

Eva Straum

Discord en plattform for venner

En kvalitativ studie av brukergrupper av Discord sine opplevelser med trakassering og dritslenging

Masteroppgave i Medier, kommunikasjon og informasjonsteknologi
Veileder: Lisa Reutter

Juni 2023

Eva Straum

Discord en plattform for venner

En kvalitativ studie av brukergrupper av Discord sine opplevelser med trakassering og dritslenging

Masteroppgave i Medier, kommunikasjon og informasjonsteknologi
Veileder: Lisa Reutter
Juni 2023

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Fakultet for samfunns- og utdanningsvitenskap
Institutt for sosiologi og statsvitenskap



Kunnskap for en bedre verden

Forord

Jeg fikk ideen til denne masteroppgaven fordi bestevenninnen min gamer onlinespill, og har fortalt meg om hvordan det er å være jentegamer. Det har vært interessant og lærerikt å utforske denne problematikken. Arbeidet med denne oppgaven har vært både krevende og spennende, men det har også gitt meg nye erfaringer som jeg tar med meg videre.

Først og fremst så vil jeg takke vennene mine som har hjulpet meg med å finne informanter. Uten dere hadde ikke denne masteroppgaven vært mulig. Jeg vil også takke venninnen min Mari for at du delte dine erfaringer med meg, og ga meg større forståelse for gaming og Discord. Takk også til mine fantastiske informanter som stilte opp til intervju, og fortalte meg om deres bruk av Discord og erfaringer med trakasserende språkbruk. Takk for at dere delte deres opplevelser, og lærte meg hvordan dere håndterer deres spillhverdag. Samt de mannlige informantene for at dere delte deres ståsted rundt dette.

Tusen takk til min veileder, Lisa Reutter, for gode innspill og tilbakemeldinger underveis. Din positivitet og motiverende innstilling har vært viktig for å komme seg gjennom dette semesteret. Du har også hjulpet meg ved å holde litt struktur i hverdagen gjennom å ha jevnlig deadlines og mål for hele prosessen. Dette har bidratt til at jeg gjennomførte arbeidet, og brukte tiden godt underveis.

Til slutt vil jeg takke MKI-klassen for to fine år sammen. Det er litt vemodig at mine fem år på NTNU nå er over, men jeg ser fram til å ta fatt på nye utfordringer.

Trondheim, juni 2023

Eva Straum

Abstract

Women who play can experience harassment and trash talk when they play video games with others. This study has carried out qualitative in-depth interviews with 14 informants, where 8 were women and 6 were men. All the informants were users of the communication platform Discord and played online video games regularly. Here it has been investigated what experiences they had with harassment and trash talk, how they have handled it and how Discord is compared to in-game chats in relation to harassment and trash talk in a game context. The woman experienced that others expected them to be worse at playing because they were women, sexual advances, and unwanted attention. As well as some unpleasant experiences. The informants use different coping strategies to deal with harassment when they play. Among other things mute, avoid specific games or that they are so used to it that they overlook it. The study also reveals that there is less harassment on Discord due to playing with friends or acquaintances. When it comes to the in-game chats, harassment is a bigger problem because there are random people who don't have any major consequences for their actions. Discord can therefore contribute to a safer and more friendly gaming environment.

Sammendrag

Kvinner som spiller kan oppleve trakassering og dritslenging når de spiller dataspill sammen med andre. Denne studien har gjennomført kvalitative dybdeintervjuer av 14 informanter, hvor 8 var kvinner og 6 var menn. Alle informantene var brukere av kommunikasjonsplattformen Discord, og spilte online spill regelmessig. Her har det blitt undersøkt hvilke opplevelser de hadde med trakassering og dritslenging, hvordan de har håndtert det og hvordan Discord er sammenliknet med in-game chatter i forhold til trakassering og dritslenging i spillsammenheng. Kvinnene opplevde at andre forventet at de var dårligere til å spille på grunn av at de var kvinner, seksuelle tilnærmelser og uønsket oppmerksomhet. Samt noen ubehagelige opplevelser. Informantene benyttet seg av ulike mestringsstrategier for å håndtere trakassering når de spilte. Blant annet mute, unngå konkrete spill eller at de er så vant til det at de overser det. Studien avdekker også at det er mindre trakassering på Discord på grunn av at man spiller med venner eller bekjente. Når det gjelder in-game chattene så er trakassering et større problem fordi det er tilfeldige folk som ikke får store nok konsekvenser for handlingene sine. Discord kan derfor bidra til et tryggere og mer vennskapelig spillmiljø.

Innholdsfortegnelse

1. Introduksjon.....	1
<i>1.1 Oppgavens problemstilling.....</i>	<i>2</i>
<i>1.2 Seksuell trakassering.....</i>	<i>3</i>
<i>1.3 Oppgavens struktur</i>	<i>4</i>
2. Kjønn og dataspill	5
<i>2.1 Kjønn og teknologi</i>	<i>5</i>
<i>2.2 Fiendtlig miljø og hypermaskulinitet.....</i>	<i>6</i>
2.2.1 Anonymitet.....	7
3. Tidligere forskning.....	9
<i>3.1 Trakassering og dritslenging</i>	<i>9</i>
<i>3.2 Ferdigheter og kompetanse i spill.....</i>	<i>11</i>
<i>3.3 Kvinnens opplevelser med trakassering</i>	<i>12</i>
<i>3.4 Mestringsstrategier.....</i>	<i>13</i>
4. Metode.....	15
<i>4.1 Forskningsdesign</i>	<i>15</i>
<i>4.2 Utvalg og rekruttering.....</i>	<i>15</i>
<i>4.3 Datainnsamling</i>	<i>17</i>
<i>4.4 Analyse av datamaterialet</i>	<i>18</i>
<i>4.5 Forskningens kvalitet og begrensninger</i>	<i>19</i>
5. Informantenes opplevelser med dritslenging og trakassering.....	22
<i>5.1 informantenes spillvaner og spillmiljø.....</i>	<i>22</i>
<i>5.2 Forventer at kvinner er dårligere til å spille.....</i>	<i>23</i>
<i>5.3 Dritslenging.....</i>	<i>25</i>
<i>5.4 Romantiske loverboys og seksualisering</i>	<i>28</i>
<i>5.5 Ubehagelige opplevelser.....</i>	<i>30</i>
6. Hvordan informantene håndterer dritslenging og trakassering	33
<i>6.1 Unngår konkrete spill og mute.....</i>	<i>33</i>
6.1.1 Slutte å spille	34
<i>6.2 Hjelper ikke å respondere</i>	<i>35</i>
<i>6.3 Spille med venner</i>	<i>36</i>
<i>6.4 Leker med</i>	<i>37</i>
<i>6.5 Herdet</i>	<i>38</i>
7. Discord Vs. in-game voice chat og tekstchat	39
<i>7.1 Fordeler og ulemper.....</i>	<i>39</i>
<i>7.2 Venner på Discord og tilfeldige in-game.....</i>	<i>40</i>

<i>7.3 Konsekvenser for dårlig oppførsel</i>	42
8. Diskusjon	44
9. Konklusjon	51
<i>9.1 Begrensninger ved studien og videre forskning</i>	53
Referanser	54
Vedlegg	57

Forkortelser

Apex	Apex Legends
COD	Call of Duty
CS	Counter-Strike
Dota	Defense of the Ancients
FPS	First-person shooter
GTA	Grand Theft Auto
LoL/League	League of Legends
RPG	Role-playing game
WoW	World of Warcraft

1. Introduksjon

Gaming er en populær hobby både for jenter og gutter, men det er et større frafall av jenter som gamer (Medietilsynet 2022). I 2022 skrev Hågensen en artikkel om Maja på 18 år som lagde en egen Discord server for jenter som gamer, og denne serveren har det blitt stor pågang på (Hågensen 2022). Maja lagde denne serveren fordi hun ønsket å samle jenter fra hele Norge på et sted. På denne serveren kan jentene kommunisere med hverandre og spille spill sammen uten at de trenger å bekymre seg for hets fra andre spillere. Her er alle jenter, og har lignende opplevelser i forhold til hvordan det er å være kvinnelig gamer (Hågensen 2022).

Maja sin server GamerGæls fikk så stor pågang at den på under en måned nesten hadde tusen medlemmer (Hågensen 2022). Dette viser at dette er noe jenter som gamer har hatt et behov for ettersom serveren ble så populær. På grunn av at mange kvinnelige gamere opplever hets så er det et behov for et trygt fristed hvor man ikke trenger å bekymre seg for hets og trakasserende språkbruk fra andre spillere. I tillegg til dette så er det også positivt at jentene kan bli kjent med andre jenter som har den samme interessen som dem. Maja har fått gode tilbakemeldinger på serveren sin, men det var også noen gutter som var kritiske på grunn av at de opplevde å bli ekskludert og diskriminert fra denne serveren. Maja ser ikke på dette som problematisk siden det allerede finnes mange gutteservere (Hågensen 2022).

En rapport fra Medietilsynet viser at antallet jenter som gamer har gått ned de siste årene. Fra 2020-2022 gikk andelen jenter som spiller ned fra 76 % til 59 %, og det er også en lavere andel enn i 2018 som var på 63 % (Medietilsynet 2022). Dette er noe som har endret seg ved at man så en oppgang av jenter som spiller i alle aldersgrupper fra 2018-2020 (Medietilsynet 2020). Frafallet kan blant annet forklares av hetsen mange jenter opplever, og det er derfor et behov for en mer inkluderende spillkultur og trygge fellesskap for jenter (Hågensen 2022). Medietilsynet etterlyser en spillkultur som er mer inkluderende og mangfoldig hvor man ikke skal ha slike kjønnsforskjeller (Medietilsynet 2022). Et viktig mål blir derfor at spillkulturen skal bli mer imøtekommende for jenter og kvinner, og at hets ikke skal være sosialt akseptabelt. På samme måte som at samfunnet tar tak i problemer med trakassering i andre sammenhenger så bør man også ta tak i problemer med trakassering i gamingmiljøet (Medietilsynet 2022).

Discord, som Maja benytter seg av er en kommunikasjonsplattform som er en applikasjon du kan laste ned både på pc, telefon og nettbrett. Det er også en populær plattform, og applikasjonen hadde over 200 millioner brukere i 2018 (Jiang, Kiene, Middler, Brubaker & Fiesler 2019). Brukere kan bli med i ulike servere for å kommunisere med andre brukere på Discord. Størrelsen på en server kan være alt fra en liten vennegruppe til massive grupper med hundre eller tusenvis av medlemmer. Kommunikasjon på Discord kan både være tekstbasert chat og voice chat (Discord 2023; Jiang et al. 2019). Dette gjør at plattformen egner seg godt for gamere som spiller online med andre eller som spiller sammen med en vennegruppe. Discord ble originalt designet for kommunikasjon mellom gamere, men har også utvidet sitt bruksområde til mer enn dette (Discord 2023; Jiang et al. 2019). Plattformen er imidlertid en mye brukt plattform for gamere, og derfor er det interessant å fokusere på kommunikasjon blant brukergrupper som gamer og bruker denne plattformen.

1.1 Oppgavens problemstilling

Det har blitt gjort flere studier som ser på hvorfor noen brukergrupper blir trakassert i spillmiljøet (Fox & Tang 2014; Tang & Fox 2016; Yao, Mahood & Linz 2010). Det har også vært noen studier som har sett på hvordan kvinner håndterer trakassering (Cote 2017; Fox & Tang 2017; McLean & Griffiths 2019). Dette er dessuten et tema som det ikke har blitt gjort så mange studier av tidligere i Norge. Det ble gjennomført en studie om trakassering blant brukergrupper som spiller dataspill for noen år siden, men denne studien har ikke belyst kommunikasjon på Discord (Ask, Svendsen & Karlstrøm 2016). En inkluderende og tilgjengelig dataspillkultur er dessuten et mål for dataspillpolitikken i Norge, men det er fortsatt mye som gjenstår før Norge har en inkluderende og mangfoldig spillkultur (Medietilsynet 2022).

Temaet for denne studien er trakassering blant brukergrupper som bruker Discord for å kommunisere med andre spillere. For å belyse dette temaet har jeg intervjuet 14 personer som benytter seg av Discord og spiller regelmessig online. Det har blitt brukt kvalitative dybdeintervjuer for å avdekke brukerne sine erfaringer med trakasserende språkbruk og holdninger til kjønn. Samt hvilke mestringsstrategier brukerne benytter seg av for å håndtere eller minske sannsynligheten for hets, og hvordan Discord oppleves sammenliknet med in-game chatter.

Gjennom denne oppgaven prøver jeg å få bedre innsikt og forståelse ved å besvare problemstillingen: *Hvilke holdninger til kjønn møter brukere av kommunikasjonsplattformen Discord, og hvordan håndterer brukerne dette?* Jeg har valgt å fokusere på at informantene benytter seg av kommunikasjonsplattformen Discord fremfor å se på et konkret spill og utbredelsen av trakassering i det spillmiljøet. På den måten får jeg større innsikt i utbredelsen av trakasserende språkbruk mer generelt og hvordan det er å være jentegamer i samtale med andre spillere uavhengig av hvilket spill man spiller.

Jeg har også utarbeidet tre forskningsspørsmål som jeg skal besvare i analysen. Disse er også med på å besvare problemstillingen.

FS1: Hvilke opplevelser har brukere av Discord med trakassering og dritslenging?

FS2: Hvordan håndterer brukere av Discord trakassering og dritslenging?

FS3: Hvordan oppleves Discord sammenlignet med in-game voice chat eller tekstchat når det gjelder trakassering, dritslenging og hets?

Jeg har intervjuet både kvinner og menn som bruker kommunikasjonsplattformen Discord. Dette gjør at jeg får bedre innsikt i informantenes ulike opplevelser og erfaringer rundt denne tematikken.

1.2 Seksuell trakassering

Før jeg går nærmere inn på tidligere forskning på feltet, er det viktig å definere begrepet seksuell trakassering. Dette er et begrep som er vanskelig å definere, og forståelsen av hva seksuell trakassering er kan endre seg i takt med samfunnsutviklingen. Seksuell trakassering er når en handling eller kommentar er gjort med hensikt for å være krenkende, skremmende, fiendtlig, nedverdiggende eller ydmykende overfor en persons kjønn (Ask, Svendsen & Karlstrøm 2016). Dette kan for eksempel være dersom noen opplever uønsket seksuell oppmerksomhet som oppleves som plagsomt eller nedverdiggende bemerkelser (Dill, Brown & Collins 2008). I tillegg kan det være kommentarer som er diskriminerende overfor en persons kjønn (Fox & Tang 2017). Likestillingsloven er tydelig på at det er personen som opplever det som har definisjonsrett på hvorvidt det er seksuell trakassering eller ikke (Ask, Svendsen & Karlstrøm 2016).

Seksuell trakassering er alt fra grove seksuelle overgrep og seksualisert erting (Ask, Svendsen & Karlstrøm 2016; Dill et al. 2008; Fox & Tang 2017). Det er også vanlig og skille mellom verbal seksuell trakassering og visuell trakassering. Verbal seksuell trakassering kan for eksempel være uønskede nærgående spørsmål om kropp og seksualitet, eller negativ ryktespredning og kommentarer knyttet til kropp eller utseende. Bruk av kjønnsbaserte skjellsord er også en form for verbal seksuell trakassering (Ask, Svendsen & Karlstrøm 2016). Mens visuell trakassering for eksempel kan være spredning av seksualisert visuelt innhold som bilder eller videoer som har til hensikt å være ydmykende, truende eller nedverdiggende overfor offeret.

Når det gjelder seksuell trakassering innen gaming så er det verbal seksuell trakassering som er relevant. Seksuell trakassering kan være drevet av seksuelle motiver, men det kan også komme av fiendtlighet overfor kvinner som blir ansett som en ut-gruppe og outsider i spillmiljøet (Fox & Tang 2017). Kvinner kan oppleve både generell og seksuell trakassering. Generell trakassering kan for eksempel være at man fornærmer kvinner sine ferdigheter i spill, bannord, skjellsord eller trusler. Mens seksuell trakassering er trakassering på grunn av kjønn eller kjønnsidentitet (Fox & Tang 2017). Innenfor gaming kan dette for eksempel være sexistiske kommentarer, uønskede seksuelle eller romantiske forespørsler eller voldtekts trusler.

1.3 Oppgavens struktur

I denne masteroppgaven vil jeg først beskrive noen årsaker til at kvinner opplever trakassering og hets i gamingmiljøet. Deretter vil jeg legge vekt på tidligere forskning som har undersøkt ulike aspekter ved denne problematikken. Disse studiene har sett på dritslenging og trakassering, ferdigheter og kompetanse i spill og kvinners opplevelser med trakassering og mestringsstrategier. Deretter skal jeg beskrive metoden jeg har brukt i masteroppgaven, hvordan jeg analyserer datamaterialet mitt og etiske hensyn. I analysen skal jeg analysere empirien for å besvare forskningsspørsmålene mine. Avslutningsvis så skal jeg diskutere og oppsummere mine viktigste funn, og hvorvidt de samsvarer med tidligere forskning på området

2. Kjønn og dataspill

I dette kapittelet vil jeg gi ulike forklaringer på hvorfor kvinner blir hetset når de spiller dataspill. Dataspill er en kjønn teknologi hvor spilldesign seksualiserer kvinnelige spillfigurer. Stereotypiske fremstillinger, samt det hypermaskuline og fiendtlige miljøet overfor kvinner er også med på å forklare dette. I tillegg til anonymiteten man har når man spiller dataspill.

2.1 Kjønn teknologi

Gaming har blitt sett på som en guttegreie og maskulin aktivitet, og dette synet er det mange som har fremdeles (Ask, Svendsen & Karlstrøm 2016; Austin 2022; Tang & Fox 2016). Den stereotypiske gameren er ansett å være en hvit, heteroseksuell mann (Paaßen, Morgenroth & Stratemeyer 2017; Cote 2017; Fox & Tang 2014; Tang & Fox 2016). Dette gjør derfor at kvinner blant annet ikke passer inn i denne stereotypiske fremstillingen av en gamer.

Mannlige spillere har en gameridentitet, og dermed kan trakassering brukes for å drive bort dem som ikke passer inn i denne stereotypien og som ses på som outsiders i gamingmiljøet (Cote 2017).

Til tross for at kvinner utgjør omtrent halvparten av alle som spiller så er synet om at gaming er en guttegreie fremdeles sterk (Austin 2022; Kelly Nic Giolla Easpaig & Castillo 2023; Tang & Fox 2016). På 2000-tallet var det en massiv vekst av gaming som en hobby, og gaming ble mer tilgjengelig for folk flest (Austin 2022). Titlene på spillene var i stor grad rettet mot menn og handlet om aggresjon, makt og dominans. Dette er maskuline trekk som fremdeles lever i beste velgående den dag i dag. Dataspill er en kjønn teknologi på grunn av at spillene blir designet av og for menn (Ask & Svendsen 2014; Fox & Tang 2014; Yao, et al. 2010). Kvinner blir i mange spill fremstilt som undertrykte seksuelle objekter. Mange dataspill uavhengig av om de har et seksualisert innhold har elementer av hyperseksuelle kvinnelige karakterer som er lettkledde og sexy. Samtidig som at det er færre kvinnelige karakterer enn mannlige. På grunn av at det ikke er mange nok kvinnelige karakterer så forteller det implisitt at gaming ikke er for kvinner.

På grunn av at de kvinnelige karakterene er seksualiserte og blir ansett som mindre viktige enn de mannlige karakterene, kan det for noen øke toleransen for trakassering rettet mot

kvinner (Ask & Svendsen 2014; Yao et al. 2010). Dette kan derfor bidra til at trakassering av kvinner i større grad blir normalisert (Fox & Tang 2014). For eksempel ved at et vulgært og nedsettende språk rettet mot kvinner blir mer normalt. Dette henger også sammen med involvering i spill ved at personer som er mye involvert i spill blir mer eksponert for trakasserende språkbruk, og dermed kan trakassering normaliseres for disse spillerne (Fox & Tang 2014; Yao et al. 2010). Det finnes imidlertid ikke et tydelig bevis for at trakasserende design fører til trakasserende oppførsel, men man kan ikke utelukke at det kan ha en viss sammenheng (Ask & Svendsen 2014).

Når spill blir designet for menn med stereotypiske og seksualiserte fremstillinger av kvinner så blir det ikke designet for begge kjønn. I sin rapport bruker Ask & Svendsen (2014) scriptteori for å forklare dette. Dataspillenes script legger føringer for hvilke brukere designerne ønsker skal benytte seg av teknologien (Skjølvold 2015:154). Skript handler om at teknologien har et skript eller manus som fastsetter betingelser for interaksjonen mellom menneskelige og ikke-menneskelige aktører. Spilldesignere har dermed forventninger om hvilke interesser, kompetanser, motiv og atferd brukerne av teknologien skal ha.

Designerne av spillene har et skript hvor det er forventet at brukergruppen skal være menn og legger på den måten føringer for hvordan teknologien skal brukes (Ask & Svendsen 2014). Når spillene er designet på den måten så forteller det dermed kvinnelige brukere at de ikke er den ønskede brukergruppen på grunn av at spillene ikke er designet for begge kjønn. Til tross for dette så skrives script av mer enn bare design (Ask & Svendsen 2014; Skjølvold 2015:160). Selv om spilldesignerne har en formening om hvem brukerne av teknologien skal være og hvordan teknologien skal brukes, er det ikke sikkert at brukerne følger disse forventningene (Skjølvold 2015:160). Brukere av spillene kan også forme skriptet gjennom å ta i bruk teknologien, hvordan de bruker teknologien og hvem som benytter seg av den. På den måten kan kvinner forme skriptet ved at de tar i bruk teknologien og dermed endre skriptet.

2.2 Fiendtlig miljø og hypermaskulinitet

En annen forklaring på hvorfor kvinner blir trakassert i dataspill er at gaming har et fiendtlig miljø preget av hypermaskuline normer (Fox & Tang 2014; Salter & Blodgett 2012). Dette kan blant annet være maskuline normer som aggresjon, konkurranse og makt overfor kvinner. Personer som har maskuline normer, har i større grad sexistiske holdninger overfor kvinners

deltakelse i gaming og anser menn som den dominante gruppen. På grunn av at gaming blir ansett å være en mannlig aktivitet som er mannsdominert kan det bli et fiendtlig miljø overfor kvinner og andre marginaliserte grupper. Kvinner blir sett på som en utgruppe og har lavere verdi sammenlignet med menn som er inngruppe (Austin 2022; Fox & Tang 2017; Kelly et al. 2023). Kvinner er i mindretall i forhold til menn og har lenge vært det til tross for at det har blitt mer vanlig at kvinner spiller enn tidligere. Derfor kan kvinners deltakelse anses som en trussel for gaming som en mannsdominert aktivitet ved at de utfordrer menns maktposisjon (Kelly et al. 2023).

Kvinnelige spillere som blir ansett å være en utgruppe og outsiders blant noen menn blir for dem sett på som inntrengere i gamingmiljøet, og fremstår dermed som en trussel (Fox & Tang 2017; Kelly et al. 2023; Tang & Fox 2016). På grunn av at noen menn føler seg truet så blir utfallet at de trakasserer kvinnelige spillere. Spillmiljøet har risikofaktorer som gjør at det er større sannsynlighet for at trakassering forekommer (Cote 2017; Fox & Tang 2017). Blant annet så forekommer trakassering i større grad dersom kvinner er i mindretall og arbeidsoppgavene anses som maskuline. Online dataspill møter begge disse kriteriene, og det er derfor større sannsynlighet for at seksuell trakassering forekommer i et slikt miljø. Kvinner er en minoritet i mange av de populære spillsjangerene som for eksempel FPS-spill. Dessuten er arbeidsoppgavene innenfor mange spill stereotypisk maskuline. Online spill er dessuten ofte preget av konkurranse og man spiller kompetitivt mot andre spillere, og en effekt av det er at det kan føre til dritslenging rettet mot sine motstandere (Tang & Fox 2016). Dette gjør at miljøet kan bli fiendtlig mot kvinner ettersom de i større grad blir et mål for trakassering når de regnes som en utgruppe blant noen.

2.2.1 Anonymitet

En annen faktor som kan forklare hvorfor kvinner blir trakassert i gaming er anonymitet. Når man spiller dataspill så kan man opptre som anonyme, og i slike kontekster kan personer slutte å handle som individer og i stedet handler som medlemmer av en gruppe (Fox & Tang 2014; Ivory, Fox, Waddell & Ivory 2014). Når personer ikke opptrer som et individ så kan det føre til at man bryter normer man ellers følger i andre kontekster. Dette gjør derfor at disse kan ha trakasserende atferd rettet mot andre spillere på grunn av at deres atferd blir mer normbrytende (Tang & Fox 2016). Dette skaper på den måten en konflikt mellom dem som er medlemmer av gruppen, og de som anses som utgruppe hvor utgruppen blir trakassert.

I tillegg til dette gjør anonymitet at man får en opplevelse av at trakasserende atferd ikke får store nok konsekvenser (Cote 2017; Fox & Tang 2017). Derfor kan personer være mer tilbøyelige for trakasserende atferd når de føler at det ikke får konsekvenser å handle på den måten. Gamingmiljøet har dessuten fått kritikk for at de ikke tar tak i problemer med trakassering av kvinner, og dette gjør derfor at gamingmiljøet møter flere kriterier for et miljø hvor trakassering har større sannsynlighet for å forekomme.

Det er flere faktorer som forklarer hvorfor kvinner opplever å bli trakassert i spillmiljøet. Dette gjelder blant annet at gaming er en mannsdominert aktivitet hvor kvinner er i fåtall. Kvinnens underrepresentasjon i spillmiljøet gjør derfor at de i større grad blir trakassert. Grunnen til det er at menn føler seg truet av kvinners deltakelse fordi de utfordrer deres maktposisjon. Samtidig så mangler man gode nok systemer for å håndtere trakassering i online dataspill, og dette gjør at slik atferd ikke får sterke nok konsekvenser. Når konsekvensene ikke blir store nok så kan utfallet bli at trakassering blir mer utbredt. Samt anonymitet som man har online gjør at flere oppfører seg på den måten fordi de føler at de ikke blir identifisert på samme måte som offline. Dette er faktorer som kan forklare hvorfor seksuell trakassering er et større problem i spillmiljøet. I tillegg til dette så blir kvinner framstilt som seksuelle objekter i spillene noe som kan gjøre det mer sannsynlig at folk får sexistiske holdninger overfor kvinner. Jeg er imidlertid ikke interessert i hvorfor dette skjer, men hvordan det oppleves for dem som blir utsatt for trakassering.

3. Tidligere forskning

I dette kapittelet vil jeg beskrive tidligere forskning som har tatt for seg trakassering og dritslenging i forbindelse med gaming, og ferdigheter og kompetanse i spill knyttet til kjønn. Samt hvilke opplevelser kvinner som spiller har med trakassering og hvilke mestringsstrategier de benytter seg av for å håndtere dette.

3.1 Trakassering og dritslenging

Det har blitt gjort noen studier som ser på sexistisk innhold i spill og hvordan dette henger sammen med toleransen for å trakassere kvinner (Dill et al. 2008; Yao et al. 2010). Dill et al. (2008) gjorde blant annet en studie hvor man viste fram bilder av sexistiske karakterer i spill og personer i profesjonelle stillinger som for eksempel en kvinnelig politiker. Disse bildene ble vist til studenter som etterpå skulle vurdere deres toleranse for trakassering. Resultatene viste at menn som så på sexistiske karakterer fra dataspill var mer tolerante for trakassering, mens kvinner ble mindre tolerante og ønsket større rettferdighet. I tillegg til dette ble det gjort en annen studie hvor studenter spilte enten et seksuelt orientert spill eller spill som ikke var seksuelt orientert (Yao et al. 2010). I det seksuelt orienterte spillet så ble kvinnelige karakterer fremstilt som seksuelle objekter. Denne studien fant at ved å spille et seksuelt orientert spill så økte det tilbøyeligheten for å ha sexrelaterte tanker og holdninger om at kvinner er seksuelle objekter. Bare ved å spille et seksuelt orientert spill i 25 minutter kunne det gjøre at deltakerne rapporterte en større tendens til å engasjere seg i upassende seksuelle tilnærmelser.

I den norske studien til Ask & Svendsen (2014) ble det gjort en spørreundersøkelse med 935 deltakere samt 8 kvalitative intervju om spillere sine erfaringer og holdninger til språkbruk rettet mot seksuell trakassering. Undersøkelsen var basert på skjellsord som er knyttet til ulike diskrimineringsgrunnlag som for eksempel kjønn og seksuell orientering. Samt spillerne sine erfaringer og forståelse av seksuelle tilnærminger i onlinespill og strategier for å avverge seksuell trakassering. Studien rettet også søkelys på betydningen av kjønn og seksualitet i onlinespill og av spillenes spilldesign (Ask & Svendsen 2014). Denne studien avdekket at skjellsord knyttet til forskjellige diskrimineringsgrunnlag er utbredt i gaming.

Et interessant funn fra studien til Ask & Svendsen (2014) var at deres respondenter var delt på midten om hvorvidt denne språkbruken var problematisk. For noen av respondentene var det ikke noe de reagerte særlig på. Det ble heller regnet som bakgrunnsstøy. På den måten så oppfatter man at trakasserende språkbruk er der, men er ikke med på det selv og bryr seg ikke

så mye om det. Det er imidlertid noen som reagerer negativt på det og synes det kan være forstyrrende, og kvinner reagerer i større grad negativt på det enn menn (Ask, Svendsen & Karlstrøm 2016).

Spill som avkobling fra virkeligheten er imidlertid et kjønnprivilegium fordi kvinner i større grad møter en spillkultur som er seksualisert (Ask, Svendsen & Karlstrøm 2016). Det er dessuten et spillmiljø hvor både menn og kvinner bidrar til en seksualisert og trakasserende kommunikasjon (Ask & Svendsen 2014). Dette kan noen ganger være en del av leken, men det kan også være at det går over streken dersom det fremstår truende eller ubehagelig. Kvinnelige spillere får dessuten mer oppmerksomhet både ønsket og uønsket, og det var flere kvinner som hadde strategier for å avverge uønsket oppmerksomhet (Ask, Svendsen & Karlstrøm 2016). For kvinner er dermed seksuell trakassering noe de må håndtere i spillsammenheng.

I tillegg til bruken av skjellsord får kvinner i større grad negative kommentarer og dritslenging rettet mot seg. Kuznekoff & Rose (2013) gjorde en eksperimentell studie hvor de spilte med andre spillere i rangerte spillelister i Halo 3 hvor noen spilte på lett nivå, noen på moderat og noen på høyt ferdighetsnivå. Det ble brukt forhånds innspilte lydklipp som var like for alle brukerne. En av brukerne hadde mannlig stemme, en hadde kvinnelig stemme og en hadde ingen kjønnsrelatert stemme. (Kuznekoff & Rose 2013). Den kvinnelige brukeren fikk tre ganger så mange direkte negative kommentarer som den mannlige og kontrollgruppen. Mange av kommentarene kvinnestemmen fikk var dessuten fiendtlige (Kuznekoff & Rose 2013). Til tross for at den mannlige og kvinnelige brukeren sa akkurat de samme tingene så var det i større grad negative og fiendtlige kommentarer rettet mot den kvinnelige stemmen.

Siden min studie handler om kommunikasjonen brukere av Discord har når de spiller sammen med andre så er disse tidligere studiene om bruken av skjellsord og negative kommentarer rettet mot kvinnestemmen relevante for min studie. Disse viser at kvinner i større grad mottar negative kommentarer, og at språkbruk om blant annet kvinnelige diskrimineringsgrunnlag er utbredt.

3.2 Ferdigheter og kompetanse i spill

Det er en stereotypisk holdning om at kvinner er dårligere til å spille enn menn. Kelly et al. (2023) gjorde en studie hvor de fikk 385 deltakere til å rangere spilleres ferdigheter basert på 6 ulike videoklipp. Et av klippene viste en spiller som hadde et høyt ferdighetsnivå, og et viste klipp av noen på nybegynnernivå. De redigerte i tillegg klippene med å legge på kvinnelig stemme, mannligstemme eller en nøytral stemme så det ble 6 ulike videoklipp i forhold til ferdighetsnivå og stemme. Deltakerne i studien skulle rangere spillerne ut ifra deres kompetanse, ferdighetsnivå og feilvurderinger. Studien fant at det var samspill mellom kjønn og ferdighetsnivå ved at kompetansevurderingen ble forskjellig. Kvinnelige klipp ble rangert som mindre kompetente sammenliknet med menn både på nybegynnernivå og ekspertnivå. Det å være mann har dermed sammenheng med kompetanse i spill ved at menn blir ansett som bedre til å spille (Kelly et al. 2023).

I tillegg til at kvinner er forventet å være dårligere til å spille enn menn blir kvinner også stereotypisk forventet å spille støtterolle i FPS-spill. Grunnen til det er at de blir ansett å være for dårlige til å spille de andre rollene. Dette gjorde Austin (2022) en studie av gjennom å se på spillet Overwatch. I dette spillet blir man tilfeldig fordelt i team med andre på samme ferdighetsnivå, og denne studien baserte seg på kvinners diskusjoner om spillet på Reddit. Denne studien fant at det var tre grunner til at kvinner valgte å spille støtterollen. Fornøyelse ved at de likte å spille rollen, at de følte seg forpliktet til å spille rollen på grunn av deres kjønn, og unngåelse. Blant dem som unngikk støtterollen så var årsaken at rollen var forbundet med trakassering. Dette gjaldt også for personer som egentlig likte å spille støtterollen. Samtidig var det noen som unngikk støtterollen på grunn av at de ikke ønsket å forsterke det stereotypiske synet om at kvinner var for dårlige til å spille andre roller (Austin 2022).

Det ble også gjort en studie om stereotypisk trussel og hvordan dette påvirket kvinnelige spilleres spillprestasjoner (Kaye & Pennington 2016). Denne studien fant at stereotypisk trussel hadde en negativ sammenheng på kvinnenes spillprestasjoner. Den stereotypiske trusselen var at kvinner var forventet å spille dårligere enn menn, og denne forventningen gjorde at kvinnene som fikk denne trusselen spilte dårligere.

Disse studiene er relevante for min studie fordi de sier noe om forventninger til kvinners kompetanse og ferdigheter i spill. Kvinner er stereotypisk forventet å spille dårligere enn

menn, og dermed også forventet å spille støtteroller i FPS-spill. Dette er også noe jeg har vært interessert i å avdekke i min studie.

3.3 Kvinnens opplevelser med trakassering

Det har også blitt gjort noen studier om kvinners opplevelser med trakassering. McLean & Griffiths (2019) undersøkte blant annet diskusjoner kvinner hadde rundt deres spillopplevelser og hvordan det var å være kvinnelig gamer. Diskusjonsforumet var for kvinnelige gamere, og de spilte ulike typer spill innen forskjellige spillsjangre. Flere av dem hadde opplevd trakassering, seksuell trakassering eller verbal aggresjon i spill sammenheng. Noen få hadde dessuten opplevd og blitt stalket i etterkant av andre mannlige spillere enten online eller offline. I diskusjonene ble spillmiljøet referert til som toxic, og hvordan dette hadde negativ innvirkning på deres spillopplevelser (McLean & Griffiths 2019).

Noen av opplevelsene kvinnene fra dette diskusjonsforumet hadde var at de var redde for at andre spillere skulle tro at de ble båret fram. De opplevde at menn ikke trodde at de kunne gjøre det bra på egen hånd (McLean & Griffiths 2019). Dette gjorde at de i større grad måtte bevise at de var verdige spillere for å bli godt mottatt blant de andre spillerne. Når de gjorde noe feil så følte noen at det kunne forsterke stereotypien om at kvinner var dårlige spillere, og derfor følte de at de sviktet kvinner som kjønn.

Det ble også gjort en studie av kvinners opplevelse med seksuell trakassering og trakasserende språkbruk gjennom en survey hvor deltakerne i studien ble rekruttert gjennom blogger, forum, og sosiale medier som Reddit og Twitter (Fox & Tang 2017). Her så man på hvilke konsekvenser seksuell trakassering og generell trakassering fikk for kvinnene samt hvilke mestringsstrategier de benyttet for å håndtere trakasseringen. Denne studien fant at generell trakassering som for eksempel å fornærme kvinnene sine ferdigheter eller bannord ikke førte til at kvinnene grublet mye over det som skjedde i etterkant. Generell trakassering får ikke så negative konsekvenser. Derfor går det forttere over og er lettere å håndtere. Til forskjell fra seksuell trakassering som påvirket kvinnene i større grad. Kvinner som opplevde seksuell trakassering, hadde større sannsynlighet for å ha bekymringstanker rundt disse opplevelsene i etterkant. Noe som dessuten kunne gjøre det mer sannsynlig at de sluttet å spille. Kvinners opplevelser med trakassering, drittslenging og negative kommentarer kan dermed påvirke spillopplevelsen (McLean & Griffiths 2019). Noen menn forstår ikke at slike

kommentarer kan være med på å brenne ut kvinnelige spillere så de slutter å spille (Fox & Tang 2017; McLean & Griffiths 2019).

Disse studiene er relevante for min studie fordi de handler om kvinners opplevelser med trakassering når de spiller sammen med andre. Dette er noe jeg også har vært interessert i å finne ut av i min studie.

3.4 Mestringsstrategier

For å håndtere trakassering i spillsammenheng kan kvinner benytte seg av ulike mestringsstrategier (Cote 2017; Fox & Tang 2017; McLean & Griffiths 2019). Cote (2017) gjorde en studie om hvordan kvinner responderte på trakassering. Denne studien gjennomførte 37 dybdeintervjuer med kvinner som identifiserte seg som kvinnelige gamere. Originalt så skulle ikke denne studien handle om trakassering, men det kom tydelig fram at dette var en stor del av kvinnene sine spillerfaringer. Derfor ble trakassering et viktig fokusområde for studien.

En av mestringsstrategiene kvinner kan bruke for å håndtere trakassering er å skjule kjønnet sitt (Cote 2017; Fox & Tang 2017; McLean & Griffiths 2019). Dette kan man gjøre gjennom å bruke kjønnsnøytrale navn så ikke navnet røper hvilket kjønn man er eller spille mannlige karakterer. Når kvinner bruker denne strategien så forminsker de muligheten for å bli trakassert basert på kjønn. Skjult kjønn har imidlertid også noen negative sider ved at det bare beskytter individet. Når mange benytter denne strategier så forsterker det inntrykket av gaming som en guttegreie hvor kvinner er i fåtall. Andre spillere får dermed ikke et ekte inntrykk av kvinners deltakelse i spill (Cote 2017; Fox & Tang 2017; McLean & Griffiths 2019). Noen kvinner mener derfor at det kan være bedre å stå opp for seg selv for at situasjonen skal forbedre seg (McLean & Griffiths 2019).

Det er dessuten noen kvinner som mister motivasjonen til å spille på grunn av trakassering (Cote 2017; Fox & Tang 2017; McLean & Griffiths 2019). Denne strategien kan være alt fra å slutte å spille konkrete spill, unngå online gaming eller spille alene for å forminske muligheten for trakassering. Problemer med trakassering er et større problem i FPS-spill og når man spiller online derfor kan man i større grad unngå eller forminske sannsynligheten for trakassering ved å unngå disse spillene eller onlinespill generelt (Cote 2017; McLean & Griffiths 2019). Dersom man spiller online, kan det imidlertid hjelpe å unngå å spille med

fremmede for da slipper man i like stor grad å støte på problemer (Cote 2017). Denne strategien er populær siden flere ser for seg at fremmede har større sannsynlighet for å trakassere sammenliknet med venner.

Stemmen er noe som fort avslører at man er kvinne, og det er først når man prater at man kan få negative reaksjoner fra de andre spillerne. Noen kan derfor finne det hjelpsomt å snakke mindre eller benytte stemmeforvrenging (McLean & Griffiths 2019). Gjennom å unngå sosiale interaksjoner så unngår man samtidig at kjønn blir avslørt, og på den måten blir sannsynligheten for trakassering lavere (Fox & Tang 2017). Gjennom å unngå voice chat så kan kvinner spille som en gamer og ikke som en kvinne, noe som gjør at opplevelsen kan bli bedre (Cote 2017).

For å håndtere trakassering er det noen som tar igjen med samme mynt eller sarkasme tilbake til dem (McLean & Griffiths 2019). Det å respondere på dritslenging kan imidlertid også føre til at man forverrer situasjonen (Cote 2017). Dersom man responderer så kan andre spillere føle at kvinnene overreagerer, og da kan det bli verre. Det er også noen kvinner som overser det som skjer og børster det av slik at det ikke blir et problem for dem. Noen kvinner kan også oppleve at det blir mindre trakassering om man spiller med venner spesielt hvis det er mannlige venner (Cote 2017; McLean & Griffiths 2019). Til tross for dette så er det noen som mener at det ikke hjelper, og at det er bedre å stole på seg selv (Cote 2017). En annen mestringsstrategi Cote (2017) nevner er at man blokkerer spillere. Denne strategien var imidlertid ikke så populær på grunn av at ulempen med denne strategien er at man ikke får med seg hva vedkommende skriver eller sier. Det er også noen andre mestringsstrategier som blir nevnt i disse studiene, men jeg har bare fokusert på disse.

Det kan være forskjellig hvordan hver enkelt håndterer trakassering. Dette viser at det er flere forskjellige mestringsstrategier som kan være nyttige for å håndtere dette. Tidligere forskning om dette er også relevant for min studie ettersom dette er noe jeg har spurt informantene mine om, og det er et viktig tema for min studie.

4. Metode

I dette kapittelet skal jeg begrunne valget av metode, og hvilke valg jeg har tatt underveis i forskningsprosessen. Deretter skal jeg beskrive utvalget mitt og hvordan jeg har rekruttert informantene. Samt hvordan datainnsamlingen og analysen av datamaterialet har blitt gjennomført. Til slutt skal jeg beskrive forskningens kvalitet, begrensninger og etikk.

4.1 Forskningsdesign

I denne studien ønsker jeg å undersøke hvilke opplevelser informantene har med trakassering, hvilke holdninger til kjønn de møter i samtale med andre og hvordan de håndterer trakassering og dritslenging. På grunn av at jeg er opptatt av opplevelser og holdninger så egner det seg best å gjennomføre en intervjustudie. Man kunne også for eksempel gjort observasjonsstudie ved å observere noen som spiller for å undersøke hets og trakassering. Denne metoden ville imidlertid ikke gitt innblikk i personlige erfaringer, opplevelser og holdninger til trakassering og dritslenging. For å kunne belyse problemstillingen på best mulig måte ble det derfor ansett som mest hensiktsmessig å benytte kvalitative dybdeintervjuer som metode.

Kvalitative dybdeintervjuer er en metode som benyttes når man skal studere holdninger, erfaringer eller meninger rundt et tema (Tjora 2017:114). Dette gjør at denne metoden egner seg godt for min studie. Tidligere forskning på dette temaet har benyttet seg av forskjellige metoder. Noen har gjennomført kvantitative surveyundersøkelser, noen har gjort dybdeintervjuer og noen har gjort eksperimentelle studier (Cote 2017; Fox & Tang 2017; Kuznekoff & Rose 2013). Den norske studien til Ask & Svendsen (2014) gjorde dessuten en kombinasjon av dybdeintervju og kvantitativ surveyundersøkelse. Når det gjelder temaer så har tidligere forskning fokusert på forskjellige aspekter. Noen har fokusert på et konkret spill, noen har fokusert på mestringsstrategier og noen på sexisme eller sexistisk innhold i spill for å nevne noe. Min studie bidrar derfor med noe nytt på grunn av at den fokuserer på bruken av Discord og kan sammenligne dette med in-game chatter.

4.2 Utvalg og rekruttering

Som tidligere nevnt er informantene brukere av Discord. I motsetning til kvantitative studier som er tilfeldig utvalgt for å representere en populasjon, så er informantene i denne studien strategisk utvalgt ut ifra kriteriet om at de bruker Discord for å kommunisere med andre

spillere (Tjora 2017:130). I intervjustudier så er det viktig å ha strategiske utvalg for å finne informanter som kan uttale seg reflektert om temaet. Et annet kriterium var at de spilte regelmessig, og jeg var interessert i både kvinnelige og mannlige spillere. Blant tidligere studier så har Ask & Svendsen (2014) blant annet brukt dybdeintervjuer for å intervjuer både kvinner og menn rundt denne tematikken. Jeg har valgt å gjøre det samme for å få både kvinnelige synspunkt og mannlige synspunkt på opplevelser med trakassering og dritslenging i spillsammenheng.

For å rekruttere informanter til denne studien så hørte jeg med venner og bekjente om de visste av noen kvinner eller menn som spilte online og brukte Discord. Jeg benyttet meg også av snøballmetoden gjennom at jeg spurte noen informanter om de visste av noen andre som kunne være relevante for studien (Tjora 2017:135). Jeg synes rekrutteringen gikk relativt bra, men det var også noen som ikke responderte på intervjuforespørslene jeg sendte på e-post. Ei venninne av meg postet dessuten en flyer på sosiale medier for å informere om studien min, og om noen var interesserte i å delta. Dette fikk jeg imidlertid ikke noe respons på. For videre kontakt med informantene jeg fikk tak i så brukte jeg e-post, facebook-messenger eller snapchat for å avtale tidspunkt for intervjuene.

Utvalget består av 8 kvinner og 6 menn, og det er variasjon ut ifra hvilke spill de spiller. Blant informantene i utvalget så var det flest som spilte FPS-spill, men det var også noen som spilte RPG-spill, overlevelsesspill, eventyrspill eller battle royale. For å øke transparensen for oppgaven så presenterer jeg en tabell med informantenes fiktive navn, alder og hvilke spill de spiller mest. Noen av informantene spiller også andre spill enn det som kommer fram i denne tabellen. Jeg har brukt forkortelser på spillene der det er vanlig å bruke forkortelser.

En mulig svakhet med dette utvalget er at 10 av informantene er i 20-årene, men ettersom gaming er en aktivitet som tiltrekker seg unge i større grad så ser jeg ikke på dette som et problem. Dessuten har jeg to informanter i 30-årene og en som er 47 år så jeg får synspunkter fra noen som er litt eldre også.

Fiktivt navn	Alder	Spill
Andrea	22	RPG spill. Minecraft og Among us
Olivia	23	RPG spill. Monster Hunter og Minecraft
Vilde	22	FPS spill. COD
Tina	22	FPS og RPG. Valorant og GTA
Helene	22	FPS. CS og Apex
Nathalie	32	FPS. CS og COD
Lea	33	FPS. Bilspill. Cod og Splitgate
Julie	24	FPS. CS.
Håkon	29	Valheim, LoL, WoW og Dota
Daniel	25	WoW og LoL
Oscar	26	CS og LoL
Fredrik	19	Apex, Valorant og LoL
Johannes	24	LoL, Smite
Erlend	47	WoW. Strategispill.

Tabell 1. Utvalg

4.3 Datainnsamling

Det første jeg gjorde før jeg kunne begynne med datainnsamlingen var å utarbeide en intervjuguide. Intervjuguiden besto av noen oppvarmingsspørsmål. Dette var noen enkle og konkrete spørsmål for eksempel om dem som personer og hva de likte å spille samt hvem de spilte sammen med (Tjora 2017:145). Deretter hadde jeg spørsmål knyttet til informantenes spillopplevelser, erfaringer med dritslenging og trakassering, hvordan de håndterte dette, og hva som kan gjøres for å bedre denne situasjonen. Spørsmålene var litt forskjellig ut ifra om det var en kvinne eller mann jeg intervjuet. For menn så fokuserte jeg mer på skjellsord og kommunikasjonen i spillsammenheng, og deres opplevelser med å spille sammen med kvinner. Intervjuguiden ligger vedlagt som vedlegg så det finnes mer detaljerte beskrivelser av dette her. Fordelen med intervjuguide er at det skaper struktur både for meg som intervjuer og for informantene mine (Tjora 2017:145). Intervjuguiden gjorde at jeg hadde en struktur på temaer jeg ønsket å komme inn på under intervjuene, men jeg har ikke fulgt intervjuguiden til punkt og prikke hele tiden. Det avhenger litt av informanten hvilke spørsmål som var hensiktsmessige å spørre, men det var flere av spørsmålene alle informantene fikk.

Før jeg gjennomførte det første intervjuet gjorde jeg et pilotintervju med ei venninne som er gamer og har erfaringer med dette temaet samt Discord som kommunikasjonsplattform. Dette gjorde at jeg fikk større forståelse for hvordan det kan være ut ifra hennes ståsted og hvordan Discord fungerer. Derfor var dette nyttig i forhold til de videre intervjuene av informantene. Etter at jeg intervjuet venninnen min så fikk jeg dessuten noen innspill på spørsmål jeg kunne stille om Discord ettersom jeg ikke hadde så mye kunnskap om denne plattformen fra før. Jeg justerte spørsmålene litt rundt hennes innspill på dette. I tillegg til dette så var det nyttig å ha et pilotintervju for å sjekke lengden på intervjuet, og hvordan spørsmålene fungerte.

Gjennomføringen av intervjuene ble gjort i februar og mars. Intervjuene varte i 45 minutter til en time. Ettersom ikke alle informantene mine bor i Trondheim så ble noen av intervjuene gjennomført fysisk og noen digitalt via Teams. Før jeg startet intervjuene så forsikret jeg meg om at de hadde lest informasjonsskrivet, og samtykket til å delta i undersøkelsen og at det ble tatt lydopptak. Deretter startet jeg med noen enkle oppvarmingsspørsmål før jeg gikk videre på hoveddelen som åpnet for svar rundt informantenes erfaringer og opplevelser. Jeg rundet av med noen spørsmål om hvordan informantene trodde situasjonen kunne bedre seg. Til slutt så spurte jeg om de hadde noe mer å tilføye.

Etter at jeg hadde gjennomført de første intervjuene og sett hvordan det gikk justerte jeg litt på intervjuguiden i forhold til hvordan spørsmålene var formulert. Dette gjorde at svarene ble bedre etter denne justeringen. Jeg opplevde ikke at informantene vegret seg for å svare på spørsmålene til tross for at noen av dem var om sensitive temaer. Jeg var ekstra bevisst på at dette kunne være vanskelig å prate om, men jeg opplevde at de kvinnelige informantene var engasjert i dette temaet. Noe som gjorde at mange av dem hadde mye å fortelle om, men så var det også greit om man ikke ønsket å si så mye om konkrete ting.

Intervjusituasjonen kunne være forskjellig. Noen informanter var snakkesalige og hadde mye å fortelle om, mens andre var mer kortfattet slik at man i større grad hadde behov for oppfølgingsspørsmål. Det kunne også variere noe hvilke spørsmål og temaer som ble relevante for den aktuelle informanten.

4.4 Analyse av datamaterialet

Etter gjennomføringen av intervjuene så ble alle intervjuene transkribert. Jeg har transkribert alle intervjuene på bokmål for å sikre informantenes anonymitet. Innimellom har jeg

imidlertid brukt enkelte dialekt ord hvis disse ordene har hatt en særegen betydning som ikke ville blitt like bra dersom det var på bokmål (Tjora 2017:174). Datamaterialet brukt i denne studien er rådata fra transkriberingen av intervjuene skrevet ordrett slik de ble sagt (Tjora 2017:173). Etter at jeg hadde transkribert alle intervjuene laget jeg sammendrag av dem for å få bedre oversikt over datamaterialet. Dette gjorde samtidig at jeg fikk skrevet ned det aller viktigste fra hvert intervju, og sett dem i sammenheng.

Når jeg begynte analysen av datamaterialet startet jeg med å se på hvilke temaer som kunne bli interessante å inkludere i studien. Hvilke temaer som ble sentrale for analysen var basert på forskningsspørsmålene mine. Deretter fant jeg fraser som stakk seg ut for eksempel ved at det var konkrete opplevelser som kunne bidra til å besvare forskningsspørsmålene mine. Disse frasene benyttet jeg som sitater eller gjenfortellinger i analysen. Jeg sorterte datamaterialet i tre temaer for å strukturere analysen. Informantenes opplevelser med dritslenging og trakassering, hvordan informantene håndterer dritslenging og trakassering og Discord Vs. In-game voice chat og tekstchat. I den første kategorien tok jeg med ulike opplevelser informantene hadde med trakassering og holdninger til kjønn. I den andre kategorien tok jeg med ulike mestringsstrategier de benyttet seg av for å håndtere trakassering, og i den siste sammenliknet jeg Discord med in-game chatter. Denne kategoriseringen er hvordan jeg har kodet datamaterialet.

Jeg startet med å se på empirien uten å la meg styre for mye av teori. Deretter tok jeg gradvis inn teori for å underbygge funnene i analysen. Denne tilnærmingen er induktiv, men ikke rent induktiv fordi jeg har basert intervjuguiden på tidligere forskning. På grunn av at jeg har forholdt meg til eksisterende teori underveis gjennom hele forskningsprosessen så har jeg gjort en abduktiv analyse (Johannessen 2022). En abduktiv tilnærming starter arbeidet med datamaterialet med et åpent sinn, men benytter seg av eksisterende teori gjennom hele prosessen. Man vurderer deretter relevansen av et bredt sett av teoretiske innfallsvinkler i møtet med empirien, hvor hensikten er og videreutvikle eksisterende teori eller finne avvik som skiller seg fra tidligere forskning og på den måten videreutvikle dem.

4.5 Forskningens kvalitet og begrensninger

I kvalitativ forskning er det flere som benytter gyldighet, pålitelighet og generaliserbarhet som kvalitetskriterier for forskningen (Tjora 2017). Ulempen med disse er imidlertid at de er nært knyttet opp til et positivistisk paradigme og kriteriene reliabilitet, validitet og

generalisering som benyttes i kvantitativ forskning (Ringdal 2018:247; Tracy 2010). Dette gjør derfor at de har mindre relevans for kvalitativ forskning. Tracy (2010) foreslår 8 kvalitetskriterier for hva som kjennetegner god kvalitativ forskning. Disse kriteriene er verdig tema, rik strenghet, oppriktighet, troverdighet, resonans, betydelig bidrag, etikk og meningsfull sammenheng. Jeg vil her ta utgangspunkt i kriteriene om rik strenghet, oppriktighet, resonans og etikk for å diskutere kvaliteten av min studie.

For det første så vil man som samfunnsforsker aldri kunne oppnå full nøytralitet på grunn av at man studerer et samfunn man selv er en del av. Derfor er det viktig at man reflekterer over egen posisjon for at studien skal være oppriktig (Tracy 2010). Under intervjuene så har jeg hatt en viss kjennskap til temaet fra før av på grunn av at jeg hadde lest tidligere forskning når jeg utformet intervjuguiden, og hadde en viss kunnskap om gaming gjennom venner og bekjente. Derfor ble det viktig at jeg var bevisst egen posisjon og antagelser når jeg utførte intervjuene. Jeg forsøkte derfor å være nøytral og bare stille spørsmålene, og ikke la med styre av egne antagelser.

I kvalitativ forskning er det dessuten sentralt hvordan man presenterer forskningen. For at studien skal være av kvalitet må man være grundig ved å beskrive detaljer rundt forskningen, hvilke valg man har tatt underveis og åpenhet rundt hvordan man har sortert datamaterialet (Tracy 2010). Jeg har tidligere beskrevet hvilke valg jeg har tatt, og hvordan jeg har analysert empirien. Ettersom kvalitative forskningsprosjekter kan være komplekse er det viktig at man er grundig når man presenterer dette og utøver rik strenghet. På den måten kan leseren få innblikk i hvordan datainnsamlingen og databehandlingen har blitt gjennomført. For eksempel gjennom å vise utvalget i en tabell med deres fiktive navn så kan man øke studiens transparens ved at man viser leserne hvordan empirien har blitt brukt. Da kan leserne kjenne igjen informantene når de blant annet blir brukt i sitater senere i analysen.

Presentasjonen av forskningen kan samtidig fremme resonans dersom den får leserne til å bli påvirket av det som blir presentert (Tracy 2010). For eksempel en historie som får leser til å føle, tenke og tolke det som blir presentert. Det kan tenkes at dette kan være tilfelle i min studie ettersom det er et følsomt tema. I tillegg til dette oppnår man resonans gjennom overførbarhet til andre kontekster eller situasjoner. I kvalitativ forskning så får man ikke formell kvantitativ generalisering til en populasjon. Kvalitativ forskning går i dybden på et lite utvalg i en viss kontekst og kan ikke uproblematisk generaliseres til andre tilfeller eller

situasjoner. Overførbarhet kan for eksempel oppnås gjennom at det blir presentert så detaljert at leserne selv kan avgjøre hvorvidt det kan overføres til andre situasjoner. Derfor vil jeg ikke her si noe om hvorvidt denne studien kan overføres til andre situasjoner.

Samtidig så er det sentralt at man er åpen om forskningens mål og svakheter (Tracy 2010). Målet med denne studien er at man får en større forståelse for hvordan trakassering oppleves og håndteres. Dette får man blant annet gjennom gjenfortellinger om informantenes opplevelser og sitater som bidrar til en større forståelse for hvordan informantene opplever dette. Samtidig som man kan underbygge funnene med teori, for å øke troverdigheten av funnene. En begrensning med denne studien er at jeg har gjennomført den alene, bare benyttet en metode og at mange av informantene var i samme aldersgruppe. Det kan blant annet være en fordel og samarbeide slik at ikke en person står for både datainnsamlingen og analyseringen. Etersom empirien i kvalitative forskningsprosjekt er komplekse så kan det tenkes at ting kan tolkes på forskjellige måter. Noe som kan være en tenkt svakhet med denne studien.

Etiske kriterier er dessuten et viktig sluttmaal for kvalitativ forskning (Tracy 2010). Før jeg gjennomførte studien så sendte jeg inn en søknad til NSD om studiens formål, og denne ble godkjent. I tillegg til dette er samtykke, konfidensialitet og personvern viktige nøkkelord i denne sammenhengen. Dette oppnår man gjennom å forsikre seg om at informantene samtykker til å delta og at de vet at deltakelsen er frivillig. Samt at de kan trekke seg når som helst. Dette ga jeg informasjon om i informasjonsskrivet og forsikret meg om at informantene mine hadde lest og signert dette. Samtidig er det viktig at personlige data er sikre. Derfor har alle lydopptak brukt i denne studien blitt lagret i en sikker server på universitet, og slettet etter studiens slutt. De digitale intervjuene har blitt lagret på NTNU sin sky, og jeg har benyttet Teams som er godkjent til bruk av universitetet. Etter studiens slutt slettet jeg også disse opptakene. Dermed kan ingen av informantene ta skade av at deres data kommer på avveie.

Jeg har her diskutert hva som kjennetegner god kvalitativ forskning ifølge Tracy (2010), og denne studien møter flere av disse kriteriene. Avslutningsvis så vil jeg nevne at en meningsfull studie oppnår det den har lovet. Dette gjør at for at dette skal regnes som en meningsfull studie så er det viktig at forskningsspørsmål og problemstilling besvares, slik at den lever opp til det den lovet i starten. (Tracy 2010).

5. Informantenes opplevelser med dritslenging og trakassering

I dette kapittelet skal jeg først gi en kort oversikt over informantenes spillmiljø og vaner før jeg går nærmere inn på hvilke opplevelser de har med dritslenging og trakassering. Her vil jeg besvare studiens første forskningsspørsmål: *Hvilke opplevelser har brukere av Discord med trakassering og dritslenging?* Jeg vil her undersøke hva det er informantene opplever, og hvilke erfaringer de har med trakassering og dritslenging.

5.1 informantenes spillvaner og spillmiljø

Først og fremst har ikke mine informanter blitt utvalgt basert på hvilke spill de spiller. Dermed spiller de ulike typer spill og har ulike erfaringer med spill generelt. Blant de kvinnelige informantene var det noen som startet å spille for eksempel Sims eller Nintendo i ung alder. Deretter begynte de å spille online dataspill i ungdomsårene eller i tidlig voksen alder. Noen av de kvinnelige informantene startet dessuten sent å spille, og hadde bare spilt i noen få år. Blant de mannlige informantene så startet alle å spille i ung alder, og hadde dermed flere års erfaring med dataspill.

I tillegg til varierende grad av erfaringer med dataspill har informantene dessuten ulike typer spill de pleier å spille. Blant de kvinnelige informantene så var det to som hovedsakelig spilte RPG-spill, og ei av informantene som både spilte RPG-spill og FPS-spill. Resten av de kvinnelige informantene spilte ulike typer FPS-spill eller battle royale som for eksempel CS, COD og Apex. Blant de mannlige informantene var det enda mer varierende i forhold til spillsjanger. Det kunne for eksempel være FPS-spill som CS og Valorant eller andre typer spill som World of Warcraft, League of Legends og Valheim.

På spørsmål om hvor mye de spilte i løpet av en dag kunne dette variere ut ifra hvor mye fritid de hadde. Det kunne være alt fra to timer til åtte timer om dagen. Når det gjelder informantenes spillmiljø så har alle erfaringer både med å spille sammen med venner og tilfeldige. Blant annet Andrea og Olivia forteller at de stort sett spiller med venninner, og de har dessuten egne jentegrupper på Discord. De andre kvinnelige informantene spiller med kompiser, men det kan også være noen venninner. Miljøet og stemningen er stort sett bra når de spiller sammen med vennene sine og prater med dem på Discord. Det kan imidlertid være mer varierende når det er med fremmede in-game. Dette vil vi se nærmere på senere i

analysen. Blant de mannlige informantene er det mange som har en fast kompisgjeng som de pleier å spille sammen med samtidig som at det kan være noen tilfeldige.

Dette viser at informantene har varierende grad av spillerfaring og spiller ulike typer spill. De opererer derfor i ulike spillmiljøer ut ifra hvilke spill de spiller, og miljøet kan være forskjellig ut ifra om de spiller sammen med venner eller om det er med tilfeldige folk online. Videre skal jeg gå nærmere inn på informantenes erfaringer med dritslenging og trakassering i spillsammenheng.

5.2 Forventer at kvinner er dårligere til å spille

En av holdningene flere av de kvinnelige informantene møter i samtale med andre de spiller med er folk som forventer at de er dårligere på grunn av at de er kvinner. Blant annet Tina som føler at det blir skyldt på kjønn uansett hvordan man presterer og dette opplever hun som en utfordring:

Gjør du det dårlig så får du jo høre at ja, men det er fordi du er jente. Gjør du det...hva skal jeg si... gjør du det bra i noe hvis du har en høy rank da i Valorant for eksempel så får du høre at ja, men det er fordi du er jente og har blitt boostet av en annen mann da. Du kan liksom aldri ha klart og oppnådd noe selv da.

Tina

Her ser man tydelig at andre spillere ikke tror at kvinner klarer å oppnå noe på egen hånd. Hvis de faktisk er gode så er det noen som tror at de har blitt hjulpet fram av andre menn. Dette viser at kvinnene sine gode prestasjoner ikke blir verdsatt på lik linje med mannlige spillere sine gode prestasjoner. Tina synes samtidig at det kan være vanskelig å heve seg over det å gjøre det bra hvis noen rakker ned på prestasjonene hennes.

Vilde og Julie føler i likhet med Tina at mannlige spillere blir mer overrasket hvis du er god som jente. Julie tror at det kan være sånn fordi noen synes at det er rart at jenter spiller:

Lurer på hvorfor det har liksom blitt planta inn i de fleste guttehjerner at jenter ikke kan spille. Det er jo veldig få av oss da. Så hvis noen tenker på alle gutter som spiller så er det veldig mange dårlige og. Så jeg vet ikke. Liksom bare tenker at jenter er dårlig så tror jeg ikke.... det stemmer jo ikke.

Julie

Som man ser i sitatet til Julie så mener ikke Julie at kjønn har noe med prestasjoner å gjøre. Det finnes dårlige spillere av begge kjønn, men hun opplever at mannlige spillere i større grad tror at kvinner er dårlige til å spille. Hun tror at grunnen til dette er at det er få kvinner som spiller. På grunn av at det er få kvinner som spiller så skal det ikke så mange dårlige prestasjoner til før noen kan se for seg at dette gjelder de fleste kvinner selv om det ikke trenger å være tilfelle. Dette viser at hvilke tidligere erfaringer andre spillere har med kvinner og deres prestasjoner i spill kan ha noe å si for hvorvidt de oppfatter kvinner som dårlige eller gode.

I tillegg til forventninger om at kvinnelige spillere er dårligere var det også noen av informantene som påpekte at menn kan føle seg truet dersom kvinner presterer bra i spill. Nathalie og Lea forteller at andre menn kan oppleve det som en trussel hvis de spiller bedre enn dem. Lea føler blant annet at mannlige spillere ikke takler at kvinner gjør det bedre enn dem, og dersom hun gjør det bra så må de få henne ned. Dette viser at trakassering kan skje som følge av at kvinner gjør det dårlig, men også på grunn av at de gjør det bra.

Forventninger om at kvinner er dårlige til å spille henger også sammen med rollevalg i spill. Blant annet Tina som forteller om at det er stereotypisk forventet at kvinner skal velge healerrollen:

Jeg føler jo som jeg sa det med stereotypisk at jenter er healere. Føler jeg er nesten litt sånn forventa. Det er nesten sånn at nei jenter vi er så dårlig at da kan vi stå bakers å heale gutta så kan de få lov å gjøre og gå inn da og ta det andre laget da liksom. Den kan jeg føle på innimellom.

Tina

Her ser man tydelig at Tina opplever at det er en forventning om at kvinner skal ta på seg healerrollen fordi de er for dårlige til å ta på seg noen av de andre rollene. Til tross for at det er stereotypisk forventet at kvinner skal være healere så går både Tina og Julie imot denne forventningen. De liker å gå først inn og har en aggressiv spillestil. Det er samtidig tre av de mannlige informantene som liker å spille healerrollen. Blant annet Håkon som synes healerrollen er best fordi den er vanskeligst. Han sier at det er på grunn av at det er mer å følge med på for å støtte laget. Johannes foretrekker også å spille healerrollen siden han liker best å stå i bakgrunnen og ha oversikt.

Blant de mannlige informantene var det tre som mente at kvinner hadde et lavere nivå enn dem selv eller andre menn. Fredrik og Johannes forteller imidlertid at de kjenner både kvinner og menn som er kjempegode til å spille. De synes ikke ferdighetsnivå i spill kan knyttes til kjønn. Dette viser at ikke alle de mannlige informantene har slike fordommer rundt kvinners ferdighetsnivå og kompetanse i spill.

Fordommene flere av informantene møter om at kvinner er dårligere til å spille enn menn er også noe Austin (2022) og Kelly et al. (2023) avdekket i sine studier. Det er flere som mener at kvinner har en dårligere kompetanse på spill enn det menn har, og disse fordommene gjør at uansett hvordan kvinnene presterer så blir det skyldt på kjønnets deres. I motsetning til menn som blir ansett å være gode til å spille bare på grunn av at de er menn (Kelly et al. 2023). Mannlige spillere kan imidlertid også oppleve hets dersom de presterer dårlig i et spill, men de får ikke hets uavhengig av om de gjør det bra eller dårlig slik de kvinnelige informantene opplever. Dette viser at noen mannlige spillere kan oppleve det som flaut dersom de gjør det dårligere enn kvinner på grunn av holdninger om at kvinner ikke er gode til å spille. Derfor kan dette være med på å forklare hvorfor kvinner blir trakassert også når de presterer bra.

Stereotypiske holdninger om at kvinner er dårlige til å spille gjør også at kvinner stereotypisk er forventet å spille healerrollen (Austin 2022). Tina og Julie skiller seg ut fra denne stereotypiske forventningen ved at de velger å spille aggressive roller som går først inn. Austin (2022) fant at de som unngikk healerrollen gjorde det fordi rollen var forbundet med trakassering, men Tina og Julie unngår den fordi de ikke har lyst. Tina fortalte også om at det var vanskelig å heve seg over det om andre rakk ned på prestasjonene, og dette viste også studien til Kaye & Pennington (2016). Hvis man føler et press på seg så kan det være vanskeligere å prestere bra.

5.3 Dritslenging

Flere av de kvinnelige informantene opplever ufortjent hat, og kommentarer om at de ikke har noe der å gjøre og at de heller burde komme seg tilbake på kjøkkenet. Andrea og Olivia har et relativt bra spillmiljø fordi de spiller med flere jenter. Til tross for dette har de også fått kommentarer slengt etter seg. Andrea forteller blant annet at noen har gamle kvinnesynsholdninger:

Sånn irriterende sånn der gå på kjøkkenet og lag meg en sandwich i stedet for hvis du ikke klarer å spille og blablabla. Du kan liksom se det for deg nesten hva som blir sagt sånn ting som ikke har blitt sagt til kvinner siden 50- tallet.

Andrea

Her ser man at det henger igjen gamle holdninger om at kvinner bare hører til på kjøkkenet, og at de ikke har noe å gjøre i gaming. Dette viser at ting som ikke har blitt sagt til kvinner på lenge oppleves som greit å si til kvinner som spiller. Til tross for at det ikke ville vært greit i andre kontekster. Slike kommentarer om at kvinner ikke hører til i gaming, og at de heller burde ha seg tilbake på kjøkkenet er noe alle de kvinnelige informantene opplever. Dette blir dessuten en form for kjønnsbasert trakassering.

Noen av informantene forteller også at de får kommentarer om at de er stygge og feite eller at de burde gå og drepe seg selv. Flere av informantene forteller også at det kan være varierende for noen kan være hyggelige og noen er ikke det. Det er ingen mellomting. Blant annet Vilde som forteller at i løpet av ei økt kan man støte på mye forskjellig:

Man møter på folk som er superhyggelig og spør om å gifte seg med deg ellers så møter du folk som ikke vet hvordan du ser ut, men driver og kaller deg feit og stygg og du burde dø og litt sånne ting da. Så utrolig mye forskjellig.

Vilde

Som dette sitatet viser så kan det være varierende hvem man støter på. Noen ganger kan det være noen som er hyggelig, mens andre ganger er de ikke det. Flere av de kvinnelige informantene påpeker imidlertid at det kan være sjelden at man blir respektert i spill. Som regel så blir man ikke det, og det synes de er litt trist.

Det er også noen som hater dem med en gang de sier hei i mikrofonen. Dette har både Tina, Helene og Nathalie erfart. Bare man sier hei så starter hetsen. Helene synes man fort blir plukket på bare fordi man er kvinne, og de hører jo det med en gang. Det kan være utfordrende. Tina forteller at menn får hets de også, men da går det mer på at de er stygge, feite, dårlige eller at de skal drepe seg selv som er en kommentar begge kjønn får:

For da er det ofte fordi du har prestert dårlig og da får du jo også masse hets liksom. Men store forskjellen er at du kan ikke si hei ofte da i mikrofonen uten at det er grunn nok til at du fortjener ikke å være her fordi du har lys stemme.

Tina

Dette viser at kvinner kan få ufortjent hat ved at noen mener at de ikke fortjener å være der bare fordi de er kvinner. Mannlige spillere opplever ikke hets på grunn av at de er menn dermed er det en kjønnsforskjell her.

Det er ikke bare kvinner som opplever dritslenging og hets, men noe alle kan oppleve. For eksempel når Daniel spiller League så må han tåle at han får kommentarer om at han er homo eller at han skal drepe seg selv. Med tilfeldige folk på nett kan det være toxic. Han gidder imidlertid ikke å bry seg om hva tilfeldige folk på internett slenger ut, for det kommer man ingen vei med. I motsetning til Daniel så har Håkon opplevd hets som tungt noen ganger. Som regel så tar han seg ikke nær av det, men noen ganger kan det gå innpå han:

Nei, det kommer an på situasjonen min og, men ofte så er det sånn at de ber meg om å dra til helvete og at mammaen min har kreft og at hun burde dø, og dem hater meg og jeg suger til alt for eksempel. Og som regel så er ikke det noe jeg tar inn over meg, men jeg husker det var en periode for bestemoren min døde jo av kreft, og når de begynte med det der da og starta om kreft og sånn så syntes jeg det var veldig tungt, og da tok jeg det godt innover meg.

Håkon

Her ser man at Håkon tok seg nær av dette på grunn av det ble personlig for han når bestemoren nettopp hadde dødd av kreft. Dette viser at hets kan slå forskjellig ut i forhold til personlige erfaringer. Dersom man assosierer drittkommentaren med noe fra det virkelige liv så kan det oppleves som mer negativt for dem som blir utsatt for det.

Det var ingen av de mannlige informantene som fortalte at de trakasserte kvinner. Fredrik forteller blant annet at han heller slenger kommentarer til andre menn enn til kvinner. Erlend synes dessuten at det er forferdelig at kvinner blir trakassert, og mener at trakassering ikke har noe å gjøre i gaming. Folk skal ikke bli trakassert på grunnlag av noen de er mener han. Til forskjell fra Erlend så mener Johannes at miljøet er inkluderende, og selv om det er trakassering i gaming så er ikke det forbundet til kjønn:

Aldri opplevd at noen har sagt du kan ikke spille det her fordi du er jente liksom, eller du kan ikke spille det her fordi du er gutt. Aldri opplevd.

Johannes

Dette viser at Johannes ikke synes at trakassering knyttet til kjønn er et problem. Etter hans opplevelse så er trakasseringen noe begge kjønn kan oppleve.

Noen av informantene påpekte at man som kvinnelig gamer kunne få hets bare man sa hei i mikrofonen, og dette samsvarer med studien til Kuznekoff & Rose (2013) hvor kvinner fikk tre ganger så mange negative kommentarer. Det skal ikke mer til enn å si hei og at de andre hører at det er en kvinne før det kan bli slengt stygge kommentarer. De mannlige informantene opplever hets de også, men de får ikke hets på grunn av deres kjønn. Hets om at man er stygg, feit og dårlig er for eksempel noe både de kvinnelige og de mannlige informantene opplever. Forskjellen er at kvinner også får hets på grunn av deres kjønn. Gaming blir for noen sett på som en mannsdominert aktivitet hvor kvinner ikke hører til (Fox & Tang 2017; Kelly et al. 2023). Blant dem som har slike holdninger så kan kvinnelige spillere få kommentarer om at de ikke har noe der å gjøre, og at de heller burde ha seg tilbake på kjøkkenet. Alle de kvinnelige informantene har dessuten opplevd å få slike kjøkken kommentarer. Noe som viser at denne holdningen kan være utbredt.

5.4 Romantiske loverboys og seksualisering

Samtidig som det er fordommer om at kvinner er dårligere til å spille enn menn, så opplever kvinner også i større grad seksuell oppmerksomhet fra andre spillere. Blant annet Tina mener at det negative ved å være jentegamer er at det kan være mye seksualisering og innpåslitne menn:

Men de glemmer også veldig ofte det negative ved det og. For det er så mye seksualisering. Og det blir så mye. Veldig mange trolls da som kommer etter deg og er sånn ja oh er du singel, er du singel, skal vi på date? Og du vil jo ikke begynne å date etter brukernavn som kommer inn i chatten din liksom. Så det er veldig mye downsides og upsides med det. Ofte så kommer de og tuller veldig mye. Veldig opptatt av kropp, rumpe, skal ha sex ikke sant.

Tina

Dette viser tydelig at kvinner kan oppleve seksuell oppmerksomhet både av personer som er innpåslitne og vil vite alt, og personer som er veldig opptatt av kropp og sex. Dette kan være irriterende og ta fokuset bort fra spillet. Her ser man dessuten at Tina ikke ønsker denne oppmerksomheten. Hun har ikke lyst å date et tilfeldig brukernavn fra et spill, men dette er noe hun som kvinnelig gamer kan oppleve.

Tina forteller i tillegg om en konkret opplevelse når hun spilte skytespill alene sammen med en gjeng med tilfeldige menn hvor hun fikk kommentarer om at de skulle voldta henne og familien hennes. De truet med å komme på døren hennes og var veldig detaljert overfor hva de skulle gjøre med kroppen hennes og mot familien hennes. Det som gjorde dette ekstra krevende var at hun var alene med dem, og hun måtte bare holde ut til spillrunden var over selv om det var ubehagelig. Hvis ikke så ville det gå negativt utover brukeren hennes om hun forlot en kompetitiv match. Her ser man at man som jentegamer både kan oppleve innpåslitne menn som ønsker å vite alt om deg samtidig som det kan være trusler om voldtekt slik Tina opplevde.

I likhet med Tina opplever Nathalie også at det kan være mye mas og seksuell oppmerksomhet fra menn. For eksempel når hun spiller CS så kan det enten være seksuell trakassering eller noen som stiller mange spørsmål slik at det nesten føles ut som et intervju. Nathalie forteller også at hun har opplevd at noen gestikulerer at de går ned på henne eller simulerer sex:

Gjerne så gestikulerer de at de går ned på meg. At min karakter står og deres karakter croucher, og liksom går opp og ned med hode som gestikulerer at du.... gestikulerer at de rett og slett går ned på deg da, og det kan være ganske irriterende. Og da.... det har hendt at jeg har skutt dem min egen teammate fordi det er fryktelig irriterende, og det gjør de jo selvfølgelig ikke med en annen mannlig spiller.

Nathalie

Her ser man tydelig at Nathalie synes denne oppførselen er irriterende, og dette er ikke noe andre menn opplever ut ifra hennes opplevelser. Dessuten er ikke dette en oppmerksomhet hun ønsker for hun vil spille og ha det gøy. Det er ekstra irriterende når noen på hennes eget lag gjør det så da har hun skutt ned sin egen lagkamerat for å få han til å slutte.

Oscar spiller med noen kvinner jevnlig, og han synes at det er annerledes å spille med kvinner på grunn av at de får mer oppmerksomhet:

Som sagt hvis man spiller med randomse hvert fall så får dem veldig mye oppmerksomhet. Fra andre folk. Ofte også negativ oppmerksomhet. Eller sånn typ irriterende oppmerksomhet da hvis jeg kan kalle det det.

Oscar

Her ser man at Oscar synes kvinnene han spiller med får mer oppmerksomhet, og at det kan være irriterende. Det kan være alt fra ubehagelige spørsmål eller spørsmål om de vil gifte seg. Dette er ikke noe han opplever når han spiller med andre menn, for da er det ingen som er spesielt interessante for resten av spillerne. Dette viser at kvinner kan få mer oppmerksomhet, og det kan oppleves som irriterende både for kvinnene selv og menn de spiller sammen med. I likhet med Oscar så opplever Fredrik også at kvinner kan få både positiv, negativ og seksuell oppmerksomhet når de spiller.

Det er også noen av de andre informantene som påpeker at man enten møter romantiske loverboys som ønsker å vite alt om deg, og som synes det er stas og spille sammen med kvinner. Samtidig som det kan være noen som er ekle eller gir dem seksuell oppmerksomhet. Her ser man tydelig at kvinner kan oppleve en spillkultur som er seksualisert ved at kvinner kan oppleve voldtektstrusler, personer som simulerer sex eller innpåslitne menn som ønsker å date dem eller vite alt om dem. Denne seksualiseringen er ikke noe de mannlige informantene opplever. De mannlige informantene kan oppleve hets de også, men ikke seksualisert hets slik disse kvinnelige informantene forteller om. Ask & Svendsen (2014) fant også at kvinner møter et spillmiljø som er seksualisert. Den store forskjellen mellom hetsen kvinner og menn møter i spillmiljøet er at menn får hets dersom de for eksempel spiller dårlig, men kvinner opplever både slik hets og seksualisert hets. Denne seksuelle oppmerksomheten kan være både plagsom og ubehagelig for kvinnene som opplever det, men det kan også være irriterende for andre menn de spiller sammen med.

5.5 Ubehagelige opplevelser

Noen av informantene har opplevd ubehagelige opplevelser som er noe annet enn vanlige drittkommentarer. Tina forteller blant annet om at hun fikk tilsendt en melding av noen som

hadde funnet ut av hvor hun bodde. Hun trodde selv at hun hadde klart og skjult denne informasjonen fra nett, men likevel så var det noen som hadde funnet det ut. Dette gjorde at hun ble litt paranoid. Denne personen truet ikke med å komme hjem til henne for å voldta henne, men det var fremdeles ubehagelig at vedkommende fant ut av hvor hun bodde.

Dessuten så bruker hun bare et alias når hun spiller, og ikke hennes ekte navn.

I likhet med Tina hadde Helene også en lignende opplevelse ved at noen hadde sendt henne brev i posten. Hun hadde i likhet med Tina ikke utlevert adressen sin, men det var noen som hadde funnet adressen hennes. Når det gikk så langt som at noen sendte henne brev i posten så synes hun det ble litt mye. Hun bruker et kvinnelig alias når hun spiller, men ikke hele navnet så det var rart at noen fant ut av adressen hennes. Det var en periode at hun var redd for å være hjemme alene etter at dette skjedde.

Dette viser at trakasseringen kan gå fra online til offline ved at noen finner ut av hvor de bor på ordentlig. Helene fikk dessuten et fysisk brev i posten fra en fra nett. Disse kvinnene har ikke utlevert verken navn eller hjemadresse på nett så de som utførte disse handlingene har jobbet hardt for å finne ut av denne informasjonen. Ingen av de mannlige informantene mine har opplevd noe sånt. Dette er et eksempel på stalking ved at andre spillere forsøker å finne ut så mye som mulig om dem, og gikk så langt som å sende brev i posten i Helenes tilfelle.

Nathalie har også opplevd en ubehagelig opplevelse. Når Nathalie begynte å spille CS så var det en periode at hun spilte med flere personer fra Egypt. De fikk et litt merkelig vennskap i spillgruppen. Vennene til egypteren hun spilte med ble litt sjalu. Sendte henne meldinger overalt, og ble ganske stygg i munnen til henne. Etter hvert så fikk hun en melding av en av dem på Discord:

Også fikk jeg plutselig en på Discord. Jeg har den sikkert enda. Som skulle putte bildet mitt på pornodamer og det var jo ikke måte på. Hvor forferdelig jeg var og sjo og hei. Jeg har kanskje sletta det. Jeg tok jo meg ikke nær av det selvfølgelig, men jeg kjente at det ble litt sånn...det ble litt too close.

Nathalie

Dette synes Nathalie ble for mye, og etter dette så sluttet hun og spille med noen av dem. Problemet var at vedkommende ikke ga seg. Han fortsatte å spamme henne ned med link av Facebook profilen hennes med spørsmål om dette var henne, og at han skulle bruke bildene

hennes og spre de over hele nettet. Hun svarte aldri på denne meldingen, men tok kontakt med vennen fra Egypt som skulle gjøre noe med saken. Hun vet ikke hvordan det gikk, men hun har aldri sett noe bilde av seg selv på en deilig kropp på nett. Som man ser her så er det noen som har gått langt over streken, og gjort mer enn bare å slenge stygge kommentarer. Dette er noe som sannsynligvis aldri ville falt inn vedkommende og gjort overfor en annen mannlig spiller.

Disse opplevelsene hvor noen har funnet ut av hvor de bor, eller hatt et ønske om å putte trynet til Nathalie på pornobilder er ikke noe de mannlige informantene opplever. Kvinner møter en spillkultur som er seksualisert, og dermed kan slike trusler om spredning av bilder brukt i pornosammenheng også samsvare med dette (Ask & Svendsen 2014). Det er dessuten usannsynlig at disse spillerne ville gjort noe lignende mot andre mannlige spillere.

Opplevelser hvor man blir stalket enten offline eller online er noe McLean & Griffiths (2019) avdekket i sin studie. Slike opplevelser kan være ubehagelige for de som opplever det.

Dessuten føles det mer nært og personlig når hjemadressen deres eller trusler om å spre bilder av dem på nettet skjer. Det kan oppleves som utrygt når det blir så personlig.

I dette kapittelet har vi sett hvilke opplevelser informantene har med dritslenging og trakassering i spillsammenheng. Flere av de kvinnelige informantene opplever at det er flere som forventer at de spiller dårlig fordi de er kvinner. De får dessuten hets både når de spiller bra og når de spiller dårlig. Til forskjell fra menn som får hets bare for dårlige prestasjoner. Alle de kvinnelige informantene har opplevd å få kommentarer om at de ikke hører til i gaming, og at de heller burde ha seg tilbake på kjøkkenet. Dette er en typisk kommentar som går igjen for de kvinnelige informantene, og er en form for kjønnsbasert trakassering. Kvinner opplever i tillegg en spillkultur som er seksualisert ved at det er noen menn som kan være innpåslitne og vil vite alt om dem, og noen som truer om voldtekt eller går så langt som at de har stalket seg fram til hvor de bor som noen av informantene opplevde.

6. Hvordan informantene håndterer dritslenging og trakassering

I dette kapitlet skal jeg forklare hvordan informantene håndterer dritslenging og trakassering. Her vil jeg besvare studiens andre forskningsspørsmål: *Hvordan håndterer brukere av Discord trakassering og dritslenging?* Her vil jeg undersøke hvilke mestringsstrategier informantene benytter seg av for å håndtere trakassering og dritslenging når de spiller.

6.1 Unngår konkrete spill og mute

Informantene har ulike måter å håndtere trakassering og dritslenging på. Før jeg går nærmere inn på at noen unngår konkrete spill skal jeg påpeke at nesten alle informantene benytter seg av mute for å håndtere dritslenging og trakassering. Når man muter dem som slenger ut drittkommentarer så slipper man å høre hva de sier. Blant annet Olivia synes det er nyttig å mute:

Men nyttigheten med spill, du kan alltid trykke mute. Eller spesifikt mute en viss person hvis det er altfor ille.

Olivia

Dette viser at mute er en nyttig funksjon for å slippe å høre på dem som slenger ut dritt. Ulempen med det er at det kan gå utover samarbeidet i spillet når man muter visser personer, men samtidig så er det ikke noe vits hvis de bare slenger dritt. Både de kvinnelige og mannlige informantene benytter seg av denne strategien. Dette viser dessuten at spill som er noe som foregår over nett har en fordel som man ikke har offline. Etersom man kan skru av lyden på dem som slenger dritt. Denne muligheten har man ikke om man blir trakassert i fysiske rom.

Det er også noen av informantene som unngår konkrete spill. Andrea og Olivia forteller at de unngår FPS-spill fordi de ikke er gode i sånne spill. Derfor tror de ikke at det blir en god opplevelse å spille sånne spill hvis de samtidig er dårlige i dem. Olivia er takknemlig for at hun aldri kom inn på denne sjangeren ettersom hun vet at språkbruken kan være hard spesielt mot kvinner. På grunn av at de ikke spiller FPS-spill så har de også et spillmiljø som ikke er like preget av trakassering som resten av de kvinnelige informantene.

I likhet med Andrea og Olivia så unngår Erlend FPS-spill på grunn av at han vet at det er et toxic miljø der:

Jeg spiller ikke de spillene fordi jeg vet miljøet er helt på jordet. Så hvorfor skal jeg sitte og lese en chat som hovedsakelig er drittkommentarer. Så da spiller jeg noe annet.

Erlend

Dette viser at det ikke bare er kvinner som unngår FPS-spill på grunn av at miljøet er toxic. Erlend ser heller ikke noe poeng i å spille et spill når chatten er full av drittkommentarer derfor velger han heller å spille andre spill. Dette samsvarer med McLean & Griffiths (2019) og Cote (2017) sin studie som avdekket at en strategi for å forminske trakassering er å unngå FPS-spill. På den måten blir sannsynligheten mindre for å oppleve trakassering fordi trakassering er et større problem i FPS-spill og kompetitive spill. Dette viser seg også å stemme ettersom Andrea og Olivia hadde mindre problemer med trakassering enn resten av de kvinnelige informantene. En annen nyttig strategi for å håndtere trakassering i spillsammenheng er at man kan mute dem som slenger ut drittkommentarer. Dette er noe de fleste av informantene benytter seg av, og det er en strategi man ikke har i fysiske rom om man blir trakassert. Cote (2017) beskriver også at noen kunne blokkere spillere, men at ulempen med dette var at man da ikke fikk med seg hva de skrev eller sa. Det negative med denne strategien er derfor at man ikke samarbeider like bra som gruppe når noen blir mutet.

6.1.1 Slutte å spille

En annen strategi som ikke innebærer å unngå konkrete spill er at man kan slutte å spille enkelte spill i perioder eller slutte å spille generelt. Ingen av informantene har sluttet å spille, men Helene har sluttet å spille CS i en periode fordi hun synes det var ubehagelig:

Jeg har hatt en periode hvor jeg ikke spilte i det hele tatt. Fikk det litt sånn opp over halsen. Det var veldig ... atferd knyttet til at man var jente. Nei du bare fikk en sånn avsmak på det. Hadde ikke lyst. Så når jeg begynte på igjen da så var det med Apex, og der er det ikke så mye hets så det føles liksom greit, men jeg har ikke spilt CS på en god stund da. Og hvis jeg spiller CS så er det spesifikt for at venner som jeg liker godt som inviterer meg. At det ikke blir noen randomme.

Helene

Dette viser at Helene synes det ble så utfordrende med hetsen hun opplevde at hun valgte å slutte å spille CS en periode. Dette ble dermed en strategi for å unngå trakassering, og en måte å komme seg bort fra det på. Samtidig som at hun byttet til å spille Apex som er et annet type spill enn CS hvor hun opplever at det går bedre. Det ble bedre når hun byttet til Apex på grunn av at miljøet var mer komfortabelt for kvinner. Som sitatet viser kan hun imidlertid spille CS hvis det er med venner, men hun vil ikke gjøre det hvis det er tilfeldige folk.

Det at Helene sluttet å spille CS en periode gjorde at hun kom seg litt unna trakasseringen. Trakassering kan bidra til å brenne ut noen kvinner så de slutter å spille (Cote 2017; Fox & Tang 2017; McLean & Griffiths 2019). Det kan enten være at de slutter midt i en spillrunde eller sluttet å spille et konkret spill slik som Helene gjorde. Dette er en effektiv strategi ved at man slipper unna trakasseringen når man slutter å spille det spillet som opplevdes som vanskelig i forhold til hets. Situasjonen til Helene bedret seg når hun heller begynte å spille Apex som hadde et mer komfortabelt miljø for kvinner.

6.2 Hjelper ikke å respondere

Flere av informantene opplever at det ikke hjelper å snakke tilbake til dem som slenger dritt. Da hiver man bensin på bålet, og trakasseringen blir enda verre. Når de forsøker å si noe tilbake til dem så synes de bare det blir enda morsommere og uansett hvordan man gjør det så elsker de det. Julie har derfor funnet ut at det ikke er noe vits i å gjøre det:

Jeg har funnet ut at det er ikke nyttig å si noen ting tilbake. Det er en vegg. Bare møtt med uforståelighet og det blir egentlig bare som å kaste bensin på bålet hvis du prøver å si noen ting tilbake. For dem har allerede bestemt seg. Du er kvinne, du har ikke noe her å gjøre, du er dårlig. Så det er ingenting som får dem til å endre mening.

Julie

Dette viser at flere av informantene har funnet ut at det forverrer situasjonen hvis de forsøker å respondere til dem som slenger ut drittkommentarer. Dersom man gjør det så får de den oppmerksomheten de ønsker, og synes det blir enda morsommere å trakassere. Disse informantene har derfor funnet ut at denne strategien ikke fungerer.

Til tross for at noen informanter opplever at det ikke fungerer å si noe tilbake så er det noen av de kvinnelige informantene som gjør det. For at det skal fungere må det imidlertid gjøres

på en måte som gjør at de ikke vet hva de skal si tilbake etterpå. En mulighet er å ta igjen med samme mynt, men Vilde føler at det ikke vil fungere ettersom de sier disse tingene. Det kan være bedre og gjøre narr av dem og påpeke at det de sier er dumt, noe både Andrea og Vilde kan gjøre. Andrea pleier i tillegg å bruke personlige kommentarer basert på tidligere erfaringer med dem slik at de ikke vet hva de skal si videre.

I likhet med flere av de kvinnelige informantene opplever Oscar også at det ikke er noe vits i å si noe tilbake til dem som slenger dritt. Han pleier derfor ikke å støtte kvinner som blir trakassert. Dette viser at det heller ikke trenger å hjelpe hvis en annen mannlig spiller forsøker å støtte kvinner som blir trakassert. Etter Oscars opplevelser så fungerer det ikke. I likhet med flere av de kvinnelige informantene så opplever han også at det heller bensin på bålet om han responderer. Dessuten var det noen av de andre mannlige informantene som heller ikke pleier å stå opp for kvinner når de blir behandlet dårlig.

Noen kvinner i studien til McLean & Griffiths (2019) mente at det kunne hjelpe å stå opp for seg selv for at det skulle bli bedre med tiden, men denne studien viser at flere av informantene har funnet ut at dette ikke fungerer. Dessuten ser man at det heller ikke behøver å fungere dersom en annen mannlig spiller forsøker å støtte kvinner som blir trakassert. På samme måte som det kan forverre situasjonen når kvinner responderer så kan det også forverre situasjonen om andre mannlige spillere gjør det. Dette samsvarer med studien til Cote (2017) som fant at trakasseringen kunne bli enda verre hvis man responderte.

6.3 Spille med venner

Noen av informantene spiller med venner for å håndtere trakassering. Som nevnt tidligere så foretrekker Helene å spille med noen hun kjenner, for da slipper hun å bekymre seg for trakassering. Tina pleier også å spille med en eller to venner når hun spiller skytespill som et sikkerhetstiltak for at hun ikke skal støte på en dårlig opplevelse alene flere ganger. Julie startet å spille alene, og da kunne det være utfordrende i starten før hun fikk seg en fast spillgruppe. Ettersom hun fikk seg venner ganske fort så har det gått bedre. Vennene har reddet henne fra dritten man kan oppleve. Flere av de andre informantene spiller også med venner eller noen de kjenner. Når de spiller med tilfeldige så spiller de som regel med noen venner i tillegg.

Dette viser at det å spille med venner er en god strategi for å håndtere trakassering ved at de ikke trenger å stå i det alene (McLean & Griffiths 2019). På den måten kan man unngå sånne situasjoner som Tina opplevde når hun spilte skytespill alene og fire gutter rottet seg sammen mot henne. Cote (2017) fant dessuten at det å unngå å spille med fremmede gjorde at man støtet på mindre problemer med trakassering. Grunnen til det er at flere mente at det var større sannsynlighet for trakassering med fremmede sammenliknet med venner.

6.4 Leker med

Nathalie hadde en annen måte å håndtere trakasseringen på enn de andre informantene. Hun elsker når folk er toxic fordi hun tar igjen. Ikke ved at hun er like stygge som dem, men hun pleier å leke med. Det er mange spill som har startet med drittkommentarer, men så har det endt opp bra. Nathalie har i likhet med flere andre informanter erfart at det ikke hjelper å si noe tilbake til dem for da tar det aldri slutt, men hvis hun leker med stopper det opp. For eksempel på CS så er det noen steder hvor det er kjøkken, og da kan hun spøke med å spørre om hun skal lage en sandwich til de andre spillerne. Dersom det ikke er kjøkken der kan hun påpeke at det var dumt at det ikke var kjøkken der for da kunne hun ikke lage sandwich. Hun opplever at sånne vitser letter stemningen. Hun gjorde også noe lignende på et av mappene i CS hvor det var et toalett:

På et av mappene så er det sånn, det er sånn toalett. Det var så mye i chatten om jeg var dame, om jeg ikke var dame, og at vi skulle ha sex, og skulle suge kuken deres og det var ikke måte på hvor mye. Så det jeg gjorde da. Det sier litt da. Det er et spill liksom, men da fikk jeg altså hele motstanderlaget til å møte meg på den doen. Hvor jeg da skulle late som at jeg skulle gjøre the dirty. Selvfølgelig skulle jeg ikke det, også fikk jeg teamet mitt bak meg til å stå utenfor også plafra vi ned hele gjengen. Haha. Vant jo den runden. Det var ikke god stemning. Det var ikke god stemning, men det var ganske gøy da.

Nathalie

Når hun gir etter og er enige med dem så blir de sjokkerte fordi de ikke er vant til den tilnærmingen. Nettopp derfor fungerer strategien hennes så bra. Hun opplever at de blir helt stille fordi de ikke vet hva de skal si. Derfor har hun aldri måttet mutet fordi det tar slutt av seg selv når hun gjør det på denne måten og sier seg enig med dem.

Dette viser at det kan hjelpe å spille med og tulle med dem som trakasserer. På den måten kan det ta slutt slik som det gjør for Nathalie. Hun trenger ikke å benytte seg av mute eller noen annen mestringsstrategi fordi hun får det til å stoppe opp av seg selv når hun bruker denne strategien. Dessuten så opplever hun at det letter stemningen å bruke kjøkkenvitser. Noe som er interessant ettersom kjøkkenvitser er en av de mest typiske drittkommentarene kvinner får.

6.5 Herdet

Flere av de kvinnelige informantene forteller at de har blitt så vant til trakassering og hets at det går fint. De bryr seg ikke nevneverdig om det lenger. Det går inn det ene øret og ut det andre. Blant annet Lea som forklarer at hun bare børster det av og overser det som blir sagt:

Det er viktig å være litt tykkhuda i spill også kan du brushe det litt av. Bare børste det bort også... ja det er lurt å lære seg litt det tror jeg som dame.

Lea

Dette viser at til tross for at de opplever trakassering og dritslenging så håndterer de det greit ved å bare overse det og ikke bryr seg. Kvinnene har på den måten blitt herdet for trakasseringen så det ikke er et problem. Oscar og Fredrik forklarer også at de føler at kvinnene de har spilt med er herdet for det, og at de håndterer dritslenging bra av den grunn. Til forskjell fra dem så opplever Daniel at kvinner i større grad tar seg nær av ting folk sier. Noen av informantene håndterer det dermed fint, men det er også noen som synes det er krevende sånn som Helene som opplever at trakasseringen er ubehagelig. At kvinner blir herdet for trakassering er også noe Cote (2017) skrev om i sin studie ved at noen børstet det av slik at det ikke blir et problem for dem.

I dette kapittelet har vi sett hvordan informantene håndterer trakassering og dritslenging i spillsammenheng. En strategi som veldig mange brukte var mute. Dette er en nyttig strategi ved at man da slipper å høre på det som blir sagt. Dette er en fordel man har på online dataspill ved at man kan unngå trakasseringen med et tastetrykk. De fleste informantene håndterer trakassering bra ved at de bruker strategier som å leke med, at de har blitt så herdet for det at de ikke bryr seg lenger eller at de spiller med venner så de slipper å stå i det alene. Det var imidlertid ei av informantene som opplevde trakasseringen som krevende, og hun har derfor sluttet å spille i en periode på grunn av det.

7. Discord Vs. in-game voice chat og tekstchat

I de to foregående kapitlene har vi sett på hvilke opplevelser informantene har med trakassering og dritslenging, og hvordan de håndterer det. Videre skal jeg forklare hvilke forskjeller Discord har sammenliknet med in-game chatter ved å svare på det siste forskningsspørsmålet: *Hvordan oppleves Discord sammenlignet med in-game voice chat eller tekstchat når det gjelder trakassering og dritslenging?* Her vil jeg først si noe om fordeler og ulemper med Discord og in-game chatter og deretter gå nærmere inn på Discord og in-game chatter i forhold til trakassering og dritslenging. Samt hvilke konsekvenser dårlig oppførsel får på Discord og in-game chatter.

7.1 Fordeler og ulemper

En av fordelene med Discord er at man kan ha voice chat i spill som ikke har voice chat.

Daniel mener blant annet at Discord er mye bedre på grunn av dette:

Altså Discord er jo ekstremt mye bedre enn en in-game voice chat. Altså for det første så har du jo voice chat i mange spill der du ikke har voice chat, der du bare har tekstchat. Da får du snakke med kompisene dine, og det er ofte når vi sitter og spiller så vil vi heller snakke med dem vi kjenner enn mange randomme folk som også kanskje er på laget.

Daniel

Dette viser at Discord kan benyttes uansett hva det er du spiller, og da får du muligheten til å prate med vennene dine i stedet for tilfeldige folk. Man trenger heller ikke nødvendigvis å spille det samme spillet for å snakke med venner på Discord. Tina forteller blant annet at hun kan prate med noen hun kjenner på Discord mens hun spiller noe annet, og hun bruker dette som en mestringsstrategi når hun spiller online. I in-game voice chat eller tekstchat så blir det kommunikasjon bare med de andre som spiller det spillet der og da, og det er helt tilfeldige personer. Ulempen med in-game er derfor at du ikke kan prate med noen utenfor spillet. Dessuten blir kommunikasjonen in-game bare om det konkrete spillet, mens i Discord så kan man også prate om helt andre ting.

Ulempen med Discord er at serverene der er lukket og det kreves invitasjon for å få være med. På den måten kan Discord misbrukes, noe Tina ser på som en ulempe. Tina forteller blant annet om at det finnes hetse grupper på Discord hvor folk sender nudes av kvinner og snakker

dritt om andre. Dette viser at lukkede servere har både fordeler og ulemper. Fordelen er at man kan velge hvem man vil ha kontakt med, men Discord serverene kan også bli misbrukt.

7.2 Venner på Discord og tilfeldige in-game

Flere av informantene opplever at Discord har en mer vennskapelig kommunikasjon, og at hvis det er dritslenging så er det mer kompislenging. Språkbruken er som regel fredelig på Discord på grunn av at man snakker med noen man kjenner eller har et visst kjennskap til. Flere av informantene opplever voice chatten i spill som mer problematiske siden man aldri vet hvem man støter på der. Derfor er flere av informantene enige om at in-game er verre enn Discord fordi det er helt tilfeldige folk man prater med. De påpeker at på Discord så må man bli invitert inn i servere, og man har ofte et visst kjennskap til dem fra før. Dette gjør at man selektivt kan velge hvem man ønsker å ha kontakt med på Discord, noe de ikke kan in-game. Dessuten så blir man mer anonym in-game derfor blir det er lettere å slenge dritt der enn på Discord. På Discord så har man en profil, og folk vet hvem du er så da blir det vanskeligere å være rasshøl. Fredrik opplever blant annet at det er mer intern humor og kompisprat på Discord, mens i in-game chattene så er det ikke noe filter:

Ja på Discord så er det jo veldig internt skulle jeg til å si. Der på en måte...der vet vi at vi kan tulle litt med hverandre og sånt, men vi kan også på en måte sette oss ned å ha en ordentlig samtale om ting hvis det på en måte går litt for langt da. Men in-game så er det ikke noe filter på en måte. Verken til oss eller til dem vi spiller med. Så da blir det på en måte fort litt sånn man slenger kommentar frem og tilbake også oppleves det negativt, men så på en måte finner man ut at man egentlig liker den personen man spiller med også bare blir det på en måte en stor joke til slutt da. Men det er noen ganger der det på en måte går litt langt ja.

Fredrik

Dette viser at Discord er en plattform hvor man kommuniserer med venner og bekjente, og dermed blir det ikke trakassering på samme måten som når du spiller in-game med helt tilfeldige folk. Hvis det er trakassering på Discord så blir det mer kompislenging og intern humor fremfor stygge kommentarer. Når det gjelder in-game chattene så er det ikke noe filter. Derfor opplever informantene in-game som verre på grunn av at det er tilfeldige folk som slenger ut det de føler for. Til forskjell fra Discord hvor det er venner og talemåten stort sett er vennskapelig.

Noen av informantene påpeker samtidig at Discord kan være en inngangsport som gir muligheter for å bli bedre kjent med folk man ønsker å spille mer sammen med. Det kan for eksempel være hvis de møter noen in-game som de har lyst å spille videre med. Da kan man legge de til på Discord for å bli bedre kjent. På den måten kan Discord bygge vennskap. I motsetning til in-game hvor man møter nye folk hele tiden. Der spiller man bare sammen med noen en spillrunde så er det over, men gjennom Discord så har man muligheter for å få mer kontakt. Tina forteller blant annet at hun er med i GamerGæls serveren på Discord, og her har hun blitt kjent med andre kvinner som spiller dataspill. Hun synes denne serveren var flott fordi hun ikke møter de samme holdningene hun møter ellers når hun spiller med andre kvinner:

Som ja alt det seksuelle og alt det maset da om at du ikke hører til her og du skal på kjøkkenet og du skal gå å ta oppvasken min liksom. For her er alle jenter og alle har opplevd og fått de kommentarene. Så da kunne snakke om helt andre ting og faktisk fokusere på spillet. Så det er jo veldig fint da med den gruppa.

Tina

Dette viser at Discord er en fin plattform for å bygge vennskap. Tina har dessuten blitt kjent med flere kvinner som har samme interessen for gaming som henne gjennom GamerGæls serveren på Discord. På den måten har hun muligheten til å spille sammen med andre kvinner hvor hun kan slippe unna trakasseringen og holdningene hun møter ellers.

Flere av informantene påpeker at de bruker Discord for å kommunisere med venner, og avtale når de skal spille og hva de skal spille sammen med dem. Noen av informantene har dessuten egne jentegrupper på Discord hvor de kan spille med andre jenter. Sann som Olivia og Andrea som har en vennegruppe med jenter de spiller sammen med, og Tina som er med i GamerGæls serveren. De mannlige informantene benytter også Discord for å avtale spillrunder med kompisene sine. På den måten får Discord en helt annen funksjon enn in-game voice chat. Alle informantene er veldig positive til Discord, og foretrekker å bruke Discord fremfor in-game. Flere trekker også fram at samtalene på Discord fremstår som en pågående telefonsamtale og har bedre flyt enn samtalene in-game. Dette viser derfor at Discord er den foretrukne plattformen for alle informantene fordi de helst foretrekker å spille

venner. De bruker in-game voice chat eller tekstchat når de spiller alene eller for eksempel om de ikke er mange nok venner til å dekke et helt lag i spillet.

7.3 Konsekvenser for dårlig oppførsel

Både Discord og in-game voice chat og tekstchat har måter å håndtere dårlig oppførsel på. Informantene forteller at i spillene så kan man rapportere det inn, men noen av informantene opplever at det kan ta lang tid før det blir gjort noe. De får heller ikke beskjed om hva som har blitt gjort når de sender inn en rapport på spillene. Mens på Discord så har man egne moderatører i serverene som kan ta seg av slike ting. Noen påpeker derfor at trakassering får større konsekvenser på Discord fordi folk kan bli kastet ut av servere, og det kan skje fortere enn om man sender inn en rapport i et spill. Tilfeldige folk in-game får ikke like store konsekvenser for handlingene sine, og dette kan derfor gjøre at det er lettere å slenge dritt in-game som noen av informantene påpeker. Da er man der bare en spillrunde, og man møter kanskje aldri de andre igjen.

Dette viser at det kan være lettere å se konsekvensene for trakassering og dritslenging på Discord ved at det kan skje med en gang etter en hendelse. Når det gjelder in-game voice chat eller tekstchat så vet man aldri hvorvidt det har blitt gjort noe når man sender inn en rapport. Det krever imidlertid innsats fra servereierne og moderatører for å unngå at det forekommer trakassering i deres Discord servere. Når det gjelder små servere med venner så kan det være lett å gjøre noe med det, men det kan være vanskeligere hvis det er store servere.

Gamingmiljøet har fått kritikk for at trakassering ikke får store nok konsekvenser (Cote 2017; Fox & Tang 2017). På grunn av anonymitet kan det bli lettere å slenge dritt. Dette er noe flere av informantene opplever når de spiller og kommuniserer med andre på in-game voice chat eller tekstchat. Dette samsvarer med tidligere forskning som forklarer at en av faktorene for at trakassering forekommer i gamingmiljøet er anonymitet (Fox & Tang 2014; Ivory et al. 2014). Gjennom Discord så kan det få større konsekvenser ved at de som trakasserer risikerer å bli kastet ut av serveren om det oppstår uønskede hendelser. Flere av informantene var enige om at trakassering var et større problem i in-game chattene enn på Discord på grunn av at det er venner på Discord, mens in-game så er det helt tilfeldige personer. Dette finner man også i studien til Cote (2017) hvor flere mente at trakassering var mer sannsynlig når det var fremmede. Sannsynligheten er derfor større for trakassering in-game fordi man ikke kjenner

hverandre. I motsetning til på Discord hvor man blir invitert inn i servere, og kjenner eller har et visst kjennskap til de andre medlemmene fra før.

I dette kapitlet har vi sett på hvilke fordeler og ulemper Discord og in-game voice chat og tekstchat har. Deretter har vi sett på betydningen av å ha en plattform for venner på Discord som har positive sider når det gjelder å forminske opplevelsen av trakassering når man spiller. På grunn av at Discord i stor grad benyttes for å kommunisere med venner så er det ikke like mye trakassering der som in-game. Kommunikasjonen på Discord er mer vennskapelig enn den er in-game. Samtidig som at trakassering kan få større konsekvenser på Discord ettersom andre vet hvem du er og du har en profil. Dessuten kan det forekomme at folk blir kastet ut av servere på Discord hvis de ikke klarer å oppføre seg.

8. Diskusjon

Utgangspunktet for denne studien har vært å bidra til en større forståelse for hvordan trakassering og dritslenging oppleves, og hvordan man kan håndtere slik atferd. Denne studien baserer seg på kvalitative dybdeintervjuer med et strategisk utvalg. Det har blitt intervjuet 14 personer som bruker kommunikasjonsplattformen Discord, og spiller dataspill online. Utvalget består av 8 kvinner og 6 menn. Dermed har jeg undersøkt både kvinner og menns erfaringer med trakassering og dritslenging. I dette kapittelet vil jeg oppsummere hovedfunnene, og trekke linjer mellom studienes funn og tidligere forskning på området. Her vil jeg besvare på problemstillingen: *Hvilke holdninger til kjønn møter brukere av kommunikasjonsplattformen Discord, og hvordan håndterer brukerne dette?*

Hvilke opplevelser har brukere av Discord med trakassering og dritslenging? Flere av informantene påpeker at andre spillere hadde forventninger om at de var dårlige til å spille på grunn av at de var kvinner. Kelly et al. (2023) og Austin (2022) fant i sine studier at flere mente at kvinner hadde lavere kompetanse og ferdigheter i spill enn det menn har. Denne holdningen er det også flere av mine informanter som møter i samtale med andre spillere. Flere informanter påpeker blant annet at menn ikke tror at de er gode til å spille, og dersom de gjør det bra så skyldes det på kjønn for det også. Andre spillere tror ikke at kvinner klarer å oppnå noe på egen hånd. De har allerede bestemt seg for at de er kvinner og derfor er de dårlige. Spennende her er at mannlige spillere virker å bli overrasket hvis dette ikke er tilfelle. Samtidig ser vi også at mannlige spillere kan få kommentarer om de presterer dårlig, men de får ikke hets på grunn av deres kjønn og ikke når de presterer bra slik de kvinnelige informantene opplevde. Austin (2022) diskuterte dessuten dette opp mot rollevalg i spill og at kvinner i større grad spiller støtteroller på grunn av forpliktelse eller fornøyelse. I tillegg til at det er noen som unngår støtterollen på grunn av at rollen er forbundet med trakassering. Mine funn tilsier imidlertid at blant dem som unngår støtterollen så er ikke det på grunn av at de vil unngå trakasseringen rollen kan føre med seg. Det er rett og slett fordi de ikke har lyst å spille den rollen. Dette skiller seg dermed fra Austin (2022) sine funn ved at disse informantene velger bort støtterollen for å spille rollen de liker best.

Kuznekoff & Rose (2013) finner at kvinner får tre ganger så mange negative kommentarer. Flere av informantene påpekte at de kunne få hets bare de sa hei i mikrofonen, og at dette var noe de måtte regne med som kvinnelig gamer. Det skal ikke mer til enn at man sier hei slik at

andre spillere hører at det er en kvinne før hetsen begynner. Gaming er ansett å være en mannsdominert aktivitet hvor kvinner ikke hører til, og denne holdningen gjør at kvinner i større grad kan oppleve hets (Fox & Tang 2017; Kelly et al. 2023). Dette gjør at kvinner kan få kommentarer om at de ikke har noe der å gjøre, og at de heller burde komme seg tilbake på kjøkkenet. Denne studien finner at alle de kvinnelige informantene møter denne holdningen i samtale med andre spillere. En mulig forklaring på dette kan være at kvinners deltakelse blir sett på som en trussel for menns maktposisjon. Scriptteori forteller dessuten at kvinner ikke er den oppfattede brukergruppen blant spilldesignerne (Ask & Svendsen 2014; Skjølvold 2015). Gjennom at kvinnene deltar i gaming og bruker teknologien så endrer de derfor skriptet som ble designet fra designerens side. Dersom flere kvinner begynner å spille kan dermed dette skriptet endre seg enda mer som følge av at kvinnene utfordrer den dominerende holdningen om gaming som en guttegreie ved å ta i bruk teknologien. Det kan for eksempel være mulig at atmosfæren i spillmiljøet endrer seg dersom det ikke lenger blir en skjevfordeling av kjønn. Det kan derfor tenkes at det kunne vært mindre problematisk med trakassering dersom kjønnene i større grad var likt fordelt enn det som er tilfelle nå. For eksempel i en gruppe så kan det være lettere å rakke ned på en kvinne enn det er å gjøre det mot flere kvinner.

Dill et al. 2008 og Yao et al. (2010) gjorde dessuten studier som så på sexistisk innhold i spill, og hvordan dette kunne henge sammen med toleransen for å trakassere kvinner. Disse viste at menn som spilte seksuelt orienterte spill eller så på bilder med sexistisk innhold var mer tilbøyelige til å engasjere seg i upassende seksuelle tilnærmelser rettet mot kvinner. Dette er interessant ettersom mange spill har noen elementer som er sexistiske for eksempel at kvinner blir fremstilt som seksuelle objekter. Dersom dette faktisk gjør at toleransen for å engasjere seg i trakassering og nedsettende språk rettet mot kvinner blir større kan trakassering bli et vedvarende problem. Trakassering kan dermed være et problem fram til designerne endrer praksisen sin og designer for begge kjønn. Flere av de kvinnelige informantene påpeker dessuten at trakassering oppleves som utbredt, men det er vanskelig å si om dette har med spillenes design å gjøre.

Ask & Svendsen (2014) finner at kvinner i større grad møter et spillmiljø som er seksualisert. Flere av de kvinnelige informantene påpeker at en av holdningene de møter i samtale med andre spillere er romantiske loverboys som ønsker å vite alt om dem eller personer som gir dem seksuell oppmerksomhet. Den store forskjellen mellom hetsen kvinner og menn får er at

kvinner både for hets for at de er dårlige, stygge og feite i likhet med menn. I tillegg til at de får seksualisert hets. Denne økte oppmerksomheten kvinner kan få fra andre spillere kan dessuten være plagsom både for kvinnene selv, og andre menn de spiller sammen med. Et annet relevant punkt her er at kvinnene ikke ønsker denne oppmerksomheten. De ønsker heller å fokusere på spillet. Dermed kan dette påvirke kvinnene sine spillopplevelser på en negativ måte.

McLean & Griffiths (2019) fant i sin studie at noen kvinner hadde opplevd og blitt stalket enten online eller offline av andre spillere. Dette var også noe noen av mine informanter fortalte om ved at noen hadde funnet ut av hvor de bodde. Dette er noe annet enn vanlige drittkommentarer fordi det også berører disse kvinnene personlig ved at noen finner ut av deres bosted. Ingen av de mannlige informantene har opplevd noe lignende. Det var i tillegg ei av informantene som fikk trusler om at noen skulle spre bilder av henne og putte ansiktet hennes på et pornobilde. Dette er ubehagelige opplevelser. Det er dessuten usannsynlig at dem som gjorde dette ville gjort det samme mot andre mannlige spillere. Det kan tenkes at kvinner oppleves som mer interessante for noen mannlige spillere, og derfor får de slik uønsket oppmerksomhet. Når menn spiller bare med andre menn så blir det ikke noe spesielt, men noen menn kan bli interesserte når det er kvinner. Dette kan på den ene siden være plagsomt, men på den andre siden så kan det også være positivt dersom kvinnene ønsker oppmerksomhet. Jeg finner imidlertid ikke at mine informanter ønsker slik oppmerksomhet.

Hvordan håndterer brukere av Discord trakassering og dritslenging? Det har blitt gjort flere studier som har belyst hvilke mestringsstrategier kvinner benytter seg av for å håndtere trakassering (Cote 2017; Fox & Tang 2017; McLean & Griffiths 2019). En av disse strategiene kan være at man unngår FPS-spill eller at man unngår å spille online for å forminske sannsynligheten for å bli trakassert. To av de kvinnelige informantene og en av de mannlige informantene fortalte at de unngikk FPS-spill, og en av grunnene til dette var at de ikke trodde det ville bli noen god opplevelse å spille disse spillene. Trakassering er et større problem i FPS-spill, og denne strategien viser seg dessuten å fungere ettersom de som unngår disse spillene opplever mindre trakassering sammenliknet med de andre som spilte skytespill og lignende. På den andre siden så kan man også i større grad unngå trakassering ved at man ikke spiller online eller om man spiller alene. Dette har jeg ikke tatt opp i analysen, men dette kan også være en effektiv mestringsstrategi ved at man da unngår tilfeldige spillere.

Cote (2017) finner også at noen kan blokkere andre spillere, men ulempen med dette var at man da ikke fikk med seg hva de sa. Nesten alle informantene mine fortalte at de benyttet seg av mute dersom noen ble irriterende eller frekke. Denne strategien er nyttig ettersom man da bare trykker på en knapp så slipper man å høre på dritten de slenger ut. Dette er en mulighet man har i online spill som man ikke har dersom man blir trakassert i fysiske rom.

Trakassering i gamingmiljøet har dermed denne fordelene ved at man kan skru av dem som slenger ut dritt, mens personer som opplever trakassering i fysiske rom ikke har samme muligheten til å komme seg bort fra det. Til tross for at man har muligheten til å skru av lyden på dem som slenger dritt så har denne strategien også negative sider. Det kan blant annet gå negativt utover samarbeidet i spillet ved at man ikke kommuniserer med alle. Dermed kan det være vanskeligere å vinne eller prestere bra om man ikke får kommunisert tilstrekkelig sammen som lag. Selv om det er positivt for å unngå trakassering så er det ikke like positivt for spillprestasjonen å bruke denne strategien.

Et interessant funn fra denne studien var at flere av informantene fant ut at det ikke fungerte å respondere til dem som slengte dritt. Cote (2017) finner også at det å prøve å respondere på trakassering og drittslenging kan gjøre situasjonen enda verre. Flere av informantene påpeker at dersom de prøver å gjøre det så heller det bensin på bålet slik at situasjonen eskalerer. Da blir trakasseringen enda verre på grunn av at de får den oppmerksomheten de vil ha. Det er interessant at denne strategien ikke fungerer. Det hjelper ikke å stå opp for seg selv, og det trenger heller ikke å fungere om noen andre gjør det for dem. Til tross for dette var det noen av informantene som påpekte at de kunne responderte. For at det skal fungere må man imidlertid gjøre det på en smart måte. Det kan for eksempel være at man gjør narr av dem fordi det de sier er dumt eller at de retter noe personlig mot dem. Hvis de responderer med samme taktikk som dem som slenger dritt så fører det i stedet til at det blir verre.

Cote (2017), Fox & Tang 2017 og McLean & Griffiths (2019) finner dessuten at en vanlig strategi for å håndtere trakassering var å skjule kjønn. Ingen av mine informanter oppgir at de skjuler kjønn sitt. Dette er interessant ettersom dette er en vanlig mestringsstrategi som mange kvinnelige gamere benytter seg av basert på tidligere forskning. Noen av de kvinnelige informantene forteller dessuten at de har kvinnelige alias. Kjønnsnøytrale alias kan også være en måte å skjule kjønn på, men jeg finner ikke at dette er en strategi mine informanter bruker for å håndtere trakassering og hets. Dette var et overraskende funn ettersom jeg på forhånd trodde at dette kunne være en av mestringsstrategiene informantene brukte. Noen av

informantene hadde kvinnelige alias, og noen hadde kjønnsnøytrale. De oppga imidlertid ikke at dette var en mestringsstrategi de brukte bevisst for å håndtere trakassering.

Andre strategier som kan benyttes er å slutte å spille eller spille med venner. Cote (2017), Fox & Tang (2017) og McLean & Griffiths (2019) finner at dette er mestringsstrategier noen bruker. Dersom man unngår å spille med fremmede så kan sannsynligheten for å bli trakassert reduseres. Dette er noe flere av mine informanter forteller at de gjør. For eksempel at de spiller med noen venner for at man skal slippe å stå i det alene. Eller at de har funnet seg en fast spillgruppe med venner, og dermed kommet seg litt unna trakasseringen man kan oppleve. På den ene siden gjør denne strategien derfor at venner blir en trygghet når de spiller sammen med andre. På den måten blir det mer håndterbart dersom det skulle være noen som oppførte seg dårlig mot dem. På den andre siden var det også noen av de mannlige informantene som påpekte at de ikke pleide å stå opp for kvinner om det oppsto ubehagelige situasjoner. Noen gjorde det ikke fordi det ikke fungerer etter deres erfaring, og noen fordi de generelt ikke gjør det. Det kan likevel være nyttig for noen, og oppleves som en trygghet å ha vennene sine der.

Et annet interessant funn fra denne studien var Nathalies måte å håndtere trakassering på. Hun klarte å få trakasseringen til å slutte av seg selv fordi hun ga dem akkurat det de ville ha. Hun kunne dessuten komme med kjøkkenvitser og påpeke at det var dumt at det ikke var noe kjøkken der for da kunne hun ikke lage sandwich til de andre spillerne. Dette opplevde hun at lettet stemningen. Gjennom å gi dem akkurat det de ville ha og si seg enige med dem så stoppet trakasseringen interessant nok opp av seg selv. Hun har derfor ikke trengt å bruke noen av de andre mestringsstrategiene som mange av de andre informantene benyttet seg av. Nathalie leker med, og denne strategien fungerer bra ettersom hun får det til å stoppe opp. Dette er spennende ettersom dette var en strategi som var unik for henne, men også ved at strategien fungerte såpass bra som den gjorde. Dette kunne vært en strategi flere kunne prøvd seg på for å se om det fungerer for dem også.

Cote (2017) finner også at en mulighet er at man kan børste det av slik at trakasseringen ikke oppleves som et problem. Flere av mine informanter påpeker at de har blitt så vant til trakassering at de ikke bryr seg så mye om det lenger. På den måten har informantene blitt herdet for trakassering ved at det ikke påvirker dem. Flere av informantene håndterer dermed trakassering bra, men det var ei som synes at trakassering var utfordrende. Hun har sluttet å

spille CS i en periode på grunn av at hun opplevde det som såpass krevende å stå i. Hun opplever det som vanskelig å spille sammen med fremmede på grunn av at hun ikke vet hvem hun støter på. Til tross for at flere av de kvinnelige informantene håndterer trakassering bra ved at de har funnet seg måter å håndtere det på som fungerer for dem så påpeker flere at det er sjeldent at de blir respektert i spill. Flere av informantene opplever at trakassering er utbredt. Dette kan bety at det kan bli krevende å løse dette problemet.

Til forskjell fra menn så må kvinner i større grad håndtere trakassering i deres spillhverdag. De mannlige informantene opplever dessuten sitt spillmiljø mer positivt enn det de kvinnelige informantene gjør. De er klare over at det er trakassering, men de bryr seg ikke så mye om det og trenger ikke å håndtere det i samme grad som de kvinnelige informantene. Dette viser derfor at det er en kjønnsforskjell her ved at kvinner i større grad må håndtere slik atferd, og opplever og håndterer trakassering på en helt annen måte enn det de mannlige informantene gjør. Det var blant annet en av de mannlige informantene som ikke så på trakassering som et problem, og han følte heller ikke at det var noe trakassering forbundet til kjønn. Andre igjen var klar over at dette var et problem og syntes det var forferdelig at kvinner ble trakassert på den måten. Til tross for at flere av de mannlige informantene er klar over at det er slik så har de ikke problemer med at deres spillmiljø er trakasserende i samme grad som kvinnene.

Hvordan oppleves Discord sammenlignet med in-game voice chat eller tekstchat når det gjelder trakassering, dritslenging og hets? Min studie skiller seg fra tidligere studier ved at jeg har fokusert på at informantene bruker kommunikasjonsplattformen Discord. Jeg finner at informantene opplever at trakassering er et større problem i voice chat eller tekstchat i spillene enn det er på Discord. Grunnen til dette er at man spiller med venner eller personer man har et visst kjennskap til på Discord.

Cote (2017) finner at det å unngå å spille med fremmede kan være en måte å håndtere trakassering på. Grunnen til det var at flere mente at det var mer sannsynlig at fremmede trakasserer fremfor når man spiller sammen med venner. Alle mine informanter var dessuten enige om at Discord var bedre enn in-game på grunn av dette. I in-game chattene så visste man aldri hvem man støtet på, og flere påpekte at det var lettere å slenge ut dritt der fordi man ikke opplevde at det fikk konsekvenser. En av faktorene som forklarer trakassering er anonymisering ved at trakasserende atferd ikke får store nok konsekvenser (Cote 2017; Fox & Tang 2017). Flere av informantene mine påpekte at trakassering ikke fikk store nok

konsekvenser i in-game chatter, men at det fikk større konsekvenser på Discord. Dette gjør dermed at spillmiljøet i in-game chattene møter et av kriteriene for et miljø hvor det kan være sannsynlig at trakassering forekommer. Jeg finner derfor at Discord har positive sider ved at det er en plattform som i stor grad brukes av venner, hvor trakassering ikke er like problematisk som i in-game chattene.

Dessuten kan man på en måte si at Discord kan benyttes som en mestringsstrategi ettersom bruken av Discord kan redusere trakassering. Tina forteller at hun kan prate med andre på Discord mens hun spiller online, og at dette blir en måte å håndtere trakassering på for henne. Det er imidlertid ikke alle informantene som bruker dette som en bevisst strategi. Alle informantene påpeker at de foretrekker å bruke Discord fremfor in-game på grunn av at de foretrekker å spille med vennene sine. Til tross for dette så er ikke bruken av Discord brukt bevisst som en mestringsstrategi for flesteparten av informantene.

Jeg finner dessuten at alle informantene er veldig positive til Discord, og Discord får en helt annen funksjon enn in-game. Informantene benytter seg av in-game når de spiller med tilfeldige eller om de ikke er mange nok venner til å dekke et helt lag i spillet. Mens Discord bruker de for å prate med vennene sine, avtale når og hva de skal spille sammen eller for å bli bedre kjent med andre de vil spille mer med. Alle informantene benytter seg både av Discord og in-game, men Discord oppleves som mer positivt for alle informantene. Her har de servere med vennene sine, noen har egne jentegrupper på Discord, andre har egne servere med kompisgjengen sin. På den måten er Discord en plattform både for å spille og holde kontakt med venner, og for å bli kjent med nye personer de kan spille med. Dette er et spennende funn ved at Discord oppleves så positivt for informantene. Det kan dessuten tyde på at bruken av Discord kan redusere dårlige spillopplevelser og trakassering. Bruken av Discord som en bevisst eller ubevisst mestringsstrategi for å redusere trakassering kan muligens være enda bedre enn de andre mestringsstrategiene som benyttes. Ettersom man ikke trenger å håndtere trakassering i samme grad når man spiller med venner og kommuniserer på Discord. Derfor er det spennende å se på hvordan Discord som en kommunikasjonsplattform har positive sider ved at plattformen kan skape et vennskapelig og trygt spillmiljø.

9. Konklusjon

Holdningene mange kvinner møter i samtale med andre spillere er at flere har fordommer om at kvinner ikke er gode til å spille dataspill. På grunn av at de er kvinner så tror andre at de er dårligere til å spille sammenliknet med menn. Dersom man er god så rakk det ned på kjønn for det også. Noen tror at kvinner ikke kan oppnå noe på egen hånd, men at de har blitt hjulpet fram. I tillegg til dette så kan hetsen begynne bare man sier hei i mikrofonen, og de andre hører at det er en kvinne. Kvinner kan få ufortjent hets når de spiller sammen med andre. Trakassering i gaming er også noe menn opplever, men den store forskjellen er at da knyttes det ikke til deres kjønn. Menn kan for eksempel få hets om at de burde gå å dø, at de er stygge eller dårlige til å spille. Den store forskjellen er imidlertid at kvinner får det i tillegg til hets knyttet til deres kjønn. Spesielt relevant her er at kvinner kan få seksuelle tilnærminger, og noen kan være innpåsletne og spørre om de kan dra på date og lignende. Denne oppmerksomheten får ikke menn som spiller.

En annen holdning kvinner kan møte er en holdning som for lengst har forsvunnet på andre områder i samfunnslivet, at kvinner hører til på kjøkkenet. Kvinner møter også et spillmiljø hvor noen ikke ønsker å ha dem der, og behandler dem dårlig av den grunn. Det er ikke alle som oppfører seg sånn, men kvinnene jeg har intervjuet synes det er et utbredt problem. Alle mine kvinnelige informanter har opplevd en eller annen form for trakassering, og det kan være tøft for noen at miljøet er som det er. Noen av kvinnene har også opplevd ubehagelige opplevelser hvor andre spillere har funnet ut av adressen deres, voldtekts trusler og at man skulle putte ansiktet til denne informantene på et pornobilde. Slike hendelser er ikke noe de mannlige informantene har opplevd. Dette er dessuten noe annet enn bare vanlige drittkommentarer. Slike hendelser kan i større grad påvirke dem negativt ettersom det blir mer personlig når noen finner ut av deres bosted og lignende.

Til tross for at alle informantene opplever en eller annen form for trakassering så håndterer de fleste av dem dette bra. De har funnet seg sine måter og håndtere det på. Dette kan for eksempel være at de spiller med venner, at de muter dem som slenger dritt, at de overser det og ikke bryr seg eller at man prøver å sette dem på plass. Flere av informantene har imidlertid funnet ut at det ikke er noe vits i å prøve å respondere tilbake til dem som slenger sånne kommentarer. Da heller man bensin på bålet slik at trakasseringen kan bli enda verre, for da blir det bare enda morsommere å trakassere dem. Uansett hvordan man prøver å irettesette dem så elsker de det. Derfor kan det fungere bedre å overse dem. Et par av de kvinnelige

informantene mine spiller ikke FPS-spill, og disse to hadde ikke like mye problemer med trakassering som resten. Samtidig som de spilte mer med andre kvinner. Ved å spille mer med andre kvinner så kan man i større grad slippe unna disse holdningene og trakasseringen. En av informantene synes at det er utfordrende at det er hets på grunn av kjønn, og har i en periode sluttet å spille på grunn av det, men hun opplever at det går bedre hvis hun spiller med venner. Flere av informantene mener også at de har blitt så vant til at det er sånn at de har blitt herdet for det etter hvert.

Denne studien finner dessuten at kvinner i større grad må håndtere trakassering i deres spillhverdag. De mannlige informantene kan oppleve hets de også, men de opplever det ikke som problematisk. I motsetning til de kvinnelige informantene opplever de deres spillmiljø som mer positivt. Selv om de er klare over at det er trakassering så bryr de seg ikke like mye om det. De trenger heller ikke å håndtere det i like stor grad som de kvinnelige informantene. Dessuten var det en av de mannlige informantene som ikke så på trakassering i gaming som et problem i det hele tatt, og han følte ikke at trakasseringen som foregår i gamingmiljøet er forbundet til kjønn. Andre var klar over at dette var et problem, og synes det var dumt at kvinner blir trakassert for noen de er.

Det viktigste jeg har funnet ut gjennom denne studien er at Discord har positive sider i forhold til trakasseringen i gamingmiljøet. På Discord så er man med i servere med venner og andre man har et visst kjennskap til. Samtidig som man selektivt kan velge hvilke servere man er en del av. På den måten blir Discord i større grad en kommunikasjonsplattform hvor man kan ha en vennskapelig samtale med folk man har lyst til å prate med. I in-game voice chat så er det helt tilfeldig hvem man havner sammen med, og da vet man aldri hva man kan komme ut for. Folk oppfører seg mer toxic i in-game chattene enn de gjør på Discord. Det er mye lettere å slenge ut dritt når man bare spiller med noen fremmede i en halvtime for så og aldri møte dem igjen. Discord kan også være fint for å bygge vennskap eller bli bedre kjent. Jeg innledet denne oppgaven med en avisartikkel om Maja som lagde en egen Discord server for jenter (Hågensen 2022). Som man ser i dette datamaterialet så var det også flere av informantene som påpekte at Discord kunne være en inngangsport for å bli bedre kjent. Tina var dessuten medlem av serveren til Maja selv og synes det var fint å være en del av denne serveren for å bli kjent med andre jenter med samme interessen. I tillegg til at hun ikke møtte de samme holdningene som hun møter når hun spiller med andre menn. På den måten kan Discord brukes som en mestringsstrategi enten bevisst eller ubevisst ved at man kan prate med

vennene sine i stedet for fremmede, eller med andre kvinner for å redusere muligheten for trakassering og dårlige spillopplevelser. Derfor kan det tyde på at Discord kan bidra til å skape et trygt og vennskapelig spillmiljø.

9.1 Begrensninger ved studien og videre forskning

Dette er en studie som bruker kvalitative dybdeintervju som metode, og det er bare 14 informanter som er med. Dette er ikke så mange at det kan generaliseres på befolkningsnivå slik som kvantitative studier kan. For å forbedre studien kunne det for eksempel vært nyttig om man kombinerte kvantitativ survey med kvalitative dybdeintervjuer slik som Ask & Svendsen (2014) gjorde i sin studie. I videre studier på området så kunne man sjekket hvorvidt man finner de samme tendensene blant kvinner som streamer på Twitch som man gjør i denne studien i forhold til hvilke holdninger de møter der, og hvordan det håndteres. Det kunne også blitt relevant å se på chattene på Twitch, og hva som skrives der.

I denne studien har jeg sett på hvordan informantene opplever og håndterer trakassering, men jeg fikk ikke belyst hva som kan gjøres for å forbedre situasjonen. Senere studier kan se på hvilke tiltak man kan benytte seg av for å unngå at trakassering blir et problem i fremtiden. I tillegg til dette fokuserer denne studien på trakassering av kvinner, men det er også andre marginaliserte grupper som blir trakassert. Man kunne for eksempel undersøkt om man finner noe lignende om man studerer etniske minoriteter, ikke-binære eller transpersoner. Disse gruppene kan også regnes som outsiders slik at trakassering kan være mer sannsynlig at forekommer også for disse gruppene.

Referanser

- Ask, K., & Svendsen, S. H. B. (2014). "Bug or feature" Seksuell trakassering i online dataspill.
https://www.academia.edu/9040572/_Bug_or_feature_Seksuell_trakassering_i
- Ask, K., Svendsen, S. H. B., & Karlstrøm, H. (2016). Når jentene må inn i skapet: Seksuell trakassering og kjønnsfrihet i online dataspill. *Norsk medietidsskrift*, 23(1), 1-21.
<https://doi.org/10.18261/issn.0805-9535-2016-01-0>
- Austin, J. (2022). "I suppose I'll be patching you up, as usual": Women's roles and normative femininity in a team-based video game. *New Media & Society*, 24(5), 1116-1132.
<https://doi.org/10.1177/1461444820972396>
- Cote, A. C. (2017). "I can defend myself" women's strategies for coping with harassment while gaming online. *Games and culture*, 12(2), 136-155.
<https://doi.org/10.1177/1555412015587603>
- Dill, K. E., Brown, B. P., & Collins, M. A. (2008). Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment. *Journal of Experimental Social Psychology*, 44(5), 1402-1408. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2008.06.002>
- Discord. (2023). *Our story*. Hentet 25. mai 2023, fra <https://discord.com/company>
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in human behavior*, 33, 314-320. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.014>
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2017). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New media & society*, 19(8), 1290-1307.
<https://doi.org/10.1177/1461444816635778>
- Grønning, T. (2022, 3. mars). Jenter blir hetset når de gamer: -Ord som hore dukker ofte opp. NRK. https://www.nrk.no/tromsogfinnmark/jenter-som-gamer-blir-trakassert-_derfor-skjuler-mange-hvilket-kjonn-de-har-1.15869561
- Hågensen, K. (2022, 26. desember). Stor pågang etter at Maja (18) lagde jentegruppe. NRK. https://www.nrk.no/innlandet/lagde-jente-serveren-gamergaels-pa-discord-_fikk-nesten-1000-medlemmer-pa-en-maned-1.16226113
- Ivory, A. H., Fox, J., Waddell, T. F., & Ivory, J. D. (2014). Sex role stereotyping is hard to kill: A field experiment measuring social responses to user characteristics and behavior

- in an online multiplayer first-person shooter game. *Computers in Human Behavior*, 35, 148-156. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.02.026>
- Jiang, J. A., Kiene, C., Middler, S., Brubaker, J. R., & Fiesler, C. (2019). Moderation challenges in voice-based online communities on discord. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 3(CSCW), 1-23. <https://doi.org/10.1145/3359157>
- Johannessen, L. E. (2022). Utenfor akademia: mot en utvidet forståelse av «abduktiv analyse» og teoriutvikling. *Norsk sosiologisk tidsskrift*, (2), 1-16. <https://doi.org/10.18261/nost.6.2.4>
- Kaye, L. K., & Pennington, C. R. (2016). “Girls can't play”: The effects of stereotype threat on females' gaming performance. *Computers in Human Behavior*, 59, 202-209. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.020>
- Kelly, D., Nic Giolla Easpaig, B., & Castillo, P. (2023). ‘You Game Like a Girl’: Perceptions of Gender and Competence in Gaming. *Games and Culture*, 18(1), 62-78. <https://doi.org/10.1177/15554120221077730>
- Kuznekoff, J. H., & Rose, L. M. (2013). Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues. *New Media & Society*, 15(4), 541-556. <https://doi.org/10.1177/1461444812458271>
- McLean, L., & Griffiths, M. D. (2019). Female gamers’ experience of online harassment and social support in online gaming: A qualitative study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17, 970-994. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9962-0>
- Medietilsynet. (2020). *Gaming og pengebruk i dataspill*. (Barn og medier 2020). <https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2020/200402-delrapport-3-gaming-og-pengebruk-i-dataspill-barn-og-medier-2020.pdf>
- Medietilsynet. (2022). *Spillfrelste tenåringsgutter og jenter som faller fra. Slik gamer barn og unge*. (Barn og medier 2022). https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2022/221109_gamingreport.pdf
- Paaßen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2017). What is a true gamer? The male gamer stereotype and the marginalization of women in video game culture. *Sex Roles*, 76, 421-435. <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>
- Ringdal, K. (2018). *Enhet og Mangfold: Samfunnsvitenskapelig forskning og kvantitativ metode*. (4. utg.). Fagbokforlaget.

- Salter, A., & Blodgett, B. (2012). Hypermasculinity & dickwolves: The contentious role of women in the new gaming public. *Journal of broadcasting & electronic media*, 56(3), 401-416. <https://doi.org/10.1080/08838151.2012.705199>
- Skjølvold, T.M. (2015). *Vitenskap, teknologi og samfunn: En introduksjon til STS*. Cappelen Damm Akademisk.
- Tang, W. Y., & Fox, J. (2016). Men's harassment behavior in online video games: Personality traits and game factors. *Aggressive behavior*, 42(6), 513-521. <https://doi.org/10.1002/ab.21646>
- Tjora, A. (2017). *Kvalitative forskningsmetoder i praksis*. Gyldendal akademisk.
- Tracy, S. J. (2010). Qualitative quality: Eight “big-tent” criteria for excellent qualitative research. *Qualitative inquiry*, 16(10), 837-851. <https://doi.org/10.1177/1077800410383121>
- Yao, M. Z., Mahood, C., & Linz, D. (2010). Sexual priming, gender stereotyping, and likelihood to sexually harass: Examining the cognitive effects of playing a sexually-explicit video game. *Sex roles*, 62, 77-88. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9695-4>

Vedlegg

Intervjuguide (Trakassering online dataspill)

Åpningsspørsmål

1. Hva heter du?
2. Hvor gammel er du?
3. Hvor lenge har du spilt dataspill?
4. Hvilke spill liker du å spille?
5. Hvorfor liker du å spille disse spillene?
6. Hvor ofte eller hvor mye spiller du? For eksempel i løpet av en dag eller i uken?
7. Hvilke spill plattformer bruker du til kommunikasjon og andre spillrelaterte ting?
8. Hvem pleier du å spille med? (Venner, personer du har blitt kjent med gjennom spill)
9. Hvilke spillsjangre liker du best å spille?

Discord

10. Hva bruker du Discord til?
11. Fortell litt om hvilke servere du er med i? Hva brukes serverne til?
12. Bruker du chat funksjonen eller voice chat funksjonen mest, og hvilket bruksområde har disse?
13. Hvordan er språkbruken i en typisk voice chat på Discord?
14. Hvor mange medlemmer er det med i serveren/serverene du bruker?

Spillopplevelser

15. Fortell litt om hvordan det er å være jentegamer/gamer?
16. Hvordan blir dine forslag og råd håndtert av de andre spillerne?
17. Hvilke roller tar du under spilling? (healer osv.)
18. Hvilken rolle liker du best å spille?
19. Fortell litt om dine spillopplevelser på en typisk spille økt?
20. Hvordan er det å gjøre feil i spillsammenheng?
21. Blant de spillene du spiller hvordan er miljøet, stemningen og interaksjonene?
22. Bruker du kvinnelige eller mannlige karakterer i spill?
23. Hvilke forventninger er det til menn og kvinner i gaming?

24. Hvor utbredt opplever du at trakassering, dritslenging og negative kommentarer under spilling er?
25. Hvordan påvirker denne spillkulturen dine spillopplevelser?
26. Fortell litt om toxic miljø innen gaming?

Temaer å ta opp spillopplevelser, spillmiljø, roller i spill, hvordan det er å være jentegamer eller gamer

Trakassering (kvinner)

27. Hvordan opplever du det å være kvinne når du spiller med andre menn eller gutter?
28. Føler du at du blir behandlet annerledes og eventuelt hvorfor?
29. Kan du fortelle litt om situasjoner som har vært ubehagelige?
30. Når du spiller bruker du alias eller kjønnsnøytralt navn? Hvis ja. Hvorfor gjør du dette?
31. Har du noen gang mistet motivasjonen til å fortsette å spille på grunn av ubehagelige kommentarer fra andre spillere? Fortell litt om hvilke kommentarer dette var som gjorde at du mistet motivasjonen om aktuelt.
32. Hvilke kommentarer er det typisk at du får?
33. Hvordan reagerer du når du får slike kommentarer?
34. Har du opplevd seksualiserte kommentarer? Hvis ja. Hva bygger disse kommentarene på?
35. Hva gjør du når du får slike kommentarer?
36. Kan du gi noen eksempler for hvordan språkbruken i spill kan være problematisk?
37. Hvilke skjellsord har du opplevd har blitt brukt under spilling? Hvordan reagerer du på bruken av disse skjellsordene? Fortell litt om hvordan bruken av skjellsord typisk er.
38. Har du blitt sjekket opp av andre spillere? Hvis ja hvordan opplever du dette?
39. Er trakassering noe du aktivt må håndtere i din spillhverdag og hvilke forhåndsregler tar du for å minske trakassering fra medspillere?

Temaer å ta opp hvilke opplevelser har informantene med trakassering og dritslenging, hvordan reagerer informantene på at det er som det er, hvilke kommentarer får man,

seksualiserte kommentarer, flørting, hvordan er det å være kvinne og spille med andre menn

Mestringsstrategier (kvinner)

40. Hva gjør du for å håndtere trakasserende språkbruk i spillsammenheng?
41. Benytter du deg av mestringsstrategier for å håndtere trakasserende språkbruk?
Hvilke?
42. Har du skjult kjønnet ditt når du spiller? Hvis ja, hvorfor gjør du dette?
43. Har du en alliert/venn som kan forsvare deg dersom det oppstår ubehagelige situasjoner?
44. Har du noen gang sagt ifra til vedkommende dersom du har fått kommentarer som ikke er greit?
45. Bytte server? Bytte lobby? Bytte match?
46. Forlatt spillet på grunn av ubehagelige interaksjoner under spillingen?
47. Slutte å spille? Underveis i en spilløkt eller sluttet med å spille akkurat det spillet?
48. Unngår å prate? Bruke stemme forvrenger? Unngår voice chat?
49. Unngå å spille bestemte spill?
50. Strategiske valg av spillgruppe for å minske sjansen for seksuell trakassering?
51. Tar igjen med samme mynt?
52. Skjule kjønn, bruke kjønnsnøytralt navn, mannlig navn eller alias?
53. Ignorere/blokkerer personer?
54. Har du noen gang rapportert inn dårlig oppførsel?

Temaer å ta opp hvordan informantene håndterer trakassering og dritslenging i spillsammenheng. Oppfølgingsspørsmål med aktuelle mestringsstrategier om informanten ikke forteller så mye om det selv.

Mer om Discord

55. Hvordan er Discord sammenliknet med ingame voice chat med tanke på dritslenging, negative kommentarer og trakassering?
56. Hvilke positive og negative sider har Discord sammenliknet med ingame voice chat?
-Foretrekker du å bruke Discord eller ingame voice chat?

57. Hvordan er Discord når det gjelder å bygge vennskap sammenliknet med ingame voice chat?
58. -Trakassering mer problematisk i ingame voice chat fordi det er tilfeldige spillere?

Temaer å ta opp hvordan Discord er sammenliknet med ingame voice chat i forhold til trakassering og dritslenging. Fordeler og ulemper med Discord og ingame voice chat. Oppfølgingsspørsmål om ingame er verre når det er tilfeldige om aktuelt.

Spillkultur

59. Opplever du at kvinner er likeverdige deltakere i spillkulturen som menn, hvorfor?
60. Hvordan tror du gaming miljøet er generelt når det kommer til trakassering forbundet med kjønn?
61. Hva kan gjøres for at det kan bli et mer inkluderende miljø?
62. Fortell litt om spilldesign i forhold til mangfold og inkludering?
63. -Opplever du at det er gode varslingsystemer når det kommer til rapportering av uakseptabel oppførsel?
64. Hvordan skal man snu disse holdningene og verdiene slik at dette ikke blir et problem i fremtiden?

Temaer å ta opp hvordan man kan forbedre situasjonen så miljøet blir mer inkluderende. Likestilling av kjønn. Hvordan er spilldesign i forhold til inkludering og mangfold. Eventuelt ta opp rase, seksuell legning, trans/ikke-binær.

Spørsmål bare for menn

Skjellsord og språkbruk

1. Hvilke skjellsord er det typisk at blir brukt under spilling? Hvordan reagerer du på bruken av disse skjellsordene?
2. Fortell litt om hvordan skjellsord blir brukt under spilling.
3. Hvorfor blir akkurat disse skjellsordene brukt?
4. Hvordan reagerer du på skjellsord som er knyttet til kjønn?
5. Hvilke skjellsord bruker du selv og i hvilke sammenhenger?
6. Fortell litt om dine opplevelser med dritslenging?

7. Ut ifra dine opplevelser hvor utbredt er dritslenging og negativ språkbruk i gaming?
Fortell litt om dette.

Temaer å ta opp bruken av skjellsord, språkbruk og dritslenging.

Spillopplevelser med kvinner

8. Har du spilt med jenter/kvinner?
9. Hvordan er det å spille med jenter/kvinner?
10. Synes du det er annerledes å spille med kvinner enn menn? Fortell litt om dette
11. Synes du kvinner er dårligere til å spille enn menn? Hvis ja, hvorfor?
12. Behandler du alle spillere likt uavhengig av kjønn?

Temaer å ta opp. Spillopplevelser med kvinner. Hvordan er det å spille med kvinner, hvordan er de når de spiller med kvinner, noe som er annerledes ved det

Trakassering av kvinner

13. Hvis du har spilt med jenter har du opplevd at noen har slengt ut kommentarer til henne som ikke er så hyggelige?
14. Hvis ja, hva synes du om at noen gjør dette?
15. Hva gjør du i slike situasjoner?
16. Hvordan behandler du kvinner du spiller med?
17. Fortell litt om intern humor i ditt spillmiljø?
18. Hvem er det som bruker trakasserende språkbruk i spillsammenheng?
19. Hvordan tror du slike spillopplevelser er for de kvinnene som har vært utsatt for dette?
20. Synes du det er positivt eller negativt at flere kvinner begynner å spille?

Temaer å ta opp kvinner som blir trakassert under spilling, hva synes de om dette og hva gjør de i slike situasjoner.

Kvinner og mestringsstrategier

21. Har du noen gang opplevd å spille med noen som har latet som de er menn eller skjult kjønn?
22. Hvorfor tror du at de gjør dette?

23. Har du noen gang støttet en kvinne og stått opp for henne dersom det har skjedd ubehagelig situasjoner hvor noen har gått over streken?
24. Har du opplevd kvinner som plutselig forlater matchen, lobbyen, serveren på grunn av noe som har skjedd under spillet?
25. Har du noen gang rapportert inn dårlig eller uakseptabel oppførsel?

Temaer å ta opp her blir deres opplevelser med hvordan kvinner håndterer trakassering og dritslenging. Har de stilt opp for kvinner når noe slikt har skjedd?

