap och relationer kan uppstå. För de intervjuade spelarna är detta inget märkvärdigt utan precis som Rut uttrycker det så vet de att detta med att spelare träffas utanför spelen är ”vanligare än man tror”. Enligt statistiken är det så mycket som var tionde spelare som har träffat en vän de fått i spelen utanför spelen (Cole & Griffiths, 2007). När man ska förstå de möten som sker i ett onlinespel är det viktigt att se att spelarna, exempelvis Rut, vet hur vanligt det är att spelare även möts IRL. För spelarna kan alltså mer stå på spel än bara en ytlig och tillfällig kontakt via chattkanalen i ett spel. Jens berättelse om hur han lär känna en affärsman från Israel genom att vilja ha sitt nick från olika onlinespel som hotmail-adress vittnar om slumpmäs-



sigheten i vilka bekantskaper man kan göra online. En slumpmässighet som kan ses som en del av onlinespelens gränsöverskridande. För spelarna är det alltså inte märkligt att åka till äldre spelare eller att det sker gränsöverskridande möten över samhällsklasser, Erik kände exempelvis en "halv-adelsman" i England men vännen han i första hand besökte bodde "lite i slummen." Dessa möten kan för en utomstående te sig främmande och det är förstäligt att föräldrar kan känna oro inför att deras ungdomar åker iväg på guildmöten. Vad vi ser här är en ny social arena med egenskaper som delvis bryter mot en social ordning vi förväntar oss att möten ska ha. Med tanke på den oro som finns kring barns och ungdomars möten med äldre på nätet är det också centralt att se att i onlinespelkulturen deltar personer som har stor ålderskillnad mellan sig. Att en 14-åring i detta sammanhang blir vän med någon som är dubbelt så gammal är inget ovanligt utan något som förekommer på den nya sociala arena som onlinespelkulturen utgör.

## Diskussion

### ***Studiens begränsningar***

Den här studien är rent kvalitativ. Det går därför inte att säga något om hur frekvent olika sociala mönster förekommer i onlinespelkulturen. Studien har beskrivit karaktären på de möten som kan förekomma i onlinespel med avseende på nationalitet, ålder och kön. Studien visar mönster som återfinns i de intervjuade spelarnas berättelser men gör inga anspråk på att ge någon helhetsbild, det finns med all sannolikhet mer att säga om hur onlinespel fungerar som social arena. Studien ska därför ses som *en* bild av hur människor möts i och genom spelvärldar. En bild som kan fördjupas och nyanseras av flera studier. Vidare bör det förtydligas att resultatet bygger på spelarnas självbilder av sitt eget spelande. I den mån det förekommer känsliga företeelser i spelkulturen, exempelvis cybersex, kan spelare ha svårt att uttrycka detta i en intervjusituation. Det kan därför tänkas att spelare har utelämnat en del berättelser vid intervjutillfällena.

### ***Gränsöverskridandet***

Den samlade resultatbilden stärker argumentet att onlinespel har en gränsöverskridande potential. I intervjumaterialet återkommer berättelser om hur människor med förhållandevis olika bakgrunder möts och deltar i en gemensam aktivitet. Ett deltagande som ibland leder till oväntade möten vilka inte hade varit lika enkla att uppnå utanför onlinespelkulturen. Möten som kan innebära en del unika erfarenheter för enskilda spelare. Baksidan av gränsöverskridandet och att alla kan göra sin röst hörd är, precis som i del flesta nätge-

menskaper, att spelare kan komma i kontakt med icke-demokratiska och främlingsfientliga sammanhang. Det finns dock ingen anledning att tro att det skulle finnas en större risk för detta i ett spel än i andra nätgemenskaper.

Gränsöverskridandet som sker vid onlinespelande tycks bero på två saker. Dels utgör spelen onlinegemenskaper, det vill säga det sker en kroppslös kommunikation där det ofta är möjligt för spelare att vara anonyma och välja vad de berättar om sig själva. Samtidigt bygger gränsöverskridandet på att det handlar om spel, där individer reduceras till att bli spelare. En fotbollsmatch på en personalfest kan vända upp och ned på sociala hierarkier och reducera arbetsledare till att för en kortare tidsperiod bli en position på spelplanen. Den status som någon har i världen utanför spelet får mycket liten betydelse på spelplanen. I onlinespelkulturen betyder detta att social status till stor del bygger på kompetens i det aktuella spelet. Det kan beskrivas som att spelaren inte alltid kan ta med sig attribut som status och samhällsposition in i spelen. Som studien visar åsidosätter dock kön denna regel. Könstillhörighet kan bli ett attribut som åsidosätter prestationskulturen, det vill säga något från världen utanför spelplanen får betydelse i den sociala interaktionen.

### ***Prestation, vänskap och könstillhörighet***

Att kunna spela och vara hyfsad på engelska är centrala egenskaper för att få delta i spelkulturen. Om en spelare inte behärskar spelet eller inte kan göra sig förstådd kan detta påverka andra spelares upplevelse av spelet. Så länge en rimlig spelkompetens och engelskkunskap finns kan spelare ha överseende med saker som ålderskillnad. I prestationsinriktade gillen och klaner är kravet på spelskicklighet ännu mer uttalat. Detta skapar en typ av prestationskultur som inte alltid är något som alla spelare efterfrågar. Det är rimligt att anta att den typ av gillen och klaner som bygger på spelare som känner varandra IRL och har mycket kontakt utanför spelen har andra vär-

degrunder för deltagande. När personerna har en relation till varandra utanför spelen blir denna vänskap något som kan åsidosätta den hårdare prestationskulturen, det vill säga att man kan ha överseende med en vän oavsett dennes kompetens. I de intervjuade spelarnas berättelser beskrivs könstillhörigheten kunna fungera på ett liknande sätt för kvinnliga spelare. Att vara kvinna är något som inte reduceras av att man samtidigt är spelare, det vill säga att kvinnliga spelare har svårare att bara bli en i laget. Istället uppkommer en tradition av särbehandling som i sin tur följs av motreaktioner. En del manliga spelare ljuger om sitt kön för att på sina egna villkor kunna få fördelar av särbehandlingen. En del kvinnliga spelare väljer att inte gå ut med sin könstillhörighet för att slippa särbehandlingen. Kvinnliga spelare blir också ifrågasatta och ombeds "bevisa" sin spelskicklighet. En motreaktion vilken på ett sätt är ett försök att återupprätta den strikta prestationskulturen men som samtidigt får en diskriminerande effekt.

Det bör även noteras att kravet på prestation och kommunikation kan vara beroende av hur spelmekaniken i ett spel fungerar. I spel där spelare är direkt beroende av att kunna samordna sina aktiviteter och där det krävs mycket samarbete är det tänkbart att detta krav ökar. I spel där det inte är lika problematiskt om en enskild spelare är dålig eller där koordination mellan spelare inte är lika viktig blir kraven på prestation och kommunikation inte lika centrala.

### ***En ny mötesplats***

I denna rapport har vi försökt att ge en nyanserad bild som varken förenklar eller idealiserar de möten mellan människor som sker i onlinespelvärldar. Som mötesplats är spelvärldar mångtydiga. De kan vara en global kontaktyta med möjlighet till kommunikation över sociala och kulturella barriärer. Mötena präglas av en slumpmässighet, man kastas in i situationer där man ska samarbeta och kommunicera med totala främlingar. Denna slumpmässighet kan även



innebära en risk att man hamnar i ett sammanhang som präglas av intolerans eller som kan vara oangenämt på andra sätt för den enskilda spelaren. Ytterst handlar dock onlinespel om att spela spelet och det sociala livet i spelvärldarna kretsar kring detta. I jämförelse med flera andra nätgemenskaper tycks de sociala riskerna i onlinespel vara ganska harmlösa. I enstaka fall kan spelare tänkas råka ut för att någon de känner från spelen inte motsvarar förväntningarna vid ett möte IRL. Den största sociala risk en onlinespelare tar är nog ändå att bli kritiserad för sin prestation och kallad för nybörjare, noob eller 12-åring.

*Soldater närmar sig ett hologram som sprider den diktatoriske ledarens propaganda. Uppgiften är att stoppa denna desinformation. Ur spelet Starcraft II.*





RESTRICTED



REAL MEN DRILL

## Ordlista

**Call of Duty:** En serie FPS-spel (se nedan) i krigsmiljö, som hittills utkommit i sex delar. Call of Duty kan spelas både i enspelarläge och mot andra spelare online. Spelet finns både till PC och konsol. Kallas även CoD.

**CoD:** Se Call of Duty.

**Counter-Strike:** Ett populärt FPS-spel som kräver stor färdighet rent speltekniskt genom reaktionsförmåga, förmåga att förutse motståndarens taktik, snabbhet etc. Man spelar i lag och kommunicerar i realtid. Kallas även CS.

**CS:** Se Counter-Strike.

**Daily quest:** Ett uppdrag i *MMORPGs* som kan göras om dagligen.

**Day of Defeat:** Ett FPS-spel som utspelar sig under andra världskriget.

**Defence of the Ancients:** Ett RTS-spel. En inofficiell och väldigt populär karta till spelet Warcraft III. Kallas även DotA.

**Diablo:** Ett av de mest kända exemplen på ett action-rollspel.

Även här levlas, väljs klasser, hanteras trollformler och utrustning precis som i ett rollspel, samtidigt som det görs i realtid, som i ett actionspel.

**DotA:** Se Defence of the Ancients.

**Dreamhack:** Världens största LAN (se nedan) enligt Guinness Rekordbok. Hålls flera gånger årligen på olika platser runt om i Sverige, ibland med över 10 000 besökare.

**Dropa:** I flera *MMORPGs* får man olika föremål när man dödat ett monster. Att monster på detta vis släpper ifrån sig föremål kallas för att de droppar något.

**Enchanting:** I spelet World of Warcraft kan vissa spelare förbättra vapen och rustning med olika förtrollningar, detta kallas för att *enchanta*.

**Everquest:** Ett MMORPG.

**FarmVille:** Ett spel som kan spelas av Facebookanvändare.

**Final Fantasy XI:** Ett MMORPG.

**FPS:** Står för First Person Shooter. Benämning för spel där man ser spelvärlden genom ögonen på en karaktär.

**Guild Leader/GL:** Den spelare som är högst i gildet och därför har möjligheter att styra över de verktyg som håller samman gildet.

**Game Master/GM:** En slags övervakningsperson, anställd av spel-företaget, som hjälper till att lösa problem och tvister på spel-servrarna.

**Grinda:** När spelaren är på samma ställe och dödar en och samma typ av monster för att få erfarenhetspoäng. Ofta en slitsam aktivitet som inte uppfattas som särskilt rolig av spelare.

**Guild/Gille:** En gemenskap av spelare. Spelet har funktioner och verktyg för att hålla samman dessa grupper. Vissa gillen är fokuserade mot vissa spelmoment, såsom raider eller rollspelande. Gillen har en guild leader som har den yttersta makten att ta in och kasta ut spelare.

**Guild Wars:** Ett CORPG (Competitive Online Role Playing Game). Skiljer sig från MMORPGs bland annat genom att det inte har någon månadsavgift.

**Guld:** Valuta i spelet.

**Instans:** En instans är en avgränsad plats, en byggnad, en grotta eller liknande som fem eller fler spelare går in i tillsammans. I dessa instanser finns ett antal bossar, monster som kräver gruppkoordination för att spelarna ska besegra dem. Dessa bossar har sedan skatter på sig som spelarna kan få när de vunnit striden.

**IRL:** IRL står för In Real Life. Slanguttryck för ”i verkligheten”, alltså inte i spelvärlden.

**Karaktär:** Spelarens figur i spelvärlden. I spelets början har spelaren ett antal val då karaktären skapas, såsom utseende och kön. Raserna har olika fördelar och nackdelar. Exempel på raser i World of Warcraft är tauren, nattalv, människa, troll, odöda och dvärg. Karaktärens möjligheter i förhållande till spelmoment och spelstil beror på vilken typ av klass den är. I World of Warcraft finns bland annat krigare, präst, druid och jägare.

**Klan:** En grupp spelare som övar och tävlar tillsammans, oftast i FPS- och RTS-spel.

**LAN:** LAN står för Local Area Network. Ordet LAN betecknar det man gör när man träffas, umgås och kopplar ihop sina datorer i ett lokalt nätverk. På LAN spelar man spel eller fildelar. Se även Dreamhack.

**Level/Levla:** World of Warcraft har en beståndsdel som alla MMORPG har, nämligen att spelkaraktären avancerar och utvecklas under spelets gång. För att bedöma avancemanget finns ett mätverktyg där spelaren ser hur mycket karaktären ökar. Mätverktyget baseras på vilken nivå (level) spelaren är på. För att avancera (levla) kan spelaren bland annat göra uppdrag, döda monster, etc. och får på så sätt ett antal erfarenhetspoäng.

**MMORPG:** MMORPG står för Massively Multiplayer Online Role Playing Game. Ibland även MMO eller MMOG. En typ av datorrollspel på internet som kan spelas av flera tusen spelare samtidigt.

**Mount:** Mer eller mindre exotiska rid- eller flygdjur i MMORPG som används för transport av karaktärer.

**MSN:** Microsofts tjänst för snabbmeddelanden som används till både text- och röstchatt.

**Mutant:** Ett rollspel från 80-talet.

**Nick:** Smeknamn, det namn en person kan ha i en nätgemenskap.

**Ninja:** Att i MMORPGs ta ett föremål utan att man är berättigad till detta.

**Noob:** Skällsord för dåliga spelare.

**Ping:** Mått på hur snabbt datorkommunikationen med spelets server sker, vilket, speciellt i FPS- och RTS-spel, kan ha stor betydelse.

**PlayStation 3:** Sonys senaste spelkonsol. PS3 är lite dyrare och har lite bättre prestanda än andra populära konsoler, som t.ex. Xbox 360 och Wii. Förkortas PS3.

**PS3:** Se PlayStation 3.

**Quest:** Ett uppdrag i MMORPGs som spelaren får av så kallade NPCs (non-player characters) och som utförs mot belöning i form av pengar, föremål och/eller erfarenhetspoäng.

**Raid/raida:** En raid är en större grupp av spelare (10/25) som tar sig an en svårare instans. Raidande kräver att spelaren har uppnått en viss level (oftast den högsta nivån), samt skaffat viss utrustning och förmåga att hantera sin spelkaraktär i förhållande till vad som förväntas av denne i gruppen av spelare.

**Rolla:** Att i ett MMORPG slå tärning om något föremål.

**RTS:** RTS står för Real Time Strategy. Dessa spel handlar om att bygga upp och kontrollera en armé med olika enheter, som krigar mot andra arméer.

**Röstchattprogram:** Det finns flera gratis kommunikationsprogram för röstchatt. Med dessa program kan man, med hörlurar och mikrofon, ansluta sig till servrar och samtala med andra spelare. T.ex. Ventrilo, TeamSpeak och Skype.

**Shard:** Ett annat ord för server.

**Spawn:** Beskriver processen när en varelse eller ett föremål inträder i spelvärlden.

**StarCraft:** Ett RTS-spel.

**Tank:** En spelare som har kraftig bepansring och därför kan vara den som tar emot attackerna från monster i strid.

**Tauren:** En ras i World of Warcraft.

**Trolling:** en internet-term för när en person uppsåtligen genom

obscent, kränkande eller hatiska åtgärder försöker att störa en nätgemenskap eller skapa reaktioner, uppmärksamhet och kontrovers.

**TS:** TS står för TeamSpeak. Se Röstchattprogram.

**Ultima Online:** Ett MMORPG.

**Vent:** Vent står för Ventrilo. Se Röstchattprogram.

**Warcraft III:** Ett RTS-spel.

**Warhammer:** Ett figurspel med fantasytema som spelas med omkring tre centimeter höga modeller i tenn eller plast som spelaren själv får limma ihop och måla.

**Wii:** Nintendos senaste spelkonsol. Nintendos spelkonsoler förknippas ofta med spelen om figuren Mario.

**WoW:** Förkortning av World of Warcraft.

**Xbox 360:** Även X360. Microsofts senaste spelkonsol.



## Referenser

- Balksjö, J. (2010, mars 31). Spelkompisen ströp Erika, 27. Nu döms han till åtta års fängelse. *Aftonbladet*, s. 18.
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 575-583.
- ESA (2009). *2009 Annual report*. Nedladdad Maj 15, 2010, från The Entertainment Software Association Web: [http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA\\_EF\\_2009.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2009.pdf)
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O., & Chappell, D. (2003). Breaking the stereotype: the case of online gaming. *CyberPsychology & Behavior* 6:81-91.
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O., & Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online gaming. *CyberPsychology and Behavior*, 7:487-497.
- Hellberg, M. (2010, februari 18). Toni, 33. Så dödade jag Erika. *Expressen*, s. 8.
- Jansz, J., & Tanis, M. (2007). Appeal of Playing Online First Person Shooter Games. *CyberPsychology & Behavior*, 10(1), 133-136.
- Juul, J. (2009). *A casual revolution: reinventing video games and their players*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Lin, H., & Sun, C.-T. (2006). Boundary crossing in online gaming communities: Phenomenon and anxiety. I *LADIS International Conference e-Society* (ss. 294-279). Dublin, Ireland.
- Linderoth, J., & Bennerstedt, U. (2007). *Att leva i World of Warcraft: tio ungdomars tankar och erfarenheter*. Stockholm: Medierådet.
- Linderoth, J., & Säljö, R. (2008). "In here I am pretty": Online-

rollspel, stigma och identitet. I H. Rystedt & R. Säljö (Red.),  
*Kunskap och människans redskap: teknik och lärande* (ss. 31-50).  
Lund: Studentlitteratur.

Yee, N. (2001). *The Norrathian scrolls: a study of Everquest* (version  
2.5). Nedladdad Maj 26, 2010, från [www.nickyee.com/eqt/  
report.html](http://www.nickyee.com/eqt/report.html).

**En skiss på en Worgen, en av de  
nya spelbara raserna i World  
of Warcraft-expansionen  
Cataclysm.**





Denna rapport togs fram år 2010 av kommittén Medierådet. Eftersom den fortfarande är aktuell och efterfrågad har ett nytryck gjorts av myndigheten Statens medieråd som från den 1 januari 2011 tog över verksamheten från Medierådet.

---

Den här rapporten handlar om onlinespel som en ny form av social mötesplats. Det rör sig om gränsöverskridande möten där barriärer som ålder och nationalitet ibland försvinner. Samtidigt visar den på att spelkulturen kan vara en prestationskultur där kön ibland snarare befästs än överskrids.

Rapporten ger röst åt spelarnas egna berättelser och erfarenheter av såväl gemenskap som konflikter.

Studien är genomförd av docent Jonas Linderoth och spelbibliotekarie/forskningsassistent Camilla Olsson på institutionen för pedagogik, kommunikation och lärande vid Göteborgs universitet.

---

**Statens medieråd** är en mediemyndighet som ska verka för att stärka barn och unga som medvetna medieanvändare och skydda dem från skadlig mediepåverkan. Myndigheten ska följa medieutvecklingen när det gäller barn och unga samt sprida information och ge vägledning om barns och ungas mediesituation. Myndigheten ska fastställa åldersgränser för film som är avsedd att visas för barn under 15 år enligt lagen om åldersgränser för film som ska visas offentligt. Statens medieråd driver även kampanjen Det unga internet, med stöd från EU:s Safer Internet Programme. För mer information, besök myndighetens webbplats [www.statensmedierad.se](http://www.statensmedierad.se)

**Statens medieråd**

Box 27204 102 53 Stockholm Besöksadress: Borgvägen 1, pl 5

Tel: +46(0)8 665 14 60 Fax: +46(0)8 21 01 78

[www.statensmedierad.se](http://www.statensmedierad.se) [registrator@statensmedierad.se](mailto:registrator@statensmedierad.se)