

Kandidatnr: 10009

YouTube gameres visning av kulturelle normer og identitetsuttrykk

En kvalitativ analyse av gameres videoinnhold

Bacheloroppgave i Bachelor i medievitenskap (bmv)

Veileder: Trond Aasland

Mai 2019

Kandidatnr: 10009

YouTube gameres visning av kulturelle normer og identitetsuttrykk

En kvalitativ analyse av gameres videoinnhold

Bacheloroppgave i Bachelor i medievitenskap (bmv)
Veileder: Trond Aasland
Mai 2019

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for kunst- og medievitenskap

Innhold

Sammendrag	3
Introduksjon	4
Problemstilling	4
Kapittel 2: Teoretisk bakgrunn.....	6
Videospill, og dens egenskaper	6
Kulturelle normer	7
Media, kjønn og identitet	8
Seksualisering av kjønn.....	9
Kapittel 3: Videoanalyse av YouTube spillere.....	10
PewDiePie	10
Amnesia.....	10
Gorn Gameplay:	12
SSSniperWolf.....	13
Call of Duty: Black Ops II	14
Fortnite	15
Kapittel 4: Drøfting av funn	17
Spillernes kulturelle normer	17
Forholdet mellom media, kjønn og identitet	18
Seksualisering av kjønn i spillene	19
Konklusjon	20
Referanseliste	21

Sammendrag

YouTube blir brukt av gamere for å dele videoer av seg selv spille. PewDiePie og SSSniperWolf er to av disse spill identitetene på YouTube, hvor under en kvalitativ analyse av deres videoinnhold kommer til å gå innpå begreper som kulturelle normer, kjønn, identitet og seksualitet.

Innen de kulturelle formatene blir massekultur og underholdnings kategorier slik som populære sjangerkonvensjoner, romantiske stereotyper, følelser, fantasi osv. sett på som en forbindelse til femininitet. Og høy kultur og kunst slik som realisme, alvorlighetsgrad, avgjørende handling, virkelige problemer, vanskeligheter osv. blir kategorier under maskulinitet (Hall et al, 2013, s. 345).

Kjønn innen medier som videospill viser til hvordan vi forstår vår identitet, med tanke på vi blir konstant møtt av medier sine fremstillinger av menn og kvinner. PewDiePie oser av det som blir betegnet som maskulint gjennom sitt identitetsuttrykk gjennom de spill sjangrene han spiller og måten han fremstiller seg selv, mens SSSniperWolf fremstiller seg selv innen begge kjønnskategoriene, hvor enkelte av hennes valg er mer mot maskulinitet, men hun selv viser seg som feminin.

Kapittel 1: Introduksjon

YouTube har lenge vært på banen som en av de større informasjonsformidlingsmedia kanal, hvor personer fra ulike steder i verden kan dele sine interesser og meninger gjennom videomaterialer ved å legge det ut på sin kanal i YouTube. Enkelte er så heldig at de har stor suksess med sin kanal hvor de får mange abonnenter og fans, og blir bare en større og større del av folks hverdag.

Top spillere som PewDiePie, VanossGaming, SSSniperWolf og iHasCupquake er noen eksempler på populære kanaler på YouTube innen kategorien gaming. De deler videoer av seg selv hvor de spiller spill, og har spilt spill innen en rekke av ulike sjangere som for eksempel action og horror som vil bli nevnt senere i analysen. Spilling blir beregnet som en kategori under maskulinitet, men vi kan se en liten fremvekst av feminine spillere på YouTube noe som bryter med den typiske maskulin dominerende 'samfunnet', hvor man kan spørre seg selv om det er på grunn av kulturelle normer.

Problemstilling

I bakgrunn av dette er det interessant å se på om deling av spill på nett og kulturelle normer er en innvirker på deres identitetsuttrykk. Det jeg ønsker å undersøke i denne analysen er; På hvilken måte kommer kulturelle normer, spesielt innen kjønn, til syne i spilleres YouTube-innhold, og i hvor stor grad preger disse normene deres identitetsuttrykk?

Det vil være fokus på de to YouTube spillerne; PewDiePie og SSSniperWolf, og det vil bli brukt to forskjellige videoeksempler fra hver av YouTube-kanalene. Grunnen til at disse spillerne er relevante er på grunn av deres popularitet hvor eksempler fra deres videoer kan hjelpe til å få undersøkt problemstillingen. Det som undersøkes blir da videoinnholdet til de utvalgte topp 10 spillere fra en mannlig og en kvinnelig liste. Ut i fra dette blir det sett på om kulturelle normer har et innspill i deres innhold. Med tanke på at de er influencere så er det interessant å finne ut mer om kulturelle normer har en innvirkning på hva de deler, hvordan og hvorfor de deler dette innholdet, og om det preger deres identitetsuttrykk.

For å svare på denne oppgaven kommer jeg til å foreta en kvalitativ analyse av de utvalgte spillernes videoinnhold og knytte dette opp mot relevant teori om videospill, kulturelle normer, kjønn, identitet og seksualisering. Disse begrepene vil være til hjelp for å finne ut hva man skal se etter i det utvalgte videoene; *Amnesia: Playthrough Part: 4 - The bro*

is not a bro D: og *GORN - Gameplay - Epic VR* som er delt av PewDiePie, og *BO2 Pwned*
By A Girl Rage #2 og *THE BEST SNIPING GAMEPLAY ON FORTNITE *EVER** som er delt
av SSSniperWolf.

Kapittel 2: Teoretisk bakgrunn

I dette kapittelet skal jeg finne relevant teori for å besvare problemstillingen. Grunnen til dette er for å ha en ramme over hva som kan være viktig å undersøke når man tar for seg utvalgt empiri. Teori som kommer til å bli brukt handler om videospill, kulturelle normer, kjønn, identitet og seksualisering.

Videospill, og dens egenskaper

I sin bok *How To Do Things With Videogames* (2011) forteller Ian Bogost at videospill også er et teknologisk media og har egenskaper som bygges på erfaringsmodeller. Når vi spiller så følger vi et sett av regler som er bygd i spillet, og danner en karakter som vi blir en del av og deler dens følelsesliv og rolle (2011, s. 4), hvor videospill har grepet inn i vår hverdag og har blitt integrert i vår kultur, og vi i dens. Spill forlanger som oftest spillene å konstant foreta noe, som foreksempel hvor man skal gå, hvem skal man skyte, hvilket våpen er det beste osv., men alle spill har en begrensning av karakterens spillerom, om det er i form av panorama vegger hvor det er en seksjon man aldri kan nå, eller handlings rom over hva man kan gjøre.

Innen spill finner vi ulike kategorier som action, rollespill, eventyr, strategi osv som er noen eksempler på det vi kaller fiksjonsspill, og foregår i ulike handlingsrom med synsvinklinger fra hovedpersonen i spillet. Videospill, spesielt i action sjangeren er kjent for at karakterer jobber med våpen, hvor man kriger, dreper og ødelegger ut i fra et oppdrag man har fått i spillet uten noen ettertanke. Våpen blir gjerne møtt med jubel i spillet. "*Videogames are often accused of disrespect, especially for celebrating violence and for encouraging disdain of man, woman, and culture alike.*" (Bogost, 2011, s. 24). I spillets dramaturgi så skiller man mellom to nivåer; makronivå og mikronivå i følge det Gisle Hannemyr, Gunnar Liestøl, Marika Lüders & Terje Rasmussen skrev i sin bok *Digitale medier: Teknologi, anvendelser, samfunn* (2015, s. 79-80). I mikronivået kan spilleren bevege seg fritt i et handlingsrom og på makronivået følger man et oppdrag hvor man jobber innen rammer i spillet.

Bogost har en teori om medier som '*lean forward*' hvor videospill kommer under i forbindelse at man er avhengig av å være aktiv og engasjert og oppmerksom, og prøver å være presis i bevegelser (2011, s. 89). Dette viser til spillerens fokus på spillet og hvor engasjert spilleren er. Og han bruker også begrepet 'drill', som forteller om spillene gir spillerne en utfordring, eller om de gjennomgår spillet med talent og øvelser (2011, s. 145).

Kulturelle normer

Medier som videospill er en populærkultur som er skapt av folket, og den blir påvirket av holdninger og ideer fra folket. Publikum tolker medietekster og dømmer deres popularitet og det gir folket en større makt enn det medieinstitusjonene har å komme med av budskap i følge Gauntlett (2008, s. 27). For det folket vil ha, danner populærkulturmediene.

De faktorene som kan være med på å bestemme ens tolkning av en tekst kan være kulturelle normer som for eksempel kjønn. Hvor i boken *Representation* (2013) så beskriver Stuart Hall, Jessica Evans og Sean Nixon begrepet maskulinitet som et begrep som er oppfunnet, og en betegnelse på et produkt skapt av kulturelle betydninger gjennom egenskaper og atferd gjennom tidene (Hall, Evans & Nixon, 2013, s. 298), og er med på å danne ens identitet for å fungere i verden.

Her kommer også begrepet representasjon inn, hvor representasjon er binningsleddet for mening og språk til vår kultur (2013, s. 1), hvor vi bruker språk for å formidle noe og skape en felles mening i den kulturen man lever i, siden mennesker innen samme kultur deler likheter innen tegn og språk, og har en forbindelse til normer gjennom hvordan man danner seg en identitet innen spesifikke kulturer. Språk kommer innenfra og blir forstått av andre språk brukere og har de samme regler og koder i språkssystemet, noe som skal hjelpe til for å skape en mening. Visuell kultur er noe som Marita Sturken og Lisa Cartwright beskriver i sin bok *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture* som lærer oss å se verden, og hvordan den er visuelt organisert i henhold til makt (2018, s. 22). Med andre ord handler det om måten vi blir sett på, ser andre i forhold til de kulturelle reglene, og blir antydnet at man gjennom observasjonen danner kunnskap om individet som blir observert. Hagen & Wold (2009, s. 177) mener at individers identitet ikke blir formet etter familie og samfunn, men gjennom samarbeid med å danne sin identitet med omverden. I boken *Vårt Rollespill Til Daglig* (2014) så mener Erving Goffman at når man er rundt andre personer blir man påvirket av deres identitet og dermed må på raskest mulig måte der og da formidle sin rolle som noe troverdig og få frem sitt identitetsuttrykk slik at det man framfører gir mening hos de andre (Goffman, 2014, s. 34). Dette tilsvarer til at et individ er konstant på en scene og bak kulissene er det et sted hvor ulike redskaper blir oppbevart til å forme kroppen, og hvor det er en fasade med fast sceneutstyr (2014, s. 209).

Og her komme begrepet filter inn som Jill Walker Rettberg bruker i boken *Seeing Ourselves Through Technology: How We Use Selfies, Blogs and Wearable Devices to See and Shape Ourselves*, i hovedsak begrepet kulturelle filtre innen vår måte å operere innen normer

og forventninger i den gitte kulturen. Disse kulturelle filtrene skal fungere som guidelinjer, og endrer vår måte å uttrykke oss på under ulike handlingsrom i møte med andre (2014, s. 24).

Media, kjønn og identitet

Videospill er et av de påvirkende elementene i vårt liv, som nevnt ovenfor, og da kan man tenke seg at kjønn er noen av de hovedpunktene i hvordan vi forstår vår identitet. Medier fremstiller mye om menn og kvinner i form av bilder og tekst og dermed kan man tenke seg at den påvirker vår identitetsfølelse i form av kulturelle og sosiale standard. Det oppstår nærmest en relasjon mellom medier og menneskers liv, gjennom de handlingene man gjør og kjønn hvor det er en blanding av likestilling og hvor det ikke er det. Innen de kulturelle formatene blir massekultur og underholdnings kategorier slik som populære sjangerkonvensjoner, romantiske stereotyper, følelser, fantasi osv. sett på som en forbindelse til femininitet. Og høy kultur og kunst slik som realisme, alvorlighetsgrad, avgjørende handling, virkelige problemer, vanskeligheter osv. blir kategorier under maskulinitet (Hall et al, 2013, s. 345). I boken *Media, Gender and Identity: An Introduction* (2008) så nevner David Gauntlett at tanken om maskulinitet og femininitet har gått gjennom endringer i samfunnet på ulike måter, hvor maskulinitet er en betegnelse for at man er en mann, og begrepet femininitet ikke alltid blir brukt som en betegnelse for det å være en kvinne, men mer en status på den typiske gamle synspunktet på kvinnens rolle (2008, s. 11).

Identitet blir sett på som noe avansert, og kjønn er i likhet med etnisitet og seksualitet, en av underkategoriene som er med på å beskrive et individs syn på seg selv. Man kan si at kjønn er en identitet som individer uttrykker gjennom sin personlighet. Individer spiller en rolle under sin identitet fremstilling, hvor man må tro på den rollen man spiller (Goffman, 2014, s. 24), slik at mottakerne, eller leserne om man vil, sitter igjen med et inntrykk av sannhet. Dette kan oppleves som en fasade, hvor den personlige fasaden kan være hvordan man kler seg, kjønn, alder, utseende, holdning, talemåte, ansiktsuttrykk, bevegelser osv. i forbindelse med de som iakttar.

Psykologers studie av kjønnsidentitet blir betegnet som ganske svake i følge Gauntlett, men det er et punkt som flere kan være enig i og det er at kjønnsidentitet blir lært under oppveksten, og oppstår gjennom kulturelle påvirkninger og sosialiseringssprosess (2008, s. 37).

Seksualisering av kjønn

Hvis man ser på kjønnsrolle i henhold til videospill i følge Gauntlett, så ser man at det er litt mer stereotyper. Mannlige karakterer i typiske action spill blir vist som brutale, muskulære soldater eller gangstere, og kvinnelige karakterer bygger på hjelpeløshet, sex-appeal og seksuelt provoserende, men er fortsatt sterk (2008, s. 68) på lik linje som de mannlige karakterene. Ved å se på maskulinitet og femininitet som kategorier med blick innen videospill som er nevnt ovenfor, i samspill med film og magasiner så kan man se et bredt spekter av seksualisering av kjønn. Dette innebærer stereotyper av mannlig og kvinnelig roller. Det som kategoriseres som maskulin kategori inneholder som oftest biler og sport, med andre ord action, og er fasinert av taperhet og fare i følge Gauntlett (2008, s. 173), men det betyr ikke at de ikke liker de samme tingene som blir kategorisert som feminint. Og i den feminine kategorien finner vi ting som mote og skjønnhet (2008, s. 196). Videospill vekker spørsmål om spillerens blick, også inne kjønn, hvor spill med sine få kvinnelige karakterer ikke er til for å bli et objekt for det mannlige blicket (Sturken & Cartwright, 2018, s. 132), men likevel blir både kvinnelige og mannlige karakterer representert seksuelt i form av nakenhet som skal virke attraktivt for det motsatte kjønn.

Kapittel 3: Videoanalyse av YouTube spillere

I denne analysen kommer det først et kort avsnitt om spilleren PewDiePie deretter analysen av videoinnholdet innen Amnesia og Gorn. Etter dette vil det være et kort avsnitt om spilleren SSSniperWolf og analyse av videoinnholdet innen Call of Duty: Black Ops II og Fortnite.

PewDiePie

Felix Arvid Ulf Kjellberg fra Sverige, er bedre kjent for sin YouTube kanal og identitet som PewDiePie. Kanalen ble opprettet den 29. april 2010, og er til dags dato den største YouTube stjernen innen gaming. Han har utvidet sitt YouTube innhold de siste årene, men er fortsatt mest kjent for å dele videoer som spill-narrativer og humoristiske kommentarer, og har hatt en jevn økning av abonnenter. Hittil har han over 21 milliarder avspillinger og over 95 millioner av abonnenter på sin YouTube kanal.

Amnesia

Amnesia: The Dark Descent, er et spill innen horror sjangeren. Dette spill ble laget av Frictional Games og ble lansert til Mac, Windows og Linux. Hovedpersonen i spillet er karakteren Daniel, og han skal gå gjennom hindringer og skapninger som skjuler seg i mørket inne i et slott, og løse gåter på veien. Og dette spillet er en førstepersons synsvinkling.

Amnesia: Playthrough Part: 4 - The bro is not a bro D: ble lagt ut i 2010 den 30. desember av PewDiePie. I denne videoen bruker ikke Kjellberg 'facecam', noe som blir brukt for å vise seg selv i en liten rute i et hjørne i videoen mens man spiller. Det første vi kan høre er Kjellberg som sier "Holly f***" heseblesende, hvor vi ser i spillet en mørk gang med reoler nesten i alle kanter og en inngang til et nytt rom. Rommet blir delvis lystopp av en gulvlysestake ved siden inngangen til et annet rom. Kjellberg begrunner sitt uttrykk ved at han nettopp så 'the shadow' for første gang og at han ble skremt og han unnlater ikke å banne igjen. Han beveger seg i motsatt retning av det rommet som var lyst opp og inn mot et annet mørkt gang som ikke har en lyskilde i starten, og uttrykker at han ikke vet hva han skal gjøre og at han virkelig ikke har lyst å møte 'the shadow' igjen. Etter hvert kommer han til et nytt rom som har et vindu eller dør som er stengt av med planker, og som har bilder hengenes på veggen rundt om. Straks han runder hjørnet blir han møtt av en piano hvor en luke smeller over tangentene, noe som sørget for at Kjellberg ble redd og banner "F*** my a**hole". Han sier en selvmotiverende setning hvor han sier "You're a man, come on! It's just a f***ing

game" og beveger seg inn til et nytt mørk del av spillet, noe som han kontinuerlig gjør. Og han reagerer på en uhyggelig lyd i det mørke rommet som er et tegn på at monsteret 'the shadow' er i nærheten, men forsetter videre mot den delen som er lyst opp av et vindu. Man blir vist til et annet rom hvor det kommer nok en lyd fra et eller annet skapning og man kan høre Kjellberg gi uttrykk for å bli skremt og hans ønske om å komme vekk fra det skumle område og kommer til et inngangsparti og han leser med en litt rotete engelsk en tekst som dukker opp, men rekker ikke å fullføre det. Karakteren har nå flyttet seg over til en ny del, en ny gang hvor alt er av steinblokker og det er en rød masse på gulv og vegg, og karakteren holder nå på en lykt som han kan skru av og på. Når Kjellberg fører karakteren bort mot den røde massen kommer det rosa røyk opp fra den som får Kjellberg til å hyle. Og når han hopper over hindringen så blir karakteren litt skadet og Kjelberg sier "Ouch, I'm just a man", og han kommer til et større område som fortsatt er av steinblokker, og i det øyeblikket, forteller han seerne at han trenger en pause og når han kommer tilbake så snakker han om at når han så monstret så ble det litt for mye for han, men vi som seere har ikke sett noen monster så langt i denne videoen.

Etter dette beveger han seg nedover en trapp til noe som skal være en vinkjeller i følge han, og man kan tydelig høre at han ikke har engelsk som morsmål. Han åpner døren til vinkjelleren og man blir igjen møtt med en ganske mørk skjerm med en tekst som han leser opp og under lesingen oppstår det litt talefeil som han ler bort mens han fortsetter å lese. Når teksten forsvinner er han i vinkjelleren og blir møtt av en trapp som går nedover og han hører skritt. Mens han forteller at han har sett noen andre spille denne delen blir skjermen tåkete og man kan høre klirringer av glass og fullsnakk fra en mann som vi ikke ser, og deretter høres Kjellberg oppgitt ut når han sier at han vet at man kan møte monsteret på denne delen av spillet noe han helst vil slippe. Når han kommer til en annen dør får han beskjed at han må gjemme seg hvis en fiende er nær han. Videre åpner han døren for å utforske hva som er bak, mens han fortsetter å banne, og han får en ny beskjed at hvis han er i mørket for lenge vil han sakte men sikkert bli gal. Og når karakteren plukker opp noe fra en reol og snur seg ser han tåke og en silhuett av noen i gangen og han gjemmer seg i et hjørne og Kjellberg puster tungt og det kommer rare lyder fra han og han pauser spillet. Når han har samlet seg fortsetter han, men står fortsatt i hjørnet mens skjermen blir bølgete. Etter hvert går han i den retningen han så silhuetten og han hører skritt ovenfra. Han fortsetter bortover og undersøker og leter etter ting han kan ha behov for videre i spillet. Mens han leter kan man høre muser som gjør han redd, og han skifter mellom å banne og snakke lavt til seg selv. Vi kan høre en stemme i spillet si "It's cold, it's so cold" men får ikke vite hvem som sier dette heller. Mens han

utforsker videre inn i vinkjelleren lurer han på hva man egentlig skal gjøre der og uttrykker sitt ønske om å komme seg ut. Han kommer til en dør som leder han inn i et rom med tønner, og når han løfter opp en flaske så hører han lyder igjen og slukker lyset, men tenner det fort igjen og fortsetter søket i rommet etter noe han kan bruke. Når han ikke greier å finne noe bestemmer han seg for å sjekke notatene til karakteren, og klikker seg innpå "Chemical Relocation" for å finne ut hvor disse gjenstander kan være, men finner ikke mer opplysninger. På slutten av videoen så går han forsiktig ut av rommet og leter bak noen tønner og der slutter videoen brått.

Gorn Gameplay:

Gorn er et VR gladiator spill for Vive, hvor det er pakket med vold hvor man kan kjempe ut sin gladiator fantasi. *GORN - Gameplay - Epic VR* ble lagt ut 26. februar 2019 av PewDiePie. i dette action fylte spille blir vi først møtt med PewDiePie hvor han går foran kameraet og fremfører en klar for kamp tale, og her nevner han Sverige som skal kjempe. Det er mye som skjer han veiver rundt med et sverd og henvender seg mot seerne. I bakgrunn har han redigert inn en eksplosjon og i forgrunn en close-up av hans ansikt hvor han har flammer i øynene. Kjellberg legger trykk på enkelte ord for å skape en dramatisk effekt, og man kan høre kamp musikk som skal forsterke opplevelsen av dette. Bakgrunnen endrer seg til en graf hvor vi kan se i det øverste venstre hjørne at det står 'PewDiePie vs. T-Series' og i det øverste høyre hjørnet at i 'Sept 2018: PewDiePie gained 20K to 40K per day, T-Series gained over 120K per day', han referere til en hypotetisk kamp mot T-Series og spillet starter deretter. Dette er et VR (Virtual Reality) noe som innebærer at han på en måte er karakteren gjennom bevegelser han gjør i det fysiske rom med de kontrollene han har. Han presenterer det nye nivået i spillet som kalles CRAB og vi ser to små snutt av strandbilder før man er tilbake til spillet igjen. Her beveger han seg mot en dør mens han sier at T-Series er 'CRAB' folk og fremhever "I'm not a racist of course, but I fricking hate CRAB people." før vi hører en karakter i spillet snakker og spillet er i gang. Han blir møtt av en stor stein bygning med 3 halv nakne muskulære mannlige karakterer med middelaldersk våpen, og Kjellbergs karakter fremstår som to svevende hender og deretter svevende nunchucks som er våpnet han skal bruke for å kjempe de tre motstanderne med. Kjellberg setter i gang å rope, mens han veiver med armene og motstanderne går til angrep, og han slår karakterene ned med våpenet han holder og man kan se blod sprute. Han bestemmer seg for å gå for knærne til motstanderne og slår gjennom til det skiller seg fra resten av kroppen. To nye karakterer med samme stil og form dukker opp

og Kjellberg spør "What do you want?" og man kan høre en mannlig stemme snakke med et asiatisk språk og Kjellberg har 'oversatt' hva de sier som han vil, hvor det handler om han og hans kanal som henter mot at 'noen' vil at det skal ta slutt. Kjellberg sine svevende hender slipper våpenet og han tilfører seg en rolle og sier at han ikke kommer til å sloss, og peker opp mot en karakter som står i en åpning midt i bygningen, at hans ønske er å sende en beskjed, men går til angrep uten våpen. Bakgrunnen blir sort en liten venning hvor vi ser Kjellberg gløde rødt før han i spillet river en av karakterene i to, og roper og går til angrep med en arm fra en av de døde motstanderne. Deretter er man tilbake til greenscreen hvor Kjellberg virker sliten og puster dramatisk, og spillet vises at han har vunnet, og han viser fredstegn mot karakteren i bygningen.

Etter dette får han nye våpen og en ny kamp starter. Blod og legemsdeler flyker i alle kanter og han igjen refererer til sin status som svenske og at han nå er 'CRAB', mens en karakter i bakgrunnen dreper hans karakter, noe som han blir litt oppgitt over. Når han starter en ny runde så oppdager han en ny effekt med hendene han styrer, hvor tre knivblader vokser ut av dem. Begrepet 'b**ch' blir brukt et par ganger under kampen, og han får etter vært nye våpen noe som ikke har så stor suksess. Videre blir han møtt av en motstander som kommer ridende på en krabbe som han mener er den siste kampen hvor det er 'PewDiePie vs. T-Series'. Kjellbergs karakter har nå et skjold og en slegge som han bruker å slå krabbens klør med og ler ondskapsfullt mens han ypper seg mot krabben og motstanderen som viser seg å være veldig liten og han igjen seirer.

Hendene hans endrer seg igjen før ny kamp, og blir til krabbeklør og han sloss mot nye motstandere og igjen seirer mens han kaller seg selv krabbekongen. Og man hopper til en ny scene hvor han har blitt en kjempe, og skal i kamp i en ring med tilskuere som er karakterer med store hoder. Hvor han løfter opp motstanderen og river av han armer og bein og refererer handlingen til å plukke av blomsterblad, og han seirer gang på gang over motstanderne. Og han avrunder med å takke seerne og referer til hans 'kamp' mot 'T-Series' og deretter reklamerer for *Tuber Simulator* som er et spill med kjente YouTube identiteter blant dem han selv, PewDiePie.

SSSniperWolf

Lia bedre kjent som SSSniperWolf er en YouTube kanal og identitet og er en av de mest kjente kvinnelige spillerne. Kanalen ble opprettet 19. januar 2013, og har hatt over 3 milliarder avspillinger, og til dags dato så har SSSniperWolf over 15 millioner abonnenter.

Hun er kjent for sine Call of Duty videoer, men spiller også mye annet som Fortnite og Grand Theft Auto.

Call of Duty: Black Ops II

Call of Duty: Black Ops II utgitt av Treyarch i 2012 for Nintendo Wii U, PC, Playstation 3 og Xbox 360. Dette spillet fører spillerne til fremtiden til en ny kald krig, hvor teknologi og våpen har gjennomgått en utvikling, og er innen sjangerene action og krig, og er en førstepersons skytespill.

BO2 Pwned By A Girl Rage #2 ble lagt ut 26. januar 2013 av SSSniperWolf, og er en av de første videoene hun la ut. I starten blir vi møtt av en spillkarakter sin stemme, og SSSniperWolf skyter sin første motstander i en gang som roper i smerte. Videre hopper man til en annen scene som foregår på utsiden hvor mye foregår og hvor SSSniperWolf sin karakter går målrettet frem. Det er mange forskjellige skytelyder og karakterlyder, og her får man også det første møtet med en annen spiller, som sier "deez kids suck" og enkelte andre stemmer som forsvinner under dette mens han banner, den fremmede spilleren påpeker videre at SSSniperWolf, eller rettere sagt sniperwolfgurl som er brukernavnet under spillet, er en jente som spiller Call of Duty, og forteller rablende at hun 'suger' og et eller annet bemerkelse om kjøkken som blir avbrutt av at en annen spiller sier Sniperwolfgurl, som igjen blir avbrutt av den tidligere spilleren som sier "You f***ing female" som er en kommentar om hennes kjønn og videre sier noe som "get a f***ing d*ck you female" hvor han fortsetter å kommentere nedlatende til henne. SSSniperWolf fortsetter med sitt og skyter ned motstanderne sine uten å kommentere tilbake.

Skjermen blir sort og det dukker opp en side med hennes nivå forfremmelser. Også her kan man høre SSSniperWolf fortsatt bli snakket om og til nedlatende av de andre mannlige motspillerne som tydelig er sint over å bli skutt av en kvinnelig spiller. Så starter spillet igjen og hun sniper ned motstandere og får flere bemerkninger av andre mannlige spillere at hennes brukernavn har ordet 'gurl' og får spørsmålet om hun spiller med jenter. Man hopper videre til at hun sniper ned en annen motstander i gaten fra et vindu og når hun snur seg rund skyter hun en som prøvde å snike seg innpå henne som sier "F*** you man!". Det er veldig mye klipping og karakteren hennes er plutselig i gaten og blir skutt på, men er fortsatt i livet og dreper motstanderen som tydelig blir forbauset og gjentar "look at that" noen ganger. Vi får se 'final killcam' og en highscore liste, og en annen spiller lurert sint på hvem som har 73 'kills' og 11

'deaths' med en 'sniper rifle', hvor en annen spiller påpeker at det er en jente. De mannlige spillerne er tydelig oppgitt over at en jente vant over dem.

Hun får en kommentar at hun må være ensom for å være så god til å spille og blir kalt "lone woof, wolf girl", hvor de fortsetter med kjønns nedlatende kommentarer og at hun ikke har en mann å passe på seg. Når den nye runden starter har hun et nytt våpen og får kommentaren "she got us on mute cuz it's that time of the month". Videre forsetter de å være sur for at hun vinner over dem og de drar inn kommentarer om seksuell legning, at hun må være 'gay'. Det er mange skiftinger av scener og hun forsetter å skyte motstandere til hun igjen leder med 37 'kills' og 7 'deaths', og blir bedt om å gå ut i sollyset, og videoen slutter brått.

Fortnite

Fortnite ble gitt ut av Epic Games i 2017 for PC, Playstation 4 og Xbox One. Dette spillet er en tredjepersons samarbeids baseforsvarsspill, hvor man må bekjempe andre lag for å vinne. Det er en konkurranse skytespill mellom 100 spillere, og konkurransen starter straks man hopper av en flygende buss. Straks de lander må man lete etter våpen og andre hjelpemidler for å kjempe mot andre på et begrenset område som krymper til man står igjen med et vinnerlag.

*THE BEST SNIPING GAMEPLAY ON FORTNITE *EVER** ble lagt ut 17. januar 2019 og er en av de nyeste spillene hun har lagt ut så langt under spill kategorien. Den første man får se er et lite klipp om hva som kommer til å se senere i videoen, og deretter får vi se SSSniperWolf energiske introduksjon til Fortnite spillsesjonen for denne gangen som hun mener er hennes beste spill på veldig lenge med bakgrunn av at hun ikke har spilt så mye i det siste. I bakgrunn kan man se ulike spill og anime plakater. Ved denne veggen er det en blå og brun boks som forestiller Fortnite sin dropp boks, og oppå denne boksen er det plasser ulike kosedyr.

I denne versjonen av Fortnite er kampbussen dekt av julebelysning og varmluftsballongen er formet som julenissen. Til høyre på skjermen kan man se en facecam av SSSniperWolf hvor hun virker rolig og konsentrert. Karakteren hennes hopper ut av bussen og bruker en snømann paraply rett før landing, og man kan se flere spilleres karakterer hoppe ned i samme retning som hennes. Hun har valgt en hvit kvinnelig karakter med rosa hår, brun cowboy hatt, hvit singlet, lys blå dongeri shorts og brune cowboy støvler, og hun har tydelige kvinnelige former. Like før hun lander på taket kan man høre at skytingen allerede har startet.

Straks hun hopper ned hullet i taket finner hun en kiste med ulike ting som kan komme til nytte, og deretter bruker funnet på en motstander, som hun greier å drepe raskt. Like etter finner hun en ny kiste med godsaker som hun virker begeistret for og ler rart. Hun virker fokusert og rolig mens hun spiller og småprater om ulike spill begrep innen dette spillet som en venn har lært henne, og beveger karakteren opp en trapp hvor hun ser et fly i luften som hun skyter ned og karakteren og SSSniperWolf gjør en liten dans og dreper nok en spillers karakter. Etter hver seiers drap virker hun glad og oppspilt, og er nær ved å bli skutt ned et par ganger og hun bygger seg vegger for beskyttelse, før hun hopper ned fra bygningen over til en annen hvor hun bygger seg oppover mens hun skyter både fly og andre spillere som er rundt henne. I løpet av videoen bruker hun begrepet 'bro' når hun snakker til oss seere mens hun skryter av seg selv. Ned på bakken igjen plukker hun opp gjenstander de døde spillernes karakterer hadde på seg.

Etter hvert drap som hun gjør, blir hun mer og mer oppspilt hvor hun ler og danser i begeistring over hvor god hun er. Og når hun skal plukke opp ting hun mener hun trenger fra et relativt stort tap fra en død spiller så blir hun møtt av den blå ringen som krymper spillebanen. Hun skyter seg opp i luften og inn tilbake i ringen mot flere motstandere, noe som får henne til å bygge seg opp vegger for beskyttelse for å hindre å bli skutt. Dette ble for mye stress som gjør henne litt oppgitt og hun skyter seg opp og vekk fra bygningen. Straks hun lander, lander også en annen person og de begynner å skyte mot hverandre hvor hun klarer å drepe den nye personen som ankom, og sier "You all suck, you all suck for this" som tyder på at hun fortsatt er sint over hendelsen hvor hun måtte rømme. Hun klatrer oppover fjellet, men ble møtt av flere motstandere som gjør at hun må rømme igjen. Hvor hun også blir angrepet og vi kan se at den blå ringen nærmer seg og hun tar opp kampen. Det er bare to personer igjen utenom henne og hun speider etter de andre, hvor en prøver å rømme fra den blå ringen mens han skyter mot henne, men hun vinner over han. Og den andre personen er ved foten av fjellet og prøver å komme seg vekk fra den blå ringen, men hun ler av han og skyter han og dermed ble hun 'Victory Royale' og kom på førsteplass hvor hun gjør en seiersdans og er veldig oppspilt og begynner å prate litt uforståelig. Deretter slutter videoen med at hun er tilbake til rommet hvor hun startet i videoen og takker for seg.

Kapittel 4: Drøfting av funn

Spillernes kulturelle normer

I teorikapittelet forteller jeg Gauntlett sitt syn på at videospill betegnes som en populærkultur som er skapt og påvirket av folket, gjennom at publikum tolker medieteksten og bedømmer den deretter (2008, s. 27), og de valgene som YouTube identitetene PewDiePie og SSSniperWolf tar av hvilke spill de skal spille, spesielt innen de nyere videoene er nok påvirket av hva som er populære spill og sjanger der og da. For hvis ikke folk er interessert i disse spillene så vil ikke abonnenter tallet øke, hvor YouTube i følge Hagen & Wold (2009) er en fildelingstjeneste som utveksler informasjon mellom brukerne, hvor man må lære seg egenskapene til mediet for å forstå dens funksjon.

Kulturelle normer, spesielt innen kjønn, blir vist gjennom spillernes valg av spill, hva de velger å gjøre hvordan de snakker, og hvordan de blir snakket til som vi skal se videre på. PewDiePie (2010) bruker mye banning og omtaler seg ofte at han er en mann, som burde tåle å bli skremt, i videoen *Amnesia: Playthrough Part: 4 - The bro is not a bro D:*, og dette trekker frem det maskuline begrepet. SSSniperWolf (2019) brukte betegnelsen 'bro' i sin video *THE BEST SNIPING GAMEPLAY ON FORTNITE *EVER**, dette kan være på grunn av at hun tror de fleste seerne er menn eller så blir begrepet brukt som en generelt og kjønnsnøytralt. Hall (2013) mener at betegnelsen maskulinitet er bare et begrep som er oppfunnet og skapt av kulturelle betydninger av atferd gjennom tidene, hvor dette begrepet er med på å danne ens identitet. PewDiePie sin bruk av banning, høylytthet, og valg av spill innen horror og action sjanger viser til det som betegnes som maskulint, og SSSniperWolf er også høylytt og banner, men ikke like mye som PewDiePie. Gjennom sine representasjoner så skaper man en tilknytting mellom mening og språk opp mot vår kultur som for eksempel gaming i dette tilfellet, hvor man gjennom språket danner felles forståelse av tegn og språk innen kulturen lever i, og danner seg en identitet gjennom disse fellese normene av felles språk forståelse. Ved å spille disse spillene lærer PewDiePie og SSSniperWolf spilllets egenskaper og i spillene Fortnite og Call of Duty blir SSSniperWolf møtt av andre identiteter som hun må jobbe rundt og forholde seg til. Når man prøver å forstå ens identitet ser man og leser andres språk og retter dette opp mot de felles kulturelle reglene man har i følge Sturken & Cartwright (2018), ens identitet blir ikke formet av familie og samfunn, men i fellesskap (Hagen & Wold, 2009, s. 177). Man blir møtt av ulike begreper for våpen og kamp innen disse spillene, hvor man lærer seg ved å være en del av den kulturen.

Og det er her man må sørge for at man ikke mister sin identitet gjennom møtet med andres identitet, og på raskest mulig vis fremføre sin identitet troverdig og danne mening i følge Goffman (2014). PewDiePie og SSSniperWolf har begge sterke identiteter gjennom bruk av humor, og sin dramaturgi foran kameraet. Man er konstant på en scene hvor man har redskaper bak kulissene for å skape riktige identitetsuttrykk inne kulturen. Rettberg (2014) bruker begrepet kulturelle filter om hvordan vi fremførere vår identitet innen den gitte kulturen og endre vår måte å uttrykke oss på i de ulike handlingsrommene som man kan se at spillerne har tatt på seg en rolle og holder seg til den gjennom spillprosessen.

Forholdet mellom media, kjønn og identitet

Kjønn innen medier som videospill viser til hvordan vi forstår vår identitet, med tanke på vi blir konstant møtt av medier sine fremstillinger av menn og kvinner. PewDiePie osrer av det som blir betegnet som maskulint gjennom sitt identitetsuttrykk gjennom de spill sjangrene han spiller og måten han fremstiller seg selv, mens SSSniperWolf fremstiller seg selv innen begge kjønnskategoriene, hvor enkelte av hennes valg er mer mot maskulinitet, men hun selv viser seg som feminin. Gauntlett (2008) nevner at tanken om maskulinitet og femininitet har gått gjennom endringer i samfunnet på ulike måter, hvor maskulinitet er en betegnelse for at man er en mann, og begrepet femininitet ikke alltid blir brukt som en betegnelse for det å være en kvinne, men mer en status på det typiske gamle synspunktet på kvinnens rolle (2008, s. 11). Som vi kan se i SSSniperWolf (2013) sin video *BO2 Pwned By A Girl Rage #2*, hvor hun møter bare mannlige spillere er overrasket og irritert over at hun er bedre enn dem og blir konstant nedtrykket av betegnelsen jente.

Bogost (2011) mener at videospill sine egenskaper er bygget etter erfaringsmodeller, hvor man følger regler og skaper en karakter som vi blir en del av. PewDiePie (2019) skapte seg en spesifikk karakter under videoen *GORN - Gameplay - Epic VR*, hvor han var en gladiator som skulle kjempe mot T-Series som 'var' i følge han CRAB folket. Og SSSniperWolf fremstilte seg som en karakter i begge videoeksemplene i analysen over som en stødig og målrettet skyter hvor seier var målet. I hver av spillene til både PewDiePie og SSSniperWolf må de konstant gjøre noe, hvor PewDiePie (2010) måtte finne ut hvilken retning han skulle gå, og SSSniperWolf (2013) og (2019) måtte finne ut hvor motstanderne var og rømme eller å kjempe mot dem, hvilket våpen og hjelpemidler hun skulle bruke hvor og når. PewDiePie (2019) måtte avgjøre hvilket våpen han skulle bruke og hvordan han skulle bruke disse, og de begge måtte operere innen spillets rammer og regler. Man kan finne et

skille inne i spillets dramaturgi, på makro og mikronivå i følge Hannemyr et al (2015), hvor man kan bevege seg fritt i et handlingsnivå må mikronivå hvor man i spillene, og går etter oppdrag innen rammer på makronivå.

I spillene oppleves det bemerkninger og handlinger rettet mot normer som kjønn, etnisitet og seksualitet som identitet blir skapt ut i fra, og blir uttrykt gjennom ens personlighet. Som nevnt ovenfor så spiller individer ulike rollefremstillinger av sin identitet innen de ulike møtene med andre individer. Dette kan kalles en fasade, som viser til hvordan man kler seg, kjønn, alder, utseende, holdning, talemåte, ansiktsuttrykk og bevegelser fremfor de som observerer. Både PewDiePie og SSSniperWolf hadde en holdning som var målrettet, deres ansikts uttrykk viste fokus, forvirring, glede og oppgitthet. SSSniperWolf (2019) bevegde seg ikke så mye, bortsett fra de gangene hun danset med karakteren i Fortnite. Og PewDiePie (2019) måtte bevege seg på grunn av spillets VR egenskap, og han ble på en måte karakteren i spillet Gorn.

Spill kan ha mange forskjellige sjangere som f.eks. horror og action som er sjangrene til spillene i analysen, og disse spillsjangerne, med flere, blir kalt fiksjonsspill. Slike spill krever at man er aktiv, engasjert, oppmerksom og presis, hvor spillerens fokus er viktig noe som SSSniperWolf (2019) viser til å mestre. Denne holdningen viser til Bogost (2011) sin teori om *lean forward* og *drill* hvor man finner ut om spillet gir spillerne utfordring eller om de gjennomgår spillet med talent og øvelser. Spillene har ulike synsvinklinger i handlingsrommet hvor Amnesia og Call of Duty har en førstepersonsvinkling og Fortnite har en tredjepersonsvinkling. I spillene Gorn, Call of Duty og Fortnite bruker karakterene ulike våpen, noe som blir mottatt med jubel fra spillerne noe som er vanlig i følge Bogost (2011).

Psykologers studie av kjønnsidentitet blir betegnet som ganske svake i følge Gauntlett, men det er et punkt som flere kan være enig i og det er at kjønnsidentitet blir lært under oppveksten, hvor det skjer gjennom kulturelle påvirkninger og sosialiseringssprosess (2008, s. 37). På grunn av at spill kategorien har vært maskulint dominerende så ble SSSniperWolf (2013) under spillingen av Call of Duty møtt med mye sinne og respektløshet på grunn av hennes brukernavn hadde ordet 'gurl' i seg. SSSniperWolf (2013) tekstet hva spillerne sa om seg og svarte ikke tilbake, og istedenfor viste dem sitt talent innen spillet.

Seksualisering av kjønn i spillene

Man kan i følge Gautlett (2008) finne mer kulturelle stereotyper inne kjønn i spill. Mannlige karakterer i action spill blir vist som brutale og muskulære, noe vi kan se i PewDiePie (2019)

Gorn video. Og kvinnelige karakterer som hjelpeløs, sex-appeal og seksuelt provoserende, men er fortsatt like sterk som de mannlige karakterene. SSSniperWolf (2019) sin karakter i spillet Fortnite, viste et tegn på sex-appeal ved at hun har blitt designet med veldig fyldige former, men som nevnt ovenfor så er ikke denne karakteren svakere en andre karakterer, med mindre spilleren er det. Alle spillene som er brukt i analysen er typiske maskuline spill i følge stereotyper, hvor det er mye action og spenning og det eneste spillet som viste litt av det stereotypiske feminine kategorien var Fortnite sin kvinnelige karakter som nevnt ovenfor. SSSniperWolf er et tegn på det Gauntlett (2008) sier at begge kjønn kan like de samme tingene. Innen de fire ulike spillene ovenfor så er det bare Fortnite som har en kvinnelig karakter, men det er i spillet Gore hvor en form av nakenhet foregår, ved at de mannlige motstanderne er halvnakne og muskulære.

Konklusjon

SSSniperWolf og PewDiePie er representanter innen to kjønnsroller, feminin og maskulin. Vi har sett at de spiller og opptrer veldig likt innen valg av spill sjanger og sin fremstilling av seg selv. PewDiePie følger den typiske maskuline formen av kulturelle normer, mens SSSniperWolf har også fulgt et maskulint dominerende spill sjangere og opptrer maskulint, men har feminine tendenser. Det er ikke store forskjeller mellom deres formidling innen videoinnhold men de har begge skapt seg en sterk identitet i gaming kulturen.

Referanseliste

- Bogost, I. (2011). *How To Do Things With Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Gauntlett, D. (2008). *Media, Gender and Identity: An Introduction*. 2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 4RN: Routledge.
- Goffman, E. (2014). *Vårt Rollespill Til Daglig: "The Presentation Of Self In Everyday Life"*. Sverige: Pax Forlag
- Hagen, I. & Wold, T. (2009). *Mediegenerasjonen: Barn Og Unge I Det Nye Medielandskapet*. Norge: Det Norske Samlaget.
- Hall, S., Evans, J. & Nixon, S. (Red.). (2013). *Representation*. (2. utg.). London: SAGE Publications Ltd.
- Hannemyr, G., Liestøl, G., Lüders, M. & Rasmussen, T. (2015). *Digitale medier: Teknologi, anvendelser, samfunn*. (3. utg.). Oslo: Universitetsforlaget.
- Kjellberg, F. [PewDiePie]. (2010, 30. desember). *Amnesia: Playthrough Part: 4 - The bro is not a bro D*: [Videoklipp]. Hentet fra <https://www.youtube.com/watch?v=762TcGx9QWQ>
- Kjellberg, F. [PewDiePie]. (2019, 26. februar). *GORN - Gameplay - Epic VR* [Videoklipp]. Hentet fra https://www.youtube.com/watch?v=X-_K-S10Ccg
- Lia. [SSSniperWolf]. (2013, 26. januar). *BO2 Pwned By A Girl Rage #2* [Videoklipp]. Hentet fra <https://www.youtube.com/watch?v=R-OVLA23HSk>
- Lia. [SSSniperWolf]. (2019, 17. januar). *THE BEST SNIPING GAMEPLAY ON FORTNITE *EVER** [Videoklipp]. Hentet fra <https://www.youtube.com/watch?v=c-1YiBoBBV0>

Metacritic. (2010). *Amnesia: The Dark Descent*. Hentet fra <https://www.metacritic.com/game/pc/amnesia-the-dark-descent>

Rettberg, J. W. (2014). *Seeing Ourselves Through Technology: How We Use Selfies, Blogs and Wearable Devices to See and Shape Ourselves*. New York: Palgrave Pivot.

Sturken, M. & Cartwright, L. (2018). *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture* (3. utg.). New York: Oxford University Press

Vestmo, B. (2012). *Call of Duty: Black Ops II: Viser sin styrke i historiefortellingen!* Hentet fra <https://p3.no/filmpolitiet/2012/11/call-of-duty-black-ops-ii/>

