



KVINDER OG GAMING

Kvindens oplevelser med diskrimination og
objektivisering i online gaming

Marc David Johnsen

Speciale – Geografi – Roskilde Universitet.

Studenummer: 60706

Mail: mdavidj@ruc.dk

Anslag: 101.145

Abstract

This paper wishes to examine women's experiences with gaming in Counter-Strike. Most of the literature on this subject is quantitative data and the few articles that have quantitative data don't focus on women's experiences. This paper starts with a review of the overall literature on the subject. This leads to a minor ethnographic research in LAN Gamebox in Herning in Denmark. Data collected at Gamebox are used to make a guide for interviews. These interviews will be narrative interviews, where the main focus will be to try to bring women's experiences into light. The theory in this paper is mainly in the context of identity, with focus on positioning, identification and becoming. Also drawing inspiration from Foucault's focus on power and Goffman's stigma. Coping mechanisms in a male-dominated workspace is also a focus point (since the literature argues that gaming is a male-dominated space) with Social Identity Theory. Here we look at experiences, female role models and social support. During the process of writing this paper, we found some limitations in the method of using narrative interviews. Because of this the method Memory Work is tried implemented at the end of the paper. Although this method wasn't completed before the deadline of the paper.

Indholdsfortegnelse

Abstract	1
Indledning.....	3
Problemfelt og motivation	4
Hadet mod kvinder i esportsmiljøet.....	4
Litteraturen på området.....	6
Opsamling.....	9
Problemformulering	9
Teori.....	10
Identitet.....	10
Social Identity Threat.....	11
Opsamling.....	12
Metode	13
Etnografi	13
Voxpop/Go-alongs.....	13
Empiriindsamling	14
Gamebox.....	14
Opsamling.....	16
Interviewguide.....	17
Præsentation af indsamlet empiri fra interviews.....	18
Analyse	20
Identitet.....	20
Coping-mekanismer.....	21
Konklusion	24
Styrker og begrænsninger	25
Perspektivering.....	26
Videre arbejde	27
Memory Work	27
Ordforklaring	34
Litteraturliste.....	35
Bilagsoversigt.....	37

Indledning

Denne rapport har til formål at undersøge, og forsøge at skabe et overblik over, kvinders oplevelser indenfor gaming – nærmere bestemt i Counter-Strike. Den akademiske litteratur på området om esport og gaming argumenterer for, at gaming-rummet er et maskulint domineret rum og at kvinder ofte oplever objektivisering og sexismen her. Dog skrives der også, at der generelt mangler viden på området omkring gaming – og specielt med henblik på kvinder og gaming. Litteraturen har overordnet fokuseret på kvalitativ forskning, der har konkluderet, at der er et problem i gaming-rummet, når det kommer til kvinder (Enkelte kvantitative artikler har også dette fokus). Dog findes der (umiddelbart) ingen forskning, som forsøger at skabe overblik over, hvad det er kvinderne oplever når de gamer. Derfor vil denne rapport forsøge at bruge en narrativ tilgang til interviews, og derved klarlægge nogle af de generelle problemstillinger, som kvinder står overfor i deres hverdag med gaming. Empiriindsamlingen til rapporten er inddelt tre (fire – vendes der tilbage til) faser. Først er der gennemgået litteratur på området. Her er relevant litteratur udvalgt og brugt i problemfeltet i rapporten. Denne litteraturgennemgang skaber grundlag for spørgsmål til mindre etnografiske undersøgelser til LAN eventet Gamebox i Herning i april 2022. Empirien indsamlet til Gamebox skaber grundlag for spørgsmål til interviewguide, der bruges til narrative interviews med 4 kvinder, som alle gamer til hverdag. Til sidst analyseres empirien og sættes i samspil med relevant teori udvalgt til rapporten. Teorien omhandler primært identitetsdannelse og coping-mekanismer, som er dokumenteret til at virke i mandligt domineret erhverv.

Under empiriindsamling opstod der udfordringer i forhold til de narrative interviews. Ved disse interview var meningen, at der, som udgangspunkt, skulle fokuseres på én episode fra kvinderne – der kunne derefter suppleres til fortællingen fra andre episoder. Men efter interviews med fire kvinder blev det klart, at denne metode ikke fungerede i interview form, for kvinderne kunne ikke skelne den ene episode fra den anden, fordi de ting de oplever i gaming, er så normaliseret, at det er en hverdagsting for dem. Derfor endte de narrative interviews hurtigt i en 'almindelig' interviewform. Derfor blev der valgt at udskyde specialet og prøve en anden metode – Memory Work, som har til formål, at tage enkelte minder og i samspil med andre, skabe et generelt billede fokusområdet. Dog kræver denne metode flere møder (som fokusgruppe) og processen nåede aldrig at blive færdiggjort. Derfor er rapportens opbygning sådan, at den er skrevet 'færdig' med analyse og konklusion, med brug af de narrative interviews. Derefter kommer afsnittet 'Videre arbejde', hvor der arbejdes videre med metoden Memory Work. Dog er denne metode, som nævnt, ikke afsluttet inden deadline for rapporten (mere om det i selve afsnittet).

Problemfelt og motivation

Gaming og esport er et emne, som altid har fyldt meget i mit liv. Fra jeg var ung og selv spillede meget computer, til mit voksne liv, hvor jeg har trænet unge og generelt forsøgt på at have en indflydelse på esportsmiljøet i Danmark. Siden april 2020 har jeg arbejdet frivilligt som (online) Counter-Strike¹ (forkortes til CS) træner i foreningen Sørby Esport, der ligger i Slagelse. Igennem min tid i esportsmiljøet har jeg oplevet en stigende grad af had mod kvinder i miljøet. Kvinder som spiller CS er ofte udsat for objektivisering og sexisme. Spillet har in-game voice-communication, hvilket gør, at de ofte ikke kan 'skjule' deres køn, som de ville kunne i mange andre computerspil, hvor kommunikationen ofte foregår på skrift. Personligt har jeg selv oplevet dette utroligt mange gange. Det kan være alt fra 'sjove' kommentarer fra afsenderen til decideret krænkende og hadefulde kommentarer. Jeg oplever ofte også, at kvinderne sidder alene, da det er sjældent, at nogle af de andre holdkammerater forsværer dem. Jeg undrer mig over hvordan denne had og disse krænkelse påvirker de piger og kvinder, som dyrker esport, både på hobby- og professionel basis. Toppen af dansk kompetitiv CS hedder Power Ligaen². Her spiller 142 hold – med 5 spillere på hver, i 5 forskellige ligaer (ligaen og 1.-4. division), hvor ligaen har de bedste danske CS-hold (udover Astralis, Heroic og Cph Flames). Ud af de 142 hold er 3 fuldtidsprofessionelle, og derudover 10-15 hold, som betaler deres spillere en lav månedsløn for at spille. Resten af holdene kan defineres som amatørhold. Ud af de 710 spillere i ligaen er der 4 kvinder (ingen af disse piger/kvinder spiller på hold, som får løn). Ruvalcaba et.al. argumenterer også for, at der stort set ikke findes nogle professionelle kvinder på den internationale esportscene (Ruvalcaba, et.al. 2018:3).

Hadet mod kvinder i esportsmiljøet

D. 22. december 2021 udgav Dust2.dk³ en artikel, hvori de skriver at ESL⁴ (en af de største turneringsarrangører til Counter-Strike) opstarter en Counter-Strike turnering kun for kvinder med over 500.000,- kr. i præmiepulje. Denne turnering skulle, ifølge ESL selv, være med til at bekæmpe diskrimination og fremme velvære i esport (Rask, 2021). Generelt i CS-verden var der mange delte meninger og holdninger til hvordan dette blev modtaget. I kommentarerne til nyheden på Dust2.dk ses mange kritiske holdninger til dette initiativ. I svar #6 skriver Mrnobody:

Kan man deltage som transkønnet? - Hvis ja så er jeg ledig, tænker mit out datede lorte aim⁵ stadig er bedre end 99% af kvindernes XDD (Rask, 2021).

Generelt ses der en tendens til, at mange af brugerne på Dust2.dk er af den holdning, at kvinder kan ikke finde ud af at spille CS. Pingenether skriver i svar #19.

Yikes... Hvad med de mænd der spiller af helvedes til og er skredet til Valorant⁶? Skal de også bæres rundt så de har en chance for at vinde? Det er sgu' sørgeligt at man kaster så mange

¹ Counter-Strike: Et af gaming-historiens mest populære og ældste skydespil. (udkom for mere end 20 år siden) – forkortes til 'CS'.

² <https://liga.dust2.dk/>

³ <https://www.dust2.dk/> - Danmarks mest kendte og brugte nyhedsmedie og forum ift. Counter-Strike.

⁴ <https://esl.com/>

⁵ Evnen til at ramme/skyde præcist i CS.

⁶ Et andet, og meget nyere, first person shooter spil (mange anser/anså det som en stor konkurrent til CS).

penge efter bunden af CS scenen, penge som kunne bruges i de turneringer som holdene har gjort sig fortjent til at spille i! (Rask, 2021).

Og i svar #60 skriver NiveK:

Hvorfor skal de øremærke over 600.000 til dårligere spillere? (Rask, 2021).

Twitterbrugeren MylleCSGO har på sin profil fastgjort en video på 1:06 minutter⁷, hvor hun har sammenklippet kommentarer hun har fået, fra en person i et spil CS. I videoen kommer en af Mylles medspillere med mange kommentarer:

Ja, ram ham så. Nårh, du er død. Men det kommer jo ikke som noget nyt – kvindfolk kan bare ingen ting. Jeg kan godt forstå, hvis du siger du lagger Mylle, for internettet i køkkenet er jo ikke særlig godt.

Mylle pikslikker.

Mylle siger: En under vindue.

Medspiller: En i din mor. Du er så lort altså. Det er jo helt sygt.

Mylle din fede hest, man. Jeg håber du dør.

Til videoen har Mylle skrevet: *Kan virkelig godt forstå hvis ting som dette giver kvinder mindre lyst til at spille med drenge/mænd.*

Videoen har 127 kommentarer, som primært er personer, som rækker ud til Mylle, spørger om hun er okay, og siger, at hun bare skal sige til, hvis hun har brug for at snakke om episoden.

Generelt opleves der en holdning mod kvinder i miljøet, som antyder, at kvinder er dårligere end mænd når det kommer til at spille spillet. Denne tendens og kommentarer som disse er ikke kun noget der kunne (og stadig kan) opleves i Danmark. Over hele verdens i esports-fora var diskussioner om hvorvidt denne nye turnering henvendt til kvinder var fair overfor mændene, og det generelle argument for denne var 'at kvinder jo generelt er dårlige til Counter-Strike end mænd'. På Twitch⁸ ses også et stort problem med objektiverende sprog mod kvinder. Generelt ses der tendenser, som peger på, at mandlige streamere generelt får flere beskeder der omhandler deres spil. Hvor kvinder får flest beskeder der omhandler dem som køn (Nakandala, et.al., 2016). Der findes argumenter for, at dette er et strukturelt problem i vores samfund. Dette bliver også påpeget af Jessica Estephan, da hun bliver den første kvindelige Grand Prix vinder i Magic the Gathering⁹. I et interview med Forbes, bliver hun spurgt om, hvorfor hun tror, at hun er den første kvindelige vinder i Magic the Gathering 25-årige historie, hvortil hun svarer.

The thing is, when women my age grew up, we weren't really allowed to like "boy things." So if I started through my own independent will at 19, but my male counterparts have been playing and thinking about games since they were young, there's a significant disadvantage there. Women are competitive, it's just hard to compete at something you're opponents have a 10-year head start at (Orsini, 2018).

⁷ <https://twitter.com/MylleCSGO/status/1487132516851011584>

⁸ Online platform, hvor spillere streamer deres skærm mens de spiller, så andre kan se dem spille real time, samtidig med at de kan interagere med deres viewers gennem en chatfunktion.

⁹ Magic the Gathering er et rollespil, som spilles med spillekort.

Denne holdning bakkes op af Marja Leonhardt og Stian Overå, som forsøger at finde forskelle hos unge drenge og piger, i alderen 11-19 år, i deres brug af sociale medier og gaming. Her argumenteres for, at gaming er en ting man gør som barn, hvis man er pige, mens drenge ser det både som et børne- og ungdomstidsfordriv. Dette kan også ses ved, at piger ofte forbinder gaming med sjov og leg, mens drenge opfatter det sin lærerigt og anser det som en potentiel karrierevej. Derudover argumenteres også for, at de spil kvinder spiller, ofte er spil, som kan anses som en form for relations opbyggende/vedligeholdende. Hvor drenge er mere interesseret i komplekse og konkurrencedygtige spil (Leonhardt & Overå, 2021:7-8).

Litteraturen på området

I dette afsnit forsøges der at skabe et overordnet overblik over den akademiske litteratur på området i forhold til kvinder i gaming (og gaming generelt). Efter en gennemgang af litteraturen vil der til sidst skabes et overblik over empiri, som er relevant for denne rapport.

I den akademiske verden er esport et relativt nyt fænomen. I 2020 lavede Reitman, et al. (2020) et litteraturreview, for at forsøge at afdække litteraturen inden for esport. Her ses tydeligt, hvordan forskningen på området har taget fat over de seneste år. I alt indgår 150 artikler, fra perioden 2002-2018, i reviewet. Fra 2002-2008 produceres 1-3 artikler om året. Der sker derefter en lille stigning i perioden 2009-2015 ses der 3-16 pr. år. Herefter findes der 25 styk i 2016, 26 i 2017 og i perioden januar-marts i 2018 findes der 16 artikler. I dette litteraturreview er artiklerne inddelt i 7 kategorier: *sports science, cognitive science, law, sociology, business, media studies og informatik* (Reitman, et.al, 2020:34). Det skal dog tages i betragtning, at dette litteraturreview kun har søgt på litteratur på engelsk, og selvom størstedelen af litteraturen generelt er på engelsk, kan der mangle vigtig/relevant forskning på området (Reitman, et.al. 2020:43).

Her følger en kort gennemgang af dette litteraturreviews fund på området.

Business: Startede i 1980 da arkader med spillemaskiner begyndte at blive populære (Reitman, et.al., 2020:34). Herefter er det vokset fra enkelte forretningsejere til et økonomisk eco-system. Denne del af forskningen har blandt andet haft fokus på hvilke lande, som har performed bedst i forhold til turneringer og forbrugsmønstre i forskellige lande (Reitman, et. al. 2020:35).

Sports science: I 2005 dukkede fænomenet cybersport (esport) op i litteraturen for sports science. Her blev der diskuteret om esport overhoved kunne kaldes en sport. Den største grund til at flere ikke ville kalde esport en rigtig sport var manglen på fysisk udfoldelse (Reitman, et.al., 2020:35). Diskussionen kører stadig i flere forskellige miljøer, om hvorvidt esport er en sport. Dog har den nyere forskning på området ikke dette som et relevant fokuspunkt. Her ses mere empiriske studier, som har fokus på hvordan spillerne engagerer sig i esportskonkurrencer (Reitman, et.al, 2020:36).

Cognitive science: I 2011 begyndte der at blive lavet studier ift. de kognitive egenskaber esportsudøvere har og får. Dette havde primært fokus på, hvordan kompetitive spillere forstod det spillet og den kontekst de spillede det i, og hvad der gjorde forskellen fra den generelle spiller til eliten. Den nyere forskning fokuserer meget på hvilke stoffer hjernen udskiller hos de spillende spillere og hvordan de gør gavn af disse (Reitman, et.al., 2020:36).

Informatik: I informatik starter litteraturen i 2013. Dette omhandler mest indsamling af data i forbindelse med esport. Denne data vil herefter kunne bruges til forskning indenfor forskellige

områder af emnet. Senere kom der for eksempel fokus på hvordan hold spiller sammen i forskellige spil, både i selve spillet, men også de sociale relationer uden for spillet (Reitman, et.al., 2020:37).

Law: Der har også været forsket i esport indenfor love og regler. Her omhandler forskningsfeltet primært copyright og rettigheder til spil. Både i forhold til forskellige spil, men også i de enkelte spil. Hvis en spiller selv har lavet en avatar i et spil, er det så spiludgiveren eller spillere, der har rettigheden til denne avatar? (Reitman, et.al.,2020:38).

Media Studies: Media studies ser også på esport som et forskningsfelt. Her lå den tidlige fokus på relationerne mellem esport, "rigtig" sport og medier, og hvordan tilskuerne var til fysiske esportsevents. Senere omhandler forskningen primært den store del af esport som bliver livestreamet af enkeltpersoner – hvordan bliver denne persons community til og hvordan interagerer streameren med sine viewers? (Reitman, et.al., 2020:39).

Sociology: Indenfor sociologien har der været forskellige forskningsfelter inden for esport. Der har været fokus på store live-events i forbindelse med esport. Her var det interessante interaktionen mellem publikum og det gameplay (spillet) der blev vist. Der er også blevet forsket i køn og identitet, hvor fokusområderne har været på tilstedeværelsen af kvinder i kompetitiv esport og de generelle problemer med det gender-gap der opleves i esport. Overordnet konkludere disse rapporter, at der opleves en ulighed i forhold til køn i esport (Reitman, et.al., 2020:39).

Overordnet argumentere Reitman et.al. (2020) for, at forskningen inden for esport er så ny, at der er mange mangler, og der stadig er brug for viden på området (Reitman et.al. 2020:43).

Forskere har også været interesseret i, hvordan køn spiller en rolle i forhold til gaming. Kaye, Gresty og Stubbs-Ennis fortæller, at der findes forskning, som viser, at mandlige gamere er bias imod kvinders kompetencer i gaming. De argumenterer for, at 'gaming-space' er et maskulint rum, og der derfor er disse antagelser om kvindelige gamere (Kaye, et.al. 2017:3).

Enkelte nyere litteratur har fokus på det at være kvindelig gamer. I år (2022) har Daria Kuss et.al udgivet *To Be or Not to Be a Female Gamer: A Qualitative Exploration of Female Gamer Identity*. Her argumenteres der for, at langt størstedelen af akademisk litteratur om emnet gaming omhandler mandlige spillere. I denne artikel forsøges der at bidrage til gender-gap der findes i litteraturen ved at interview 20 forskellige kvinder fra Europa, som alle spiller computer (Kuss, et.al. 2022:1). Efter fundne i artiklen opstilles fire fokuspunkter: *To be or not to be a (female) gamer, Improving Social Skills, and Leveling Up on Mental Health, Not Always a Healthy Escape og There is more to Explore* (Kuss, et.al. 2022:5).

To be or not to be a (female) Gamer.

Nogle af de adspurgte kvinder identificerede sig selv som "gamere", dig hvor der flere, som beskrev dem selv som "kvinder der gamer". Flere nævnte også, at de ikke følte behovet for at sætte køn på begrebet, og derfor ikke kunne se en forskel på "gamer" og "kvindelige gamer" (Kuss, et.al 2022:6). Denne pointe argumenteres også af Morgenroth, et.al.

Women and men play video games in approximately equal numbers. Despite this similarity, video gaming is still strongly associated with men. A common justification for this stereotype is that, although women might play games, they should not be considered "true" or "hard-core" gamers (Morgenroth, et.al. 2017:1).

Herudover fortalte flere af kvinderne, at de ofte følte, at de, i spillet, blev bedømt på deres køn, frem for at blive bedømt på deres evner til at spille spillet. Derfor føler flere af dem sig også nødsaget til at forsøge at skjule deres køn, når de spiller spil online (Kuss, et.al. 2022:7). Der argumenteres at kvinder i gaming modtager tre gange så mange negative kommentarer, end mænd eller et uangiven køn gør (kuznekoff & Rose, 2012:1).

Improving Social Skills, and Leveling Up on Mental Health.

I den akademiske litteratur synes der generelt at være fokus på de negative aspekter i forhold til gaming. Dog talte de interviewede i denne artikel også om det positive. Her påpeger de, at der er flere af dem, som har fået stærkere sociale evner – både i den analoge verden, som i den digitale. Og derudover også, at gaming har hjulpet dem med at lære og træne sociale interaktioner. I modsætning til den generelle holdning, at gamere er enspændere, som bare passer sig selv, siger flere de interviewede, at de har fundet en tryghed i gaming, da de har kunne 'slippe væk' fra stressen i hverdagen, og at de har fundet flere bekendtskaber gennem gaming (Kuss, et.al. 2022:8).

Not Always a Healthy Escape.

Flere af de interviewede fortæller, at gaming godt kan tage overhånd, og det ofte er noget, som de længes efter, i sådan en grad, at de kan glemme/droppe at lave ting i deres hverdagsliv. De fremhæver specielt, at det formentligt har været et størst problem for dem i deres teenage-liv, og de her, flere gange, har aflyst planer med 'offline-relationer' for at kunne pleje deres online-relationer (Kuss, et.al. 2022:12).

There is More to Explore.

På trods af flere negative sider af gaming, så havde de fleste af de interviewede ikke en lyst til at game mindre. De fleste vil helst game den samme mængde som nu, eller gerne mere – dog var tiden et dilemma her. Mange gav dog udtryk for, at de gerne ville finde nogle communities, hvor de kan føle sig trykke og tilpas (Kuss, et.al. 2022:13).

Artiklen konkluderer til sidst, at på trods af at kvinder udgør omkring halvdelen af populationen af gamere er det underrepræsenteret i den akademiske litteratur på området. Kvindelige gamere er et stigma, som resulterer i, at de bliver udsat for sexisme, køns vold (*gender violence*), chikane og objektivisering. Derudover påpeges det også, at grundet dette stigma, er der en chance for, at flere kvinder ikke vil identificere sig som gamere og de vil derfor stoppe med online gaming, og derfor heller ikke drage fordel af alle de sociale og psykologiske goder ved gaming.

There is, therefore, urgent need for more research and actions to promote change, equity, education, and security for female gamers (Kuss, et.al. 2022:14).

Det skal dog pointeres, at der kan differencers mellem gaming på computere/konsoller og telefoner/tablets. For der ses en tydelig forskel i, at drenge/mænd, hvor et større antal gamer på computer/konsoller, hvor andelen af kvindelige- og mandlige gamere på telefoner og tablets er stort set lige (Leonhardt & Overå, 2021:8). Også Ruvalcaba et.al bakker dette argument op, da de ser en klar forskel i hvilke former for gaming drenge og mænd laver i forhold til piger/kvinder. Her beskrives mænd som mere hardcore gamere, og kvinder beskrives som casual gamere, som spiller mere hyggespil (som for eksempel Candy Crush, Pokemon Go osv.) (Ruvalcaba, et.al. 2018:3). Flere artikler argumenterer for, at området med kvinder og gaming er et relativt under-forsket område og at kvinder ofte har dårlige oplevelser når det kommer til gaming (McClean & Grittiths, 2018) og (Kaye & Pennington, 2016).

I litteraturen findes også artikler, som omhandler de fornærmelser og krænkelser kvinder udsættes for i forhold til gaming. Ét af problemerne kan være den måde mange videospil portrætter kvinder. Der er ofte

overdrevet kvindelige former på karakterende, og så har de ofte også meget lidt tøj på. Denne objektivisering kan lede til fornærmelser og krænkelser hos det kvindelige køn, da mænd der spiller mange af disse spil, ofte har en tendens til at være mere udtalt i forhold til objektivisering af kvinder (Ruvalcaba, et.al 2018:3-4).

Opsamling

I en, trods alt, ny litteraturgenre, findes der altså allerede mange grene og fortolkninger af dilemmaerne i gamingmiljøet. Relevant for denne rapport vil være fokuspunkterne omkring køn og identitet, i form af krænkelser af kvindelige gamere, fordi de er kvinder. Som nævnt ovenover, så stammer disse problemer helt tilbage fra de tidlige videospils repræsentation af kvinder, som 'oversexificerede' og underklædte. Disse repræsentationer har kvinder, er med til at skabe en diskurs i miljøet, som er diskriminerende og objektiviserende overfor kvinder. Der opleves flere grunde til, at kvinder ikke gamer. Én af grundene er, at de stopper med det i teenageårene, efter at have gjort det som barn. Andre fortsætter, men spiller mest spil på mobil eller tablet, og vil derfor muligvis ikke blive defineret som "gamere", da mobil og tablet spil mere er "hygge" end "gaming". Der er også nogle, som stopper, fordi de ikke kan holde den de fornærmelser og krænkelser de skal stå model til hele tiden.

Mange ser løsninger, som at skabe en kvindelig liga i esport, som en god løsning.

Game developers would benefit from understanding this large gamer demographic better and tailoring games for women specifically (Kuss, et.al. 2022:1).

Flere gange i litteraturen bliver nævnt, som i ovenstående citat, at en løsning kunne være, at spiludviklere skal fokusere mere på at lave spil henvendt til kvinder, så de kan have et 'safe-space', hvor de ikke skal stå model til de fornærmelser og krænkelser de ellers oplever i gaming. Dog anser jeg dette som en lappeløsning, og ikke som en valid løsning på det overordnede problem. Selvfølgelig skal der være plads til kvinder i denne verden – og det skal være på lige fod med mændene. Uanset grunden til at kvinderne stopper med at game (eller fortsætter en anden vej i forhold til spil – som nogle måske ikke vil identificere som "gaming"), så opleves der i hvert fald en mangel på kvinder på esportsscenen – om end det er på amatør eller professionelt niveau. Litteraturen tegner et klart billede af, at kvinder oplever krænkelser og at diskursen i gamingmiljøet er, at kvinder er dårligere end mænd til at spille computerspil. Men intet af litteraturen forsøger at beskrive hvad kvinderne oplever når de gamer. Jeg tror det er et vigtigt element at forstå, for at forsøge at løse dette problem. Derfor vil denne rapport forsøge at belyse kvindernes historier og koble denne til relevant teori på emnet.

Problemformulering

Hvilke oplevelser har kvinder, som gamer, med diskrimination og objektivisering, baseret på deres køn, i Counter-Strike?

Teori

I dette afsnit vil der gennemgås relevant teori for denne rapport. Da emnet omhandler kvinder i mandligt domineret rum, vil den primære teori være køns-/identitetsteori. De anvendte teorier vil komme ind på områder, som gruppedynamikker, magt og Social Identity Threat. Denne udvalgte teori vil både være med til at udforme spørgsmål til empiriindsamling senere i denne rapport, men også hjælpe til i analysen af indsamlede empiri.

Identitet

Individets identitet er ikke låst fast eller stillestående, som måske var antagelsen for mange år siden, hvor et individs identitet blev afgjort af biologisk køn, hvilke etniciteter de var og så videre (Dowling & McKinnon, 2014:627). Den generelle konsensus i dag er, at individets identitet er flydende og skaber og genskaber sig hele tiden. På denne måde ses identiteten som en social konstruktion (Nicholas, et.al. 2009:239). Hvordan dette sker, afhænger af den situation og setting vi, som individer, befinder os i. Dette fænomen kalder Robyn Dowling og Katharine McKinnon for *tilblivelse (becoming)* (Dowling & McKinnon, 2014:628). En måde at se identitet på, at den differentierer alt efter hvilke setting en person finder sig i. For eksempel har en person én identitet som specialeskrivende på et studie, samme person påtager sig en anden identitet, når han/hun skal ud at være sammen med venner/veninder efter og en tredje, når personen besøger sine bedsteforældre. Denne identitet kan også variere alt efter den kulturelle kontekst personen befinder sig i (Dowling & McKinnon, 2014:267). Denne fleksible identitet vil ændre sig alt efter hvilke kulturelle settings og sociale normer det enkelte individ befinder sig i - det er denne identitet, som socialvidenskaberne ofte beskæftiger sig med. Denne handler om hvilke *position* individet sætter/befinder sig i. Det samme individ kan være en kollega på arbejde, en partner, mor eller far hjemme og en ven på bodegaen (Dowling & McKinnon, 2014:628). Ideen om positionering er blevet problematiseret i noget litteratur, men er dog stadig anerkendt. Som supplement til dette findes Identifikation som er når et individs identitet bliver skabt i samspil med flere personer (kan enten være andet enkelt individ eller en gruppe). Denne proces er aldrig 'færdig'. Identitetsskabelsen vil blive ved med at udvikle- og ændre sig i samspil med de andre personer vi interagerer med - og det er sådan vi 'tilbliver' (becoming) (Dowling & McKinnon, 2014:628).

Et andet begreb vi skal have afdækket, er prøvelser (*contested/contestations*). I forhold til identitet kan der være flere prøvelser til hvad identiteten er eller skal være. For eksempel bliver man mor, hvis man føder et barn. Men der kan være prøvelser om hvad individet skal gøre, for at påtage sig en identitet som mor. Dette kan være ting som at made sit barn, sørge for at det er i sikkerhed, får en god opvækst og opdragelse og så videre. Disse vil ofte være defineret af de sociale normer og den kultur individet befinder sig i (Dowling & McKinnon, 2014:628).

Da den eksisterende litteratur på området omtaler gamingmiljøet som et maskulint rum, kan der argumenteres for en form for mangel på magtbalance. Michel Foucaults arbejde tegner et meget nuanceret billede, når der er tale om identitet og magt. I det moderne samfund er magtforhold ikke sort/hvide. I vesten opleves der sjældent, at individer bliver tvunget til noget, som de ikke vil (hvis der ses bort fra kriminalitet). Men Foucault argumenterer for skævvridninger i magtbalancer, som gør at individer bliver begrænset i deres identifikation og den identitet de forsøger at skabe (Dowling & McKinnon, 2014:631). Et eksempel på dette kan ses hvis vi går tilbage til prøvelser af hvad en 'mor' er. Moderen (eller kvinden) er ofte den, som er ansvarlig for den hjemlige sfære. Det er altså moderen ansvar, at hjemmet fungerer dag-til-dag. Det er deres ansvar at der bliver lavet mad, gjort rent, taget sig af børnene og så videre. Dette ses ikke kun ved det kvindelige køn, men også ved minoriteter som homoseksuelle, folk med anden etnisk baggrund og så videre (Dowling & McKinnon, 2014:637). Et andet begreb der kort skal nævnes, er Erving Goffmans udlægning af

stigma. Ifølge Goffman vil et stigmatiserede individ, i et givent rum, blive pålagt en social identitet, som, til en vis grad, vil være bestemt af 'samfundet' (eller den hegemoniske diskurs i det aktuelle rum) (Goffman, 2009). Dette taler godt i samspil med Foucaults udlægning af magt begrebet i forhold til identitetsskabelse. Herudover argumenterer Goffman for, at de stigmatiserede ofte vil søge sammen i grupper, og de på denne måde vil ende i et rum, hvor de ikke længere af stigmatiserede (Goffman, 2009).

Den, indtil videre, gennemgået teori opstiller nogle begreber, som er vigtige i forhold til indsamling og analysering af empiri i denne rapport. *Position* er den identitet et individ påtager sig i et givent rum/setting. Denne kan 'skabes' af personen selv. *Identifikation* er når identitet bliver skabt i samspil med andre individer, som er til stede. *Tilblivelse* er den flydende proces, som hele tiden skaber og genskaber individet identitet. Til sidst er begrebet *prøvelser*, det som det givne rum eller miljø kræver for at det enkelte individ kan påtage sig den givne identitet.

Social Identity Threat

Da gamingmiljøet beskrives som en maskulint rum inddrages Laura Richman og Michelle vanDellen artikel *How Women Cope, Being a Numerical Minority in a Male-Dominated Profession* fra 2011. Her undersøger Richman og vanDellen hvad der gør kvinder modstandsdygtige i mandligt dominerede erhverv – i denne artikel ses der på ingeniørfaget. Til udarbejdelse af artiklen har de 58 informanter, hvor 31 er uddannet ingeniører og 27, som ikke er uddannet ingeniører. Til sidst i afsnittet vil det forsøges at perspektiveres til gamingmiljøet.

Ofte skaber en numerisk minoritet, i et arbejdsmiljø, kønsstereotyper. Det biologiske køn er en af de mest synlige sociale kategorier individer kan inddeles i. Derfor bliver en stor forskel på antallet af mænd og kvinder hurtigt fremtrædende i en given setting (Richman og vanDellen, 2011:493). Kvinder, som skal tage stilling til de negative stereotyper i forhold til deres sociale identitet, står med en burde, som ofte kommer til at påvirke deres ydeevne (Richman og vanDellen, 2011:494). Richman og vanDellen opstiller tre kategorier, som kan have en positiv effekt på kvinder der bliver truet på deres sociale identitet.

Erfaringer med diskrimination.

Der ses tegn på, at personlige erfaringer med fair behandling og fravær af diskrimination øger kvinders tilhørsforhold til en givent felt. Som nævnt ovenover, giver det omvendte den modsatte effekt, og kvinderne vil ofte ikke yde så godt, som de ellers ville have kunne under andre forhold. Dette ses også med unge etniske minoriteter. Hvis de oplever diskrimination fra deres lærer eller klassekammerater, vil det ofte også resultere i lavere karakterer (Richman og vanDellen, 2011:495).

Kvindelige Rollemodeller.

Kvindelige rollemodeller, som viser, at man godt kan være succesfuld, og som støtter andre kvinder i deres succes er også med til at skabe en større følelse af tilhørsforhold.

In an illustration of the importance of female role models in academic settings, female junior faculty members who received mentoring from senior women had stronger academic self-concepts and higher rates of retention, grant funding, and promotion than those who did not receive such mentoring (Richman & vanDellen, 2011:495).

Kvindelige rollemodeller giver ikke kun bedre performance i praksis, men det skaber også større ambitioner, inden for maskulint dominerede erhverv, for de kvinder, der bliver guidet af dem (Richman & vanDellen, 2011:495).

Social Støtte.

Social støtte fra andre i kvindens netværk kan have en beskyttende effekt, og fremme selvværdet, hos kvinder, der bliver udfordret på deres sociale identitet. Når disse udfordringer opstår, kan denne sociale støtte hjælpe til at skabe det tilhørsforhold der er vigtigt i sådan en situation (Richman & vanDellen, 2011:495).

The engineers were especially able to cope with social identity threat when they had experiences to suggest that they, personally, belonged in such settings. These included a history of minimal personal discrimination and a history of positive female role models (Richman & vanDellen, 2011:507).

Disse tre kategorier hjælper kvinder til bedre at kunne klare sig i de udfordringer de bliver stillet overfor som kvinder i et mandligt domineret erhverv.

Opsamling

I forhold til identitetsdannelse er der blevet fremlagt fire begreber. Positionering, som er den identitet det enkelte individ, for eksempel 'gamer', påtager sig i en given setting. I samspil med denne findes identifikation. Dette er den identitet der bliver skabt i forbindelse med andre individer, det kan for eksempel være det andre personer i et rum ikke vil identificere et enkelt individ som en 'gamer'. Uanset hvad der sker ved de to førnævnte processer, så tilbliver individet. Dette sker hele tiden og er hvor man skaber og genskaber sin identitet. Til sidste mangler der prøvelser. Dette omhandler de ting et individ skal gå igennem for at det bliver accepteret af kulturen og de sociale normer, at individet kan påtage sig den givne identitet.

Herefter blev der gennemgået hvordan kvinder kan håndtere truslen på deres sociale identitet. Da gamingmiljøet i litteraturen bliver beskrevet som en maskulint domineret rum, bliver løsningsforslagene til maskulint dominerede erhverv forsøgt perspektiveret til gamingmiljøet. Et gennemgående tema her var tilhørsforhold (sense of belonging), som er vigtigt I en geografisk kontekst er dette og et emne for Jon Anderson, som argumenterer for, at ligesom identitet bliver skabt og genskabt hele tiden, så gør rum det også. For at et individ skal føles sig tilpas i et rum, så skal der skabes dette tilhørsforhold (Anderson, 2015:62). Dette kunne opretholdes ved hjælp af tre kategorier. Ikke at blive udsat for diskrimination var den første. Denne er svær at overføre til gaming, da diskrimination er et så gennemsyret tema, at det kan være svært at finde kvinder, der ikke har oplevet det. Men ellers var der social støtte og kvindelige rollemodeller. Den sociale støtte virker til at være til stede. Dette kan umiddelbart ses i Twitteropslaget fra Mylle, hvor mange personer har rakt ud til hende med social støtte. Dog findes der en stor mangel på kvindelige rollemodeller indenfor gaming. Dette er naturligt, da der ikke findes mange kvinder på scenen generelt. Men derfor er det endnu vigtigere, at få kvinder frem i dette miljø.

Metode

I dette afsnit gennemgås relevante metoder for rapporten. Det vil primært være metoder for empiriindsamling og enkelte metoder for analyser af indsamlede empiri. Empiriindsamling til denne rapport er sket ved tre overordnede fremgangsmåder. Den første er allerede gennemgået i denne rapport, og bestod af den litteraturgennemgang, som blev gennemgået i problemfeltet. Dette skabte et overblik over forskningsfeltet og hvilke mangler der fandtes indenfor dette – herudfra blev fokuspunktet for denne rapport udvalgt. De to andre punkter består af interviews med fire kvinder og derudover er der lavet etnografiske observationer (kombineret med voxpop/go-alongs), ved LAN partiet Gamebox i Herning. Metoderne er fordelt på følgende måde. Efter litteraturgennemgang og fokuspunkt for rapport blev voxpop og den etnografiske metode anvendt ved Gamebox LAN i Herning i april 2022. Empiri fra litteratur og Gamebox skabte grundlag for udarbejdelse af interviewguide, som blev til narrative interviews med de fire informanter.

Etnografi

Etnografiske observationer blev foretaget ved LAN i Herning. Her blev observationer noteret ned i en felt-dagbog (Cloke, et.al. 2004:197). Da der var mange CS-trænere til stede, som alle gik rundt med papirer og notesbøger, som (formentlig) indeholdt deres holds strategier, faldt dette fint ind, og jeg skilte mig ikke ud, ved at gå og skrive i en notesbog. Da formålet med disse observationer primært har til hensigt at fokusere på kvindelige gamere, og ikke beskrive eventsne i deres helhed, vil der heller ikke skulle skrives alt ned hvad der foregår, som Cloke et.al. argumenterer for, at der skal gøres i starten. Da disse observationer bliver foretaget med en del mere forarbejde, og med et specifikt fokus, kan observationer noteres ned, med en smule mere selektivitet (Close, et.al. 2004:197). At være et individ, som allerede er integreret i miljøet gjorde, at der ikke skulle meget til, før folk ville åbne op og svare på min spørgsmål (at være inde i miljøet har også sine svagheder, hvilke vil gennemgås i et senere afsnit). Ved denne del af empiriindsamlingen havde jeg min Sørbj Esport trænertrøje på. Dette hjalp ekstra til at jeg passede ind i rummet (Cloke, et.al. 2004).

Voxpop/Go-alongs

Begrebet voxpop kommer af det latinske *Vox Populi* og er også betegnet som et konfronterende interview. Oversat betyder det "folkets stemme" og er en kvantitativ interviewmetode, der modsat det semistrukturerede interview, er mere faktabaseret og stringent i sin spørgemetode. Her er fokus på simple og hurtigt besvarede spørgsmål, for at skabe overblik over en bestemt situation (Kvale & Brinkmann, 2009).

Etnografiske observationer og interviews har, ifølge Margarethe Kusenbach, to relativt store begrænsninger. Det første omhandler begrænsningerne i den interviewedes narrativ og det andet er begrænsningerne i interview situationen (Kusenbach, 2003:462). Kusenbach argumenterer for, at disse begrænsninger kan formindskes ved at lave *go-alongs*, hvor informanten befinder sig i et mere naturligt element (Kusenbach, 2003:463). Go-alongs er oprindeligt beregnet til længerevarende interviews, men i denne rapport vil ovenstående element bruges til voxpop undersøgelser til LANs i Herning og Fredericia.

I denne rapport vil observationer til LANs bruges til at indsamle empiri om, hvorvidt der skulle være en forskel på drenge og mænds diskrimination af kvinder, når de sidder i samme hal fremfor når du sidder online og ikke fysisk kan nås. Derudover vil der gøres brug af voxpop-metode og go-along, for at supplere empiri indsamlet i interviews.

Empiriindsamling

Som nævnt ovenover er indsamlingen af empiri til denne rapport er inddelt i faser. Første egentlige empiridannelse til denne rapport (udover søgning og gennemlæsning af litteratur) blev udført ved LAN Party Gamebox i Messecenter Herning d. 22.-24. april 2022. Til dette LAN bestod empiriindsamlingen af en kombination af observationer og voxpop/go-alongs, med piger/kvinder og drenge/mænd, som skulle give en bedre forståelse for forskningsfeltet og hjælpe med at skabe viden og grundlag for udarbejdelse af og mere dybdegående interviews, som bliver anden del af empiriindsamlingen.

Gamebox

Gamebox¹⁰er, ifølge dem selv, Danmark største gaming event. Til LAN eventet var der ca. 1500 pladser, hvor omkring halvdelen var solgt (dette skal ses i lyset af, at det var første gang Gamebox blev afholdt, og derudover var det lige efter Covid). Udover LAN eventet var der 30.000 m² messe, fordelt i 3 forskellige haller, som kørte sideløbende. Observationer i forhold til gaming blev primært udført ved LAN eventet, da det var her, at alle sad og gamede. Voxpop og go-alongs blev primært udført i hallerne med messeevent, da det her var lettere at komme i tale med folk, da de ikke sad og kiggede ind i deres computerskærm.

Det primære spørgsmål, som der opstod efter gennemgang af litteratur, hvor hvorfor kvinder stopper med at game, når de kommer op i teenageårene. Herudover blev chancen også brugt til kort at spørge ind til, hvor mange der oplever objektivisering og diskrimination. Da der var et ønske om at foretage denne voxpop/go-along så vidt muligt som en samtale, blev svar ikke noteret ned under samtalen. Først efter endt samtale og når informanterne var væk, blev notesblokken fundet frem og der blev noteret i den. Således var spørgsmål til denne del udformet.

Spørgsmål til kvinder:

- Generelt:
 - o Hvornår startede du med at game?
 - o Hvorfor gør du det stadig?
 - o Har du veninder, som du gamer med, som du ikke har mødt online?
 - o Har du veninder, som har gamet, men er stoppet?
- Hvor ofte oplever du, at du bliver objektiviseret eller diskrimineret i spil?
 - o I hvilke situationer oplever du det?
 - o Gør du noget aktivt, for at komme uden om disse situationer?

Da der var mange drenge/mænd, som gik sammen med piger/kvinder, som også var interesseret, blev der også udformet spørgsmål til mænd:

- Generelt:
 - o Synes du der er forskel på hvor gode mænd og kvinder er til gaming?
 - o Kan du se en grund til at et køn skulle være bedre end det andet?
 - o Oplever du situationer i gaming, hvor kvinder bliver objektiviseret eller diskrimineret?

¹⁰ <https://www.gameboxfestival.dk>

- I hvilke situationer oplever du det?
 - Hvad gør du, når du oplever disse situationer?
- Kvinder i gaming:
- Kender du nogle kvinder der gamer?
 - Kender du nogle kvinder, som har gamet, men er stoppet?
 - Ved du hvorfor de stoppede?

Præsentation af indsamlet empiri fra Gamebox LAN

Ved Gamebox LAN blev indsamlet empiri fra ca. 100 piger/kvinder og 50 drenge/mænd som alle spiller Counter-Strike (både på amatør- og semi-pro niveau). Disse blev indsamlet over hele weekenden, i primært messe-området, men enkelte også ved LAN-området. Herudover blev der udført mindre observationsstudier, til Gamebox Counter-Strike turnering 'Gamebox Open'. Til denne turnering var der 26 tilmeldte hold, hvor 3 af dem var fuld kvinde-lineup (derudover var der enkelte hold, som havde en eller to kvindelige spillere på holdet). Da denne empiri skal bruges til udformning af spørgsmål til interviews senere, bliver besvarelserne ikke analyseret helt i bund. Her søges der efter tendenser, som kunne være interessant at dukke ned i, i mere dybdegående interviews.

Empiri fra piger/kvinder

Indsamlingen af empiri hos den kvindelige del af deltagerne til Gamebox kom overordnet i gang ved at det var mig der tog initiativ til samtalen. Ved den første kontakt sikrede jeg mig, at personen spillede Counter-Strike og ikke et andet spil. Jeg havde seks spørgsmål, som jeg gerne ville have svar på, men som udgangspunkt lod jeg dem styre samtalen og sige hvad de gerne ville sige om emnet - og jeg forsøgte at få passet mine spørgsmål ind i samtalen. Passede spørgsmålene ikke naturligt ind i samtalen, så stillede jeg dem som afsluttende spørgsmål, efter samtalen reelt set var færdig. Forberedte spørgsmål til interviews.

Af de adspurgte kvinder, fortalte alle, at de stort set altid får minimum én kommentar (hvis de spiller med folk de ikke kender), som er baseret på deres køn, i hvert spil de spiller. Flere af kvinderne fik de samme kommentarer, men var ikke enige om, om de var negative eller positive. Fx kommentarer som 'vil du gifte dig med mig' (som var en relativt normal kommentar) var der bred uenighed om. Nogle mente det var en sød kommentar, og tog det som et kompliment, hvor andre syntes den var irriterende og nedladende. Den generelle holdning blandt alle de adspurgte kvinder var, at de kun ville spille med folk de kender. Alle har haft oplevelser med (hvad de beskriver som) krænkende adfærd fra andre med-/modspillere før i tiden. For at minimere disse episoder, sørger de, så hvidt muligt, for at alle spiller med folk de kender eller har en form for relation til. Alle kvinderne havde relativt store netværk, som de gamede med. Af alle de adspurgte var det mindste antal 8 personer, som de gamede med on/off. De som lå i den høje ende var oppe på 50-100 personer i deres netværk – her var det ofte mindre communities, hvor de fandt deres medspillere. Alle kvinder havde et godt mix af både mænd og kvinder i deres gaming-netværk. Dog var der en tendens, som tydede på, at kvinderne skulle kende en mandlig gamer langt bedre, før de ville game med dem, kontra andre kvinder, hvor de relativt hurtigt var klar til at game med dem.

Der var ingen tydelige tendenser på, hvornår kvinderne startede med at game. Nogle havde altid gjort det, andre var startet under Covid, mens nogle var startet på grund af den Counter-Strike hype, som blev startet i Danmark, da Astralis var det bedste hold i verden. Flere havde dog veninder, som du havde gamet med da de var yngre, men som er stoppet igen. Her var der to overordnet kategorier, som kvinder, som ikke gamede mere, faldt ind under. Enten mente hun selv, at hun var blevet for voksen til at game ellers var hun gået over til hvad der blev defineret (af informanter) som mobilspil. De adspurgte kvinder i denne indsamling mente ikke, at de mobilspillende veninder kunne betegnes som "gamere".

Empiri fra drenge/mænd

Oprindeligt havde jeg egentlig ikke tænkt, at lave interviews med mandlige informanter til

Gamebox. Dog oplevede jeg, at mænd, som gik sammen med kvinder jeg adspurgte, ofte også havde kommentarer til spørgsmålene. Og herefter udformede jeg ovenstående spørgsmål til mænd. Der var nogle forskelle i deres svar, alt efter om der var kvinder der kunne høre dem svare.

Om det var tilfældigt eller ej, så var der klarer tendenser i svarene hos mændene. Mænd, som stod sammen med kvinder (eller hvor der var kvinder som kunne høre hvad vi talte om), havde stort set alle den holdning, at der ikke var nogen forskel på hvor gode mænd og kvinder er og at køn ikke betyder noget. Mænd i grupper svarede generelt (ofte mens de grinede), at kvinder ikke er lige så gode som mænd. Få begrundede dette med, at mænd oftest er mere logisk tænkende end kvinder og har hurtigere reaktioner. Og at der jo ikke var nogle kvindelige spillere i toppen af CS, så derfor måtte de jo biologisk set, være dårligere til spillet end mænd. Stort set alle mænd kendte en kvinde som gamer, men meget få af dem spillede selv med dem. Flere af dem kendte også kvinder, som er stoppet med gaming, men da jeg spurgte ind til grunde, trak de som regel på skuldrende og fortalte, at kvinderne vel var blevet træt af spillet.

Alle mænd havde også selv oplevelser, eller hørt om episoder, hvor kvinder var blevet diskrimineret i spil. Dog var der tydelige tegn på, at der var forståelse fra de ældre mænd, mens yngre mænd og drenge ofte ikke kunne se hvad problemet var. Den yngre del af de adspurgte mente ofte, at ting bare bliver sagt i sjov, og at mange kvinder bliver for hurtigt fornærmet.

Empiri fra Gamebox Open

Til Counter-Strike turneringen Gamebox Open spillede kun hold, som var fysisk til stede ved LAN eventet. Det betyder, at alle hold der spillede, sad i samme hal, hvor der kunne råbes til hinanden – dog vidste de spillende hold ofte ikke hvor præcist modstanderne sad. Der var, som nævnt, tre kvindehold, der deltog til denne turnering. Jeg fulgte med i kampprogrammet og fandt hurtigt de hold, som skulle møde et af kvindeholdene i hver runde. Der var en klar holdning hos alle mandlige hold, som skulle spille mod et af kvindeholdene, at dette ville blive en nem kamp og de bare skulle videre til næste. Derudover kunne der også fornemmes en langt større nervøsitet hos de hold, som spillede tætte kampe, eller måske var ved at tabe, til et af de kvindelige hold. Der var en langt højere tilt-faktor¹¹ og større diskussioner og skænderier på de mandlige hold, hvis det ikke gik dem godt i disse kampe.

Hos de kvindelige hold i turneringen var attituden klart, at de skulle spille og hygge sig. Kunne de vinde en kamp ville det være lækkert, men det var ikke målet. Det lod til, at kvinderne selv havde en holdning om, at de var mændene underlegne. Selv i de kampe, som var tætte i slutningen, kom kommentarer som ”godt spillet piger, uanset hvem der vinder, så har vi allerede vundet” – implicit forstået som, at du hvis de bare kan spille nogenlunde lige op med et drengehold, men stadig tabe, har det gjort det over forventning.

Opsamling

Empiriindsamlingen til Gamebox i Herning omhandlede overordnet at få klarlagt nogle tendenser i gamingmiljøet, som kan hjælpe til at få udarbejdet bedre interviewguides til mere dybdegående interviews. Empirien består både af bekræftelser af eksisterende viden, såsom, at kvinder oplever denne diskrimination og objektivisering dagligt. Herudover var der også empiri, som der skal arbejdes videre med. Dette er for eksempel, at kvinderne er uenige om hvad der er en krænkende kommentar. Én kommentar kan opfattes sød af nogle og krænkende af nogle andre. Derudover ses der tendenser, som tyder på, at kvinderne søger mod fællesskaber med andre kvinder. Af de adspurgte kvinder kom to overordnede grunde frem til hvorfor andre kvinder er stoppet med at game. Enten føler de selv, at de er blevet for voksne til det, ellers er det begyndt at spille spil, som informanterne ikke definerede som spil en ”gamer” spiller.

¹¹ Når en spiller bliver påvirket af noget i spillet, eller noget udefra, og derfor begynder at spille dårligere.

Interviewguide

Da grundlaget for denne rapport er at indsamle empiri vedrørende kvinders, opleves med gaming, ønskes der ikke at styre interviewet for meget. Derfor bruges der en semistruktureret interviewform, som skal ses mere som en samtale, hvor kvinderne har mulighed for at styre samtalen hen, hvor de har lyst og fortælle hvad de synes er vigtigt (Kvale & Brinkmann, 2009). Da denne rapport ønsker at have fokus på informanternes egne oplevelser og fortællinger drages der også inspiration fra den narrative interviewmetode. Også her argumenteres der for, at en løsere interviewform giver mere plads til informantens fortællinger. Det er derfor vigtigt at lade informanten tale i det tempo hun ønsker og ikke afbryde eller stille yderligere spørgsmål før hun er færdig med at tale. Derfor skal interviewer være i stand til at huske hvad der bliver sagt og vende tilbage til eventuelt uddybende spørgsmål senere, og ikke så snart de skulle opstå. Det er også vigtigt, at informanten føler sig komfortabel og tryk med forskeren, da det ofte vil give den mest personlige fortælling (Anderson & Kirkpatrick, 2016:631-632).

Interviewdelen kan inddeles i fire sektioner.

Introduktion.

Her forklares hvad der skal ske, og alt praksis bliver gennemgået. For eksempel at interviewet bliver optaget. Derudover hvad interviewet skal bruges til. I dette tilfælde bruges dette punkt også til at skabe tryk hos informanten, da de får at vide, at interviewet bruges til at give de objektiviserede kvinder en stemme.

Narrativet.

Informanten fortæller sin historie. Her er det vigtigt at interviewer bruger ikke-verbal opmuntring, som at smile, nikke og generelt give informanten lysten til at tale frit.

Spørgsmålsfasen.

Her kan interviewer bruge lidt tid til at få udfyldt huller og komme med eventuelle yderligere spørgsmål, som skulle være opstået igennem interviewprocessen.

Konklusion.

Afslutning af interview. Her bliver informanten informeret om resten af processen, og bliver spurgt om hun må kontaktes med yderligere spørgsmål, hvis disse skulle opstå (Anderson & Kirkpatrick, 2016:632).

Inden interviews vil der blive opbygget en interviewguide, som har til hensigt, at holde samtalen på sporet af det overordnede emne. Som nævnt, er det ikke meningen at interviewer skal styre samtalen, så interviewguiden er et værktøj, som kan hjælpe, hvis samtalen skulle gå i stå. I forhold til teori findes der ni fokuspunkter til interviews. Disse er: Position, identifikation, tilblivelse, prøvelser, begrænsninger, stigma, erfaringer, kvindelige rollemønstre og social støtte. Herudover vil der lægges fokus på empirien fra Gamebox. Her var der uenighed hos kvinderne, om hvilke kommentarer der var ok og hvilke der ikke var. Et andet element der blev lagt vægt på, var at mange af kvinder her søgte mod fællesskaber, gerne med andre kvinder – hvilke passer ind under begrebet social støtte gennemgået i teori afsnittet. Hvert punkt vil få sin egen farvekode, som vil hjælpe til analyse af interview senere i denne rapport.

Identitet:

Position.

Identifikation.

Tilblivelse.

Prøvelser.

Begrænsninger (magtbalance).

Stigma.

Coping-mekanismer:

Erfaringer.

Kvindelige rollemodeller.

Social støtte.

Fokus i interviews:

- Fokus på deres oplevelser
 - o Identificerer du dig som gamer?
 - o Bliver du accepteret som gamer?
 - Bliver du begrænset i dette?
 - o Er der nogle ting, som mandlige gamere gør, som du ikke gør – som skulle gøre dem mere 'valide' gamere?
- Coping strategier
 - o Hvordan rammer disse episoder sig? Bliver det lettere at håndtere med tiden?
 - o Er der nogle kvindelige gamere, som du ser op til, som kan hjælpe dig igennem svære perioder?
 - o Hvordan oplever du støtte fra den egen omgangskreds og fra communityet?

Ovenstående spørgsmål i interviewguide vil ikke være spørgsmål, som vil blive stillet direkte under interviews. Det er blot til inspiration til interviewer, så der kan drages inspiration og stille et spørgsmål, som passer bedre ind i den aktuelle samtale.

Forud for interviews svarede alle informanter på et spørgeskema. Dette blev gjort for at selve starten på interviews kunne være lidt uformelle, og der ikke var behov for at sidde og svare mekanisk på alle spørgsmål inden det reelle interview begynder, og der derved var mere flow i samtalen fra start. Inden hvert enkelt interview gik i gang, svarede alle kvinderne på et kort spørgeskema, med spørgsmål som alder, spil de spillede, hvor længe de har spillet osv. Dette blev gjort for at der kunne være en mere naturlig start på samtalen (interviewet), og det ikke ville starte for 'mekanisk', hvor de skulle sidde og svare på disse spørgsmål. Derudover startede hvert interview også med en lille snak om løst og fast, så informant faldt lidt til og fik en trykthed med interviewer. Alle interviews blev afholdt online, men med webcam, så informant og interviewer kunne se hinanden i øjnene under hele processen.

Præsentation af indsamlet empiri fra interviews

Der opstod hurtigt udfordringer, hvor de narrative interviews ikke fungerede godt. Informanterne havde meget svært ved at differentiere mellem forskellige dårlige episoder, og generelt gav de udtryk for, at det ikke var muligt for dem at tale om én enkelt episode, da de oplevede objektivering og sexismen så ofte, at det var en hverdagsting for dem. Dette gjorde, at informanternes fortælling blev mere generel og ikke omhandlede en enkelt episode fra ende til anden. Derfor gik de narrative interviews hurtigt over til at blive 'almindelige' interviews, som omhandlede kvindernes generelle oplevelser i gaming. Dog blev flere problemstillinger belyst, som vil blive gennemgået i analyseafsnittet.

Analyse

I analysen vil der forsøges at blive skabt en forbindelse mellem indsamlet empiri i interviews og teori fra teoriafsnittet i denne rapport. I teoriafsnittet blev gennemgået flere begreber, som hurtigt genopfriskes her. Position er den identitet et enkelt individ påtager sig i et givent rum eller setting. Denne er valgt udelukkende af personen selv. Identifikation er den identitet, som skabes i samspil med andre, så her bliver identitetsdannelsen også påvirket af ydre faktorer og ikke kun af individet selv. Tilblivelse processen, som hele tiden skaber og genskaber vores identitet. Det kan både være i det samme rum, men også mellem forskellige rum og settings. Disse tre begreber dækker over den basale identitetsdannelse. Dog kan den også påvirkes af andre ydre faktorer. Dette kan være begrænsninger i forhold til magtbalancen i det givne rum. Bliver individet påvirket af noget, som kan begrænse det i identitetsdannelsen? – eller er der fuldt frihed til at 'være den man vil være'? Til sidst er der også tale om stigma. Dette omhandler (i dette tilfælde) hvordan enkelte individer bliver stigmatiseret udelukkende baseret på deres køn. Herudover drages der inspiration fra mandligt dominerede erhverv, hvor der eksisterer forskellige coping-mekanismer, til at håndtere det mandligt dominerede rum. Disse er: erfaringer, kvindelige rollemodeller og social støtte. Alle tre punkter har fokus i at skabe et tilhørsforhold for kvinden til rummet. Erfaringer omhandler, at de kvinder, som ikke har været udsat for disse negative episoder og erfaringer ofte vil have et stærkere tilhørsforhold til rummet. Derudover opleves der positive tendenser ved kvindelige rollemodeller og social støtte på området.

Identitet

Alle fire informanter indtager en position som gamer, da de fortalte, at de selv ville identificere sig sådan. To af dem svarede på spørgsmålet, som at det var en selvfølge og svarede "Ja, det vil jeg. Jeg gamer jo – så må da jeg være gamer" (Bilag B, linje:100). Der opleves dog umiddelbart en clash mellem mændenes identifikation af kvinderne og kvindernes egen position. For, som nævnt, anser kvinderne sig selv som gamere. Dog kan der argumenteres for, at mændene ikke gør dette – i hvert fald ikke ud fra kvindernes egne oplevelser. Informant 4 nævner

Det er lidt forskelligt. Fx sådan noget som at man kommer ind i et game og man siger "Hi, team" og de så bare prøver at kicke en. Altså, allerede der er man dømt til at du ikke skal være en del af vores game (Bilag D, linje:24-25).

Dette er en tendens alle informanter kan lægge genkende til. For eksempel nævner informant 2 "Man føler ikke rigtig at man er velkommen i spillet, hvis det giver mening" (Bilag B, linje:30). Hvis der antages at Counter-Strike er et voldsomt kompetitivt spil, og det ikke er muligt at vinde, hvis man ikke har 'rigtige' gamere på sit hold, kan det argumenteres, at de generelle mandlige spillere, ikke anser kvinderne som gamere. Der sker altså en clash mellem kvindernes position og den identifikation der opstår. I positionen antager kvinderne, at de påtager sig en identitet som gamere, men i samspil med de mandlige spillere bliver de ikke identificeret på samme måde. En antagelse kan være, at kvinderne skal bevise, at de er gamere igennem prøvelser. De kan ikke bare joine et spil og derved antage at de er gamere. Dog fortæller kvinderne, at de, som regel, ikke får chancen for at bevise dette, da de allerede er dømt på forhånd. To af kvinderne påpeger, at de ofte føler sig efterladt med to valg. Enten kan de mute den/de person(er) som er toxic overfor dem – hvilke resulterer i at de mister information om spillet, og derfor forringer deres egne chancer for at spille godt. Ellers kan de lade ham/dem snakke, men her bliver de ofte så påvirket og frustreret, at de ender med at spille dårligt – og

så får mændene jo ret i deres kommentarer om, at kvinder er dårlige (Bilag A, linje:27-29 & Bilag D, linje:27-28). Generelt bærer kvindernes oplevelse (som også nævnt i litteraturen) utrolig meget præg af Counter-Strike, som et meget mandsdomineret rum. Kvinderne bliver begrænset i næsten alt hvad de gør, og meget af hvad der sker og skal ske er på mændenes præmisser.

Jeg spillede forleden, og da jeg kommer ind i spillet siger jeg "Hi friends" til mit hold, og uden der er nogle, som siger noget tilbage, så prøver en at vstekicke¹² mig. En anden på holdet spørger hvorfor der laves vstekick og en svarer "because its a girl". Én votede heldigvis imod at jeg skulle kickes, så jeg røg ikke ud... Eller nu siger jeg heldigvis – det er faktisk lige før jeg hellere vil kickes fra sådan et spil, for man gider jo ikke og sidde og spille med tre spillere, som egentlig ikke gider spille med en (Bilag B, linje:30-38).

Citater som dette går igen mange gange igennem interviews med informanterne. Alle fire nævner episoder som dette flere gange i løbet af samtalerne. Generelt giver alle informanter udtryk for, at de føler sig begrænset i et eller andet omfang, når det kommer til gaming. Et andet element, som går igen hos alle kvinderne, det er, at de ofte tøver med at snakke in-game, da de godt ved, at det oftere vil skabe dårlige episoder for dem. Informanterne oplever også, at de ikke kun er deres spil du får kommentarer på. Informant 1 fortæller, at selvom hun spiller et godt spil (og hun muligvis føler, at hun har bevidst sit værd som "gamer"), så begynder de seksuelle kommentarerne at dominere:

Der er det træls. Hvis jeg spiller godt og stadig er en kvinde, så går det over i at de bliver creepy og lægger an på mig. Jeg kan godt have 10 kills mere end den der ligger under mig og han kritiserer mig stadig (Bilag A, linje:139-143).

Baseret på kvindernes oplevelser (og litteraturen) findes der helt tydeligt et stigma i forhold til kvinder i gaming. Som allerede gennemgået, så oplever kvinderne overordnet, at dette stigma er baseret på, at kvinder ikke kan finde ud af at spille Counter-Strike. Men skulle kvinderne modbevise dem – og rent faktisk spille godt, så begynder kommentarerne at blive mere sexistiske og objektiverende. Disse kommentarer spænder bredt, men er alt fra at blive kaldt luder og blive anklaget for at have mange kønssygdomme eller for eksempel spørger efter Instagram profiler (Bilag A, linje:29-30 & linje:59-61), folk der skriver "kill yourself" eller "gå tilbage i køkkenet" (Bilag C, linje:29-33). Dog kommer nogle af informanterne også med positive episoder, som de mener er baseret på at de er kvinder. For eksempel nævner Informant 4, at hun oplever, at det er lettere for hende at få et våben af en medspiller i spillet, hvis hun ikke selv har råd til det, end hvis en af de mandlige medspillere spørger (Bilag D, linje:77-79). Det hører dog til sjældenhederne at dette sker.

Coping-mekanismer

Argumentet for, at Counter-Strike er et maskulint domineret rum, skaber grundlag for, at kvinderne bør have nogle coping-mekanismer, som hjælper dem med at håndtere de dilemmaer, som de ofte bliver stillet i. Informanterne har alle meget erfaring med hensyn til problemstillingerne forsøgt belyst i denne rapport.

¹² Modstandere kan stemme om at smide en person af holdet. Hvis alle accepterer, spilles kampen færdigt med en spiller i undertal

det er jo fordi, at hvis man tænder sin mic, som kvinde, så er det altid 50/50 om man for at vide at man skal gå ud i køkkenet og lave en sandwich eller de begynder at lægge an på en. Og så er der 1% af tiden, hvor folk opfører sig ordentligt (Bilag A, linje:32-34).

Så teoriafsnittets argument for at kvinder, som er mindre udsat for disse episoder ofte, kan håndtere dem bedre, er ikke brugbar i dette tilfælde. Dog taler informanterne om de erfaringer de har. Informanterne har alle forskellige måder at (forsøge at) håndtere de problemstillinger, som de ved ofte opstår – og det kan både være reaktivt eller proaktivt.

Generelt, hvis jeg spiller med folk jeg ikke kender, så prøver jeg virkelig at være imødekommende. Så man møder dem med en energi, hvor folk får lyst til at snakke med en. Og hopper med på de jokes der nu skulle være, så længe de ikke er over grænsen. Og på den måde kan man skabe en god stemning og derved undgå de toxic situationer (Bilag D, linje:43-47).

Både informant 2 og 4 har givet udtryk for, at de forsøger at være over-venlige, når de kommer ind i spillet, i håb om, at det kan skabe en god stemning, og der derved ikke vil være lige så mange af de mindre gode episoder. Dog har ingen af dem nogen ide om det har nogen reel effekt. Der er delte holdninger til hvordan man reagerer på kommentarer inde i spillet – men der er generelt samme holdning til resultaterne. Overordnet mener alle informanterne, at der er to måder at reagere på (hvis man ikke vil mute en medspiller og give sig selv en dårligere chance for at vinde). Enten kan du komme med et modsvar som for eksempel "ville du tale til dig mor sådan?" (Bilag A, linje:110-111). Ved comebacks som disse sker der nogle gange det, at personen går lidt i baglås og ikke helt ved hvordan han skal reagere. Dog sker der ofte også det modsatte – at det bliver meget værre. Ellers kan der gøres det, at man helt kan ignorere det, hvilke nogle gange også godt kan hjælpe situationen en smule. Dog fortæller Informant 1, at hun nogle gange bliver så sur, at hun kan sidde og ryste af vrede, og når det spil er slut, så lægger hun Counter-Strike væk i flere måneder, da hun helt har mistet lysten til at spille spillet (Bilag A, linje:86-88). Informant 3 fortæller også om en periode, hvor hun holdt en pause fra spillet, da lysten så småt kom igen, tog hun ét spil, og lagde det væk igen, da oplevelsen var meget dårlig (Bilag C, linje:80-83). Teorien argumenterer for, at kvindelige rollemodeller kan hjælpe på disse problemer. Som nævnt tidligere i rapporten findes der ikke de store kvindelige rollemodeller på CS-scenen, da der ikke er nogle fremtrædende kvindelige spillere. Dette efterspørger Informant 3.

Altså, i forhold til CS? Nok, sådan... De store turneringer, hvorfor er der ikke nogen kvindehold med der? Jeg tror lige nu, så er der nok nogle kvindehold, som kunne være med i tier 2 turneringerne - ikke i tier 1. Men hvorfor prøver man ikke at få dem inkluderede, så det ikke bare hedder 'en pro scene' og 'en female scene' (Bilag C, Linje:159-162).

Generelt brugte de fire informanter social støtte som deres coping-mekanismer. Overordnet spiller alle fire informanter kun Counter-Strike hvis de kan spille med nogle de kender – det kan ske, at de spiller et spil alene, hvis de virkelig gerne vil spille, men der ikke er nogle de kender som vil/kan spille med dem. Én af informanterne fortæller, at hun nogle gange spiller alene. Men de tre andre fortæller eksplicit, at de kun spiller med spillere, som de kender i forvejen (Bilag A, linje:46; Bilag B, linje:45-46 & Bilag C, linje:37). Det er primært mænd, som de fire informanter spiller med. Men informant 1 og 4 nævner også, at der er flere gaming-communities, hvor kvinder søger andre kvinder at spille med. Informant 1 har brugt det og har stadig et par veninder, som hun gamer med – en fra London og en fra Tyskland (Bilag A, linje:115-118). Informant 4 kender til disse communities, men har aldrig selv brugt dem (Bilag D, linje:123-124). Dog finder de alle deres sociale støtte udenfor spillet efter, hvis de har haft en dårlig oplevelse. Det er meget sjældent, at de oplever andre på holdet (som de ikke kender i forvejen) tager den i forsvar.

Det er sgu sjældent. Det sker selvfølgelig. Men så er det lidt 50-50 om det hjælper noget. Ofte så bliver den der hjælper også bare svinet til, fordi han er jo mand og skal selvfølgelig også synes kvinder er dårlige. Så hvis en hjælper mig, så bliver han ligesom smidt ned på samme niveau som jeg er... Altså, i de andres synspunkt. Så kan egentlig godt forstå, at der ikke er så mange der hjælper. Det er lettere bare at sidde og være stille og ikke gøre noget, for så går det ikke udover en selv. Der er selvfølgelig også nogle gange det hjælper. Men der er godt nok sjældent (Bilag B, linje:55-60).

Noget kan altså tyde på, at kvinderne står meget alene i disse situationer, og det først er når de kommer ud af et spil, at de kan søge den hjælpende støtte. Dette kunne være en af flere grunde til, at man ikke ser mange kvinder i gaming-rummet.

Informant 1 har været under uddannelse som mekaniker, så hun forsøger at sætte ord på, at gaming-rummet er et mandligt domineret rum, da hun svarer på, om hun kan se nogle ligheder mellem håndværkerfaget og gaming.

Ja, både og. Altså, grunden til at jeg stoppede som mekaniker var, at da jeg skulle finde læreplads, så var det helt umuligt. Alle de ældre mænd, som arbejde, var præcis ligesom alle drenge og mænd der gamer. Jeg var ude med en ansøgning hos en mekaniker, der sagde han 'Ja, det kunne da være lækkert med et stykke kød at kigge på', og så grinede han. Han var helt ligeglad med om jeg var dygtig, jeg var bare et stykke kød. Men alle de unge drenge jeg mødte på skolen var skide flinke og opmuntrede en, hvis der var noget man havde svært ved. Jeg følte slet ikke, at jeg 'en pige' der. Der var jeg bare en del af gruppen. Så med mekaniker virker det meget som en generations-ting. Altså, det er kvinder ikke kan noget (Bilag A, linje:171-178).

Noget kunne altså tyde på, at der er brug for et generationsskifte i gaming, ligesom der har været indenfor maskulint dominerede erhverv (i dette tilfælde håndværkerfaget). Overordnet set, giver kvindernes historier mange associationer til dengang arbejdsmarkedet generelt var for mænd og kvinderne ofte var de nedre stillinger og det var nogle man skulle kigge på og kunne klaske i røven når de gik forbi. Løsningsforslagene er mange. Men informanterne selv havde ikke de nogle aktuelle at komme med. Dog svarer Informant 2, på spørgsmålet om potentielle løsningsforslag.

Puha, nej ikke rigtigt. Jeg tror ikke problemet er gamingbaseret. Jeg tror det handler meget mere om opdragelse og det, at unge ikke bliver – hvad kan man sige... instrueret i hvordan man opføre sig online. For du ser det jo også alle mulige andre steder. Jeg er med på, at det nok er ekstra hårdt i gaming – måske fordi folk føler sig lidt mere anonyme. Men du ser det også på Instragram og Facebook. Der er folk også nogle idioter. Jeg ville ønske at jeg havde svaret til hvordan vi kunne stoppe det, men det har jeg simpelthen ikke (Bilag B, linje:111-115).

Informant 2 nævner her, at hun ser problemer som mere strukturelle problemer i vores samfund, om hvordan man opdrager små drenge og piger. Det er både forældrenes og samfundets ansvar, at der er fokus på disse problemstillinger, når de næste generationer vokser op. For at få flere kvinder i gaming, og for at få dem til at konkurrere på samme niveau som mændene skal det hele ændres fra bunden og op. En ændring, som der også er er i gang på arbejdsmarkedet.

Konklusion

Det kan konkluderes ud fra litteraturgennemgang og interview med informanter, at gaming er et maskulint domineret rum. Her bliver kvinderne begrænset – både i deres identitetsdannelse, men også i det fysiske element i at spille spillet. Kvindernes oplevelser påvirker dem så voldsomt, at flere af dem vælger at stoppe med at spille spillet i længere perioder. Ifølge kvindernes egne fortællinger, kan der ses en clash mellem deres eget syn på dem selv og mændenes syn på dem. Kvinderne identificerer sig selv som gamere, som burde/skulle konkurrere på samme niveau og grundlag som mændene. Men det lader ikke til, at de mandlige gamere anerkender kvinderne som gamere. Kvinderne får ikke en gang mulighed for at vise, at de godt kan 'følge med' mændene, da de bliver stemplet i det øjeblik, hvor mændene opdager at de er kvinder. Skulle en af kvinderne alligevel være på niveau med, eller bedre end, mændene, går kommentarerne over til at være sexistiske og objektiverende. Det resulterer i, at kvinderne kun spiller med folk de kender og sjældent spiller alene, da de ikke ønsker at tage chancen om at måske skulle spille med en af de sexistiske gamer-mænd. Kvinderne bruger venner, bekendte og communities som social støtte til coping-mekanismer. Disse venner og bekendte er ofte også dem, som kvinderne er trygge ved at spille med.

Styrker og begrænsninger

Der kan pointeres flere styrker og begrænsninger i denne rapport, i dette afsnit vil der blive sat fokus på nogle af dem.

Først og fremmest skal det pointeres, at alle informanter er fundet i miljøer eller communities, som vil gøre, at de højst sandsynligt har et relativt stort netværk indenfor gaming. Dette kan argumenteres voxpop og go-alongs til Gamebox, da en 1-dagsbillet dertil kostede 125,- (3-dags billet til Messen kostede 200,- og 3-dags billet til LAN kostede 550). Derfor vil de fleste af dem der blev adspurgt der, være personer, der går så meget op i gaming, at de har et netværk indenfor miljøet. Det samme kan siges om de fire informanter til interviews. Disse er fundet gennem fora og communities, hvor de folk som bruger det, er nogle, som også bruger miljøet meget. Med tanke på, at informanternes primære coping-mekanisme var social støtte, kan dette være en fejlkilde i forhold til, hvor informanterne er fundet. Var der søgt efter informanter på alternative møder, og der var fundet individer, som ikke havde et netværk i miljøet, var der måske kommer fokus på andre coping-mekanismer end de aktuelle i denne rapport. Herudover var alle informanter i denne rapport danskere.

Herudover var et af begreberne fra coping-mekanismer 'kvindelige rollemodeller'. Her kan der argumenteres for, at der muligvis kan finde nogle af disse på Twitch. Dog er det et aktivt valg ikke at inkludere disse, da Twitch er et komplekst medie, som ville være et helt studie i sig selv at studere. Derudover argumenterer Nakandala et.al. (2016), som nævnt i problemfelt, for, at kvinder på Twitch også bliver objektiviseret mere end mænd på streamingplatformen.

Til sidst skal der nævnes udfordringer ved at *going native*. Der kan opstå dilemmaer ved at være så dybt i et emne, at forskeren mister sin objektivitet. Da jeg ikke kan sige mig fri for dette, vil jeg dog pointere, at den relativt omstændige litteraturgennemgang, jeg skulle igennem for at finde litteratur til problemfeltet, har været til for at forsøge at stå så stærkt som muligt i forhold til akademisk litteratur. Derved forsøge at 'begrave' min egen forudforståelse så vidt muligt og bruge den viden der er skabt gennem litteraturen. For at sikre mig en struktureret og omstændig litteratur gennemgang er der søgt på Google Scholar og Rex.dk efter litteratur på emnet. Den fandte litteratur blev læst og der blev derefter lavet en ny søgning på eventuelle nye begreber eller termer fundet i litteraturen. Denne proces blev gået igennem flere gange, indtil den 'nye' litteratur der kom frem ved søgninger var allerede gennemgået litteratur.

Perspektivering

Denne rapport skal ikke opfattes som et muligt løsningsforslag til dilemmaerne fremstillet heri. Rapporten forsøger at bidrage til den eksisterende litteratur, der også argumenterer for, at der mangler viden på området. Her er der forsøgt at få skabt viden om hvad kvinderne oplever, i håb om, at der kan arbejdes videre på emnet og der kan findes frem til eventuelle løsningsforslag.

Overordnet set kan der argumenteres for, at problemstillingerne fremstillet i denne rapport bunder i strukturelle problemer i samfundet. Disse problemer opstår, da børn har en opfattelse af hvad der er 'drengeting' og hvad de er 'pigeting'. Gaming bliver et maskulint domineret rum, da det ikke er naturligt for kvinder at game og derfor bliver det anset som en 'drengeting'. For at komme disse problemer til livs, kunne der laves ændringer i disse samfundsstrukturer. Dette ses flere steder i samfundet. Det kan ses ved børnetøj, som er med til at skabe en diskurs om, at drenge er vilde og piger er stille, ved drengetøj hvor der står ting som 'extreme' og 'rascal', og pigers tøj står der 'princess' og 'emotions'. Derudover kan der ses på de eventyr der bliver læst i vores samfund, hvor det altid er den store stærke prins, som skal redde den hjælpeløse prinsesse. Derudover høres der også udtryk, i folkeskolen, som 'drengepige', hvilket er et udtryk for en pige, som kan lide at spille fodbold, game og andre ting, som eller ville blive defineret som drengeting. Alle disse ting er med til at skabe en diskurs i vores samfund, som deler sjov og leg op i 'drengeting' og 'pigeting'.

Til videre arbejde med dette emne kunne det være interessant at lave en lignende rapport, som havde fokus på drengenes og mændenes oplevelse med kvindernes oplevelser og problemstillinger. Hvad er mændenes holdning til dette? Flere af informanterne i denne rapport fortalte, at mænd de spiller med, som de kender i forvejen, ofte laver jokes, som kvinderne ville synes var 'for meget', hvis de ikke kendte dem. Så der er nogle nuancer i dette, det er ikke helt sort/hvidt. Men det kunne være interessant at høre mændenes udlægning af disse problemstillinger – og muligvis også bede den tage stilling til kvindernes oplevelser, når de bliver dokumenteret bedre. Det kunne være interessant at få indblik i hvilke dynamikker der opstår hos mændene og om de er klar over hvad denne diskurs gør ved miljøet for kvinder. Der mangler bestemt også viden på dette område. Ikke kun i den akademiske verden, men også generelt viden hos befolkningen. Når man læser på online fora, som for eksempel dem der er brugt i problemfeltet til denne rapport, så er det tydeligt, at de drenge og mænd, som kommenterer, at kvinder bare er dårlige, ikke har viden omkring hvor problemet ligger og hvor skadelige deres kommentarer er overfor de eksisterende kvindelige brugere (og potentielt nye kvinde brugere) i gamingmiljøet.

Videre arbejde

Da der, som nævnt i indledningen, opstod problemer med henblik på fokuspunktet i denne rapport og metoden brugt til at indsamle empiri er der forsøgt at supplere med metoden Memory Work. Her vil der derfor komme en afsnit med denne metode. Desværre nåede vi aldrig at blive færdig med denne proces (da det var svært at finde tid i alles kalender, og flere informanter aflyste aftalte møder).

Memory Work

Metoden Memory Work er skabt af sociologen Frida Haug og videreudviklet af Jenny Onyx & Jennie Small (2001) og Widerberg (1995). Metoden er en feministisk forskningsmetode, som forsøger at skabe generel viden ud fra kvinders gruppearbejde med individuelle minder (Onyx & Small, 2001:773). Denne metode findes relevant her, da dens styrke er at sætte fokus på de ting i hverdagen, som vi finder naturlige og muligvis tager lidt for givet som en normalitet (Widerberg, 1995:121). Da flere af informanterne, til de narrative interviews, gav udtryk for at de ikke kunne adskille episoderne fra hinanden, da det var hverdag for dem og de så det mere som en regel end en undtagelse, virker denne metode oplagt til at forsøge at tydeliggøre deres oplevelser og sætte dem ind i en akademisk kontekst. Metoden er inddelt i tre overordnet faser (dog har hver fase flere underfaser – med fase 2 som den største). Ikke alle faser er lige vigtige i alle kontekster, derfor kan der vælges hvad der passer bedst til den aktuelle situation. I første fase skal hver individuel deltager skrive deres eget minde ned. I fase to deles alle minderne gruppen og der findes ligheder, forskelligheder, modsætninger, klicheer osv. ved hvert minde. I fase 3 skabes en større forståelse for den teoretiske setting empirien skal indgå under (Onyx & Small, 2001:775-777). Slutproduktet vil være et nyt minde, som bliver skabt i samspil med alle informanterne og er baseret på de minder, som er blevet lavet til denne proces. Det nye minde vil derfor være en generel forestilling af, hvad kvinderne oplever i den kontekst, som er temaet for metoden (Widerberg, 1995:122).

Til denne metode deltog 4 informanter (ikke de samme fire som deltog i narrative interviews), som alle gamer til daglig og primært spiller Counter-Strike. Under normale omstændigheder ville vi gerne have mødtes face-to-face, for at få konstrueret dette generelle minde, og gerne over en eller to dage. Dog var dette desværre ikke muligt. Det blev derfor gjort i mindre bider. Hvilke var det mest hensigtsmæssige, da Widerberg argumenterer for, at tid og tryghed er vigtigt i denne proces (Widerberg, 1995:123). Derfor startede vi første møde med at spille et par spil Counter-Strike sammen. Dette var, først og fremmest for at vise, at jeg ikke sad, havde nogle fordomme omkring kvindelige gamere. Vi kunne desværre ikke få det til at fungerer med at mødes fysisk (da alle boede forskellige steder i landet), så vi afholdt vores møder online over Discord (alle havde webcam på, så vi kunne se hinanden). Inden første møde havde alle skrevet et minde, omkring en episode de har haft i CS. Mindet skulle fylde omkring en halv til en side, og skulle skrives i tredje person. Dette gøres for, at det er lettere for skriveren at forholde sig objektivt til mindet. Dog må følelser, tanker osv. gerne medtages, på trods af at det skrives i tredje person (Widerberg, 1995).

Minde 1:

Hun sidder foran sin computer. Hun keder sig lidt. Det er koldt og regner udenfor. Havde det ikke gjort det, så havde hun nok gået en tur. Der er ingen af hendes venner online. Hun har også fået ret tidligt fri i dag, så hun er hjemme tidligt. Nok derfor alle rummene på Discord er tomme. Hun har også fået lavet alle sine lektier. Hun tænker, at hun måske skulle tage et lille spil. Et enkelt kan jo ikke skade. Det er faktisk lidt tid siden, at hun har haft et af de der spil, hvor hun var blevet sur eller ked af det. Hun åbner Counter-Strike. Men, nårh ja... Det er jo

egentlig også lang tid siden, at hun har spillet alene... måske er det derfor? "Vi giver det et skud, tænker hun. Jeg tager bare en MM". Når det ikke er Faceit, så går det nok. Der betyder det heller ikke så meget om hun vinder eller taber, så der kan hun jo bare mute medspillerne, hvis de skulle vise sig at være nogle idioter. Hun kommer ind i spillet, og tænker først, at hun faktisk bare lader være med at sige noget, og håber også lidt, at hendes medspillere ikke gider at snakke. Men så snart spillet går i gang siger alle "hello" til hinanden. Hun mumler "hi" tilbage. De første par runder går fint. Hun siger intet i mikrofonen, men de vinder stadig alle runder stort. Men så går den ikke længere. Hun dør næste runde, og en af hendes medspillere spørger "info?". Hun tøver et øjeblik, men siger "3 rushing banana". Der er stille et øjeblik. Så spørger en anden "how old are you?". Inden hun når at tænke svarer hun "17". Så snart hun har gjort det, så vidste hun det var en fejl... Hun skulle selvfølgelig have sagt noget meget yngre. De troede jo hun var en ung dreng. Men nu var det for sent. Inden hun nåede at sige andet blev det råbt med det samme... "Are you a fucking girl?". Hun gad ikke svare. Ingen på holdet havde sagt noget ondt endnu, men hun vidste godt hvad der var i vente. I starten af næsten runde kom den igen "Hellooo... Giiiiirl?". Hun kunne allerede mærke fortrydelsen i at hun var gået ind i det her spil. Hvorfor havde hun ikke bare sat sig til at se en serie eller noget i stedet? Hun kunne da sagtens have ventet til de andre var kommet på Discord og de kunne spille sammen i stedet for det her. Hun mutede alle medspillerne og spillede de restende 17 runder af spillet... Hvor hun fik 5 kills.

Minde 2:

En aften hvor hun havde vundet 5 spil i træk. Hun havde næsten lige så meget ELO som Anton. Et win mere og hun var level 7. Hun sad og tænkte på, hvor helt vildt lækkert det ville være, hvis alle drengene loggede på i morgen og så at hun var kommet i level 7. Men alle var desværre logget af. Klokken var også næsten 2330, og det var en hverdag. Hun skulle godt nok først møde kl. 10 i morgen, men det skulle ingen af de andre, så de var alle hoppet i seng. Hun vidste godt, at hun ikke ville kunne overskue at spille et spil med 4 randoms. Men fristen for at være level 7 i morgen var simpelthen for stor. Hun tænkte at hvis hun tabte kampen så ville hun jo alligevel være ret høj elo i morgen når hun logger på. Så hun queuede op til et spil. Efter hun var kommet ind og sagde pænt "hello guys" fortrød hun med det samme. Hvad der lød som alle på holdet brød ud i træk i voicechatten "oh no, not a girl" og "this is a loss guys". En anden sagde "dont worry guys, we can win 4v5". Hun sad og overvejede om hun skulle mute dem alle. Men hun ville virkelig gerne vinde og det er bare svært, når man ikke kan høre den information medspillerne giver. Så hun valgte at spille og forsøge at ignorere deres kommentarer. Hun havde et virkelig godt spil. Hun lå øverst på scoreboardet efter 10 runder, og der havde ikke været nogle kommentarer fra medspillerne. Måske var det et fint nok spil alligevel, tænkte hun. I 11. runde skal hun smide en granat, og hun rammer forkert og rammer en mur, så den ryger ned i hovedet på en teammate. Han blev virkelig sur og begyndte at svine hende til i voicechatten. "You fucking little bitch. Stop playing computer and go into the fucking bedroom or the kitchen" råbte han. Hun forsøgte at sige undskyld, og fortalte at hun jo faktisk havde flere kills end ham. Det skulle hun aldrig have gjort, for efter hun havde sagt det, så gik der 30 sekunder, så var hun blevet vote ud af sine medspillere. Så sad hun der og tænkte. "Nu kan jeg huske, hvorfor det er, at jeg aldrig spiller det her spil alene".

Minde 3:

Det var lørdag formiddag og hun havde slet ingen planer hele dagen. Hun tænkte faktisk at hun endelig skulle bruge en hel dag, hvor hun bare skulle game. Desværre havde Charlotte planer med hendes kæreste, så hun kom ikke på i dag. Måske i aften, men det var slet ikke sikkert. Hun havde godt tænkt lidt over, om hun orkede at spille alene. Men de tanker havde hun bevidst slået ud af hovedet. Hun åbnede Counter-Strike og glædede sig til at spille. Når hun kommer ind i et spil siger hun ikke noget. Hun har lært, at der ikke er nogen grund for at snakke alt for meget, da det ofte bare ender med dårlige spil. Når spillet går i gang og alle andre sig hey siger hun bare hello meget stille. Ingen siger noget. Hun tænkte om det måske kunne være nogle flinke mennesker hun var kommet på hold med. Første runde dør hun som den første og hun siger i saw 3 mid, til sit hold. Med det samme hører hun en medspiller sige surprise, the girl died first... can you spent the time dead making me a sandwich? Hun vidste godt, at der ikke var noget positivt i den kommentar, men synes stadig at personen virkede nogenlunde glad da han sagde det. Måske var det en som prøvede at være sjov og bare kom med en meget dårlig joke. Så hun svarede ok. But only if you go and fix my car. Det synes drengene på holdet ikke var sjovt, og på et vendte alle fire sig mod hende og begyndte at kalde hende alle mulige grimme ting. Hun mutede hurtigt hele holdet og tænkte at hun jo godt vidste, at hun bare skulle have været stille. Efter spillet lukkede hun Counter-Strike og spillede ikke mere den dag.

Minde 4:

Pigen havde ikke spillet i flere uger, fordi hun havde haft så mange dårlige oplevelser i træk. Nu spurgte to af de drenge hun tit spiller med om hun ville være med fordi de mangler en. De to drenge var søde nok så hun tænkte at det vil kunne være meget sjovt. Hun joiner deres teamspeak og så snart hun kommer ind siger en stemme hun ikke kender "er det hende der kællingen der skal være med?". Pigen synes på ingen måde det er sjovt, men hun ved også at de to drenge, som hun kender i forvejen har en ret hård humor, og det kan godt være ham der bare sagde det i sjov – selvom det slet ikke var sjovt. En af de andre drenge sagde også "ro på kammerat". På trods af at han sad og grinede mens han sagde det. Da de kom ind i spillet begyndte den samme dreng at komme med kommentarer hele tiden. Det var nogle som man godt kunne opfatte som "sjove" kommentarer, hvis man altså kendte personen. Det var alt fra "nårh ja, men det er da stadig ret godt gået af en pige", hvis hun lavede noget, som måske ikke var så godt. Til "kan du ikke lige smøre mig en mad, nu hvor du alligevel er død?". De to drenge hun kendte sagde nogle gange til ham at han skulle stoppe og slappe af, men de sad stadig og grinede højt af de ting han sagde. Til sidst kunne hun ikke holde det inde længere. Hun sagde til ham, på en pæn måde "Hør her, jeg kender dig ikke. Jeg synes faktisk ikke det er sjovt de ting du siger. Kan vi ikke bare spille spillet og have det sjovt?". Til det svarede han "Hør her, jeg kender dig ikke. Men jeg synes altså bare ikke det er sjovt at tabe fordi man har en kvinde på holdet. Kan vi ikke bare finde en anden gut og så spille og have det sjovt?". Alle de tre andre drenge griner og pigen sad tilbage og følte sig virkelig ked af det. En ting er når du joiner et spil og der er nogle randoms som sidder og kommer med kommentarer. Men når dem du troede var dine venner ikke en gang gider at sige noget, så bliver hun virkelig ked af det.

Følgende blev udarbejdet gennem 5 møder af cirka 2-3 timers varighed hver i månederne august-september 2022.

Ved første møde blev alle minderne læst op af forskeren – ingen vidste hvilke minde der tilhørte hvilke personer (dog endte der med at være en så stor trykthed blandt deltagerne, at alle åbnede op og fortalte hvilke minde var deres, efter relativt kort tid). Efter alle minderne var læst op blev der diskuteret ligheder og forskelligheder, og alle kan komme med meninger, holdninger og ideer til minderne – i denne fase deltager forskeren på lige fod med informanterne. Dog skal forskeren forsøge at holde sig så neutral som muligt, og ikke være for dominerende i samtalerne – hvilke vil virke naturligt, da forskeren burde have viden på området, som er ud over gennemsnittet. Dog deltog jeg ikke voldsomt meget, da jeg ikke har samme grundlag for at sætte mig ind i hvordan kvinderne føler i det givne situationer (Widerberg, 1995:123).

Deltagernes kommentarer til hvert enkelt minde (Onyx & Small, 2001:777).

Minde	Meninger, holdninger og ideer
1	<ul style="list-style-type: none">- Alle kunne genkende det, at man gerne vil spille, men orker næsten ikke, fordi der ikke er nogle online at spille med.- Der var en længere diskussion om det med at mute sine medspillere. Én af kvinderne sagde, at hun ofte bare muter alle når hun kommer ind i et spil, selvom ingen har sagt noget. To af de andre mente, at man altid skulle gøre alt hvad man kan for at vinde, og at mute sit hold forringer ens chancer for at vinde, så det mente ikke det var en god løsning.- Ingen af pigerne havde tænkt over at sige de er en lille dreng før. Men efter lidt snak virkede det til, at nogle af dem faktisk ville gå hjem og prøve det og se om det hjalp på problemet.- Der var delte meninger om hun skulle have muted sine medspillere. Der var jo ingen som havde sagt noget slemt til hende (samme diskussion som ovenstående).

<p>2</p>	<ul style="list-style-type: none">- Alle kvinderne kendte situationen, hvor man har vundet flere spil med nogle man kender, og hvis de ikke kan mere, men man selv har lyst til at spille, så bliver man ofte mere fristet af at tage et spil alene, da man jo spiller godt den aften.- Alle talte godt om følelsen af at være den bedste på holdet – specielt når de har kommenteret på at hun er en kvinde og dårlig inden.- At blive råbt af og blive kicked efter én fejl, selvom man er den der har skudt flest er noget de alle kender til.- 3 af kvinderne gav udtryk for, at stort set alle spil, hvor de sidder og overvejer om de orker at spille alene, ender med at de bagefter tænker "hvorfors er det jeg gør det her?".
<p>3</p>	<ul style="list-style-type: none">- Generelt havde alle kvinderne den holdning, at man hellere skulle snakke lidt for lidt end lidt for meget, hvis man ikke kender dem man spiller med.- Alle kender også følelsen af, når der ikke bliver kommenteret noget efter man har sagt noget første gang. Og håbet om at ingen kommenterer på at hun er en kvinde.- Kommentarerne fra medspillerne endte i en længere diskussion her. Emnet var overordnet, om de, som kvinder, også selv var for hurtig til at dømme medspillerne (ligesom i minde 1). Blev de nogle gange sure, bare fordi det blev påpeget at de er kvinder, selvom det ikke er negativt ment?
<p>4</p>	<ul style="list-style-type: none">- Generelt var kvinder meget chokeret over dette minde. Ingen af de tre andre havde oplevet noget lignende, hvis de spillede med folk de kendte.- Da ingen af de tre andre havde prøvet nogle lignende, var der heller ikke meget at forholde sig til ift. metoden. Dog skete der det, at det hurtigt gik over til en form for social støtte. Alle pigerne gav udtryk for, at hvis personen der havde skrevet dette minde, havde behov for at tale eller noget andet, så skulle hun endelig række ud til dem.

Efter gennemgangen af alle minderne skulle der laves en liste med ligheder i minderne og en liste med generaliseringer, som kan udledes fra dem (Onyx & Small, 2001:777). De generelle ligheder ser ud som følger:

Ligheder:

- Alle kvinderne ender med ikke at have lyst til at spille mere efter det aktuelle spil.
- Alle kvinderne har betænkeligheder om at spille alene.
- Alle kvinderne har en (berettiget) formodning om, at de medspillere de får vil kommentere på at de er kvinder.
- Generelt var kommentarerne fra medspillerne sexistiske. For eksempel, at kvinder ikke kan finde ud af at game eller at de skal bare holde til i køkkenet eller soveværelset.

Generaliseringer, som går igen:

- Mænds holdning er at kvinder ikke kan finde ud af at spille Counter-Strike.
- Kvinder bliver udsat for objektiviseret og sexismen i Counter-Strike.

Herefter blev udvalgt ét minde at arbejde videre med. Her blev minde nummer to valgt.

I dette minde skulle Jeg'et og andre personer beskrives. Da der ikke differencers mellem medspillere i dette minde, og der umiddelbart ikke er forskel på personernes væremåde beskrives disse som én person (Widerberg, 1995).

Jeg'et	Medspiller(e)
En god CS spiller.	Kan ikke lide kvindelige gamere
Stolt	Mangler selvindsigt
Vil vise hvad hun kan	Uhøflig
	Ansvarsfralæggelse

Herefter forsøgte vi at sætte de beskrevne personer op imod personer i de andre minder, for at se om der skulle være nogle store variationer. Efter lidt diskussioner blev alle enige om, at repræsentationerne af disse personer passer godt til alle minderne.

Ved vores sidste mødemødet vi endeligt, da alle havde planer om at tage til NPF (et LAN i Fredericia). Vi aftalte at mødes og fortsætte arbejdet der. Til NPF er programmet tæt pakket. Der er events på scenen, flere turneringer i forskellige spil og det hele varer kun to dage, så det var svært at få det til at passe ind i alles skemaer, da alle informanterne skulle spille forskellige turneringer på forskellige tidspunkter. Dog lykkes det at få presset to timers yderligere memory work ind i tidsplanen.

Dette var hvad vi nåede til igennem de 5 planlagte møder. Herefter blev det lidt svære at få planlagt, folk begyndte at aflyse og falde fra. Dilemmaet her er at denne metode kræver engagement fra alle, for at man kan få et validt resultat (der kan argumenteres for, at fire personer måske allerede er lidt i underkanten) (Onyx & Small, 2001:779).

I sidste ende skulle denne proces gerne ende ud med, at kvinder bruger alt viden de har opnået gennem denne proces til at kreere en 'fremstillet' minde, som kan bruges som et generelt billede på, hvad kvinder oplever i Counter-Strike – og måske kunne perspektiveres til andre dele af gamingmiljøet. Dette skulle gøres ved at fortsætte med at dekonstruere de fire minder, som var den proces, der allerede var startet. Ved denne dekonstruktion synliggøres elementer i minderne. Disse elementer diskuteres ind i for eksempel teori, generelle forestillinger og sociale forklaringer. Til sidst vil der, med alle de fundne elementer, kunne konstrueres et 'nyt' minde, som vil være den generelle fortælling, om kvinders oplevelser med gaming (Onyx & Small, 2001:777).

Kritikere af denne metode mener at minder er utilregnelige og man ikke kan stole på deres validitet. Til dette argumenteres:

The memories are true memories, that is, they are memories and not inventions or fantasies. Whether the memories accurately represent past events or not, however, is irrelevant; the process of construction of the meanings of those events is the focus on memory-work (Onyx & Small, 2001:781).

I en fænomenologisk kontekst vil et reelt minde altid være sandheden, da det er hvad individet husker af den givne episode. Om individet husker forkert eller ej, så vil det stadig være hendes minde af episoden og hun vil skabe sine erfaringer ud fra dette.

Ordforklaring

- Counter-Strike: Et af gaming-historiens mest populære og ældste skydespil. (udkom for mere end 20 år siden) – forkortes til 'CS'.
- Power liga: Toppen af dansk Counter-Strike.
- Dust2.dk: Et af Danmarks største nyhedsmedier og forum for Counter-Strike.
- ESL: Et af verdens største turneringsarrangører for Counter-Strike.
- Aim: Evnen til at ramme/skyde præcist i CS.
- Valorant: Et andet, og meget nyere, first person shooter spil (mange anser/anså det som en stor konkurrent til CS).
- Twitch/live streaming: Online platform, hvor spillere streamer deres skærm mens de spiller, så andre kan se dem spille real time, samtidig med at de kan interagere med deres viewers gennem en chatfunktion.
- Tilt-faktor: Når en spiller bliver påvirket af noget i spillet, eller noget udefra, og derfor begynder at spille dårligere.
- Votekick: Modstandere kan stemme om at smide en person af holdet. Hvis alle accepterer, spilles kampen færdigt med en spiller i undertal.

Litteraturliste

- Anderson, C. & Kirkpatrick, S. (2016). Narrative Interviewing. *International journal of clinical pharmacy*. Vol. 38(3). 631–634
- Anderson, J. (2015). Understanding Cultural Geography. *Places and Traces*. New York. Routledge.
- Cloke, P.; Cook, I.; Crang, P.; Goodwin, M.; Painter, J. & Philo, C. (2004). Practising Human Geography. London. SAGE Publications Ltd.
- Dowling, R. & McKinnon, K. (2014). I: The SAGE Handbook of Human Geography *Volume 2*. London: SAGE Publication Ltd.
- Goffman, Erwin (2009) Stigma: *Om afvigerens sociale identitet*. Frederiksberg: Samfundslitteratur
- Kaye L.; Gresty C. & Stubbs-Ennis N. (2017). Exploring Stereotypical Perceptions of Female Players in Digital Gaming Contexts. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*. Vol. 20(12) 740-745. DOI: 10.1089/cyber.2017.0294. Epub 2017 Dec 6. PMID: 29211508.
- Kaye, L. & Pennington, C. (2016). "Girls can't play": The effects of stereotype threat on females' gaming performance. *Computers in Human Behavior*. Vol. 59. 202-209. DOI: doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.020.
- Kilde: Richman, L. & vanDellen, M. (2011). How Women Cope: Being a Numerical Minority in a Male-Dominated Profession. *Journal of Social Issues*, Vol. 67(3) 492-509.
- Kusenbach, M. (2003) Street phenomenology: The go-along as ethnographic research tool. *Ethnography* vol. 4(3). 455-485.
- Kuss, D.J.; Kristensen, A.M.; Williams, A.J. & Lopez-Fernandez, O. (2022). To Be or Not to Be a Female Gamer: A Qualitative Exploration of Female Gamer Identity. *Int. J. Environ. Res. Public Health* 2022, 19, DOI: <https://doi.org/10.3390/ijerph19031169>.
- Kuznekoff, J. & Rose, L. (2012). Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues. *New Media & Society*. Vol. 15(4). 541-556. DOI: 10.1177/1461444812458271.
- Kvale, Steiner & Brinkmann, Svend (2009) Interview: *introduktion til et håndværk*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Leonhardt, M. & Overå, S. (2021). Are There Differences in Video Gaming and Use of Social Media among Boys and Girls?—A Mixed Methods Approach. *Int. J. Environ. Res. Public Health*, vol. 18, 1-13. DOI: <https://doi.org/10.3390/ijerph18116085>.
- McLean, L. & Griffiths, M. (2018). Female Gamers' Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study. *Ment Health Addiction* vil. 17. 970-994. DOI: doi.org/10.1007/s11469-018-9962-0.
- Morgenroth, T.; Paaßen, B. & Stratemeyer, M. (2017). What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles*. Vol. 76. 421-435. DOI: doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y.
- Nakandala, S.; Ciampaglia, G. L.; Su, N. M. & Ahn, Y-Y. (2016). Genderes Conversation in a Social Game-Streaming Platform. *Indiana University, Bloomington, USA*. DOI: <https://doi.org/10.48550/arXiv.1611.06459>.
- Nicholas, J.; Clifford, L.; Holloway, P.; Rice, P & Valentine, G. (2009). Jey Concepts in Geoprathy. London, SAGE Publications Ltd.
- Onyx, J. & Small, J. (2001): Memory-Work: The Method. *Qualitative Inquiry* vol. 7(6). 773-786.
- Orsino, L. (2018). *Meet Jessica Estephan, Magic: The Gathering's First Female Grand Prix Winner*. Tilgæet på: <https://www.forbes.com/sites/laurenorsini/2018/05/22/a-qa-with-magic-the-gatherings-first-female-grand-prix-winner/?sh=3dbbda076a92> [d. 06.05.22].
- Rask (2021). *ESL annoncerer turneringskalender for kvinder*. Tilgæet på: <https://www.dust2.dk/nyheder/26901/esl-annoncerer-turneringskalender-for-kvinder> [d. 04.04.22]

- Reitman, J.; Anderson-Coto, M.; Wu, M.; Lee, J. & Steinkuehler, C. (2020). Esports Research: A Literature Review. *Games and Culture*, vol. 15(1). 32-50. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412019840892>.
- Ruvalcaba, O.; Shulze, J.; Kim, A.; Berzenski, S.; & Otten, M. (2018). Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play. *Journal of Sport and Social Issues*. 1-17. DIO: 10.1177/0193723518773287.
- Widerberg, K. (1995): Kunnskapens Kjønn: *Minner, refleksjoner og teori*. Pax-forlag.

Bilagsoversigt

Bilag A: Transskriberet interview med informant 1 (I1).

Bilag B: Transskriberet interview med informant 2 (I2).

Bilag C: Transskriberet interview med informant 3 (I3).

Bilag D: Transskriberet interview med informant 4 (I4).