

Vegard S. Berglund

«Hvorfor skal ikke jeg få bruke tid på det jeg liker?»

En kvalitativ studie av kvinners erfaringer med e-sport

Masteroppgave i Lektorutdanning i kroppsøving og idrettsfag

Veileder: Anne Tjønndal

Juni 2024

Vegard S. Berglund

«Hvorfor skal ikke jeg få bruke tid på det jeg liker?»

En kvalitativ studie av kvinners erfaringer med e-sport

Masteroppgave i Lektorutdanning i kroppsøving og idrettsfag
Veileder: Anne Tjørndal
Juni 2024

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



Kunnskap for en bedre verden

«A girl should be two things: Who and what she wants»

-Coco Chanel

Sammendrag

Denne masteroppgaven handler om kvinners erfaringer med e-sport. Jeg fokuserer særlig på deres opplevelser av utrygghet i e-sport, samt hvordan kvinner håndterer utryggheten. Forskningsspørsmålet jeg belyser er: «*På hvilken måte opplever kvinner utrygghet i e-sport, og hvordan håndterer kvinner opplevelsen av utrygghet?*»

Det metodiske grunnlaget for masteroppgaven er 10 kvalitative intervju med kvinnelige e-sportspillere, på både topp- og breddenivå. Analysemetoden baserer seg på Eggebøs (2020) kollektiv kvalitative analyse. Mitt empiriske datamateriale er diskutert i lys av tidligere forskning om barrierer for kvinners deltakelse i e-sport. Videre blir Beauvoirs (2000) teoretiske perspektiv, *det annet kjønn*, benyttet, sammen med begrepet *stereotypitrussel* (Steele & Aronson, 1995).

Hovedfunnene i oppgaven presenteres i fire tematiske deler: (1) kvinners ambivalente forhold til e-sport, (2) hvordan kjønnsstereotyper bidrar til utrygghet, (3) kvinners opplevelse av trusler, hets og flørting, og (4) kvinners håndtering av utrygghet i e-sport.

Gjennom studien kommer det frem erfaringer hvor menn tror kvinnene deltar i e-sport for menns behov, eller som en informant sa: «de tror vi er der for å "please" dem». Dette er et av flere eksempler hvor andregjøringen av kvinner skaper utrygghet for kvinners deltakelse i e-sport. Analysen viser at andregjøringen av kvinner bidrar til opplevelsen av utrygghet, noe som videre begrenser kvinners mulighet for likestilt deltakelse i e-sport. Kvinnene opplever å hele tiden måtte rettferdiggjøre sin posisjon, noe som bidrar til *stereotypitrussel*. Trusselen skapes gjennom et ønske om å ikke skulle bekrefte at de er en stereotypisk kvinnespiller, da en stereotypisk kvinnespiller er dårligere enn menn, basert på informantenes opplevelser. Videre viser studien at kvinnes opplevelser med trusler, hets og flørting skaper utrygghet, som videre utfordrer tanken om at e-sport kan være for alle. Kvinner håndterer utrygghet på ulike måter, hvor funnene viser at kvinner benytter disse seks håndteringsstrategiene: (1) Å bli hardbarket over tid, (2) reagerer aggressivt på trusler og hets, (3) tester spilleres humør og oppførsel i lobbyer, (4) skjule kjønn og identitet, (5) blokkerer og rapporterer uønsket atferd, og (6) gi opp e-sport som fritidsaktivitet. Basert på funnene i oppgaven ser e-sport ut til å ha likestillingsutfordringer, hvor e-sport enda har et urealisert potensial til å kunne være en likestilt arena.

Abstract

This master's thesis explores women's experiences in esports. The focus will be on their experiences of insecurity in esports, while finding various forms of coping strategies women apply to manage the insecurity. The research question I address is: «*In what ways do women experience insecurity in esports, and how do they handle the experience of insecurity?*».

The research is based on 10 qualitative interviews with female esports players at both professional and amateur levels. The analysis method is based on Eggebø's (2020) collective qualitative analysis. The empirical data is discussed in light of previous research on barriers for women's participation in esports. Furthermore, Beauvoir's (2000) gender theory about women as *the second sex* is utilized, along with the concept of stereotype threat (Steele & Aronson, 1995)

The main findings of the thesis are categorized into four themes: (1) women's ambivalent relationship with esports, (2) how gender stereotypes contributes to insecurity, (3) women's experience of threats, harassment, and flirting, and (4) women's handling of insecurity in esports. The study reveals experiences where men believe women are involved in esports for men's sake, or as one of the informants said: «They think we're here to please them». This is one example of how the othering of women creates insecurity for their participation in esports. The analysis demonstrates that the othering of women contributes to experiences of insecurity, which further limits women's opportunities for equal participation in esports. Women feel the need to constantly justify their position, contributing to stereotype threat. The threat is created by a desire not to confirm that they are a stereotypical female player, as a stereotypical female player is perceived to be worse than men, based on the informants' experiences. Furthermore, the study shows that women's experiences of threats, harassment and flirting contribute to insecurity, which further challenges the idea that esports can be for everyone. Women handle insecurity in various ways, with findings showing that women employ these six coping strategies: (1) Adopting a 'thick skin', (2) reacting aggressively to threats and harassment, (3) vibe-checking the lobby, (4) hiding their gender and identity, (5) blocking and reporting negative behaviour, or (6) giving up esports as their leisure activity. Based on the thesis findings, esports faces gender equality challenges, and still holds unrealized potential to become a truly equal arena.

Et siste forord

I august 2019 flyttet jeg for første gang bort fra Lofoten, nysgjerrig på hva Trondheim hadde å by på. Den 5-årige reisen frem til i dag har bestått av kunnskap, erfaringer og en dannning av det som snart er «Lektor Vegard Berglund».

På denne reisen er det mange jeg ønsker å takke. Den første takken går til den mest ressurssterke personen jeg vet om. Anne Tjønndal har nå veiledet meg gjennom både bachelor- og masteroppgaven. Du har blitt et akademisk forbilde, hvor du viser hvor gøy og inspirerende academia kan være. Denne prosessen hadde aldri vært det samme uten deg. Samtidig vil jeg også takke forskningsgruppa RESPONSE ved Nord universitet, for å ha fått lov til å ta del i deres forskningshverdag. Jeg er utrolig takknemlig for innsikten i deres arbeid.

Videre ønsker jeg å takke informanter for deres tid, erfaringer og kunnskap gjennom 10 givende intervju. Åpenheten dere viste, og lysten på å kunne spre kunnskap om kvinners posisjon i e-sport betyr mye for meg, og forhåpentligvis kvinners videre muligheter i e-sport.

Takk til mine medstudenter på lesesalen vår, «kontoret». Takk for mange fine diskusjoner, både faglig og dagligdags. I tillegg ønsker jeg å takke Eline for gratis motivasjon og faglig samarbeid, vårt motto ser faktisk ut til å ha funket; «Er du usikker, vær skråsikker».

Gjennom ulike verv i studiehverdagen ønsker jeg å takke studieprogramleder Nils Petter for mange fine diskusjoner. Vi studenter er generelt for dårlige til å gi skryt til de som fortjener det, hvor du definitivt er en av mange på instituttet som fortjener en takk. Du er en ressursperson for oss studenter.

Avslutningsvis vil jeg takke min familie, for at dere alltid bryr dere om meg og mine interesser. Å akseptere e-sport som interesse krever forståelse, og et oppriktig ønske om å finne ut hva denne arenaen faktisk kan tilby. Sist, men ikke minst, vil jeg takke Tonje for forståelse, diskusjoner og omsorg gjennom fem fantastiske år i Trondheim. Hverdagen hadde ikke vært det samme uten deg.

Trondheim, 16.04.2024

Vegard S. Berglund

Innholdsfortegnelse

Sammendrag	II
Abstract.....	III
Et siste forord	IV
Begrepsavklaring	VII
1.0 Innledning	1
1.1 Aktualisering.....	1
1.2 Forskningsspørsmål.....	3
1.3 Oppgavens struktur.....	3
2.0 Tidligere forskning.....	5
2.1 Kjønnstereotyper i e-sport	5
2.2 Trusler og hets mot kvinner i e-sport.....	7
2.3 Kvinners håndtering av utrygghet i e-sport.....	8
3.0 Teoretisk rammeverk.....	10
3.1 Det annet kjønn	10
3.2 Stereotypitrusel.....	13
4.0 Metode	15
4.1 Vitenskapsteoretiske betraktninger.....	15
4.2 Kvalitativ metode og intervju	16
4.3 Utvalg	17
4.4 Intervjuguide.....	19
4.5 Gjennomføring av intervju.....	20
4.6 Organisering, bearbeiding og analyse av data	24
4.6.1 Transkribering.....	24
4.6.2 Analytisk tilnærming	25
4.7 Forskerrefleksivitet	28

4.8 Forskningens kvalitet.....	30
4.9 Etske betraktninger.....	31
5.0 Analyse	34
5.1 Kvinner og e-sport: Et ambivalent forhold.....	34
5.2 Kvinner og kjønnsstereotyper i e-sport.....	37
5.3 Trusler, hets og flørting.....	42
5.4 Kvinners håndtering av utrygghet i e-sport.....	47
6.0 Avslutning.....	51
6.1 Hovedfunn	51
6.2 Videre forskning på feltet	52
Etterord: Masteroppgavens relevans for min profesjonskarriere som lektor i kroppsøving og idrettsfag	54
Referanseliste	56
Vedlegg	61
Vedlegg 1: Intervjuguide.....	61
Vedlegg 2: Informasjonsskriv og samtykkeskjema	63
Vedlegg 3: Godkjenning fra Sikt	67

Begrepsavklaring

Nedenfor kommer en liste over ord og forkortninger jeg opplever som viktig for oppgaven:

- Doxing** En form for netthets, hvor personlige opplysninger blir oppsøkt og publisert. I e-sport knyttes dette til menn som oppsøker kvinner.
- E-sport** E-sport har i tidligere forskning blitt definert på ulike måter, hvor min tolkning baserer seg på Seo og Jung (2016) sin beskrivelse av e-sport som organisert konkurransedrevet videospill.
- FPS** «First person shooter». Spillsjanger, med spill som Valorant eller Counter Strike.
- Gaming** Refererer til den uorganiserte delen av videospill. E-sport og gaming ser dog ut til å krysse hverandre, hvor e-sportsforskning viser til ulike grenser på hvor skillet mellom e-sport og gaming går.
- MOBA** «Multiplayer online battle arena». Spillsjanger, hvor flere spiller sammen i en arena, med eksempler som League of Legends eller Dota.
- Mute** Kommer fra det engelske ordet «to mute», som her benyttes om å skru av all form for skrift- og stemmekommunikasjon i e-sport.
- NESH** Den nasjonale forskningsetiske komité for samfunnsvitenskap og humaniora.
- RESPONSE** Research Group for Sport and Society (tverrfaglig forskningsgruppe ved Nord universitet).
- Sexisme** Benyttes om kjønnsdiskriminering, hvor det skapes undertrykking og nedlatende fordommer med bakgrunn i kjønn.
- Sikt** Kunnskapssektorens tjenesteleverandør (tidligere NSD).
- Stalking** Direkte oversatt til personforfølgelse.
- Support** I ulike lagspill benyttes det rolleinndelinger, hvor en av rollene er *support*. Dette er en rolle med oppgave å utelukkende hjelpe de andre på laget. Gjennom studien vil «støtterolle» benyttes om det som i feltet kalles for supportrolle.

1.0 Innledning

I kommende kapittel vil tematikken for masteroppgaven, *kvinnens opplevde utrygghet i e-sport*, bli aktualisert. Deretter blir formålet med oppgaven presentert sammen med tilknyttede forskningsspørsmål. Til slutt vil oppgavens struktur bli lagt frem.

1.1 Aktualisering

Forestill deg en person som driver med e-sport. Hva ser du? I følge Williams (2005) vil mange se for seg en lyshudet tenåringsgutt som sitter isolert på sitt mørke gutterom. På tross av e-sportens globale vekst (Rietkerk, 2020), lever enda stereotypien om at e-sport er en fritidsaktivitet for menn i beste velgående (Shaw, 2010; Rogstad, 2022). Samtidig viser statistikk til en markant økning i antallet kvinnelige spillere og fans (Interpret, 2021). Gjennom den økende populariteten, kan man stille seg spørsmål til hvorvidt e-sport er en inkluderende arena, hvor Hayday og Collison (2020) omtaler e-sport som en arena med et urealisert potensial til å være en inkluderende arena, uavhengig av kjønn.

En distinkt forskjell mellom e-sport og mange tradisjonelle idretter, er muligheten til å inkludere kvinner og menn i samme konkurranse. Ettersom fysiske attributter som styrke og utholdenhet ikke er avgjørende for ens prestasjoner i e-sport, vil menn og kvinner kunne konkurrere på like vilkår (Paaßen et al., 2017; Shen et al., 2016). Selv med et potensial til å skape en kjønnsnøytral inkluderende arena, viser forskning at e-sport har utfordringer knyttet til kjønnsdiskriminering og ekskludering av kvinner (Choe et al., 2020; Hayday & Collison, 2020; Ruvalcaba et al., 2018). Statistikk av Interpret (2019) viser til at bare 35% av de som spiller spill, betraktet som e-sport, er kvinner, mens Hilbert (2019) indikerer at bare 5% av profesjonelle e-sportutøvere er kvinner. Den lave kvinne-deltakelsen skyldes flere ulike barrierer som kvinner må overkomme, for å ha like muligheter for deltakelse som menn (Darvin et al., 2020).

Barrierer for kvinners deltakelse i e-sport har vært til stede over lang tid, hvor kvinner i e-sportsindustrien har fått et økende fokus, både på godt og vondt. Et eksempel er Anita Sarkeesian, som via kanalen Feminist Frequency (2013), publiserte en Youtube-video hvor hun snakket om kvinners rolle i videospill. Her viser hun til hvordan kvinner i lang tid har blitt objektivisert i spillindustrien, noe som skapte store reaksjoner utad. Dette var et av flere

tilfeller som resulterte i en betent debatt kalt *Gamergate*.¹ I forkant av debatten ble det mer fokus på kvinner og andre marginaliserte grupper i spillindustrien, hvor enkelte argumenterte for at menn skapte utrygghet for å bevare videospill og e-sport som en mannsdominert arena (Mortensen, 2018). Kvinners mulighet for deltakelse i e-sport blir gjennom debatten begrenset av tradisjonelle kjønnstradisjoner som man kjenner igjen fra idretten, hvor *idrett er skapt av og for menn* (Matthews & Channon, 2020).

E-sport knyttes ofte til fiendtlige miljø,² hvor mange av de som ikke er hvite, heterofile, guttespillere, vil kunne oppleve diskriminering på ulike måter (Nakamura, 2012; Salter & Blodgett, 2012). Kvinner blir blant annet møtt med andre rammevilkår enn menn, noe som begrenser deres mulighet for likestilt deltakelse i e-sport (Balakina et al., 2022; Darwin et al., 2021; Witkowski, 2018). Darwin et al. (2021) beskriver kvinners møte med e-sport som et glasstak. Hun forklarer det slik at kvinner kan se menn som driver med e-sport, men må selv bryte gjennom ulike barrierer for å nå menns utgangspunkt. Samtidig argumenterer Balakina et al. (2022) for at kvinner ikke vil kunne oppnå menns utgangspunkt slik e-sporten organiseres i dag, da menn prioriteres foran kvinner i satsende e-sport.

I Norge er det opprettet ulike initiativ for å kunne gjøre e-sport til en inkluderende arena. Eksempelvis ble Discord-serveren «GamerGæls» opprettet på grunn av marginaliseringen av kvinner i e-sport.³ Formålet med serveren var å danne et eget nettverk, hvor kvinner kunne føle seg trygge, og kunne spille uten frykt for diskriminering. I forbindelse med lanseringen av serveren «GamerGæls» ble det debattert mye i sosiale medier rundt hvorvidt kvinner trenger lukkede grupper. Det som kom frem var at mange kvinner opplever utrygghet, og ønsket et eget forum. Som en reaksjon på at mange kvinner opplever en slik utrygghet i e-sport, dannet klubben Apeks (2022) kampanjen «Don't change your name, change the game». Formålet med kampanjen var å få frem hetsen som kvinnelige spillere ofte blir utsatt for, hvor det bør skje endringer innad i e-sportsmiljøet. Kampanjen besto blant annet

¹ *Gamergate* har i ettertid av en langstrakt debatt om flere spillrelaterte tematikker blitt et symbol for problemene knyttet til kjønnsdiskriminering i spillverdenen.

² Begrepet «Toxic» blir betegnet som et paraplybegrep som beskriver ulike former for negativ adferd (Adinolf & Türkay, 2018). I e-sport knyttes dette ofte til trakassering eller juksing, hvor enkelte e-sportsmiljø blir beskrevet som «toxic environments». Derav blir begrepet omtalt som «fiendtlige miljø» gjennom teksten.

³ «GamerGæls» er en norsk Discord-server for kvinnelige spillere over 16 år. Per mai 2023 var det 1308 medlemmer.

av en video hvor en norsk mannlig e-sportsutøver, «jkaem», gikk inn i et videospill med en funksjon hvor han endret stemmen sin til å høres ut som en kvinne (Apeks, 2022). Kommentarene han fikk gjennom spillsekvensen var tydelig sexistiske, og illustrerte noe av diskrimineringen kvinnelige spillere opplever i e-sport. Formålet med slike initiativ er å kunne sikre trygge miljøer for kvinner, da mange kvinner opplever å bli marginalisert i e-sporten. E-sportens potensial for å være en inkluderende arena *for alle*, vises å enda være urealisert.

1.2 Forskningsspørsmål

Formålet med oppgaven er å skape kunnskap om kvinners opplevde utrygghet i e-sport. Basert på tidligere forskning vet vi at kvinner møter utrygghet gjennom stereotypier, trusler og hets. Jeg ønsker derav å bidra til forskningsfeltet ved å skape kunnskap om hvordan kvinner opplever og håndterer utrygghet i e-sport. I en norsk kontekst er ikke tematikken berørt, hvor min forskning vil fylle et kunnskapshull. Med dette som utgangspunkt vil jeg gjennom oppgaven besvare følgende forskningsspørsmål:

På hvilken måte opplever kvinner utrygghet i e-sport, og hvordan håndterer kvinner opplevelsen av utrygghet?

Ved å undersøke kvinners erfaringer i e-sport, ønsker jeg å bedre forståelsen for hvordan det er å være kvinne i en mannsdominert arena som e-sport. Derfor baserer masteroppgaven seg på kvalitative intervju av kvinnelige e-sportspillere på bredde- og toppnivå.

1.3 Oppgavens struktur

Jeg vil starte med å presentere tidligere forskning knyttet til kvinners opplevelser av utrygghet i e-sport, hvor de tar for seg (1) stereotypier, (2) trusler & hets, og (3) håndtering av utrygghet. Deretter vil jeg i kapittel tre ta for meg utvalgte teoretiske perspektiver knyttet til kvinnen som *det annet kjønn*, samt teorien om stereotypitrusler. Videre vil jeg i kapittel fire redegjøre for de metodiske valgene som er tatt i forbindelse med masteroppgaven. Her vil jeg blant annet vise til forskningsoppgavens fremgangsprosess, og deretter reflektere over forskningens kvalitet. I kapittel fem kommer oppgavens analyse, hvor eget datamateriale blir diskutert opp

mot teori og tidligere forskning. Til slutt vil jeg i kapittel seks presentere hovedfunnene mine, samt foreslå videre forskning som behøves på dette forskningsfeltet.

2.0 Tidligere forskning

Med bakgrunn i min problemstilling redegjør jeg her for tidligere forskning om kvinners opplevde utrygghet ved deltakelse i e-sport. E-sport er en mannsdominert arena, samtidig som det er en vekst i antall kvinner som ser på e-sport (Interpret, 2021). Dette tyder på at det er noe som begrenser kvinners mulighet for deltakelse. Spillforskning har en lang tradisjon, hvor jeg vil fokusere på e-sport som forskningsfelt. For å få innsikt i forskningsfeltet, gjennomførte jeg et litteratursøk i høst. Søket ble gjort i totalt fem ulike databaser, hvor det ble funnet relevante treff i Web of Science, SportDiscus og Google Scholar. Totalt identifiserte jeg 18 artikler om tematikken. Et av utvalgskriteriene var at artiklene kunne være maksimalt 10 år gamle, da e-sport har utviklet seg enormt de siste tiårene (Scholz, 2019; Rietkerk, 2020). I tillegg måtte artiklene være skrevet på norsk eller engelsk, være fagfellevurderte, og undersøkte kvinners deltakelse i e-sport.⁴ Gjennom litteratursøket identifiserte jeg tre hovedkategorier under barrierer for kvinners deltakelse i e-sport: stereotypier, rammevilkår, og trusler og hets. I vår har jeg videreutviklet litteratursøket med utgangspunkt i forskningsspørsmålet, hvor kvinners håndtering av utrygghet i e-sport har blitt lagt til. I tillegg ble kategorien for rammevilkår ekskludert, med bakgrunn i justering av forskningsspørsmålet. Videre vil jeg derav redegjøre for tidligere e-sportsforskning om kjønnsstereotypier, trusler og hets, samt kvinners håndtering av utrygghet i e-sport.

2.1 Kjønnsstereotypier i e-sport

En av utrygghetene som kommer frem i tidligere forskning tar for seg ulike stereotypier kvinner opplever ved deltakelse i e-sport. Forventningen om at e-sportsutøvere er menn baserer seg på e-sport som en mannsdominert arena. Dette har skapt en stereotypi om at menn er bedre spillere enn kvinner i e-sport (Yunus & Yusoff, 2021; Madden et al., 2021; Kim & Kim, 2022). Yunus og Yusoff (2021) eksemplifiserer denne stereotypien fra e-sportslag, hvor menn alltid blir antatt for å være bedre enn kvinner. Forskingen til Ratan et al. (2015) argumenterer derimot mot denne stereotypien, da studien viser at menn og kvinner som spiller like mye fra

⁴ Følgende søkestring ble benyttet for å belyse erfaringer og barrierer kvinner opplevde: (*esports or e-sports or electronic sports or electronic gaming or competitive gaming*) AND (*girls or women or females or young woman or girl or female or young women*).

oppveksten av, vil kunne prestere like bra. Dette bryter med antagelsen om at menn tilegner seg ferdigheter innen spill hurtigere enn kvinner. Kjønnstereotypien om at e-sportsutøvere er menn gjenspeiles også i media, hvor en mann i e-sport omtales som en e-sportsutøver, mens en kvinne omtales som en *kvinnelig* e-sportsutøver (Rogstad, 2023). Rogstad (2023) forsket på Chicuita Evans, første kvinne til å konkurrere i spillet NBA 2K, som i media fikk mer oppmerksomhet for å være kvinne og mørkhudet, enn å være e-sportsutøver på lik linje med de resterende herrene i samme konkurranse. Lignende stereotyper og diskriminering skapes også av arrangører og organisatorer i e-sportsindustrien, hvor Sjøberg og Wilner (2022) viser til flere hendelser innen Hearthstone, hvor kvinner blir tildelt andre forventninger enn menn. Her vises det for eksempel til «BaiZe» som var første kvinne til å konkurrere i Hearthstone Champions Tour. Hun opplevde å bli tatt mindre seriøst som kvinne, samt et fokus på henne som kvinne heller enn henne som spiller, både fra motspillernes og arrangørenes side.

Kjønnstereotyper kommer også frem i spillene, ifølge tidligere forskning. I mange spill er hovedkarakterene mannlige avatarer, mens mange kvinnelige avatarer er satt som støtterolle-karakterer (Yunus & Yusoff, 2021). Dette reflekteres i hvem som spiller hvilken rolle, hvor kvinner ofte inntar support-rollen i spill (Yu et al., 2022). Support-roller er sentrale i spillsjangre som MOBA, samt enkelte FPS-spill. Stereotypien om at kvinner skal fylle support-rollene er med på å skape en andregjøring av kvinner, hvor menn antas å være mer egnet for hovedrollene. Yunus og Yusoff (2021) viser til dette som en av de største barrierene for at kvinner ikke får uttrykke seg på sin måte, og må derav passe inn i en gitt ramme. En kan argumentere for at det er en norm og en sosial forventning om at kvinner spiller support-roller som skal hjelpe mennene til å vinne spillet. Madden et al. (2021) viser også til forventninger i spillene, hvor det er en antagelse om at menn er bedre egnet til voldelige spill, som FPS-spill, mens kvinner passer bedre til spill uten voldelige elementer. I tillegg skriver Madden et al. (2021) om en forutinntatthet om at menn er mer konkurranseorienterte av natur. Kvinner har også blitt begrenset i sportspill, hvor de lenge har vært utelatt som spillbare karakterer. De siste årene har det dog skjedd en endring, hvor sportspill gradvis har implementert kvinnelige karakterer og spillere. Spillprodusenter ser derav også på et ansvar om å begrense kjønnstereotyper i e-sport.

Basert på stereotypiene som er funnet i e-sport, har Nolla et al. (2023) skrevet om konsekvensene stereotyper kan ha på kvinner. Ved å gjennomføre en praktisk undersøkelse

av spillere med lik spillerfaring og nivå, fant artikkelen ut at kvinner underpresterer når de konkurrerer mot menn, sammenlignet med om de konkurrerer mot kvinner. Mange kvinner opplever en frykt for å bekrefte negative stereotypier, og at kvinnen da opplever å konkurrere på vegne av alle kvinner.

2.2 Trusler og hets mot kvinner i e-sport

E-sport er en arena hvor mye foregår digitalt, og spillere er til en viss grad anonyme. Kvinner blir møtt med trusler og hets i e-sport, basert på arenaens mannsdominans. Min litteraturgjennomgang viser at trusler og hets ofte knyttes til sexisme og fiendtlige miljø i e-sport.

Maktrelasjonene mellom menn og kvinner i e-sport er en av grunnene til at det oppstår sexisme. Dette eksemplifiseres i tidligere forskning, hvor blant annet Ruvalcaba et al. (2018) viser til at kvinner i e-sport, spesielt knyttet til streaming, opplever mye seksuell trakassering. Dette kom frem gjennom meldinger og chatter, hvor studien viser til at diskrimineringen påvirker kvinners selvbilde, samt er med på å gjøre e-sport til et fiendtlig miljø for kvinnene. Ruvalcaba et al. (2018) refererer til Maass et al. (2003) som knytter seksuell trakassering til menn som opplever kjønnsidentiteten sin som truet. Videre skriver Ruvalcaba et al. (2018) om at funnene er alarmerende, da slike funn påvirker kvinners mulighet for deltakelse i det som bør være en kjønnsnøytral arena. Choe et al. (2020) viser til lignende funn, hvor kvinner i e-sport ofte mottar sexistiske kommentarer. Forskningen indikerer samtidig at spillerskap er med på å skape sexistiske holdninger, hvor spill kan være med på å seksualisere kvinnekarakterer, for eksempel gjennom at flere kvinnelige karakterer blir designet med minst mulig klær (Choe et al., 2020).

I en annen studie skriver Darwin et al. (2020) om diskriminering i form av forskjellsbehandling basert på kjønn, hvor hun bruker hegemonisk maskulinitet som teoretisk utgangspunkt. Et av funnene viser til at kvinner rapporterer å bli forskjellsbehandlet med utgangspunkt i kjønn, mens menn ikke anerkjente at kvinner ble behandlet annerledes. Dette ble begrunnet i e-sport som en mannsdominert arena, hvor den hegemoniske maskuliniteten bidro til at menn i større grad var med på å skape et fiendtlig miljø for å beholde sin maktposisjon. Studien argumenterer for at flere kvinner i administrative stillinger, som

spillutviklere, lederstillinger, og i administrasjonen for arrangementer, vil kunne minske den hegemoniske maskuliniteten i e-sport.

Fiendtlige e-sportsmiljø skaper også en utrygghet for kvinners deltakelse i e-sport. Ettersom e-sport er en arena hvor fysiske forutsetninger ikke påvirker ens mulighet for deltakelse, har e-sport et potensial til å være en sosialt inkluderende arena. I litteraturen omtales dette blant annet som et urealisert potensial, ødelagt av fiendtlige miljø (Hayday & Collison, 2020). Hayday og Collison (2020) argumenterer for at kvinner ikke har like muligheter til å drive med e-sport som menn, som et resultat av diskriminering og kjønnsforskjeller. Dette eksemplifiserer Hayday og Collison (2020) ved at kvinner vil møte trusler og hets i spill, hvor det fremkommer at en spiller er kvinne basert på brukernavn eller stemme. I samme forskning argumenteres det for at menn ønsker å beskytte sin arena, noe Mortensen (2018, s. 796) også har skrevet om, hvor fiendtlige miljø er et resultat av «protectiveness of the male space of video gaming». Kvinner blir derav sett på som inntrengere i menns e-sportsmiljø.

2.3 Kvinners håndtering av utrygghet i e-sport

Det er gjort få studier på hvordan kvinner håndterer utrygghet i e-sport, men enkelte studier viser hvordan kvinner utvikler strategier for å håndtere utrygghet. Det som kommer frem i de få studiene er hvordan kvinner gjennom erfaringer opparbeider seg strategier for håndtering av utrygghet (Cote, 2017; Choe et al., 2020). Forskingen til Cote (2017) viser til at alle som ikke oppfyller stereotypien om å være hvit, heterofil, mannlig spiller, må ta forhåndsregler i e-sport. Cote (2017) gjennomførte 37 dybdeintervju av kvinnelige spillere, hvor hun identifiserte fem måter kvinner takler utryggheter på: (1) Stopper med å spille, (2) unngår å spille online med fremmede, (3) skjuler sin kvinnelige identitet, (4) beviser egne ferdigheter eller meritter, og (5) svarer aggressivt på sexistiske kommentarer (Cote, 2017).

To norske studier av Ask et al. (2016) og Arneberg og Hegna (2018) underbygger strategien om å skjule sin kvinnelige identitet, da forskningene viser til like funn, hvor kvinner har positiv effekt av å benytte nøytrale brukernavn, profiler eller å ikke benytte stemmekommunikasjon. I forskningen til Ask et al. (2016) vises det blant annet til at halvparten av de kvinnelige informantene som skjuler kjønn, gjør det for å unngå uønsket oppmerksomhet. En annen håndteringsstrategi som derimot ikke kom frem i de andre

forskningene, men som vises til i Piggott og Tjønndal (2023) sin forskning av kvinners posisjonaltet i e-sport, er at kvinner håndterer marginalisering ved å være tapper og hardbarket. Det vil si at kvinnene verner seg til den uønskede oppmerksomheten, hvor de hever seg over kommentarene og lar dem ikke påvirke eget selvbilde. Alle disse håndteringsstrategiene er et resultat av opplevd utrygghet, eller som et forsøk på å ta forhåndsregler før man opplever negative hendelser.

Kvinner og menn håndterer utrygghet i form av sexisme på ulike måter i e-sport (Choe et al., 2020). Choe et al. (2020) benyttet kvalitative intervju av 15 kvinner og 10 menn som hadde opplevd sexisme i online spill for å se etter likheter og forskjeller ved håndtering av sexisme. Forskningen til Choe et al. (2020) indikerer at menn har en mer aktiv tilnærming til håndteringsstrategier, ofte i form av å svare med aggresjon, mens kvinner har en mer passiv tilnærming til håndtering av sexisme. En passiv tilnærming kan blant annet være å blokkere og rapportere vedkommende. Choe et al. (2020) viser dog til at effekten av å rapportere virker å være liten, da sexistisk oppførsel blir understraffet. Et annet funn fra artikkelen er at de fleste tilfeller av sexisme blir oversett av mottakerne, da dette har blitt normen innen e-sport, hvor de utsatte spillerne har blitt vant til utrygghet i form av sexisme (Choe et al., 2020). De som ikke blir vant med det ser ut til å slutte med e-sport, og blir derav presset ut av «the male space of video gaming» (Cote, 2017; Mortensen, 2018, s. 796).

3.0 Teoretisk rammeverk

I dette kapitlet vil jeg presentere to teoretiske perspektiv, som senere vil bli brukt til å analysere datamaterialet. Jeg anser det som essensielt å benytte et teoretisk perspektiv som fokuserer på kjønnete tilskrivninger basert på erfaringer, ettersom tidligere forskning viser at kvinner i e-sport møter utrygge situasjoner som ikke menn opplever. Derav benyttes Beauvoir (2000) sin teori, *Det annet kjønn*. Jeg tar utgangspunkt i Beauvoir (2000) sine begrep om andregjøring, kjønn som maktrelasjon, kroppen som situasjon, og frihet. Det andre teoretiske perspektivet jeg vil benytte er Steele og Aronson (1995) sin beskrivelse av *stereotypitrusse*. Sammen vil disse to teoretiske perspektivene kunne utfylle mitt empiriske datamateriale, for å belyse mitt forskningsspørsmål.

3.1 Det annet kjønn

I 1949 ble det feministiske verket *Det annet kjønn* utgitt av den franske filosofen og forfatteren Simone de Beauvoir. Hun bygger videre på tankene til tyske Hegel, hvor Beauvoirs verk i senere tid blir sett på som et av de viktigste feministiske verkene i vår tid. Et hovedpoeng i *Det annet kjønn* er hvordan kvinnen oppfattes som noe særegent, i forhold til mannen, og blir derav andregjort. «Hva er en kvinne?» starter Beauvoir (2000, s. 33) med å spørre om. Spørsmålet baserer seg på Beauvoirs (2000) utgangspunkt om at mannen blir oppfattet som det normale, mens kvinner defineres i relasjon til mannen. Med dette mener hun at den mannlige oppfatningen av verden blir anerkjent som det universelle, nøytrale og objektive. Kvinnens oppfatninger vil derav være underordnet de universelle mannlige oppfatningene (Beauvoir, 2000). Et eksempel fra e-sport er gjennom en av de mest populære e-sportssjangerne, FPS-spill, hvor sjangeren bygger på maskuline verdier som styrke og dominans. Mannen blir derav sett på som normen i spillsjangeren.

«Man fødes ikke som kvinne, man blir det» er et kjent sitat av Beauvoir (2000, s. 329) hvor hun viser til at kjønn handler om makt, og ikke kropp som det biologiske. Poenget hennes er at relasjonen mellom mann og kvinne er en maktrelasjon, hvor kvinnen blir forstått i relasjon til mannen. Beauvoir (2000) viser til at kvinner har en annen posisjon i samfunnet, og begrunner det i menns historiske tilgang på makt. Maktforholdet mellom kjønnene påvirkes

av konstante tolkninger fra omgivelsene. Menneskets tolkninger baserer seg på væremåte, handlinger, kropp og kjønn (Beauvoir, 2000). En mann og en kvinne vil med dette oppfatte omgivelsene forskjellig basert på maktforholdet mellom kjønnene. Egne erfaringer gjennom kroppslige, konkrete og subjektive opplevelser avgjør hvordan en opplever at omverden tolker ens handlinger. I e-sport vet man at menn og kvinner mottar ulike mengder trusler og hets, som vil si at individuelle erfaringer avgjør ens opplevelse. Dette betyr at kroppen ikke kan måles objektivt, men at samfunnets normer og strukturer påvirker subjektets mulighet til frihet. I e-sport, og i idrett generelt, knyttes gode utøvereegenskaper ofte til det maskuline; å kunne håndtere press, være rasjonell, og å være konkurranseorientert. Ved å kategorisere disse egenskapene som maskuline, favoriserer man samtidig mannen. Kvinnen vil derav alltid være underordnet mannen gjennom slike sosiale tilskrivninger. I idrett kan en da argumentere for at kvinnen alltid vil bli andregjort, så fremst maktrelasjonen mellom mannen og kvinnen forblir som de er.

Gjennom forståelsen av kvinnen som det spesielle, skiller Beauvoir (2000) mellom to vinklinger av andregjøring. Den første vinklingen viser til at om en kvinne etterligner mannen, vil hun mislykkes da hun ikke vil ha den kroppen som samfunnet knytter til situasjonen. Om kvinnen derimot går inn i situasjonen som kvinne vil hun også mislykkes, da hun vil befestes sin posisjon som objekt, og derav være det annet kjønn (Beauvoir, 2000). I en mannsdominert arena, som e-sport, vil kvinnen måtte tilpasse seg omgivelsene som minoritet. Ved å tilpasse seg det mannsdominerte miljøet, vil hun potensielt måtte gi avkall på enkelte kvinnelige verdier, og derav leve i en dobbeltrolle for å passe inn. Om hun ikke tilpasser seg de mannsdominerte normene, står hun i fare for å bli avvist da hun ikke passer de kjønnete normene i miljøet, og blir derav andregjort. Denne dobbeltrollen gjør at kvinner vil møte nederlag ved å enten spille en rolle og dermed endre atferd for å passe i miljøet, eller ved å overholde forventninger om tradisjonell feminitet, og derav møte nederlag fra miljøet. En slik dobbelthet begrenser kvinners mulighet innen e-sport, og kvinnens posisjon blir da andregjort.

Beauvoir (2000) skriver også om kroppens påvirkning på ens levde erfaringer, hvor hun skriver det slik: «Kroppen er ikke en ting, den er en situasjon: den er vårt grep om verden og utkastet til våre prosjekter.» (Beauvoir, 2000, s. 77-78). Levde erfaringer vil dermed være kroppslige, konkrete og subjektive opplevelser. Dette er gjennomgående viktig i Beauvoir (2000) sitt verk, hvor menn og kvinner vil ha forskjellige erfaringer av verden basert på

maktrelasjonene. Maktforholdet mellom menn og kvinner avhenger av tid og rom, hvor påvirkningene av samfunnets normer og verdier vil avhenge av kroppene. Med dette mener Beauvoir (2000) at kvinners handlingsbetingelser og muligheter avhenger av kvinnens levde erfaringer i sin kvinnekropp. Dette kan eksemplifiseres gjennom e-sport, hvor kvinner vil ha ulike levde erfaringer, samtidig som kvinner opplever at kvinnekroppen begrenser handlingsbetingelsene og mulighetene i miljøet, grunnet maktrelasjonene innad.

Hvordan en selv opplever at kroppen tolkes av verden rundt, påvirker selvoppfatning og friheten til å kunne ta egne valg. Dette kan diskuteres å være et resultat av kvinners oppdragelse som ofte påtvinger dem «kvinnelighet». Et resultat av denne tilskrivningen er ideen om at kvinnens skjebne er forutbestemt basert på biologisk kjønn:

«Småpiken skal bli hustru, mor og bestemor; hun skal styre huset akkurat slik som moren gjør, hun skal stelle barna slik hun selv er blitt stelt; hun er tolv år, og hennes historie er allerede innskrevet i himmelen; hun skal finne ut av den dag for dag uten noen gang å skape den selv; hun er nysgjerrig, men skremt når hun fremmaner dette livet der alle etappene er fastlagt på forhånd, og hver dag bringer henne ubønhørlig nærmere.» (Beauvoir, 2000, s. 360).

Her eksemplifiserer Beauvoir (2000) hvordan kvinnekroppen historisk har satt rammene for kvinners muligheter. Beauvoir (2000) mener ikke bokstavelig at kvinnens skjebne allerede er forutbestemt basert på hennes kvinnekropp, men at sosiale tilskrivninger og kjønne maktrelasjoner i samfunnet utfordrer kvinners reelle mulighet for frihet. På denne måten begrenses kvinners reelle valgmulighet av det biologiske kjønn. I *Det annet kjønn* skiller Beauvoir (2000) mellom eksistensiell, konkret og moralsk frihet. Hun viser til at gjennom en menneskelig handling vil mennesket alltid ha mulighet til å handle annerledes, noe som skaper en eksistensiell frihet. Her eksemplifiserer hun med at mennesket kan ignorere instinktene, i motsetning til dyr som handler basert på instinkter. Mennesket står fritt til å ignorere biologiske forskjeller, ettersom samfunnet for eksempel ikke bedømmer mennesket ut fra håreller øyenfarge. Beauvoir (2000) argumenterer dermed for at mennesket også har mulighet til å ignorere kjønnsforskjellene, ettersom vi har den eksistensielle friheten til å kunne ta egne valg.

Til tross for at det vises til en eksistensiell frihet, betyr det derimot ikke at alle opplever konkret frihet. Allerede fra tidlig i oppveksten viser Beauvoir (2000) til at kvinner må se seg selv i relasjon til mannen, og blir andregjort som følger av samfunnets kjønnsnormer. Et barns frihet baserer seg ofte på kjønnslige tilskrivninger, hvor gutten blir tillagt visse interesser og

ferdigheter, mens jenta blir tillagt andre. Mannen er her subjektet, den sterke og aktive, mens kvinnen er objektet, den svake og passive. Her argumenterer Beauvoir (2000) for at disse kjønnsrollene er et resultat av maktforholdet mellom kjønnene, hvor kvinnen står i en underlegen posisjon sammenlignet med mannen (Beauvoir, 2000).

Den siste formen for frihet som Beauvoir (2000) trekker frem er den moralske friheten. For å oppnå moralsk frihet er man avhengig av å kunne anerkjenne egen eksistensiell frihet, samt andres frihet til å handle i sitt eget liv. Den gjensidige anerkjennelsen er det som skiller frihet fra ufrihet. Beauvoir (2000) eksemplifiserer dette med slaveri, hvor begge parter blir låst til en ufrihet, og ingen av partene vil oppnå moralsk frihet. For at kvinners moralske frihet skal forekomme, må den realiseres gjennom mennesket. I følge Beauvoir (2000) er det først når kvinner er en del av det universelle at frihet oppstår. Med utgangspunkt i denne tankegangen vil ikke en kvinne kunne oppnå moralsk frihet i en mannsdominert arena som e-sport, før hun får en gjensidig anerkjennelse fra miljøet.

3.2 Stereotypitrussel

Steele og Aronson (1995) utviklet konseptet stereotypitrussel basert på egen forskning på stereotypier. Stereotypitrussel kan beskrives som situasjoner hvor et individ opplever at de står i fare for å kunne bekrefte negative stereotypier om egen gruppe (Steele & Aronson, 1995). Begrepet baserer seg på Steele og Aronson (1995) sin studie av intellektuelle testing av individer med afroamerikansk bakgrunn, da det var knyttet negative stereotypier til afroamerikanske intellektuelle nivå. I studien ble det rekruttert deltakere med både amerikansk og afroamerikansk opprinnelse. Deretter ble de delt i to grupper, hvor den ene gruppen fikk vite at testen ville teste intellektuelt nivå, mens den andre gruppen ikke fikk vite hva testingen skulle benyttes til. Resultatet viste at de afroamerikanske deltakerne som fikk vite at det intellektuelle nivået skulle testes, underpresterte. Til sammenligning presterte de likt med resten av deltakerne når de fikk vite at testen ikke var avgjørende for målingen av intellektuelt nivå. Forskningen argumenterer for at når trusselen oppleves stor nok til å kunne bekrefte en negativ stereotypi ovenfor egen gruppe, påvirkes prestasjonene negativt. Steele og Aronson (1995) viser ikke til hvorfor prestasjonene svekkes, men dette har i senere tid blitt forsket på.

Schmader et al. (2008) bygger videre på begrepet stereotypitrusel ved å forske på hvilke faktorer som begrenser prestasjonene til grupper som opplever negative stereotypier. Gjennom forskningen ble det dannet en integrert prosessmodell for stereotypitrusler, hvor modellen viser sammenhenger mellom stereotypitrusel og redusert kapasitet i arbeidsminnet. I modellen kommer det frem tre faktorer av stereotypitrusler som er med på å begrense prestasjoner: økt stressnivå, stress knyttet til det å bli overvåket, og eget forsøk på å begrense negative følelser eller emosjoner. Samtidig som disse faktorene begrenser prestasjonene, viser Pennington et al. (2016) til at stereotypitrusler skaper angst, negative tanker og tankevandring. Disse faktorene vil også være med på å skape en redusert kapasitet i arbeidsminnet. Pennington et al. (2016) påpeker samtidig at hvilke faktorer som skaper stereotypitrusler, avhenger av den spesifikke sosiale gruppen, da ulike stereotypier skaper ulike virkninger. Det vil derav variere fra gruppe til gruppe hvilke stereotypier som oppleves som trusler, som vil kunne bekrefte en negativ stereotypi om egen gruppe.

Enkelte studier har fokusert på spesifikke miljø, og hvilke stereotypitrusler som oppleves i gruppene. En studie av Maass et al. (2008) forsket på kjønnsstereotypier i sjakk, hvor resultatene viser hvordan kvinner opplever stereotypitrusler, som videre påvirker prestasjonene. I konkurranser hvor kjønn ikke kom frem vant kvinnene 50% av partiene, mens når kvinnene fikk vite at de konkurrerte mot menn gikk seiersprosenten ned til 25%. Maass et al. (2008) argumenterte for at det skyldtes kvinnes tilnærming til sjakkpartiene, hvor de konkurrerte annerledes mot menn. Man kan her dra paralleller fra sjakk til e-sport, hvor menn og kvinner har mulighet til å konkurrere sammen da fysiske faktorer ikke påvirker ens prestasjon. Nolla et al. (2023) har i ettertid forsket på kvinners prestasjoner i konkurranse med kun kvinner, og sammen med menn. Funnene viser i likhet med sjakkstudien til Maass et al. (2008), at kvinner underpresterer i konkurranse med menn, sammenlignet med i konkurranser med kvinner. Begge studiene argumenterer for at kvinners prestasjoner påvirkes av frykt for å bekrefte negative stereotypier om at menn er bedre enn kvinner.

4.0 Metode

I dette kapitlet redegjør jeg for mine metodiske valg i utformingen av masterprosjektet. Jeg starter med noen vitenskapsteoretiske betraktninger, samt valget av å benytte kvalitativ metode. Deretter vil jeg gjøre rede for utvalg, intervjuguide, gjennomføringen av intervjuene, samt håndtering og analyse av data. Til slutt vil forskningsprosjektet som helhet bli vurdert i form av forskerrefleksivitet, forskningens kvalitet, og etiske betraktninger.

4.1 Vitenskapsteoretiske betraktninger

I et forskningsprosjekt må man ta stilling til flere praktiske og metodiske valg. Jeg har blant annet måtte ta valg knyttet til utvalg og intervjuguide, samt blitt stilt store spørsmål som «Hvilken type kunnskap er det mulig å ha om temaet som skal studeres?» (Aase & Fossåskaret, 2014, s. 44). Det siste spørsmålet beskriver Aase og Fossåskaret (2014) som et grunnleggende epistemologisk spørsmål som sjeldent blir diskutert i samfunnsforskningens hverdag. I tillegg diskuteres det i vitenskapsteorien om «hva kunnskap er, hvordan kunnskap dannes, og hvilke kriterier som må oppfylles for at kunnskapen skal kunne anses som gyldig eller sann» (Aase & Fossåskaret, 2014, s. 45). Disse spørsmålene tolkes på mange måter i metodelitteraturen, hvor to hovedkategorier for tolkning kan beskrives som *teorien om sammenfall*, og *teorien om sammenheng* (Aase & Fossåskaret, 2014).

Teorien om sammenfall argumenterer for at den ytre virkeligheten er med på å skape kunnskap. Her vises det til en idé om at det finnes en objektiv virkelighet utenfor menneskets kunnskap og tolkning. Dette vitenskapsteoretiske paradigmet knyttes ofte til kvantitativ metode, hvor kunnskap er sann når den korrelerer med den objektive ytre virkeligheten og man identifiserer årsakssammenhenger (Aase & Fossåskaret, 2014). I motsetning til teorien om sammenfall, kobles teorien om sammenheng ofte til kvalitativ metode, hvor man søker å forklare fenomener (Kvale & Brinkmann, 2015). Her utelukker man at det er en ytre virkelighet, og anser levde erfaringer som den "objektive" sannhet (Aase & Fossåskaret, 2014). Det vil si at personlige erfaringer, oppfatninger og opplevelser legger grunnlaget for hvordan en ser på verden. Man vil gjennom kvalitativ metode kunne skape en forståelse av fenomenet som studeres, basert på informanternes egne opplevelser.

Ens forståelse av ulike fenomener vil variere fra person til person, hvor det derav ikke er mulig å skape forståelser som fanger alle menneskers virkelighetsforståelser. Gjennom sosialkonstruktivismen argumenteres det derfor for at virkeligheten er samfunnsskapt, da alle forstår verden og virkeligheten ut fra forskjellige sosiale ståsted (Tjora, 2017). Med et sosialkonstruktivistisk utgangspunkt vil en som forsker aldri være objektiv, da egne sanser og forståelser alltid vil påvirke kunnskapsproduksjonen (Okasha, 2002). Sosialkonstruktivister benekter ikke at den objektive verden finnes, men avviser at mennesker kan ha kunnskap om denne på grunn av menneskelige sanser, hvor erfaringer derav blir grunnlaget for kunnskap (Aase & Fossåskaret, 2014).

Ontologien og epistemologien, altså hvordan man oppfatter virkeligheten og gyldig kunnskap, vil ifølge et sosialkonstruktivistisk vitenskapsteoretisk paradigme basere seg på en relativistisk ontologi og en subjektivistisk epistemologi (Gilje & Grimen, 1995). Jeg plasserer min forskning innenfor det sosialkonstruktivistiske paradigmet. I mitt masterprosjekt tar jeg utgangspunkt i de kvinnelige informantenes ulike erfaringer og forståelser. Erfaringer kan ikke telles eller måles, men må forstås ut fra kontekst og fortolkning. Derav vil jeg gjennom et sosialkonstruktivistisk paradigme ta utgangspunkt i kvinnenenes kulturelle forståelse og kunnskap. Jeg søker å skape innsikt i deres levde erfaringer og opplevelser som en minoritet i e-sport. For å få frem erfaringsbasert kunnskap, kreves benyttelsen av en kvalitativ forskningsmetode.

4.2 Kvalitativ metode og intervju

I tråd med min vitenskapsteoretiske posisjon belyser jeg kvinners opplevelse av utrygghet i e-sport gjennom kvalitative intervju. Ifølge Kvale og Brinkmann (2015) ønsker man å forstå verden fra informantens perspektiv ved bruk av forskningsintervju, mens Thagaard (2018) fremhever at forskningsintervju skaper kunnskap om erfaringer, tanker og følelser. Det skilles mellom ulike former for intervju, blant annet åpne-, strukturerte-, fokus- eller semistrukturerte intervju. I et semistrukturert intervju, som er den mest benyttede formen for kvalitativ metode, er tematikkene fastsatt, hvor det blir en mer helhetlig samtale hvor spørsmålene stilles i rekkefølgen det skulle passe seg (Thagaard, 2018). I tillegg kan spørsmål da justeres slik

at det passer informantens beskrivelser, i tillegg til å kunne stille oppfølgingsspørsmål hvor det føles naturlig.

I et voksende forskningsfelt som e-sport, hvor det er behov for å skape en bredere kunnskap, er det fruktbart å benytte seg av kvalitative intervju. Det vil for eksempel være praktisk utfordrende å gjennomføre kvantitative undersøkelser på norske kvinner i e-sport, basert på det lave antallet kvinnelige e-sportspillere man kjenner til fra e-sportsmiljøet. I tillegg er det gunstig å benytte semistrukturerte intervju i e-sport ettersom forskningsfeltet er relativt nytt og i utvikling.⁵ Dette kan begrunnes i at nyere forskningsfelt innehar mange kunnskapshull, hvor erfaringsbaserte svar vil kunne fylle forståelsen av e-sporten som et voksende fenomen. I min forskningsoppgave kom det blant annet frem funn om uønsket flørting i e-sport, noe som tidligere forskning ikke har skrevet om, og som ikke ville kommet frem gjennom et kvantitativt forskningsdesign.

4.3 Utvalg

I rekrutteringsprosessen ble det gjennomført en strategisk utvelging, hvor man systematisk velger personer med egenskaper eller kvalifikasjoner som er strategiske til å kunne besvare problemstillingen (Thagaard, 2018). Jeg satte enkelte utvalgs-kriterier som informantene måtte oppfylle: (1) må ha erfaring med konkurransespilling, (2) må ha spilt for en e-sportsklubb, (3) må ha en tilknytning til Norge, og (4) må være kvinne.

Rekrutteringsprosessen startet med at jeg benyttet mitt nettverk, samt sosiale medier, til å lage en liste over potensielle informanter. Jeg har selv aktivt drevet med e-sport, og har derav opparbeidet meg en kjennskap til feltet, noe Widerberg (2001) trekker frem som en gunstig rekrutteringsmetode for kvalitativ forskning. Thagaard (2018) benytter betegnelsen *tilgjengelighetsutvalg*, hvor rekrutteringen baserer seg på selvseleksjon. Det er et begrenset antall kvinner i norsk e-sport som står frem med en offentlig profil, noe som gjør rekruttering gjennom eget nettverk gunstig. Listen over potensielle informanter var opprinnelig på 15 stykk, hvor det kun var mulig å kontakte 12 av disse, da tre hadde personvernsinnstillinger hvor man ikke kunne sende dem meldinger på de sosiale plattformene. Blant disse tolv, ønsket fem

⁵ E-sport og videospill har blitt forsket på over tid, men den strukturelle- og økonomiske utviklingen som har skjedd de siste tiårene har gjort at e-sport ikke er det samme som for 15-20 år siden (Riatti & Thiel, 2021).

kvinne å delta på forskningsprosjektet. Det ble deretter rekruttert fem nye gjennom *snøballmetoden*. Fremgangsmåten baserer seg på at man spør de allerede rekrutterte informantene om de har kontakter som potensielt kunne tenke seg til å delta på forskningsprosjektet (Thagaard, 2018). Snøballmetoden forbindes med en del etiske problemstillinger, blant annet prinsippet om informert samtykke. Jeg som forsker vil da kunne få informasjon om en tredjepart uten deres samtykke (Thagaard, 2018). Jeg håndterte dette gjennom at den opprinnelige informanten spurte tredjeparten om samtykke til å gi meg kontaktinformasjonen deres. Deretter sendte jeg ut forespørsel til de nye informantene på lik linje som de opprinnelige informantene, og prosessen fortsatte som normalt. Derav sto jeg igjen med 10 informanter, av 18 sendte forespørsler.

Utvalgets størrelse ble i stor grad begrenset av tilgangen på informanter, men jeg sier meg fornøyd med å ha gjennomført 10 intervju, da jeg føler at studien nærmet seg et *metningspunkt*. Thagaard (2018) skriver om at utvalget kan betraktes som tilstrekkelig stort når personer ikke synes å gi ytterligere informasjon om tematikken man forsker på. Jeg opplevde å møte metningspunktet mot slutten av intervjufasen, hvor mange erfaringer ble gjentakende fra tidligere intervju.

Utvalget ble kontaktet gjennom ulike sosiale medier, som Discord, Instagram, Messenger, e-post og X.⁶ E-sportspillere benytter i stor grad Discord og X som sine to største plattformer, og det ble derav naturlig å benytte disse som hovedkontaktpunkt. Informantene ble tilsendt informasjonsskriv og samtykkeskjema (se vedlegg 2). Jeg hadde et ønske om å få intervjuet spillere fra flere ulike spill. Informantene som deltok hadde erfaring fra Counter-Strike, Valorant og League of Legends. Dette er en sentral del av rekrutteringen, da spillene har ulike funksjoner innen kommunikasjon⁷ og rolletyper⁸, hvor kvinner i stor grad møter hets «in-game» (Choe et al., 2020; Hayday & Collison, 2020).

⁶ Tidligere «Twitter».

⁷ I Valorant og Counter-Strike kan man kommunisere med stemmen, mens i League of Legends er det kun mulig å kommunisere ved å skrive med tastaturet.

⁸ Rolletyper vil si at i et lagspill så er det ulike roller som skal fylles. For eksempel i League of Legends består et femmannslag av en top, jungler, mid, bot og support. Disse rolletypene var med på å skape forventninger til hva en kvinne skulle spille, noe analysen vil komme tilbake til.

Både e-sportspillere fra bredde- og toppnivå ble inkludert for å få en innsikt i utrygghet fra ulike nivå. Da det ikke er et tydelig skille mellom hva som regnes som topp og bredde i e-sport, har jeg valgt å definere toppnivå som spillere som har konkurrert internasjonalt og/eller har spilt for internasjonale organisasjoner, mens breddenivå blir satt til norske lag ettersom norsk e-sport henger bak den internasjonale utviklingen. En oversikt over utvalget blir presentert i tabell 1:

Pseudonym	Alder	Nivå	Spill
Astrid	22 år	Bredde	Valorant
Benedikte	23 år	Bredde	Valorant
Celine	25 år	Bredde	League of Legends
Dina	21 år	Topp	League of Legends
Emma	22 år	Bredde	Counter-Strike, Valorant
Frida	22 år	Bredde	Valorant
Gabrielle	25 år	Bredde	League of Legends
Hedda	22 år	Bredde	League of Legends
Iselin	25 år	Topp	League of Legends
Janne	30 år	Tidligere topp	Counter-Strike

Tabell 1: Oversikt over utvalget.

4.4 Intervjuguide

Rekkefølgen av temaene i intervjuene er avgjørende for intervjuets resultat (Thagaard, 2018). «Med et dramaturgisk perspektiv på intervju fremhever vi intervjuet som en dynamisk, meningsskapende prosess som har en emosjonell forankring» (Thagaard, 2018, s. 99). Her skrives det om intervjuets prosess, hvor det hele starter med «intervjuguidens dramaturgi». Intervjuguiden starter med nøytrale emner som er enkle å snakke om, som informantens bakgrunn, utdanning og hvordan man ble introdusert for videospill. Bruken av enkle spørsmål som krever lite refleksjon, kalles oppvarmingsspørsmål. Grunnen til at man ønsker å starte med oppvarmingsspørsmål, er at informanten skal kunne bygge tillit til meg som intervjuer.

Etter oppvarmingsspørsmålene vil det være naturlig å gå over til hovedtematikkene, hvor det kreves mer refleksjon.

Intervjuguiden går videre over til å spørre om hvilke barrierer kvinnene opplevde for likeverdig deltakelse i e-sport. Spørsmålene som tok for seg barrierer for kvinners deltakelse i e-sport var delt inn i tre kategorier basert på tidligere forskning; rammevilkår, diskriminering og stereotyper. Kategoriene ville i noen grad overlappe hverandre, og intervjuguiden fikk dermed naturlige overganger mellom tematikkene. Jeg hadde også forberedt oppfølgingsspørsmål for å skape mer refleksjon der det følte naturlig. Et eksempel på dette var på spørsmålet «Opplever du at du som kvinne kan være seg selv når du driver med e-sport?», med et oppfølgingsspørsmål som «føler du at du må bevise mer som kvinne for å få lik status som menn?» (se vedlegg 1). På denne måten får informanten mulighet til å reflektere åpent rundt tematikken selv, før jeg eventuelt stiller oppfølgingsspørsmålet som kan skape mer refleksjon rundt kvinners deltakelse i e-sport.

Når informanten hadde fått reflektert ferdig rundt barrierene for kvinners deltakelse, ble det emosjonelle nivået tonet ned ved å snakke om norsk e-sport og e-sportens plass i deres hverdag. Kategorien om norsk e-sport ble i hovedsak dannet for kvinnene som hadde erfaringer fra internasjonal e-sport, da de vil ha et bredere sammenligningsgrunnlag. Grunnen til at norsk e-sport ble inkludert i intervjuguiden baserer seg på min bacheloroppgave fra 2022. Jeg gjorde funn på at norske e-sportsklubber hadde som målsetning å inkludere flere kvinner i e-sportsklubbene (Berglund & Tjønndal, 2022). Ved å spørre om informantens erfaringer, ønsket jeg å se om klubbene har endret seg fra 2022 til 2024. Til slutt ble noen avslutningsspørsmål inkludert for å runde av intervjuet. Dette inviterte til en naturlig avslutning på intervjuet, hvor vi avsluttet med en felles tanke om at «kanskje kunnskap er første steg mot å skape like muligheter for alle». Med intervjuguiden som utgangspunkt, kan man starte med intervjuprosessen.

4.5 Gjennomføring av intervju

I forbindelse med kvalitative intervjustudier bør det gjennomføres et eller flere prøveintervju for å teste intervjuguiden, samt en selv i intervjusituasjonen (Dalen, 2011). I tillegg vil man kunne teste teknisk utstyr som diktafon og digitale plattformen som Zoom. Selv om jeg har

erfaringer med intervju fra bachelorprosjektet, var prøveintervjuet med på å gjøre intervjusituasjonen trygg igjen. Dalen (2011) viser til at studentforskere sjelden tar seg tid til å høre hva informanten sier, og vil derav slite med å skape en naturlig samtale. Dette var noe jeg til dels kjente meg igjen i, men opplevde at det skyldtes rustenhet i intervjusituasjonen. Gjennom intervjufasen ble det bedret, og etter kort tid følte intervjuene som normale samtaler. Ved å høre på prøveintervjuet opplevde jeg også at pausene ble for korte, slik at informanten ikke fikk reflektert seg ferdig. Naturlige pauser ble derav viktig for informantens mulighet for videre drøfting (Thagaard, 2018). Dette viser til viktigheten av å gjennomføre prøveintervju i forkant av intervjuprosessen.

Mitt prøveintervju ble gjennomført med en medstudent som også har tilknytning til e-sport. Tjønndal og Fylling (2021) bemerker at det er viktig at prøveintervjuet gjennomføres med noen innenfor forskningsfeltet, slik at man får svar på om enkelte spørsmål er formulert på en hensiktsmessig måte. Noen spørsmål ble dermed omformulert, fjernet eller lagt til i etterkant av prøveintervjuet, for å kunne besvare problemstillingen på en gunstig måte. Et eksempel var inkluderingen av «hvilke holdninger opplever du at venner og familie har til at du driver med e-sport?», hvor det kom frem at familiens holdninger til e-sport var avgjørende for at hun kunne delta aktivt. Det ble også her lagt til oppfølgingsspørsmål om «foreldre hadde forskjellige holdninger til at du (eventuelt) drev med annen idrett eller fritidsaktiviteter, sammenlignet med e-sport?» (Vedlegg 1). Prøveintervjuet ga meg derav mulighet til å utforske det familiære som en mulig faktor som bidro til kvinners utrygghet. Når intervjuguiden var ferdig justert, startet jeg rekrutterings- og gjennomføringsfasen.

Rekrutteringen og gjennomføringen av intervjuene til masterprosjektet foregikk januar 2023. Informantene som bor i Trondheim, fikk mulighet til å velge mellom fysiske eller digitale intervju. For de som ikke bodde i Trondheim ble det gjennomført digitale intervju via Teams. På forhånd fikk alle tilsendt informasjonsskrivet og samtykkeerklæringen, hvor alle ga muntlig godkjennelse i tråd med Sikt sine retningslinjer (se vedlegg 2 og 3).

Jeg hadde et ønske om å gjennomføre flest mulig fysiske intervju, da de fysiske omgivelsene kan påvirke intervjusituasjonen (Tjønndal & Fylling, 2021). Alle informantene som valgte fysiske intervju, fikk anledning til å velge tid og sted. Når informantene selv får velge lokasjon vil de kunne velge det som oppleves som trygge omgivelser, noe Tjora (2017) anser som viktig for å skape en god intervjuramme. Alle de fysiske intervjuene ble derav gjennomført

på ulike NTNU campuser. Dette er steder som informantene oppholder seg mye, og sannsynligvis opplever som trygge omgivelser.

I et samfunn som har blitt mer og mer digitalisert, har vi blitt kjent med digitale plattformer gjennom hjemmekontor og digital undervisning. Tjønndal og Fylling (2021) viser til at digitale intervju kan være en god erstatning til tradisjonelle ansikt-til-ansikt-intervju, og som gjør det enklere å drive forskning over et større område. I studentprosjekter er det lite rom for finansiell støtte, og derav vanskelig å drive forskning nasjonalt uten å benytte digitale intervju. Informantene fikk tilsendt en Teams-link, hvor de på forhånd fikk vite at jeg som intervjuer kom til å ha på kamera, men at de selv kunne velge hvorvidt de ønsket å benytte kamera selv. Dette var for å gjøre situasjonen tryggere for informantene. Selv om bruken av digitale plattformer ble mer benyttet under koronaperioden, har digitale intervju vært en anerkjent forskningsmetode (Tjønndal & Fylling, 2021).

De digitale intervjuene ble gjennomført som det Tjønndal og Fylling (2021) kaller «verbalt synkrone intervju». Det vil si at både intervjuer og informant er på nett samtidig, og som Thagaard (2018) argumenterer for er den intervjuformen som ligner mest på tradisjonelle ansikt-til-ansikt-intervju. Gjennom erfaringer fra digital undervisning, så kan man oppleve at digital kommunikasjon oppleves mer unaturlig enn fysisk kommunikasjon. Jeg opplevde ikke intervjuene som unaturlige, da jeg tror min forskerrefleksivitet gjør tematikken e-sport enkel å snakke om (se 4.7 Forskerrefleksivitet). I tillegg er både jeg og informantene vant med digital kommunikasjon gjennom våre erfaringer innen e-sport, noe som gjør intervjusituasjonen enklere. Utfordringen er derimot samhandling og kjemi, hvor det ikke er enkelt å vite når informanten er ferdig med et resonnement, og man ikke ønsker å vente for lenge med å svare for å unngå *klein* stillhet. I tillegg vet man ikke hvorvidt teknologien samarbeider til enhver tid, spesielt internett. Ettersom e-sport krever god internettforbindelse, og informantene driver eller har drevet med e-sport, så ble ikke det en utfordring.

Gjennomføringen av intervjuene er preget av at jeg som forsker har dannet planen for intervjuet og derav styrer intervjuet. Kvale og Brinkmann (2015) skriver om hvordan et semistrukturert kvalitativt intervju baserer seg på en asymmetrisk relasjon, hvor det tydeliggjøres at jeg som intervjuer fører samtalen. Jeg har derav et ansvar for å føre samtalen videre når det føles naturlig. Informantene er derimot med på å prege intervjuet, hvor informantene selv bestemmer hva de vektlegger som det viktigste om hvert tema (Thagaard,

2018). Det ble derav benyttet åpne spørsmål som «Hva mener du er de største barrierene for kvinner i e-sport?».

I de fleste intervjuene fløt samtalen naturlig, mens i enkelte intervju måtte jeg ta litt mer styring da informantene var litt tause i starten (Thagaard, 2018). Når informantene slet med å svare på enkelte spørsmål, ga jeg de enkelte stikkord som de kunne reflektere rundt i håp om å starte tankeprosesser, som endte opp med å skape gode resonnement. Ettersom prosjektet mitt baserer seg på erfaringer, ble det naturlig at informantene fikk fortelle om egne erfaringer, hvor enkelte ble mer dyptgående historier enn andre. Etter lange erfaringsutvekslinger ville jeg deretter føre samtalen videre til nye tematikker.

For å skape en god og trygg stemning i intervjuet benyttes det Thagaard (2018) kaller *prober*. «Prober er spørsmål eller kommentarer som uttrykker at vi lytter oppmerksomt til intervjupersonens utsagn.» (Thagaard, 2018, s. 96). Funksjonen av å benytte kommentarer som «ja...», «sant...» eller bruk av «aktive nikk» er å signalisere interesse for det informantene sier. Jeg opplevde at bruk av prober gjorde at informantene fortsatte refleksjoner, og fikk en form for bekreftelse om at de besvarer spørsmålet som ble gitt. Dette er også fordelen med å gjennomføre fysiske ansikt-til-ansikt-intervju, da kroppsspråk i større grad kommer frem. I intervjuene gjennomført på Teams, ble bruk av kamera min måte å vise kroppsspråk for å bygge tillit. Ulempen med bruk av småkommentarer, som jeg opplevde en gang i et digitalt intervju, var at en kommentar fra meg avsluttet en refleksjon, da informantene opplevde at hun svarte tilfredsstillende nok på spørsmålet.

På forhånd ble det kommunisert at intervjuene kom til å vare 30-60 minutter. Realiteten ble at de fleste intervjuene varte i 30-40 minutter, med et par unntak på 45-55 minutter. Enkelte intervju startet hurtig, mens i andre tilfeller ble det litt småsnakk før intervjuet startet. På forhånd kjente jeg to av informantene, noe som gjorde det naturlig med en del småsnakk underveis. Min opplevelse er at intervjusituasjonen i stor grad påvirker hvorvidt småsnakk var naturlig før intervjuet startet. Det oppleves litt mer unaturlig å snakke via Teams, sammenlignet med fysisk ansikt-til-ansikt. Selv om informantene ble spurt fra samme intervjuguide, var det naturlig at enkelte fikk spørsmål mer knyttet til egen hverdag. Ettersom tre av informantene hadde profesjonell erfaring ble disse spurt med en profesjonell vinkling, mens de syv andre i større grad ble spurt fra breddeperspektivet. Dette gjør det også mulig å sammenligne hvorvidt det oppstår ulike former for utrygghet basert på nivå i e-sport.

4.6 Organisering, bearbeiding og analyse av data

Når intervjuene er gjennomført, begynner organisering, bearbeiding og analyse av data (Dalen, 2011). Jeg benyttet lydopptaksappen tilknyttet Nettskjema, som er et nettbasert undersøkelsesverktøy utviklet av Universitetet i Oslo. Lydopptaket ble deretter transkribert for å videre kunne analysere datamaterialet.

4.6.1 Transkribering

På veien fra råmateriale til et ferdig analysert produkt, må intervjusamtalene transkriberes fra muntlig til skriftlig form. Kvale og Brinkmann (2015) viser til at intervjuets kvalitet ofte blir diskutert, mens kvaliteten på transkripsjonen ikke vektlegges i kvalitativ forskningslitteratur. Transkripsjon er ikke uproblematisk, da det er en svekkende og dekontekstualisert gjengivelse av intervjuet (Kvale & Brinkmann, 2015). På veien fra tale til tekst vil en kunne miste mye kontekst som oppstår i en muntlig situasjon. Det vil blant annet ikke være mulig å kjenne igjen ironi fra en transkripsjon. Fordelen med transkribering er derimot at man kan begynne å analysere funn på en strukturert måte (Kvale & Brinkmann, 2015).

Jeg transkriberte ved bruk av Nettskjema sin lydopptaksapp og transkripsjon, samt et Word-dokument. Nettskjema har nylig fått en transkripsjonsfunksjon, hvor den automatisk transkriberer intervju. Dette utkastet ble utgangspunktet, hvor jeg deretter gikk over dokumentet med lydopptaket som utgangspunkt. Den automatiske transkriberingen fungerte greit for å skape et førsteutkast, men slet med markante dialekter, samt mange fagspesifikke ord tilknyttet e-sport. Kvale og Brinkmann (2015) skriver blant annet om hvem som bør transkribere. Her viser de til at når forskeren selv transkriberer, vil en lære mye om egen intervjustil, samtidig som man vil kunne få frem sosiale og emosjonelle aspekter fra intervjusituasjonen. Selv om førsteutkastet til transkripsjonen ble dannet av Nettskjema, anser jeg det som min transkripsjon da mye måtte redigeres i ettertid. Transkriberingen ble gjennomført rett i etterkant av intervjuene, slik at de sosiale og emosjonelle aspektene enda satt ferskt i hodet.

Hvorvidt en transkripsjon kun skal inkludere ren tekst av det informanten sier, eller om pauser og følelsesuttrykk som latter og sukk skal inkluderes, avhenger av hva datamaterialet skal brukes til (Kvale & Brinkmann, 2015). For min oppgave er det kun nødvendig med ren

transkripsjon av det informantene sier, da det er informantenes erfaringer som er viktige for analysen. Resultatet ble da 10 intervju på totalt 134 A4-sider med tettpakket transkripsjon.

4.6.2 Analytisk tilnærming

Gjennom et kvalitativt forskningsdesign vil en kunne analysere datamaterialet på ulike måter. En av tilnærmingene er Eggebø's (2020) *kollektiv kvalitative analyse*. Denne analyseformen bygger på Braun og Clarke (2006) sin *tematiske analyse*, hvor man gjennomfører analysestrategien kollektivt. Eggebø (2020) viser til at samarbeid er viktig innen forskning, men at analysearbeidet ofte fremstilles i metodelitteraturen som en individuell prosess. Gjennom en kollektiv kvalitativ analyse, for eksempel med en forskningsgruppe, vil en kunne få flere tolkninger av et datamateriale, og derav være mer rustet for å skape ny kunnskap.

Jeg benyttet derav kollektiv kvalitativ analyse som analysestrategi. Strategien ble gjennomført i et analyseseminar sammen med veileder, en medstudent og et annet medlem av forskningsgruppen RESPONSE. Dette analyseseminalet ble gjennomført over to dager, hvor vi første dag analyserte medstudentens datamateriale, mens vi den andre dagen analyserte mitt materiale. I den videre redegjørelsen av gjennomførelsen av kollektiv kvalitativ analyse, tar jeg kun utgangspunkt i dagen vi analyserte mitt datamateriale.

Kollektiv kvalitativ analyse tar for seg fire trinn: (1) felles gjennomgang av datamaterialet, (2) temakartlegging, (3) temagruppering, og (4) disposisjon og arbeidsplan (Eggebø, 2020). I forkant av analyseseminalet må man i tillegg gjennomføre et grundig forberedelsesarbeid for å få størst mulig utbytte av seminalet (Eggebø, 2020). Forberedelsen besto av at samtlige deltakere må lese transkripsjonene på hvert enkelt intervju, samt skrive sammendrag på disse. Eggebø (2020) skriver at en sentral del av forberedelsen er benyttelsen av sammendrag, for å unngå å benytte fulle transkripsjoner under seminalet. Når sammendragene var utarbeidet, skulle man deretter idémyldre for å finne relevant forskning og teori som kunne knyttes til rådataen.

Det første vi gjorde under analyseseminalet var å ta for oss det første trinnet; felles gjennomgang av datamaterialet (Eggebø, 2020). Eggebø (2020) viser til at man kan gjennomføre dette på ulike måter, hvor vi valgte å lage et A3-ark per intervju (Se Figur 1). Her skulle alle skrive stikkord som en fant relevant fra sammendragene. Når alle hadde skrevet sine

stikkord på alle 10 intervjuene, satt vi igjen med 10 ark som definerte hvert intervju. I denne prosessen viser Eggebø (2020) til viktigheten av å ikke diskutere eller kommentere ulike aspekter under prosessen, da det både er tidseffektivt og gjør at man ikke blir farget av andres refleksjoner. Man vil da få et helhetlig inntrykk av datamaterialet før man senere vil få tid til å drøfte rundt tematikkene. Jeg opplevde det å kunne reflektere selvstendig som givende, da man vil sitte igjen med fire ulike tolkninger, kontra en felles tolking. Styrken ved å gjennomføre en tematisk analyse kollektivt er nettopp det å få frem flere tolkninger, som derav styrker dataanalysen.

I det andre trinnet skulle vi sammen kartlegge hvilke tematikker som gikk igjen i de 10 intervjuene. Denne prosessen omtales ofte i metodelitteraturen som koding eller kategorisering, hvor man som forsker vil finne mønster og tematikker i råmaterialet (Thagaard, 2018). Vi startet med å lage et felles tankekart på et A2 ark, hvor vi skrev ned alle tematikkene og refleksjonene som kom frem i intervjuene (Se figur 1). Deretter plukket vi ut de mest relevante, og førte tematikkene på 10 ulike A3-ark som temaoverskrifter. Gjennom temakartleggingen kom vi frem til 10 tematikker: (1) stereotyper, (2) utrygghet, (3) seksualisering og objektivisering, (4) håndtering, (5) omvendt bevisbyrde, (6) organisering og rammevilkår, (7) flørting, (8) trusler og hets, (9) kulturforskjeller og nyanser, og (10) kjønnsnormer.

Tredje steg i den kollektive kvalitative analysen er temagrupping (Eggebø, 2020). Her ser man etter hvilke kategorier som henger sammen, og hvilke som kan benyttes som underkategorier (Thagaard, 2018). Her flyttet vi arkene med tematikker frem og tilbake mens vi diskuterte for å finne en rød tråd for hva som henger sammen, og hvilke tematikker som måtte utelates fra oppgaven. Dette var både det mest givende og utfordrende, da jeg sitter på store mengder data jeg ønsker å presentere, men hvor enkelte ting må utelates for å skape en sammenhengende oppgave. Etter å ha diskutert gjennom ulike kombinasjoner og vinklinger, endte jeg opp med å utelate følgende tematikker: (6) organisering og rammevilkår, (9) kulturforskjeller og nyanser, og (10) kjønnsnormer. I tillegg ble (3) seksualisering og objektivisering underlagt kategorien om trusler og hets, da disse utfylte hverandre. Gjennom trinn tre har man dermed funnet fire ulike hovedtematikker, med ulike underkategorier. Planen for hvilke kategorier som skulle være med ble seende slik ut:

1. Utrygghet (gjennom et ambivalent forhold)

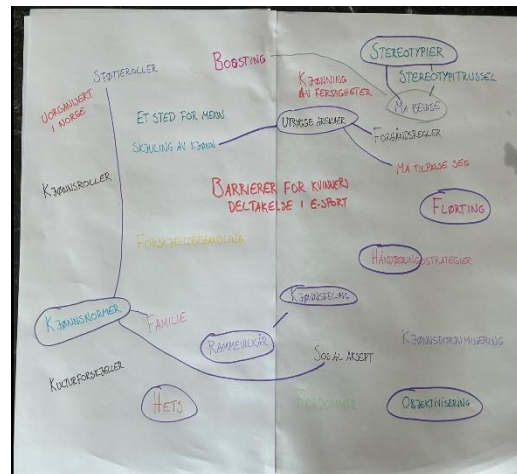
2. Stereotyper → Omvendt bevisbyrde
3. Trusler og hets → Flørting, objektivisering og seksualisering
4. Håndtering av utryggheten

Til slutt, i trinn fire, lagde vi en disposisjon og arbeidsplan for masteroppgaven. I tråd med Eggebø (2020) diskuterte vi her artikler og teorier opp mot de utvalgte tematikkene. I etterkant av denne prosessen følte jeg at den kollektive kvalitative analysen har gitt meg en tydelig plan for videre arbeid. Eggebø (2020) anbefaler å begynne skriveprosessen rett etter analyseseminaret, da analyse- og skrivearbeidet skjer gjennom skriveprosessen. Den videre skrive- og analyseprosessen skjedde individuelt, med utgangspunkt i de fruktige diskusjonene gjennomført kollektivt.

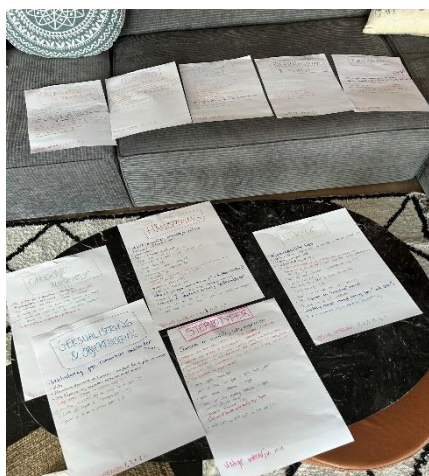
Trinn 1: Gjennomgang av datamateriale



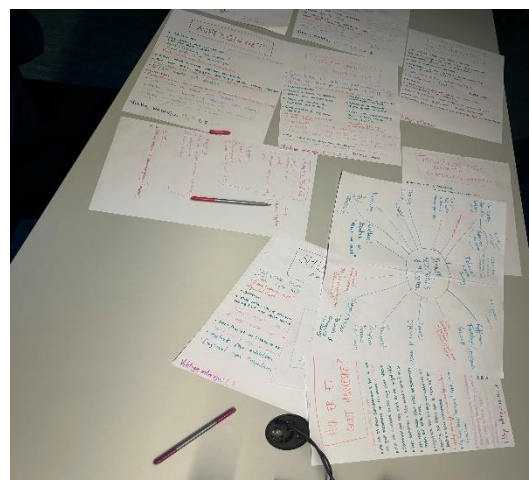
Trinn 2: Temakartlegging



Trinn 3: Temagruppering



Tema 4: Disposisjon og arbeidsplan



Figur 1: Oversikt over de ulike trinnene i kollektiv kvalitativ analyse

Eggebø (2020) argumenterer for at kollektiv kvalitativ analyse er en god metode for å håndtere forvirring i analysearbeid. I og med at dette er en studentoppgave, hvor jeg tidligere kun har forskningserfaring fra bacheloroppgave, vil en slik prosess gjøre analysearbeidet tydeligere. Gjennom givende diskusjoner ble jeg mer sikker på datamaterialet, som vil være med på å stryke analysearbeidets kvalitet. Gjennom å analysere i fellesskap vil man også være sikrere på at man ikke har utelatt noe relevant datamateriale. Hele analyseprosessen, dannet av Eggebø (2020), har vært givende for videre skriveprosess, og en analysemetode jeg mener er undersøkt i metodelitteraturen.

I etterkant av analyseseminaret startet det individuelle analysearbeidet. Her startet jeg med å plukke ut sitater knyttet til de utvalgte kategoriene, og deretter sette dem i en tenkt rekkefølge. Det er utfordrende å ta store beslutninger knyttet til struktur, men jeg opplevde dette som fruktbart, da jeg fikk en tydelig struktur på hvordan analysen skulle se ut, noe som gjorde skriveprosessen enklere. Den røde tråden gjorde det også mulig å knytte teori og tidligere forskning til gitte tematikker. Mine opplevelser, både fra analyseseminar og individuell analyse, er at gode forberedelser har stor betydning for resultatet.

4.7 Forskerrefleksivitet

Nilssen (2012) og Tjora (2017) anser forskerrefleksivitet som en viktig praksis i kvalitativ forskningspraksis. Tjora (2017) påpeker at forskerens engasjement kan ansees som støy, men også som en nødvendig ressurs. Når et prosjekt foregår i et miljø man har god kjennskap til, kommer vi tettere på personen og minker den sosiale avstanden til informanten (Thagaard, 2018). Jeg er tidligere e-sportsutøver, hvor jeg har vært signert av Tromsø IL for å konkurrere for dem i e-serien. Dette gjør at jeg har opparbeidet meg kunnskap om fagfeltet, og forstår derav terminologien godt. Innen e-sport benyttes enkelte ord og uttrykk som kan være vanskelig å forstå for personer uten forhold til miljøet. Mitt forhold til e-sport vil derfor være med på å skape tillit mellom meg og informantene.

På den andre siden kan min bakgrunn diskuteres å være en begrensning, da feltet kan bli for nært (Thagaard, 2018). Hvilken rolle og kunnskap man innehar påvirker tolkninger og forståelser man skaper i intervjusituasjonen, noe litteraturen viser til; «All forståelse er bestemt av en forforståelse eller forståelseshorisont.» (Dalen, 2011, s. 16). Gjennom å ha en

forforståelse av fagfeltet, vil man kunne slite med å se nyanser og inntrykk som informantene kommer med. Man streber altså etter å skape en kritisk distanse til materialet (Thagaard, 2018). I intervjusituasjonen vil man i første rekke fortolke direkte uttalelser, men blir senere videreutviklet i en samhandling mellom forsker og det empiriske datamaterialet (Dalen, 2011).

I hele forskningsprosessen, fra første kontakt med informantene, til analysering av datamaterialet, var det avgjørende å være bevisst på både fordelene og utfordringene som min egen forskerrefleksivitet ville kunne medføre. I mitt masterprosjekt innebærer det å være en nysgjerrig student med et ønske om å innhente kunnskap fra e-sportsmiljøet. Ved å være bevisst på at egne fortolkninger, vil man kunne skape en analytisk distanse, hvor man ikke lar egne tolkninger farge datamaterialet, og derav skape objektive analyser (Nilssen, 2012). En annen fordel med egen forskerrefleksivitet er tilgangen på informanter. Det norske e-sportsmiljøet er relativt lite, og da spesielt for kvinner. På forhånd var jeg spent på hvorvidt jeg ville få nok informanter, men rekrutteringsprosessen gikk veldig greit, da kvinnene også ønsket å bidra med erfaringer for å gjøre e-sport til en bedre plass for kvinner.

I et e-sportsmiljø er det ikke naturlig å ta tittelen som «forsker», da dette vil skape en avstand til feltet. Jeg benyttet Thagaard (2018) sine råd om å ufarliggjøre situasjonen, da intervjusituasjonen er ny for mange av informantene. Jeg benyttet derav titler som «masterstudent» eller «e-sports-entusiast» for å skape en sosial relasjon og tillit ved introduksjonen. Ved å fremlegge mine intensjoner med oppgaven skapte det også tillit, da kvinnene ønsket å vise at det å være kvinne i e-sport medfører ulike barrierer.

Det er dog ikke gitt at jeg som tidligere mannlig e-sportsutøver vil få denne tilliten blant kvinnene, da kvinner opplever utrygghet i e-sport, hvor utfordringene ofte stammer fra menn i miljøet. På den ene siden opplever jeg å må skape en tillit til informantene, samtidig som jeg opplevde at kvinnene var svært åpne med sine erfaringer. Jeg tror åpenheten skyldes at kvinnene vet at jeg vil fremsnakke deres side av utfordringene, og muligens viktigheten av at en mann fremsnakker kvinnenens sak. Som mann i et mannsdominert miljø føler jeg på et ansvar om å snakke kvinnenens sak, da jeg vet at det som skjer i dagens e-sport er feil på mange nivå. Ved å ha privilegier innad i et miljø, følger det med et ansvar om å skape privilegier for de marginaliserte gruppene.

4.8 Forskningens kvalitet

I kvalitativ forskning benyttes ofte ulike kvalitetskriterier for å kunne vurdere kvaliteten av en studie (Tjora, 2017; Thagaard, 2018). Gjennom min kvalitative studie ønsker jeg å redegjøre for forskningens pålitelighet, gyldighet og generaliserbarhet.

Pålitelighet, eller reliabilitet, stiller spørsmål ved om forskningen er gjennomført på en pålitelig og tillitsvekkende måte (Thagaard, 2018). I motsetning til i kvantitativ metode, hvor man ønsker å finne repliserbarhet, vil ikke dette være mulig i kvalitativ forskningsmetode. Dette skyldes at i en intervjukontekst vil ikke svarene tolkes likt fra forsker til forsker, da vi innehar ulike paradigmer, hvor kvalitativ forskning derav vil variere ut fra forskerens paradigme. Som diskutert i 4.7 Forskerrefleksivitet, så er forskerens rolle med på å påvirke hvilke resultater som kommer frem i kvalitativ forskning. Ettersom man aldri vil være objektiv i et forskningsprosjekt, vil fremleggingen av egen rolle være med på å skape pålitelighet. En annen ting som gjør forskningen pålitelig, er hvordan prosessen er transparent (Thagaard, 2018). Med det menes det å skape en «gjennomsiktighet» hvor alle beskrivelser om innsamling, bearbeiding og analyse av data blir lagt frem på en grundig måte (Thagaard, 2018). For å sikre god transparens, og derav pålitelighet, er hele fremgangsmåten grundig beskrevet gjennom dette metodekapitlet.

Gyldighet, eller validitet, i forskningsprosjekter handler om hvorvidt resultatene man får samsvarer med det man ønsker å forske på (Tjora, 2017; Thagaard, 2018). Her argumenterer Tjora (2017) for at metoden skal måle det som først er planlagt, og ikke andre saksforhold. En måte å sikre gyldighet i kvalitative forskningsprosjekt, er ved å benytte intervjuguide (Vedlegg 1). Spørsmålene er forankret i funn fra tidligere forskning. Dette gjør at prosjektet vil holde seg innenfor en fast ramme, hvor informantene samtidig får uttrykke fritt om sine egne erfaringer rundt tematikken. Hvorvidt de metodiske valgene jeg har gjort er hensiktsmessig i forhold til det jeg skal undersøke, er sentralt for å kunne vurdere hvorvidt prosjektet er gyldig. En styrke ved min oppgave er at analysearbeidet er gjort kollektivt, noe som gjør at flere fortolkninger bidrar til et gyldig resultat (Thagaard, 2018). Ved å nå ha lagt frem mine metodiske valg, inviterer jeg leseren til å kunne ta kritisk stilling til forskningens gyldighet.

Generaliserbarhet handler om hvorvidt resultatene kan overføres til andre grupper enn de som faktisk er forsket på (Tjora, 2017). I kvalitative studier søker man en forståelse av en begrenset del av virkeligheten, og det vil derav være forskerens tolkninger som potensielt kan overføres til andre sammenhenger. E-sport er en mannsdominert arena, hvor man kan argumentere for at enkelte resultater kan overføres til andre mannsdominerte idretter som basketball eller ishockey. Det som skiller e-sport fra andre mannsdominerte arenaer, er at mye skjer anonymt, ofte gjennom ugjenkjennelige brukernavn. Kvinners opplevelse av utrygghet kan derimot argumenteres å fremkomme i andre mannsdominerte arenaer, hvor utryggheten også håndteres på ulike vis. Man kan tenke seg til at kvinner også opplever kjønnsstereotyper i idretter som basketball og ishockey, og derav en stereotypitrusel. De erfaringsbaserte resultatene som kvinnene i e-sport delte, kan være en indikasjon på hvordan andre underrepresenterte kvinnelige grupper opplever sitt miljø. Kunnskapsproduksjon innen e-sport kan være en start på å bedre kvinners hverdag i mannsdominerte miljø.

4.9 Etske betraktninger

I forskningsetikkloven står det skrevet: «Forskere skal opptre med aktsomhet for å sikre at all forskning skjer i henhold til anerkjente forskningsetiske normer. Dette gjelder også under forberedelser til forskning, rapportering av forskning og andre forskningsrelaterte aktiviteter.» (2017, § 4). Forskningsetikkloven viser her til «anerkjente forskningsetiske normer», noe som viser til lover, regler og retningslinjer, samt etiske refleksjoner av egne valg (Tjønndal & Fylling, 2021). Gjennom egne refleksjoner vil man også måtte utøve forskningsetisk skjønn, da regelverk ikke dekker alle spesifikke forskningssituasjoner. Tjønndal og Fylling (2021) viser til tre hovedelementer man må ta høyde for, for å bevare god forskningsetikk: frivillig deltakelse, anonymitet & konfidensialitet, og åpenhet & redelighet ovenfor informantene. For å ivareta de etiske aspektene er også retningslinjene til De nasjonale forskningsetiske komiteene (NESH, 2021) benyttet. De forskningsetiske retningslinjenes funksjon beskrives slik: «Retningslinjene er rådgivende og skal bidra til å utvikle forskningsetisk skjønn og refleksjon, avklare etiske dilemmaer, fremme ansvarlig forskning og forebygge uredelighet.» (NESH, 2021, s. 7). I tillegg er forskningen godkjent av Sikt, og bekrefter at behandlingen av personopplysninger er lovlig så fremst den gjennomføres som oppgitt i meldeskjemaet (Se vedlegg 3).

Frivillig deltakelse handler om at hvert individ selv skal få bestemme hvorvidt hen ønsker å delta i prosjektet. Frivillig deltakelse krever et informert samtykke, som vil si at informantene skal ha tilgang på all relevant informasjon om prosjektet før de svarer på hvorvidt de ønsker å delta (Tjønndal & Fylling, 2021). Denne informasjonen presenteres både gjennom informasjonsskrivet (se vedlegg 2), samt i forkant av intervjuet hvor jeg igjen vil gjennomgå relevant informasjon til informantene. I informasjonsskrivet presenterer jeg meg selv, formålet med oppgaven, hva det innebærer å delta, og informantenes rettigheter. Informantene fikk også informasjon om at de til enhver tid vil kunne trekke seg, samt å ikke svare på spørsmål om de ikke ønsket. Dette i tråd med Tjønndal og Fylling (2021) sitt punkt om åpenhet og redelighet. Thagaard (2018) viser derimot til en utfordring når det kommer til informert samtykke i kvalitativ forskning. Om man gir for detaljert informasjon om prosjektet vil deltakernes atferd kunne bli påvirket. I min forskning ønsker jeg erfaringsbaserte resultater, og er derav avhengig av at informantene ikke er påvirket av mine holdninger til tematikken.

Et annet prinsipp for å ivareta god forskningsetikk er konfidensialitet. NESH (2021, s. 24) presiserer: «Hvis forskere lover informanter konfidensialitet, er det et løfte om at informasjonen fra forskningen skal behandles fortrolig og ikke formidles videre på måter som går ut over avtalen. Forskeres troverdighet og deltakeres tillit til forskning er nært knyttet til denne konfidensialiteten». For å ivareta konfidensialiteten skal informasjon anonymiseres slik at man ikke kan identifisere informantene i prosjektet. I mitt prosjekt blir dette ivaretatt gjennom transkripsjon, hvor navn og e-sportklubb blir anonymisert. Navnene blir erstattet med pseudonymer. Ettersom jeg benytter kollektiv kvalitativ analyse, er det også viktig å anonymisere datamaterialet i forkant, slik at de andre involverte heller ikke skal kunne kjenne igjen informantenes identitet. En annen måte man ivaretar konfidensialiteten er gjennom sikker lagring av informasjon. I tråd med NTNU (u.å.) og Sikt (u.å.) sine anbefalinger om sikkerhet, benyttet jeg Nettskjema sin lagringstjeneste for trygg lagring. Her er det kun jeg som har tilgang på råmaterialet, hvor intervjuene i neste steg ble anonymisert.

Thagaard (2018) presenterer et annet prinsipp, som tar for seg informanters mulige konsekvenser av å delta i forskningsprosjekt. NESH (2021, s. 27) presiserer: «Forskere har ansvar for å unngå at forskningsdeltakere blir utsatt for skade og urimelig belastning som følge av forskningen. Deltakere kan samtykke til en viss risiko for ubehag og belastning». I min forskning er det ingen mulighet for fysiske skader, men man vet ikke på forhånd hvorvidt

erfaringer fra e-sport kan være traumatiserende for hver enkelt. Det var derav viktig for meg å påpeke at man ikke trengte å besvare spørsmål om man ikke ønsket, samt at informanten alltid kunne ta kontakt med meg i ettertid om hun hadde spørsmål. Informasjonen som kommer frem gjennom intervjuene vil ikke kunne skape negative virkninger for dem i ettertid, da prinsippet om konfidensialitet beskytter deltakernes integritet (Thagaard, 2018). På etiske spørsmål er det sjelden fullgode svar. De formelle retningslinjene vil da ikke kunne erstatte de etiske avveininger, og man som forsker vil ha et moralsk ansvar gjennom hele forskningsprosessen (Thagaard, 2018).

5.0 Analyse

Analysen består av fire tematiske deler. Den første delen (5.1) tar for seg kvinners ambivalente forhold til e-sport. Deretter kommer det frem to former for utrygghet som skaper barrierer for kvinners deltakelse: stereotyper (5.2) og trusler, hets og flørting (5.3). Til slutt vil jeg analysere hvordan kvinner håndterer utryggheten (5.4).

5.1 Kvinner og e-sport: Et ambivalent forhold

Det empiriske materialet viser hvordan kvinner opplever barrierer ved deltakelse i e-sport på ulike nivå. En av barrierene som begrenser kvinners muligheter for likestilt deltakelse stammer fra kjønnete samfunnsnormer om hvem e-sport er en passende aktivitet for:

«Fra et historisk perspektiv ble idrett sett på som en "manneting", og dette opplever jeg i e-sport også. [...] Menn får mulighet til å drive med e-sport uhindret, mens kvinner møter motgang fra samfunnets forventninger. Hvorfor skal ikke jeg få bruke tid på det jeg liker?» (Celine)

«E-sport blir automatisk knyttet til menn, ettersom det er en mannsdominert arena. Da er det vanskelig å bli likestilte.» (Emma)

Celine opplever at menn og kvinner blir møtt med ulike "samfunnsforventninger", og derav begrenser kvinners mulighet for likestilt deltakelse i e-sport. Når fritidsaktiviteter kjønnnes, slik sitatene viser, vil enkelte grupper bli marginaliserte. E-sportens mannsdominerte historie og kultur, utfordrer her kvinners mulighet til å bli likestilte. Dette kan tolkes som en av hovedårsakene til at e-sport har et urealisert potensial til å kunne være en likestilt fritids- og idrettsarena (Hayday & Collison, 2020). Kjønnningen av e-sport påvirker kvinners mulighet for deltakelse, hvor Benedikte opplever å ikke passe inn:

«Man får inntrykk av at kvinner ikke er like flinke som menn, og da får man litt "imposter syndrome"»⁹ (Benedikte)

Sitatet til Benedikte indikerer at normen for en e-sportsutøver er en mann og at kvinner blir sett på som en raritet i miljøet. Beauvoir (2000) kaller dette en maktrelasjon, hvor den mannlige oppfatningen blir sett på som det universelle, nøytrale og objektive. Benedikte opplever at hun ikke passer inn i e-sporten, noe som baserer seg på den mannlige

⁹ «Imposter syndrome», kalt bedragersyndrom på norsk, er en betegnelse på et psykologisk fenomen når en person føler hen ikke har tilstrekkelig med kunnskap, ferdigheter eller oppnåelser i sitt felt. Her ment som at Benedikte opplever at kvinner blir sett på som dårligere enn menn i e-sport, og derav ikke føler hun strekker til.

oppfatningen om at e-sport er en arena for menn (Mortensen, 2018). Sitatet til Beauvoir (2000, s. 329) «Man fødes ikke som kvinne, man blir det» reflekteres på denne måten i informantenes erfaringer. Hvilket biologisk kjønn man fødes som påvirker ikke ens prestasjoner i e-sport (Paaßen et al., 2017; Shen et al., 2016), men Benedikte forteller likevel om hvordan hun opplever å ikke passe inn fordi hun er kvinne. Kvinner blir altså gjort til det spesielle, basert på maktrelasjonen som har oppstått mellom kjønnene i e-sport. En slik andregjøring av kvinner i e-sport virker også å være en av grunnene til at kvinner er underrepresentert i e-sport:

«Jeg tror mye av grunnen til at kvinner er så underrepresentert kan kobles til samfunnets kjønnsnormer. I dagens samfunn blir gutter eksponert for videospill, mens jenter må finne andre hobbyer. Jeg husker da jeg vokste opp så var jeg den eneste jenta i min omgangskrets som hadde foreldre som eksponerte meg for spill.» (Janne).

Jannes erfaringer kan forstås som et eksempel på hvordan samfunnet historisk har dannet kjønnsnormer basert på maktrelasjoner. Beauvoir (2000) argumenterer for at det ikke er penis (mannskroppen) som gir mannen privilegier, men at privilegiene kommer av samfunnets definisjon av mannen som normen og kvinnen som *det andre*. Dette vises i Jannes sitat når hun sier at gutter får tilgang på videospill tidlig, mens hun som jente «måtte finne andre hobbyer». Jannes erfaringer kan også kobles til Beauvoirs forståelse av frihet. I følge Beauvoir (2000) har mennesket eksistensiell frihet til å kunne ta egne valg, og da mulighet til å velge hobby selv, noe Janne viser at ikke alltid er tilfelle knyttet til e-sport. Mennesket har *mulighet* til å ignorere samfunnets kjønnsnormer, og *kan* derav gjøre kjønnene likestilte.

Beauvoir (2000) viser likevel at ikke alle kvinner opplever konkret frihet, da kjønnsrollene skaper en maktrelasjon mellom menn og kvinner. Basert på sitatet til Janne er maktrelasjonen med på å begrense kvinners konkrete frihet. I tillegg står også mennene i e-sport ansvarlig for å kunne gi kvinner moralsk frihet (Beauvoir, 2000), da moralsk frihet avhenger av andres anerkjennelse for å oppstå i miljøet. Menn kan gi kvinner moralsk frihet ved å anerkjenne deres posisjon i e-sport, hvor fritidsaktiviteten må ansees som en likeverdig arena. Det er først når kvinner er en del av fellesskapet, det universelle, at kvinner oppnår frihet. Med utgangspunkt i Beauvoirs (2000) frihetsforståelse, har kvinner mulighet til å bli en del av det universelle, og derav likestilt i e-sport, så fremst de blir anerkjent som en del av det universelle blant resten av miljøet.

Kjønnsnormer og kvinners opplevde frihetsgrad blir derimot ikke bare begrenset innad i e-sportsmiljøet. Emma, Benedikte og Astrid viser til foreldres påvirkningsgrad som en viktig del av å kunne ha e-sport som sin hobby:

«Jeg hadde en venninne som ønsket å prøve e-sport, men fikk beskjed av foreldrene om at hun heller kunne prøve hest.» (Emma)

«Jeg har hatt veldig støttende foreldre, så det har gjort meg trygg nok til å kunne drive med e-sport.» (Benedikte)

«Mamma og pappa var negative til e-sport i starten. [...] Det var ganske vanskelig [...] Men i senere tid har de blitt mer positive, da de har fått mer kunnskap om betydningen e-sport faktisk kan ha for enkelte.» (Astrid)

Emma forteller om hvordan en venninne blir tillagt interesser som foreldrene anser som mer egnet for jenter, og derav det Beauvoir (2000) kaller for påtvunget "kvinnelighet". Også tidligere forskning viser at foreldre påvirker kvinners mulighet til å være en del av en mannsdominert arena som e-sport (Balakina et al., 2022; Darwin et al., 2021). Tidligere forskning viser at om kvinner hadde fått like muligheter for deltakelse i e-sport som menn fra barndommen av, hadde de vært på samme ferdighetsnivå (Ratan et al., 2015). Foreldrene som Emma sikter til er derav med på å videreføre sosiale kjønnsnormer, hvor kvinner er tillagt andre hobbyer og aktiviteter enn menn. På den andre siden kan foreldre også ha en positiv effekt på deltakelsen, hvor Benedikte viser til hvordan foreldrene hennes var med på å skape trygghet ved å akseptere e-sport som hennes hobby. Den tidlige tryggheten gjorde at Benedikte kunne drive med hennes interesse uten negativ påvirkning fra sine støttespillere. Astrid erfarte det motsatte av Benedikte, hvor det opplevdes utfordrende at foreldrene var negative til deltakelse i e-sport. Hun fikk derimot en økt støtte da foreldrene ble tillagt mer kunnskap om e-sport, og anerkjente hva e-sport som arena faktisk kan bety for enkelte.

Astrids sitat kan samtidig tolkes som et uttrykk for at hun har et ambivalent forhold til e-sport. For selv om informantene uttrykker barrierer og utrygghet¹⁰ på ulike nivå, oppleves e-sport å være en viktig del av livene deres. E-sportens betydning er noe Gabrielle, Frida og Astrid forteller om:

«På barneskolen ble jeg mobbet, så spill og e-sport ble et trygt sted hvor jeg kunne koble ut hverdagen. E-sport har vært veldig viktig for meg og min egen utvikling. Godt å føle på et fellesskap man tidligere ikke har opplevd på andre arenaer. Det er nok det som har holdt meg gående.» (Gabrielle)

¹⁰ Mer om utrygghet i kapittel 5.2, 5.3 og 5.4.

«Etter å ha flyttet mye i oppveksten, var det vanskelig å bli inkludert i allerede etablerte miljøer i tradisjonell idrett. E-sport gjorde det mulig for meg å skape et eget sosialt nettverk.» (Frida)

«E-sport har blitt den viktigste sosiale arenaen for meg, og jeg er usikker på om jeg holdt ut i studiebyen hadde det ikke vært for e-sport som min sosiale arena. [...] E-sport er ofte min safe-space.» (Astrid).

Gabrielle, Frida og Astrid viser alle til at e-sport er en viktig arena i deres liv, hvor de i krevende tider kunne benytte e-sport som deres fristed. Barr og Copeland-Stewart (2022) kaller dette for virkelighetsflukt, eller eskapisme, hvor man benytter en arena som e-sport, til å koble ut hverdagen. Gabrielle og Astrid kunne da gå inn i et eget univers, hvor de kunne oppleve sosial tilhørighet. En studie av Martoncik (2015) viser at e-sport kan ha positive effekter på mental helse, hvor det skapes sosial tilhørighet og kan være med på å takle stress i hverdagen. Man kan derav argumentere for viktigheten av at e-sportsmiljøer er likestilte arenaer, når man ser at mange kvinner har positiv nytte av den sosiale tilhørigheten som skapes. Sosial tilhørighet er også noe Frida forteller om i sitt sitat. For henne ble e-sport en viktig arena for inkludering og mangfold. E-sport har mulighet til å skape inkludering på en annen måte enn tradisjonell idrett, hvor Frida opplevde at mangfoldet kom mer til sin rett. I en åpen og trygg gruppe vil man i e-sport kunne delta på like premisser uavhengig av kjønn, størrelse, legning, hudfarge eller funksjonsevne.

Kvinner ambivalente forhold til e-sport preges av både barrierer, utrygghet og e-sportens sosiale betydning. På den ene siden møter kvinnene på kjønnsstereotyper, trusler og hets som utfordrer kvinners mulighet for deltakelse i e-sport. På den andre siden ser den sosiale betydningen ut til å veie opp for utryggheten, da informantene forteller om e-sportens sosiale betydning i deres liv. Denne ambivalensen gjør at kvinner må navigere en kompleks dynamikk, gjennom å måtte balansere risikoen for utrygghet opp mot gevinsten av de sosiale fordelene av deltakelse i e-sport. Gjennom denne oppgaven vil jeg videre utfordre dagens e-sport på hvilke barrierer kvinnelige spillere møter, slik at det ambivalente forholde forhåpentligvis kan gå over til å bli et positivt forhold mellom e-sport og kvinner.

5.2 Kvinner og kjønnsstereotyper i e-sport

Det er mange myter om e-sport, blant annet usunne ungdommer som sitter på gutterommet og kaster bort tiden sin (Williams, 2005). Denne oppfatningen har endret seg gradvis med tiden ifølge Taylor (2012), hvor profesjonaliseringen av e-sport har skapt et bilde av dedikasjon og

seriøse utøvere. Astrid og Celine viser derimot til at den historiske stereotypien enda eksisterer:

«Mange tenker at e-sport betyr at du ikke dusjer på en uke, og at du ikke er sosial.» (Astrid)

«Om man spiller blir man sett på som lat, usosial og at man kaster bort tiden sin [...] Man blir også tillagt forventninger om hvilken type person man er, ofte "åja, du er en sånn jente".» (Celine)

Disse stereotypiene, som ikke nødvendigvis er knyttet til kjønn, er med på å begrense individets frihet. Beauvoir (2000) ville her argumentert for at samfunnet begrenser e-sportsutøveres moralske frihet. Astrid og Celine viser til den tradisjonelle holdningen om at e-sport oppfattes som usosialt og usunt. Celines opplevelser om at «åja, du er en sånn jente», er noe hun utdyper mer om, hvor hennes erfaringer knyttes til at kvinner ikke skal drive med e-sport:

«Jeg vokste opp med to brødre, hvor de fikk mer maskuline spill, mens jeg ble tilbudt mer enkle feminine spill. Så allerede der ble det ilagt en kjønnsforskjell. [...] Jeg tror kvinner henger bak i e-sporten på grunn av sosiale barrierer fra oppveksten av, hvor gutter får mulighet til å spille fra tidlig alder, mens jenter blir tilegnet andre hobbyer. [...] Jeg opplever at holdninger til kvinner i samfunnet er med på å skape en barriere for kvinners deltakelse i e-sport [...] Samfunnet har andre forventninger til meg som kvinne.» (Celine)

Tidligere forskning argumenterer for at kjønnskjevheten i e-sport skyldes kjønnsnormer og -stereotyper fra samfunnet (Madden et al., 2021). Videreføringen av kjønnsnormer sees på som en prosess fra tidlig alder, hvor man blir integrert inn i et formet samfunn. Celine viser til denne prosessen, hvor hun ikke fikk lik tilgang på spill som brødrene sine. Kvinners frihet blir her begrenset, og derav underlagt menn i e-sportsmiljøet. Også i media er det en forventning om at e-sportsutøvere er menn, hvor kvinner i e-sport fikk mer oppmerksomhet for å være kvinne enn e-sportsutøver (Rogstad, 2023). Kim og Kim (2022) kaller andregjøringen av kvinner i e-sport en ond sirkel, hvor andregjøringen fører til lavere deltakelse, som igjen fører til at kvinnen vil prestere dårligere enn menn grunnet svakere utgangspunkt, og som fører oss tilbake til at kvinnen blir andregjort. Denne sirkelen kan illustreres slik:



Figur 2: Illustrasjon av den onde sirkelen beskrevet av Kim og Kim (2022)

Som presentert av Kim og Kim (2022), er en av stereotypene i e-sport at kvinner innehar et lavere nivå enn menn, noe Gabrielle, Astrid og Janne forteller om:

«Det er en stereotypi i e-sport om at menn er bedre enn kvinner. Det gjør det vanskelig for kvinner å kunne nå toppnivået, ettersom man ikke får samme tilrettelegging, for eksempel fra oppveksten.» (Gabrielle)

«Det er vanskelig å prestere når laget mener det er tapt siden de har en jente på laget.» (Astrid)

«Man merker at det er en forskjell på å være en god spiller, og en god kvinnespiller.» (Janne)

Informantene begrunner nivåforskjellen mellom kvinner og menn, i hvilke muligheter kvinner blir fratatt i barndommen. Kvinners muligheter for deltakelse begrenses av stereotypien om at menn skal være bedre enn kvinner, både innad i miljøet og fra samfunnet utad. Dette tyder på at e-sport fortsatt har et urealisert potensial, hvor kvinners muligheter blir begrenset, selv om forskning viser at kvinner og menn vil kunne oppnå samme nivå, da fysiske egenskaper ikke vil påvirke ens prestasjoner i e-sport (Ratan et al., 2015). Videre viser Janne til et tydelig skille mellom det å være en god spiller og en god kvinnespiller, hvor dette indikerer at kvinner og menn vurderes på ulike kriterier. Disse ferdighetsstereotypene vil aldri forsvinne ifølge Kim og Kim (2022), med mindre kvinner blir tillagt like forutsetninger som menn. Menns status som det dominante kjønn i e-sport øker kontinuerlig, så fremst kvinners status ikke endres.

En av virkningene av negative stereotyper er skapelsen av stereotypitrusel (Steele & Aronson, 1995). Kvinner føler på et press om å måtte bevise at stereotypene er uriktige, noe Dina forteller om slik:

«Jeg føler jeg må bevise i settinger hvor folk vet jeg er kvinne [...] Jeg må bevise at jeg ikke er en typisk jente-gamer.» (Dina)

I motsetning til Dina som snakker om at hun selv ikke vil bli sett som en typisk jente-gamer, snakker Hedda og Janne om at de ikke vil bekrefte negative stereotyper for kvinnenes skyld:

«Som kvinne opplever jeg å måtte bevise at jeg ikke er en del av stereotypen. Man ønsker ikke å bekrefte at menn er bedre enn kvinner.» (Hedda)

«Jeg følte kanskje på at man måtte bevise hele tiden, fordi jeg ikke bare representerte meg selv.» (Janne)

Felles for alle disse tre sitatene er at kjønnsstereotypene skaper en stereotypitrusel for kvinner i e-sport (Steele & Aronson, 1995). Kvinner opplever her å måtte drive med omvendt bevisbyrde. Steele og Aronson (1995) viser til at stereotypitrusel er med på å påvirke prestasjonene, her til kvinner i e-sport. Dina forteller at det er i situasjoner hvor folk vet hun er kvinne, at hun må bevise sine prestasjoner. Dette underbygges av Steele og Aronson (1995), hvor stereotypitrusel først oppstår når man vet at man kan bekrefte stereotyper ovenfor andre. Nolla et al. (2023) viser til at kvinner i e-sport underpresterer i konkurranse med menn, som argumenteres for at skyldes frykten for å bekrefte stereotyper. Stereotypitrusler er med andre ord med på å videreføre den onde sirkelen til Kim og Kim (2022), ved at kvinner vil underprestere sammen med menn. Prestasjonene blir begrenset av økt stressnivå, prestasjonsovervåking og forsøk på å begrense negative følelser og emosjoner (Schmader et al., 2008). Når Janne opplever å representere alle kvinner når hun driver med e-sport, kan man argumentere for at alle tre faktorene som Schmader et al. (2008) beskriver, inntreffer. Stereotyper skaper her utrygghet gjennom at kvinner må bevise sin posisjon, både for egen- og kvinners del.

En annen stereotypi som kommer frem både i det empiriske datamaterialet og i tidligere forskning, handler om forventninger til hvilke roller kvinner skal ha i et e-sportslag (Choe et al., 2020; Madden et al., 2021; Ratan et al., 2015). Informantene opplever å måtte spille støtteroller i spill, hvor deres oppgave er å hjelpe menn som innehar hovedrollene. Iselin, Dina og Astrid forklarer det slik:

«Det er litt morsomt at du spør hvorfor jeg spiller support, fordi jeg har jo blitt presset til det. Det var en guttegjeng som egentlig bestemte hva jeg skulle spille det, og slik ble det.» (Iselin).

«Venner spurte meg om hvorfor jeg ikke spilte support. "Alle jenter spiller support" [...] Jeg følte meg puttet i en bås hvor alle jenter måtte spille support.» (Dina).

«Mange presses nok inn i en supportrolle, fordi det ofte er det letteste, så blir man værende der siden det er komfortabelt.» (Astrid)

Disse sitatene illustrerer et press på kvinnelige spillere, hvor det forventes at de skal spille støtteroller. Dette underbygges av Madden et al. (2021) sin tidligere forskning, hvor kvinner blir presset inn i gitte roller. Kvinnens posisjon i e-sport, kan her kobles til Beauvoir (2000) som indikerer at kvinnens posisjon i samfunnet er farget av menns historiske tilgang på makt, samt kvinnekroppen som situasjon. E-sport har alltid vært en mannsdominert arena, hvor menn derav har hatt stor tilgang på makt, og kan argumenteres å være en av grunnene til at informantene opplever å miste sin konkrete frihet. Samtidig tillegges kvinner kjønnsforventninger basert på kvinnekroppen, noe som er interessant ettersom e-sport er en arena hvor kroppen ikke påvirker ens prestasjoner. Astrid erfarer å bli presset til å spille støtteroller fordi «det er enklest». Denne oppfattelsen underbygges også av Kim og Kim (2022), hvor de mener at spillferdighetene påvirker hvilken rolle en har, og ikke kjønnen i seg selv. Med dette som utgangspunkt sier Astrid at hun blir tillagt støtteroller grunnet stereotypien om at menn er bedre enn kvinner. For Astrid sin del, som opplever at det er komfortabelt å beholde rollen, kan man tenke seg at rollen skaper en trygghet, hvor man ikke blir like eksponert som andre roller i enkelte spill.

Det er derimot ikke bare sosiale forventninger og kjønnsnormer som er med på å bestemme kvinners roller. Celine opplever også at spillprodusenter er med på å skape stereotyper:

«Supportkarakterer lages ofte kjempesøte, og det oppleves som at de markedsfører rollen mot kvinner.» (Celine).

Celines opplevelser av at spillprodusenter markedsfører spesifikke karakterer mot kvinner er ikke noe nytt i e-sport. Choe et al. (2020) stiller seg kritisk til spillprodusenter som benytter seg av seksualiserte kvinnelige trekk i spill. Her argumenteres det for at effekten av stereotypiske kvinner, ofte seksualisert, har negativ effekt for kvinner i e-sport. Kvinner blir tillagt slike karakterer, samtidig som man kan diskutere hvorvidt slike karakterer er laget for kvinners bruk, eller for menns *behov* for pene kvinnelige karakterer. Kvinnen blir her andregjort, hvor kvinnen blir et objekt for mannen (Beauvoir, 2000). Spillprodusenter er derav med på å skape en barriere for kvinner i e-sport, og utfordrer e-sportens mulighet til å være en likestilt arena.

Gjennom å bli presset inn i en bestemt rolle, er det enkelte som bevisst motsetter seg idéen om at kvinner skal bli bestemt over. Gabrielle forklarer hennes tankegang slik:

«Jeg har selv blitt presset til å spille support, men det er derfor jeg absolutt ikke vil spille det. Jeg liker ikke å bevise stereotypier. (Gabrielle)

Dette er et eksempel på hvordan en kvinne i e-sport kan motarbeide kjønnsstereotypiene i e-sport. Gabrielles ønske om å ikke oppfylle stereotypier kan kobles til teorien om stereotypitrusel (Steele & Aronson, 1995). Det at kvinner "skal" spille støtteroller er en negativ stereotypi, hvor kvinner oftest bekrefter stereotypien, med unntak av Gabrielle som viser at kvinner også kan tillegges andre roller. Motarbeiding av stereotypier er viktig for å kunne skape likestilte muligheter, hvor Yunus og Yusoff (2021) skriver om at likestilling ikke vil oppstå før kjønnsrollestereotypier forsvinner.

5.3 Trusler, hets og flørting

Mitt materiale viser at kvinner opplever utrygghet i e-sport gjennom trusler, hets og flørting. Diskriminering i e-sport er ikke noe nytt, da både menn og kvinner blir møtt med ulike former for hets (Darvin et al., 2020). Forskjellen mellom kjønnene ligger i kjønnningen av hetsen, hvor kvinner møter hets rettet mot dem grunnet sitt kjønn. Iselin, Benedikte og Hedda forteller om det slik:

«Å få hets har blitt normaliteten i e-sport, uavhengig av kjønn. Så kan man si at kvinner får en ekstra kjønnsrettet hets.» (Iselin)

«Alle får hets, men kvinner får en ekstra type rettet mot kjønn.» (Benedikte)

"Som kvinne får man den tradisjonelle hetsen som alle får i e-sport, pluss hetsen rettet mot kjønn". (Hedda)

Informantenes erfaringer samsvarer med funn fra tidligere forskning som viser at kvinner opplever tre ganger så mye hets som menn (Gardner, 2021; Kuznekoff & Rose, 2013). Dette er et annet eksempel på kvinnekroppen som situasjon (Beauvoir, 2000), hvor kvinner oppfattes annerledes enn mannlige spillere på grunn av sitt kjønn. Ruvalcaba et al. (2018) illustrerer i sin forskning at hets mot kvinner i e-sport bidrar til utrygghet, som videre begrenser kvinners deltakelse. Hets ser med andre ord ut til å begrense kvinners mulighet for likestilt deltakelse i e-sport.

Gjennom intervjuene kommer det frem ulike former for hets, hvor Benedikte og Emma forteller om deres opplevelser av hets slik:

«En av tingene som gjør det vanskelig med likestilt e-sport er sexistiske kommentarer man får. Det skaper en utrygghet når man ikke vet hvordan man skal håndtere det [...] Et typisk eksempel på min opplevelse av hets går på vekt, hvor mange tror at kvinner som spiller må være større: "Er du feit? Du høres feit ut".» (Benedikte)

«Når en mann gjør det dårlig, er det fordi han har et dårlig game. Når en kvinne gjør det dårlig, er det fordi hun er kvinne.» (Emma)

«"Du er kvinne, du skal ikke spille dette spillet. Dette er for menn".» (Emma)

Sitatene illustrerer hvordan kvinner opplever å bli andregjort i e-sport, hvor det er menn som bestemmer kvinners muligheter for deltakelse. Ruvalcaba et al. (2018) viser til at kvinners lave deltakelse i e-sport blant annet skyldes sexistisk hets fra menn, noe Benedikte forteller om. Samtidig viser Emma til diskriminering knyttet til kvinnens status i e-sport. Sitatet underbygges av Hayday og Collison (2020), hvor de skriver om at kvinners muligheter begrenses av det fiendtlige miljøet i e-sporten. En annen utfordring fra e-sportsmiljøet er at mange menn ikke ser ut til å anerkjenner kvinners barrierer for deltakelse, da de ikke opplever disse barrierene selv (Darvin et al., 2020). Uten denne anerkjennelsen vil heller ikke kvinner kunne oppnå moralsk frihet (Beauvoir, 2000), som da utfordrer kvinners mulighet for likestilt deltakelse.

Kvinner opplever aggressive og skremmende kommentarer i e-sport, som kan argumenteres for å være en av faktorene for at kvinner er underrepresentert (Mihailova, 2022). Ruvalcaba et al. (2018) argumenterer for at diskrimineringen av kvinner skapes av menns ønske om å forsterke maskuliniteten i e-sport. Det kan være en av grunnene til at det benyttes trusler og hets, hvor menn ønsker å bevare den mannsdominerte arenaen. Astrid og Benedikte har opplevd slike situasjoner:

«Som kvinne er det større sannsynlighet for at du møter stalking, doxing, altså veldig grove trusler [...] Men vi blir fortalt at vi bare er sårbare og at vi ikke burde drive med hobbyen vår om vi tar oss nær av slik.» (Astrid)

«"Jeg skal finne ut av hvor du bor. Drepe deg. Voldta deg".» (Benedikte)

Kvinnenes opplevelse av trusler og hets er dessverre ikke noe nytt i e-sport, basert på tidligere forskning (Ruvalcaba et al., 2018; Choe et al., 2020). De grove truslene Astrid og Benedikte forteller om, er med på å gjøre e-sport om til et fiendtlig miljø for kvinner. Ruvalcaba et al. (2018) fant i sin studie at grov diskriminering påvirker kvinners selvbilde negativt, som videre kan sees på som en av faktorene for at kvinner blir marginalisert i e-sport. Astrids opplevelse om at hun må tilpasse seg menns spilleregler i e-sport, er et eksempel på at kvinner ikke er tillagt de universelle rettighetene. De sosiale betingelsene innen e-sport er med på å skape en

maktrelasjon mellom menn og kvinner. Det vil for eksempel være usannsynlig at en kvinne kunne fortalt en mann i e-sport at hun skulle «drepe og voldta deg», slik Benedikte opplevde. En bør stille seg spørsmålet om hvorfor hets og trusler forekommer i så stor grad i e-sport. Janne kommer med en av grunnene til at diskriminering kan oppstå:

«Anonymitet på nett vil alltid være med på å skape trusler og hets.» (Janne)

E-sport skiller seg blant annet fra tradisjonelle idretter ved at store deler foregår digitalt. Mange vil derav forbli anonyme, som gjør det enklere å komme med hets og trusler når ingen kan spore det tilbake til enkeltpersoner. Forskning viser at anonymitet er en av grunnene til at det oppstår negativ atferd i e-sport (Darvin et al., 2020; Vermeulen et al., 2016). Det er derimot ikke alt som er anonymt, spesielt på høyere nivå, hvor profiler skaper karrierer rundt navnet sitt. I tillegg organiseres enkelte e-sportsturneringer på fysiske lokasjoner, hvor en kan tenke seg til at hets og trusler blir begrenset. Profesjonell e-sport utøves ofte på kringkastingsplattformen Twitch, hvor både store og små aktører kan strøme spillingen sin. Iselin opplever at mye hets og trusler stammer herfra:

«Mye av spillingen vår blir streamet på Twitch, og det har det blitt en del trusler og hets i kommentarfeltet.» (Iselin)

I likhet med e-sport generelt, kan man være anonym gjennom brukernavnene sine i kommentarfeltet på Twitch. Iselin viser til at hun har opplevd hets og trusler gjennom sin profesjonelle e-sportskarriere. Nakandala et al. (2017) illustrerer hvordan kvinner blir objektivisert i slike anonyme kommentarfelt, og indikerer at det har blitt normen i e-sport. Kvinner må derfor velge mellom å tilpasse seg normene skapt av menn i e-sportsmiljøet og derav akseptere en underordnet posisjon, eller å bryte med de kjønnete forventningene og derav stå i fare for å bli ekskludert. Dina forteller hvordan hun opplever å måtte tilpasse seg og akseptere diskriminerende atferd for å få være sammen med en e-sportsgruppe:

«I starten måtte man tåle litt sexistiske kommentarer og forsøk på humor. "Hvis du skal være med oss, så er det slik vi skal ha det".» (Dina)

Om Dina da velger å tilpasse seg miljøet ved å akseptere sexistiske kommentarer vil hun «spille en rolle», og må dermed leve med det Beauvoir (2000) kaller en dobbeltrolle. Dina vil på et vis akseptere at mannen er normen for e-sport, og bidra til videreføringen av kvinners undertrykkelse. På den andre siden kunne Dina velge å ikke tilpasse seg, og dermed overholde forventningene om tradisjonell feminitet. Resultatet av dette vil ifølge Beauvoir (2000) være at

man som kvinne befester sin rolle som objekt, og derav posisjonen som *det annet kjønn*. Kvinnen blir umyndiggjort, hvor Astrid, Celine og Emma kommer med eksempler på erfaringer:

«"Selg henne, få hun ut på kjøkkenet, hun er jo ikke verdt noe".» (Astrid)

«"Gå tilbake til kjøkkenet, la de voksne diskutere".» (Celine)

«Der er et CS-kart med et kjøkken på, som har blitt en klassisk "gå tilbake til kjøkkenet".» (Emma)

Kvinnelige e-sportspillere vil med andre ord mislykkes, uavhengig av om hun velger å endre atferd for å passe inn i e-sportsmiljøet eller ikke. Umyndiggjøringen informantene illustrerer kan argumenteres for å være en av grunnene til at kvinner enda er underrepresentert i e-sporten. Maktposisjonen kvinner befinner seg i blir godt illustrert av sitatet om å «la de voksne diskutere». Kvinner blir her fratatt både meninger og makt, og kan sies å være en tydelig andregjøring.

Sitatet til Emma viser samtidig til utfordringer knyttet til dagens spillutvikling. Valve, utgiveren av spillet Counter Strike, har inkludert et kjøkken på et av kartene, men hvilke positive resultat er det spillutvikleren ønsker å få ut av designet? I en industri, hvor kvinner møter mengder av sexisme, kan man argumentere for at inkluderingen av et kjøkken gir menn enda en mulighet til å trakassere kvinner. Etter den omfattende debatten omkring GamerGate, hvor GamerGate har blitt et symbol på problemene knyttet til kjønnsdiskriminering og online trakassering, stilles også spillprodusenter ansvarlig for å skape likestilte endringer. Dette fremmes også i tidligere forskning, hvor Madden et al. (2021) kritiserer spillutviklerne for å videreføre kjønnsstereotyper. Det er altså ikke bare spillmiljøet innad som har et forbedringspotensial for å skape en likeverdig arena.

Kvinnens opplevelse av hets og trusler er velkjent fra tidligere forskning på feltet. Det som derimot ikke har kommet frem i tidligere forskning, men som erfares av mine informanter, er opplevelsen av uønsket oppmerksomhet i form av flørting. Kvinner opplever å bli objektivisert noe Celine forteller om:

«Som jente er jeg bevisst på at jeg til en viss grad blir objektivisert. Jeg prøver å være vennlig med alle, men det blir veldig fort mistolket. Da skapes det utfordringer hvor jeg må avvise menns interesse.» (Celine)

Celines erfaringer indikerer hvordan objektivisering av kvinner i e-sport er normalisert. Kvinnens opplevde objektivisering kan argumenteres for å være et resultat av kjønnete maktrelasjoner, hvor mannen sees på som det universelle (Beauvoir, 2000). Når kvinner da

opplever ulike former for andregjøring, erfarer de det Beauvoir (2000) omtaler som doble standarder. Også her må kvinner ta et standpunkt mellom å tilpasse seg miljøet, eller å beholde sin undertrykte posisjon.

Kvinnerens posisjon blir også utfordret av underliggende forventninger når de spiller sammen med menn. Gabrielle forteller om det slik:

«Jeg føler at jeg som kvinne til tider kan bli overinkludert, og at det ligger en forventning bak når jeg spiller med gutter. Når man spør i en gruppe om noen vil spille, så er det veldig mange flere som blir med når en kvinne spør kontra en mann [...] Det føles ut som at menn tenker at vi (kvinner) ikke er i e-sporten fordi vi også deler interessen for e-sport, men at det føles ut som at de tror at vi er der for å "please" dem.» (Gabrielle)

Dette sitatet er et eksempel på hvordan kvinner opplever å bli objektivisert i e-sport. Gabrielle opplever at det er en forventning blant menn, når menn velger å spille sammen med en kvinne. Erfaringene hennes knyttes videre til hennes rolle som kvinne i e-sport, hvor hun opplever å skulle «please» mannen. Man kan argumentere for at slike forventninger er et resultat av den maskuline dominansen, hvor menn muligens opplever å være nøkkelen for kvinners innpass i e-sportsmiljøet. Kanskje blir inkluderingen av kvinner sett på som en byttehandel, hvor kvinner blir inkludert mot at kvinnene skal gi noe tilbake til mannen. Dette blir bare spekulasjoner, men baserer seg på mannens tilgang på makt i møtet med kvinnen. Hedda og Frida opplever også å bli flørtet med innad i e-sportsmiljøet:

«Jeg opplever at når man først kommer over kneika for å være «god nok» til å spille med guttene, så er det mange gutter som ikke greier å se på deg som en venn eller en spillkompis, de ser på deg som en mulig kjæreste [...] Vi blir ikke tatt på alvor som spillere, men heller som en ekstra attraksjon for guttene.» (Hedda)

«Jeg opplever mer å bli flørtet med enn å få stygge ting.» (Frida)

Kvinnerens posisjon innen e-sport utfordres her av menns syn på kvinner i miljøet. Ved å bli sett på «som en ekstra attraksjon for guttene», blir kvinnen andregjort. Kvinner vil herav alltid ha en sekundærrolle innen e-sport, inntil at disse holdningene blir utfordret. Choe et al. (2020) kaller dette for seksuell objektivisering, hvor kvinnens posisjon i e-sport ofte blir objektivisert. Kvinnen stilles her i en utfordrende situasjon, hvor jeg vil argumentere for at kvinnen står i en tap-tap-situasjon. På den ene siden kan kvinnen akseptere å bli flørtet med, og derav bli inkludert. Hun vil da akseptere sin sekundærrolle, og aksepterer at kvinnen blir sett på som *det annet kjønn*. På den andre siden vil kvinnene kunne bli ekskludert av mennene ved avslag,

men vil da kjempe for kvinnens frihetskamp. Celine viser til et eksempel hvor en kvinne avslø mannens flørtende interesse:

«Det var ei jente på et annet lag som opplevde at laget ikke ville spille med henne, når hun fortalte at hun ikke var interessert i dem.» (Celine)

Sitatet eksemplifiserer hvordan kvinners konkrete frihet i e-sport blir begrenset gjennom å måtte avvise uønsket flørting regelmessig. De kvinnelige spillerne blir stående i en sårbar situasjon, hvor de ikke kan handle riktig. Det vil si at både en avvisning av menn, samt å la menn tro at man romantisk er interessert, ser ut til å undergrave kvinnens posisjon i e-sport. Som tidligere e-sportsutøver var aldri dette noe som slo meg som mann. Dette underbygges også i tidligere forskning som viser at kvinner møter på barrierer som mange mannlige spillere ikke er klar over. I noen tilfeller fører dette til at menn i e-sport avslår at disse barrierene finnes (Darvin et al., 2020).

5.4 Kvinners håndtering av utrygghet i e-sport

Så langt har analysen vist at kvinner opplever utrygghet gjennom stereotyper, samt objektivisering i form av trusler, hets og flørting. Basert på dette vil jeg videre diskutere hvordan kvinnene håndterer utrygghet i e-sport. Det som kommer frem blant informantene er at kvinner benytter ulike strategier for å håndtere utryggheten. Den første strategien, som også var den mest utbredte blant informantene, var at de bare måtte være "hardbarket" for å kunne drive med e-sport. Astrid og Gabrielle utdyper det slik:

«Jeg opplever at man må være hardbarket for å kunne spille. Det er trist, for jeg vet mange som ikke spiller Valorant kompetitivt fordi det blir for mye. Jeg kjenner selv at det er dager jeg ikke er mentalt sterk nok til å spille. [...] Når jeg har hatt skikkelig dårlige opplevelser, så setter det standarden slik at litt mindre dårlige opplevelser ikke er så ille lengre. Terskelen øker, og man blir mer hardbarket.» (Astrid)

«For meg har det hjulpet å vite at jeg ikke er alene i situasjonen. Det preller litt av når det går på meg som kvinne og ikke meg som person.» (Gabrielle)

På den ene siden viser Astrid og Gabrielle til en passiv strategi, hvor de på et vis har «akseptert» at slik er dagens e-sport for dem som kvinner. Astrid erfarer at kvinner må være hardbarket for å kunne drive med e-sport, mens Gabrielle opplever en støtte i at hun er en av mange kvinner, og at det dermed ikke er hun som blir hetset, men heller kjønnnet hennes. Lignende funn fremkommer i studien til Piggott og Tjørndal (2023), hvor kvinnelige ledere i e-sport fortalte at de ble hardbarket i deres lederposisjon. Dette kan sees på som et positivt funn sett fra en

kvinner perspektiv, hvor kvinner viser til en indre styrke gjennom å håndtere motgangen. Samtidig stilles det spørsmål til hvorfor en kvinne må være "motstandsdyktig" og ha "tykk hud" for å oppnå suksess i e-sport. Det er dog ikke alltid det å være hardbarket strekker til, hvor noen kvinner svarer aggressivt tilbake på sexistiske kommentarer:

«Jeg er såpass trygg på meg selv at jeg kjefter tilbake på menn når de kjefter på meg.» (Benedikte)

«Hvis jeg får personangrep mot meg så kan det hende at jeg svarer dem tilbake.» (Emma)

«Noen ganger er jeg nesten verre tilbake til de som hetser.» (Hedda)

Gjennom denne strategien, hvor kvinner svarer menn tilbake, ønsket kvinnene å kjempe for sin plass i e-sporten. Et interessant poeng fra Benediktes sitat, er premisset hun legger om å måtte være trygg på seg selv, hvor hun derav kan kjeftte tilbake. Benedikte, Emma og Hedda har lengre erfaring fra e-sport, hvor man kan tenke seg til at det har en betydning for valg av håndteringsstrategi. Denne strategien kan argumenteres for å ikke fungere like godt for nye kvinner i e-sport, da de muligens ikke vil være like trygge på seg selv i miljøet. Denne håndteringsstrategien er også nevnt i tidligere forskning, hvor Cote (2017) argumenterer for at dette er et virkemiddel for å få respekt i e-sport. Samtidig påpeker forskningen at aggressiv respons vil fungere som et tveegget sverd, da kvinner kan bli beskyldt for å være en «stereotypisk emosjonell kvinne» (Cote, 2017).

I spill er det også en mulighet å blokkere og rapportere spillere som skaper negativ atferd. Denne håndteringsstrategien kommer også frem blant informantene, noe Dina og Frida viser til:

«Jeg pleier å mute chatten. Bare fokusere på meg selv. Prøve å ignorere alt.» (Dina)

«Om noen har problemer med meg så muter og rapporterer jeg bare.» (Frida)

Blokkering og rapportering er funksjoner i spill, hvor man kan blokkere all form for kommunikasjon, samt rapportere uønsket adferd i etterkant. Dina og Fridas bruk av denne strategien er mye benyttet, hvor tidligere forskning viser til ulemper knyttet til blokkering og rapportering (Cote, 2017; Choe et al., 2020). Choe et al. (2020) sin studie indikerer at rapporteringer av uønsket atferd i e-sport er lite effektivt. Mange kommer seg unna straff, mens de som blir plukket opp har mulighet til å danne nye kontoer i påvente av å kunne spille på den utestengte kontoen igjen. Cote (2017) underbygger dette argumentet, og skriver om at blokkering av spillere vil skape ulemper for prestasjonene. Man vil gjennom å blokkere spillere unngå å få informasjon i spill som potensielt kan hjelpe laget til seier. Ved å ikke ha tilgang på

viktig informasjon kan man dra paralleller til kvinners underprestering, da vi vet at kvinner underpresterer sammen med menn (Kim & Kim, 2022). Kvinner står her i et dilemma om å måtte velge mellom hets og informasjon, eller ingen hets og ingen informasjon. Kvinners valg ser uansett ut til å jobbe mot kvinners likestilte muligheter innen e-sport.

Som en forlengelse av det å kunne blokkere og rapportere spillere, viser Emma til at man også kan gjennomføre andre strategier i enkelte spill:

«Ofte kan vi vibe-checke de andre spillerne, så om de gir dårlige vibes så kan vi forlate gamet.» (Emma)

I enkelte spill vil det være mulig å kommunisere med laget sitt før spillet starter, hvor Emma sjekker menns humør og oppførsel. Det gjør at hun kan ta et standpunkt til om hun ønsker å spille videre, eller gå ut av lobbyen. Man kan argumentere for at kvinnene gir opp sin plass, ved at menn kan presse dem ut. Samtidig virker det til å være en naturlig håndteringsstrategi for å unngå opplevelsen av utrygghet.

En annen strategi, som også er omtalt i tidligere forskning, er kvinners ønske om å skjule kjønn og identitet når de spiller. Hedda opplever at denne håndteringsstrategien fungerer godt:

«Jeg prøver å gjemme at jeg er kvinne i spill, så slipper jeg å bli tillagt de kvinnelige stereotypiene [...] Jeg er litt redd for å bli identifisert, da jeg vil holde meg nøytral [...] Jeg opplever klart å få mindre hets nå som man ikke kan identifisere meg som kvinne gjennom brukernavn eller profil, enn tidligere når andre kunne se at jeg var kvinne.» (Hedda)

Hedda ønsker ikke å bli tillagt de kvinnelige stereotypiene, som diskutert tidligere, og velger derav å skjule sitt kjønn. Hun forteller om at hun skjuler både brukernavn og karakteristikk på profilen. I tillegg til å endre brukernavn, kommer hun med et eksempel fra hennes profil i spillet League of Legends, hvor hun ikke ønsket å vise at hun hadde flest poeng på kvinnelige karakterer, og derav skjulte dette. Denne håndteringsstrategien er godt kjent i tidligere forskning, hvor skjuling av kjønn bidrar til å redusere uønsket oppmerksomhet fra andre spillere (Ask et al., 2016; Cote, 2017; Arneberg & Hegna, 2018). Heddas sitat viser til at denne håndteringsstrategien fungerer, da hun opplevde mindre uønsket oppmerksomhet ved erstatningen av sitt kvinnelige brukernavn med et kjønnsnøytralt. Cote (2017) omtaler dette som en kvinnes mulighet til å få spille *som en e-sportsutøver*, i stedet for *som en kvinne*. Når Hedda må benytte en skjulingsstrategi, indikerer det at kvinne og e-sportsutøver er to uforenelige begrep, da en kvinne må endre på egen identitet for å passe inn.

Den siste håndteringsstrategien som kom frem blant informantene er å slutte med e-sport, enten for godt eller ved å ikke spille på nett. Janne, som jobber innen spillindustrien, viser at dette skjer i dagens e-sport:

«Mange jenter gir opp før de starter, fordi man blir møtt med mye hets, og hvis man ikke klarer å skille det personlige fra kommentarer man får i spill, så kan det være mange jenter som slutter.» (Janne)

Marginaliseringen av kvinner i e-sport, kan være en av grunnene til at kvinner slutter i e-sport. I idretten snakker man ofte om et naturlig frafall (Hjelseth, 2016), men i motsetning til i e-sport har det sine naturlige årsaker. Som man ser gjennom analysen, møter kvinner ulike barrierer for deltakelse i e-sport. Konsekvensen blir at kvinner må håndtere disse på ulike vis, og i verste fall slutte med sin hobby. Til sammenligning kan man tenke seg til medieomtalen tradisjonell idrett hadde fått om deltakerne hadde blitt presset ut, slik man ser tendensene til i e-sport. For meg ser det hele ut til å handle om tittelen på oppgaven, uavhengig av om det er snakk om tradisjonell idrett eller e-sport: «Hvorfor skal ikke jeg få bruke tid på det jeg liker?».

6.0 Avslutning

I dette kapitlet vil jeg sammenfatte hovedfunnene med utgangspunkt i mitt forskningsspørsmål. Deretter vil jeg basert på egen forskning komme med forslag til videre forskning på feltet.

6.1 Hovedfunn

Formålet med masteroppgaven er todelt, hvor forskningsspørsmålet mitt er: «På hvilken måte opplever kvinner utrygghet i e-sport, og hvordan håndterer kvinner opplevelsen av utrygghet?». For å besvare første del av forskningsspørsmålet utforsker jeg kvinners erfaringer, hvor informantene ser ut til å ha et ambivalent forhold til e-sport. Her kommer det frem at informantene møter barrierer for sin deltakelse, samtidig som e-sport har blitt en viktig del av deres liv. De blir værende i e-sport til tross for opplevelsen av utrygghet, fordi det er en viktig sosial arena for dem. Den andre delen av forskningsspørsmålet besvares gjennom kvinners bruk av ulike håndteringsstrategier.

Gjennom mitt materiale fremkommer det at kvinnelige e-sportspillere opplever utrygghet på fire måter: Gjennom (1) stereotypier, (2) trusler, (3) hets og (4) flørting. Informantene opplever å bli satt i bås, basert på ulike stereotypier innen e-sport. De tre største kjønnsstereotypiene som kommer frem er at kvinner ikke skal spille, kvinner som spiller er dårligere enn menn, og at kvinner bare skal spille bestemte roller i spill (støtteroller). Alle disse tre stereotypiene begrenser kvinners frihet i e-sport, som videre utfordrer kvinners mulighet for likestilt deltakelse. Kvinnene i studien opplever også et press om å hele tiden måtte motbevise forventninger som er knyttet til deres kjønn, og derav måtte forsvare egen gruppe og posisjon. Å jobbe mot en slik omvendt bevisbyrde påvirker kvinnes mulighet for likestilt deltakelse, hvor kvinner blir behandlet annerledes enn menn i e-sportsmiljøet.

Den andre formen for utrygghet som kommer frem i mitt prosjekt, er at kvinner opplever trusler, hets og flørting i e-sport. Her kommer det frem flere opplevelser hvor menn tror kvinner er en del av e-sport for å tilfredsstille menns ønske og behov. Truslene kvinner opplever er også svært alvorlige, hvor både drap og voldtekt ofte fremkommer i anonyme kommentarfelt. Hetsen som informantene erfarer er sexistisk, og utfordrer tanken om kvinners

likestilte deltakelse i e-sport. Både trusler og hets skaper utrygghet for kvinners deltakelse, noe som tidligere er mye forsket på (Ruvalcaba et al., 2018; Darwin et al., 2020; Hayday & Collison, 2020). Det som derimot ikke kommer frem i tidligere forskning, hvor min forskning bidrar til ny innsikt, er hvordan kvinner opplever utrygghet gjennom uønsket flørting. Kvinner opplever å bli objektivisert, hvor enkelte viser til erfaring med at menn ikke klarer å se på dem bare som en medspiller. Flørtingen knyttes til en forventning om at menn skal få noe tilbake når de velger å inkludere kvinner i e-sport. Menns utnyttelse av maktposisjon begrenser kvinners mulighet for likestilt deltakelse gjennom objektivisering.

Et annet funn fra studien min er at de kvinnelige spillerne har seks strategier for å håndtere utrygghet: (1) Å bli "hardbarket" over tid, (2) reagerer aggressivt på trusler og hets, (3) tester spilleres humør og oppførsel i lobbyer, (4) skjuler kjønn og identitet, (5) blokkerer og rapporterer uønsket atferd, og (6) gir opp e-sport som fritidsaktivitet. Fellesnevneren for disse håndteringsstrategiene, med unntak av nummer tre, er at kvinner har en passiv tilnærming til håndtering av utrygghet. I intervjuene kommer det frem at de som kan svare med aggresjon er ofte de som er trygge på seg selv, og har erfaring over tid fra e-sport. At kvinner opplever "å bli vant til" hetsen samsvarer med tidligere forskning, hvor de erfarer å måtte ha "tykk hud" for å delta (Choe et al., 2020; Piggott & Tjønndal, 2023). Ettersom informantene er e-sportspillere på ulike nivå, er det ikke de som har sluttet med e-sport, men heller kontakter av dem som har stoppet med e-sport grunnet utrygghet. Informanten som viste til strategien om skjuling av kjønn og identitet, argumenterte for at det hadde stor effekt på hennes erfaringer i e-sport, da hun har mottatt mye mindre hets og trusler i ettertid av endringen. Som en ser håndterer kvinner utrygghet på ulike måter, hvor en egentlig bør spørre seg om hvorfor vi aksepterer dette i en fritidsaktivitet som er svært utbredt blant barn og ungdom.

6.2 Videre forskning på feltet

Funnene i min masteroppgave kan bidra til økt kunnskap om kvinners opplevelser av utrygghet i e-sport. Forskningen er gjort fra et individperspektiv, hvor kvinnelige spilleres erfaringer skaper grunnlaget for oppgaven. Ettersom e-sport er i stor utvikling, og det har blitt opprettet e-sportsklubber både på topp- og breddenivå, kan videre forskning med fordel undersøke hvordan klubber jobber for å skape trygge rammer for kvinner. Et slik forskningsprosjekt, med

en kvalitativ tilnærming, bør søke kunnskap om hva som gjøres i dag, og videre hva som bør gjøres fra klubbenes perspektiv.

Et av mine funn viser at kvinner opplever uønsket oppmerksomhet fra menn, i form av flørting. Basert på at dette er et nytt funn i forskningsfeltet, bør videre forskning gå dypere inn på tematikken. Et forslag vil være å forske på hvordan slik uønsket oppmerksomhet påvirker kvinners opplevelser i e-sport. I e-sport, hvor menn har sentrale roller, kan man forske på tematikken med posisjonalitet som teoretisk utgangspunkt. Et naturlig forskningsspørsmål vil kunne være hvordan menn benytter sin posisjonalitet i møte med kvinnelige e-sportspillere. Her vil det da være interessant å intervjuer mannlige spillere om flørting.

Gjennom forskningsoppgaven gjør jeg også funn knyttet til at kvinner opplever å måtte motbevise negative stereotyper. Med utgangspunkt i dette funnet foreslår jeg at videre forskning bør se på hvilken påvirkning det å drive med motsatt bevisbyrde har på kvinners prestasjoner i e-sport. Det er gjort lignende undersøkelser av Nolla et al. (2023), hvor mitt forslag vil knyttes mer til *hva* som gjør at kvinners prestasjoner begrenses. Dette måtte da ha vært en tverrfaglig undersøkelse, hvor også psykologiske aspekter forskes på.

Ettersom mine funn viser at kvinner opplever utrygghet, og håndterer negative situasjoner på ulike måter, kan videre forskning kartlegge hva veien videre er for å kunne realisere e-sportens potensial som en likestilt arena. Her inngår spørsmål om hvem som sitter med ansvaret for inkludering. Min hypotese er at ulike aktører peker i hverandres retning, og derav ingen som har tatt et felles ansvar for forbedring. Forbund, klubber og e-sportsmiljøet bør sammen gjøre tiltak, og disse vil være relevante for videre forskning.

I forlengelse av at kvinner tillegger seg ulike håndteringsstrategier, kommer det frem at enkelte gir opp e-sport som sin fritidsaktivitet. Det kunne derav vært interessant å intervjuer kvinner som har sluttet med e-sport, for å skape kunnskap om hva som skaper frafallet. Gjennom forskningsoppgaven min kan man dra linjer fra utrygghet i form av stereotyper, trusler og hets til frafall, hvor et eget forskningsprosjekt på tematikken vil kunne bidra til økt kunnskap på feltet. Frafall kan være naturlig, men ikke slik det ser ut til å forekomme i e-sporten. «Hvorfor skal ikke jeg få bruke tid på det jeg liker?» står igjen som en tankevekker for meg. Det ser ut til at vi har en vei å gå for å realisere e-sportens potensial om å kunne være en likestilt arena, *for alle*.

Etterord: Masteroppgavens relevans for min profesjonskarriere som lektor i kroppsøving og idrettsfag

Til tross for at min masteroppgave ikke tar for seg forhold i den norske skole, og dermed ikke har en direkte kobling til min profesjonsutdanning som lektor – mener jeg det er flere overføringsverdier som jeg kan benytte som lektor i skolen. Jeg vil trekke frem kjønnsdimensjonen, e-sport i samfunnet og skolen, samt momenter fra jobbingen med masterprosjektet som kan dras inn i egen profesjonskarriere.

For det første vet vi at kroppsøving, i likhet med idrett, preges av et maskulint ideal. Selv om både gutter og jenter deltar i kroppsøving, viser forskning at faget favoriserer tradisjonelle maskuline verdier, som en konsekvens av idrettens hegemoniske verdier (Brattenborg & Engebretsen, 2021). Disse idealene kjenner man igjen fra e-sport, hvor mannen blir sett på som normen. Jeg vil dog argumentere for at innføringen av ny læreplan, LK20, kan være med på å bryte ned disse mannsdominerte tradisjonene, hvor idrettens fokus har blitt nedtonet. Gjennom masteroppgaven har jeg blitt bevisst på at kvinner opplever flere barrierer for likestilt deltakelse. Som mann, erfarer jeg at mange tar likestilling for gitt, hvor jeg opplever at kvinners opplevelser av utrygghet ikke motarbeides i tilfredsstillende grad, noe som gjør det enda viktigere å kunne spre likestilte holdninger inn i dagens skole. Celines sitat om «Hvorfor skal ikke jeg få bruke tid på det jeg liker», forteller noe om hvor langt vi på enkelte arenaer har kommet med å skape likestilt aktivitet.

For det andre har e-sport fått en større plass i dagens samfunn og skole. Det er flere eksempler på ungdoms-, videregående- og folkehøgskoler som nå tilbyr e-sport. I læreplanens overordnede del er det skrevet om likeverd og likestilling, hvor det poengteres at alle skal behandles likeverdig (Kunnskapsdepartementet, 2017). Jeg tror, og håper, at mitt kunnskapsbidrag til feltet kan gjøre at ikke bare menn får mulighet til å benytte e-sport i skolen. Det å utfordre etablerte normer vet man er utfordrende, men desto viktigere.

Til slutt vil jeg trekke frem praktiske tilnærminger ved å få skrive en masteroppgave. Bachelor- og mastersemestrene har vært de mest givende semestrene for meg som student, da jeg har fått jobbe med tematikker som har betydning for min hverdag. Bevisstgjøringen på hvilken motivasjon det gir gjennom å få valgmuligheter og autonomi over egen læringsprosess,

mener jeg er viktig for min profesjonskarriere som lektor. Jeg er overbevist over at motivasjon for læring skapes gjennom autonomi, hvor elever får mulighet til å nå læringsmål gjennom ting de bryr seg om. Gjennom masterprosjektet har jeg også fått et bevisst forhold til hvor viktig samarbeid er. Som student har jeg fått dele opp- og nedturer sammen med både veileder og medstudenter. Det å skape slike relasjoner i kroppsøving og idrettsfag gjør at man er mer rustet for å takle hverdagens turbulenser sammen, hvor man aldri står alene. Selv om man jobber mye individuelt både med en masteroppgave og som elev i ungdoms- og videregående skole, så mener jeg at den kollektive prosessen er det som danner både meg og elevene i skolen.

Referanseliste

- Adinolf, S. & Turkay, S. (2018). Toxic Behaviors in Esports Games: Player Perceptions and Coping Strategies. 365-372. <https://doi.org/10.1145/3270316.3271545>
- Apeks. (2022, 8. mars). *Don't change your name, change the game!* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=B6dHMmsKmrC&ab_channel=Apeks
- Arneberg, E. J. & Hegna, K. (2018). Virtuelle grenseutfordringer. *Norsk sosiologisk tidsskrift*, 2(3), 259-274. <https://doi.org/10.18261/issn.2535-2512-2018-03-05>
- 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.0805-9535-2016-01-03>
- Balakina, D., Serada, A. & Schott, G. (2022). From the Cradle to Battle: What Shapes the Careers of Female CS:GO Esports Players. *Association for Computing Machinery*, 41-52. <https://doi.org/10.1145/3569219.3569393>
- Barr, M. & Copeland-Stewart, A. (2022). Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being. *Games and Culture*, 17(1), 122-139. <https://doi.org/10.1177/15554120211017036>
- Beauvoir, S. d. (2000). *Det annet kjønn* (B. Christensen, Overs.). Pax Forlag.
- Berglund, V. & Tjønndal, A. (2022). Sosial inkludering i e-sport. *Idrottsforum*. <https://idrottsforum.org/wp-content/uploads/2022/11/berglund-tjonndal221118.pdf>
- Brattenborg, S. & Engebretsen, B. (2021). *Innføring i kroppsøvingdidaktikk* (4. utg.). Cappelen Damm akademisk.
- Braun, V. & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3, 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Choe, K., Doh, S.-J. & Ha, J. (2020). Adolescents' Experiences and Coping with Sexism Affect both Female and Male Online Gamers in South Korea. *Sex Roles*, 83(1), 43-53. <https://doi.org/10.1007/s11199-019-01094-0>
- 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>
- Dalen, M. (2011). *Intervju som forskningsmetode* (2. utg.). Universitetsforlaget.
- Darvin, L., Holden, J., Wells, J. & Baker, T. (2021). Breaking the glass monitor: examining the underrepresentation of women in esports environments. *Sport Management Review*, 24(3), 475-499. <https://doi.org/10.1080/14413523.2021.1891746>
- Darvin, L., Vooris, R. & Mahoney, T. (2020). The Playing Experiences of Esports Participants: An Analysis of Hostility and Treatment Discrimination in Esports Environments. *Journal of Athlete Development & Experience (JADE)*, 2(1), 36-50. <https://doi.org/10.25035/jade.02.01.03>
- Eggebo, H. (2020). Kollektiv kvalitativ analyse. *Norsk sosiologisk tidsskrift*, 4(2), 106-122. <https://doi.org/10.18261/issn.2535-2512-2020-02-03>
- FeministFrequency. (2013, 7. mars). *Damsel in Distress: Part 1 - Tropes vs Women in Video Games* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&ab_channel=FeministFrequency
- Forskningsetikkloven. (2017). *Lov om organisering av forskningsetisk arbeid* (LOV-2017-04-28-23). <https://lovdata.no/dokument/NL/lov/2017-04-28-23>

- Gardner, M. (2021). The Ugly Hatred Faced By Women In Esports, And How We Fight Back. <https://www.forbes.com/sites/mattgardner1/2021/03/19/the-ugly-hatred-faced-by-women-in-esports-and-how-we-fight-back/>
- Gilje, N. & Grimen, H. (1995). *Samfunnsvitenskapenes forutsetninger : innføring i samfunnsvitenskapenes vitenskapsfilosofi* (2. utg.). Universitetsforlaget.
- Hayday, E. J. & Collison, H. (2020). Exploring the Contested Notion of Social Inclusion and Gender Inclusivity within eSport Spaces. *Social inclusion*, 8(3), 12. <https://doi.org/10.17645/si.v8i3.2755>
- Hilbert, J. (2019). *Gaming & gender: how inclusive are eSports?* <https://www.sportsintegrityinitiative.com/gaming-gender-how-inclusive-are-esports/>
- Hjelseth, A. (2016). Frafall i ungdomsidretten - et overvurdert problem? I Å. Strandbu (Red.), *Ungdom og idrett* (s. 232-246). Cappelen Damm AS.
- Interpret. (2019). *Female Esports Watchers Gain 6% in Gender Viewership Share in Last Two Years.* <https://interpret.la/female-esports-watchers-gain-6-in-gender-viewership-share-in-last-two-years/>
- Interpret. (2021). *Esports viewership growth is being driven by women, older gamers.* <https://interpret.la/esports-viewership-growth-is-being-driven-by-women-older-gamers/>
- Kim, S. J. & Kim, Y. S. (2022). Gender Inequality in eSport Participation: Exploring the Social Process of Women eSport Consumers. *Journal of Sport Behavior*, 45(4), 79-107. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=s3h&AN=161088019&site=ehost-live&scope=site>
- Kunnskapsdepartementet. (2017). *Overordnet del – verdier og prinsipper for grunnopplæringen*. Fastsatt som forskrift ved kongelig resolusjon. Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020. <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/verdier-og-prinsipper-for-grunnopplaringen/id2570003/>
- 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>
- Kvale, S. & Brinkmann, S. (2015). *Det kvalitative forskningsintervju* (3. utg.). Gyldendal akademisk.
- Madden, D., Liu, Y., Yu, H., Sonbudak, M. F., Troiano, G. M. & Hartevelde, C. (2021). "Why Are You Playing Games? You Are a Girl!": Exploring Gender Biases in Esports. Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Yokohama, Japan. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445248>
- Martoncik, M. (2015). e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Computers in Human Behavior*, 48, 208-211. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.056>
- Matthews, C. R. & Channon, A. (2020). The 'male preserve' thesis, sporting culture, and men's power. I L. Gottzén, U. Mellström & T. Shefer (Red.), *Routledge International Handbook of Masculinity Studies* (s. 373-383). Routledge.
- Mihailova, T. (2022). Navigating ambiguous negativity: A case study of Twitch.tv live chats. *New Media & Society*, 24(8), 1830-1851. <https://doi.org/10.1177/1461444820978999>
- Mortensen, T. E. (2018). Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate. *Games and Culture*, 13(8), 787-806. <https://doi.org/10.1177/1555412016640408>
- Maass, A., Cadinu, M., Guarnieri, G. & Grasselli, A. (2003). Sexual harassment under social identity threat: The computer harassment paradigm. *Journal of Personality and Social Psychology*, 85(5), 853-870. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.85.5.853>

- Maass, A., D'Ettole, C. & Cadinu, M. (2008). Checkmate? The role of gender stereotypes in the ultimate intellectual sport. *European Journal of Social Psychology*, 38(2), 231-245. <https://doi.org/10.1002/ejsp.440>
- Nakamura, L. (2012). "It's a N***** in Here! Kill the N*****!": User-Generated Media Campaigns Against Racism, Sexism, and Homophobia in Digital Game. I A. Valdivia (Red.), *The International Encyclopedia of Media Studies* (Bd. 5, s. 2-15). Blackwell Publishing. <https://doi.org/10.1002/9781444361506.wbiems159>
- Nakandala, S., Ciampaglia, G., Su, N. & Ahn, Y.-Y. (2017). Gendered Conversation in a Social Game-Streaming Platform. *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media*, 11(1), 162-171. <https://doi.org/10.1609/icwsm.v11i1.14885>
- NESH. (2021). *Forskningsetiske retningslinjer for samfunnsvitenskap og humaniora*. <https://www.forskningsetikk.no/globalassets/dokumenter/4-publikasjoner-som-pdf/forskningsetiske-retningslinjer-for-samfunnsvitenskap-og-humaniora.pdf>
- Nilssen, V. L. (2012). *Analyse i kvalitative studier : den skrivende forskeren*. Universitetsforlaget AS.
- Nolla, K., Beeman, M., Reber, P. & Eagly, A. (2023). Novice Women Players Have Better Outcomes in Women-Only Versus Mixed-Gender Esports Tournaments. *Journal of Electronic Gaming and Esports*, 1(1), jege.2022-0032. <https://doi.org/10.1123/jege.2022-0032>
- NTNU. (u.å.). *Datahåndteringsplan*. <https://i.ntnu.no/wiki/-/wiki/Norsk/Datah%C3%A5ndteringsplan>
- Okasha, S. (2002). Scientific change and scientific revolutions. I S. Okasha (Red.), *Philosophy of Science*. Oxford University Press.
- Pennington, C. R., Heim, D., Levy, A. R. & Larkin, D. T. (2016). Twenty Years of Stereotype Threat Research: A Review of Psychological Mediators. *PLOS ONE*, 11(1), e0146487. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0146487>
- Piggott, L. V. & Tjørndal, A. (2023). "It becomes a fight against who I am, rather than what I say": Gender, positionality, and inclusion in esports leadership. *International Review for the Sociology of Sport*. <https://doi.org/10.1177/10126902231206652>
- 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(7), 421-435. <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>
- Ratan, R. A., Taylor, N., Hogan, J., Kennedy, T. & Williams, D. (2015). Stand by Your Man: An Examination of Gender Disparity in League of Legends. *Games and Culture*, 10(5), 438-462. <https://doi.org/10.1177/1555412014567228>
- Riatti, P. & Thiel, A. (2021). The societal impact of electronic sport: a scoping review. *German Journal of Exercise and Sport Research*. <https://doi.org/10.1007/s12662-021-00784-w>
- Rietkerk, R. (2020). *Newzoo: The global esports audience will be just shy of 500 million this year*. <https://newzoo.com/resources/blog/newzoo-esports-sponsorship-alone-will-generate-revenues-of-more-than-600-million-this-year>
- Rogstad, E. T. (2022). Gender in eSports research: a literature review. *European Journal for Sport and Society*, 19(3), 195-213. <https://doi.org/10.1080/16138171.2021.1930941>
- Rogstad, E. T. (2023). Media (re)presentation of a black woman esports player: The case of Chiquita Evans in the NBA 2K League. *International Review for the Sociology of Sport*. <https://doi.org/10.1177/10126902231211683>
- Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, S. R. & Otten, M. P. (2018). Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive

- Video Game Play. *Journal of Sport and Social Issues*, 42(4), 295-311. <https://doi.org/10.1177/0193723518773287>
- 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>
- Schmader, T., Johns, M. & Forbes, C. (2008). An integrated process model of stereotype threat effects on performance. *Psychol Rev*, 115(2), 336-356. <https://doi.org/10.1037/0033-295x.115.2.336>
- Scholz, T. M. (2019). A Short History of eSports and Management. I T. M. Scholz (Red.), *eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming* (s. 17-41). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-11199-1_2
- Seo, Y. & Jung, S.-U. (2016). Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of consumer culture*, 16(3), 635-655. <https://doi.org/10.1177/1469540514553711>
- Shaw, A. (2010). What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. *Games and Culture*, 5(4), 403-424. <https://doi.org/10.1177/1555412009360414>
- Shen, C., Ratan, R., Cai, Y. & Leavitt, A. (2016). Do Men Advance Faster Than Women? Debunking the Gender Performance Gap in Two Massively Multiplayer Online Games. *Journal of computer-mediated communication*, 21. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12159>
- Sikt. (u.å.). *5 tips for god datahandtering*. <https://sikt.no/tjenester/datahandteringsplan-dmp/5-tips-god-datahandtering>
- Sjøberg, E. & Wilner, R. (2022). The representation of women in Hearthstone esports. I A. Tjønndal (Red.), *Social Issues in Esports*. Routledge.
- Steele, C. M. & Aronson, J. (1995). Stereotype threat and the intellectual test performance of African Americans. *Journal of Personality and Social Psychology*, 797-811. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.69.5.797>
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes : e-sports and the professionalization of computer gaming*. MIT Press.
- Thagaard, T. (2018). *Systematikk og innlevelse : en innføring i kvalitative metoder* (5. utg.). Fagbokforlaget AS.
- Tjora, A. H. (2017). *Kvalitative forskningsmetoder i praksis* (3. utg.). Gyldendal akademisk.
- Tjønndal, A. & Fylling, I. (2021). *Digitale forskningsmetoder* (1. utg.). Cappelen Damm akademisk.
- Vermeulen, L., Abeele, M. & Bauwel, S. (2016). A Gendered Identity Debate in Digital Game Culture. *Press Start*, 3. <http://www.press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/40>
- Widerberg, K. (2001). *Historien om et kvalitativt forskningsprosjekt : en alternativ lærebok*. Universitetsforlaget.
- Williams, D. (2005). *A Brief Social History of Game Play*. Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing views – Worlds in play, Vancouver, Canada. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.32314.pdf>
- Witkowski, E. (2018). Doing/Undoing Gender with the Girl Gamer in High-Performance Play. I K. L. Gray, G. Voorhees & E. Vossen (Red.), *Feminism in Play* (s. 185-203). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6_11

- Yu, B., Brison, N. T. & Bennett, G. (2022). Why do women watch esports? A social role perspective on spectating motives and points of attachment. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107055>
- Yunus, Y. H. & Yusoff, N. h. (2021). Male Dominant Sport: The Challenges of Esports Female Athletes. *Pertanika Journal of Social Science and Humanities*, 29, 1415-1429. <https://doi.org/10.47836/pjssh.29.2.35>
- Aase, T. H. & Fossåskaret, E. (2014). *Skapte virkeligheter : om produksjon og tolkning av kvalitative data* (2. utg.). Universitetsforlaget.

Vedlegg

Vedlegg 1: Intervjuguide

Innledende spørsmål og informasjon

- Takke informanten
- Intro om meg og prosjektet
- Informere om anonymitet
- Spørre om samtykke til lydopptak og transkribering (+ underskrift på samtykkeerklæringen)
- Spørre om det er noen spørsmål så langt

Bakgrunn

1. Kan du starte med å fortelle litt om deg selv?
 - a. Alder, livssituasjon, tidligere historikk fra idrett/sosiale lag
2. Hvilket forhold har du til e-sport i dag?
 - a. Yrke/Hobby? Aktiv spiller? Profesjonell?
 - b. Spiller med venner?
 - i. Gutter/Jenter?
3. Hvordan ble du introdusert for e-sport?
 - a. Hvem? Når?
 - b. Ulike typer spill?

Barrierer som kvinne i e-sport

4. Husker du hvordan det var å starte med/bli introdusert for e-sport som kvinne?
5. Hvordan er det i dag å være kvinne i en mannsdominert arena som e-sport?
 - a. Erfaringer? Endringer over tid?
 - b. Anonyme brukernavn vs åpen som kvinne online?
 - c. Kjønnsblanding vs kjønnsdelt konkurranse
6. Hva mener du er de største barrierene for kvinner i e-sport?
7. Har kvinner like muligheter til å drive med e-sport som menn? (Rammevilkår)
 - a. Hvorfor ja/nei?
 - i. Om ja, hvilke tanker gjør du deg om dette?
 - b. Hva opplever du som de største ulikhetene?
 - c. Hvordan tror du man kan gjøre noe med disse?
 - d. Om spilt i klubb – erfaringer med muligheter her?
8. Har du opplevd noen ubehagelige situasjoner i e-sport? (Diskriminering)
 - a. Spesifikke situasjoner/hendelser?
 - i. Oppfølgingsspørsmål om eventuelle situasjoner
 - b. Hvordan håndterer du slike situasjoner?
 - c. Opplever du mye «trash talk» eller «toxicness» i e-sport?

- i. Kjønnsspesifikt?
- 9. Opplever du at du som kvinne kan være seg selv når du driver med e-sport? (Stereotyper)
 - a. Opplever du spesifikke forventninger til deg som kvinne?
 - i. Eksempler?
 - ii. Hvordan håndterer du eventuelt dette?
 - b. Opplever du å bli inkludert på lik linje som menn i e-sport?
 - c. Føler du at du må bevise mer som kvinne for å få lik status som menn i miljøet?
- 10. Hvilke holdninger opplever du at venner og familie har til at du driver med e-sport?
 - a. Endring over tid?
 - b. Forskjell fra når du (eventuelt) drev med annen idrett/fritidsaktivitet?

Kvinnelig e-sport i Norge

- 11. Hvordan opplever du norsk e-sport er på å inkludere kvinner?
 - a. Noe som er bra?
 - b. Noe som kunne vært bedre?
 - c. Sammenligningsgrunnlag fra andre land? Eller andre eksempler?
- 12. Burde det vært arrangert turneringer/tilbud utelukkende for kvinner?
 - a. Hvorfor ja/nei?
- 13. Hvordan kan flere kvinner som ønsker å delta bli inkludert i et e-sportmiljø?
 - a. Hva gjorde at du valgte å delta (om ikke svart på tidligere)
 - b. Klubbers ansvar? Spillere? Forbund?
- 14. Har du streamet e-sport?
 - a. Om ja:
 - i. Hvordan har det vært? Mannsdominert publikum?
 - ii. Opplevelser
 - b. Om nei:
 - i. Er det noen spesifikke barrierer som stopper deg fra det?

Avrundning

- 15. Har e-sport vært viktig for den du er i dag?
 - a. Om ja, på hvilken måte?
 - i. Et sted man kan koble ut? Sosial arena?
- 16. Er det noe om tematikken du føler du ikke har fått sagt?

Etter intervju

- Takke informanten igjen for deltakelse og at man bare skal ta kontakt om noen spørsmål.

Vedlegg 2: Informasjonsskriv og samtykkeskjema

Vil du delta i forskningsprosjektet?

«Hvilke barrierer opplever kvinner i e-sport?»

Dette er et spørsmål til deg om å delta i forskningsprosjektet hvor formålet er å skaffe kunnskap og erfaringer som omhandler kjønn og e-sport. I dette skrivet får du informasjon om målene og hva deltakelse vil innebære for deg.

Formål

Formålet med prosjektet er å utforske barrierer for kvinners deltakelse i e-sport. Informasjonen som kommer frem gjennom intervjuene vil bli brukt i min masteroppgaveoppgave (Vegard Berglund) i samfunns- og idrettsvitenskap på NTNU.

Hvem er ansvarlig for forskningsprosjektet?

NTNU, institutt for sosiologi og statsvitenskap står ansvarlig for prosjektet. Forskningsprosjektet er i forbindelse med en masteroppgave i samfunns- og idrettsvitenskap.

Hvorfor får du spørsmål om å delta?

Du inviteres til å delta i forskningsprosjektet da du har opplevelser fra e-sport som kan være med på å belyse temaet. Med dette som utgangspunkt er du godt egnet til å utfylle dette forskningsprosjektet som tar for seg barrierer for kvinners deltakelse i e-sport.

Hva innebærer det for deg å delta?

Hvis du velger å delta i prosjektet, innebærer det at du lar deg intervju om dine erfaringer som kvinne i e-sport. Intervjuet vil hovedsakelig ta for seg barrierer du som kvinne potensielt har møtt i e-sport. Intervjuet vil ta ca. 30-60 minutter. Intervjuet vil inneholde spørsmål om barrierer som diskriminering, rammevilkår og stereotypier, samt ulike erfaringer du har gjort deg som kvinne i e-sport. Intervjuet vil bli lydopptatt og transkribert i ettertid. For å sikre full anonymitet vil hverken navn eller klubb bli oppført (kun kjønn, e-sportbakgrunn og alder). Alle spørsmål vil være frivillige å besvare.

Det er frivillig å delta

Det er frivillig å delta i prosjektet. Hvis du velger å delta, kan du når som helst trekke samtykket tilbake uten å oppgi noen grunn. Alle dine personopplysninger vil da bli slettet. Det vil ikke ha noen negative konsekvenser for deg hvis du ikke vil delta eller senere velger å trekke deg.

Ditt personvern – hvordan vi oppbevarer og bruker dine opplysninger

Vi vil bare bruke opplysningene om deg til formålene vi har fortalt om i dette skrevet. Vi behandler opplysningene konfidensielt og i samsvar med personvernregelverket.

- Det er kun jeg og min veileder, Anne Tjønndal ved Nord universitet, som vil ha tilgang til opplysninger som kommer frem under databehandlingen.
- Uredigert transkribering fra intervjuet vil kun bevares på min egen personlige bærbare pc, kun jeg vil ha tilgang til innholdet for å sikre at anonymiteten blir ivaretatt. Navn og andre opplysninger vil erstattes med pseudonymer som f.eks. «Anne, Lise, Hanna osv.» Sensitiv informasjon, som f.eks. kontaktopplysninger vil også bli slettet etter datamaterialet er anonymisert.

Hva skjer med opplysningene dine når vi avslutter forskningsprosjektet?

Opplysningene anonymiseres når prosjektet avsluttes ved endt semester. Videre vil lydopptak og transkriberte data slettes.

Dine rettigheter

Så lenge du kan identifiseres i datamaterialet, har du rett til:

- innsyn i hvilke personopplysninger som er registrert om deg, og å få utlevert en kopi av opplysningene
- å få rettet personopplysninger om deg
- å få slettet personopplysninger om deg
- å sende klage til Datatilsynet om behandlingen av dine personopplysninger.

Hva skjer med personopplysningene dine når forskningsprosjektet avsluttes?

Prosjektet vil etter planen avsluttes juni 2024. Etter prosjektslutt vil datamaterialet med dine personopplysninger slettes. Etter intervju vil lydopptaket transkriberes, og derav anonymisere alle personopplysninger eller annen informasjon som potensielt vil kunne identifisere deg.

Hva gir oss rett til å behandle personopplysninger om deg?

Vi behandler opplysninger om deg basert på ditt samtykke.

På oppdrag fra Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet (NTNU), har Sikt – Kunnskapssektorens tjenesteleverandør vurdert at behandlingen av personopplysninger i dette prosjektet er i samsvar med personvernregelverket.

Dine rettigheter

Så lenge du kan identifiseres i datamaterialet, har du rett til:

- innsyn i hvilke opplysninger vi behandler om deg, og å få utlevert en kopi av opplysningene
- å få rettet opplysninger om deg som er feil eller misvisende
- å få slettet personopplysninger om deg
- å sende klage til Datatilsynet om behandlingen av dine personopplysninger

Dersom du har spørsmål angående studien, ta gjerne kontakt med:

- Vegard Berglund, student ved NTNU; vegard.berglund@gmail.com
- Anne Tjønndal, veileder ved NTNU og Nord Universitet; anne.b.tjonndal@nord.no
- Thomas Helgesen, NTNUs personvernombud; thomas.helgesen@ntnu.no

Hvis du har spørsmål knyttet til vurderingen som er gjort av personverntjenestene fra Sikt, kan du ta kontakt via:

- Epost: personverntjenester@sikt.no eller telefon: 73 98 40 40.

Med vennlig hilsen

Vegard Berglund

Samtykkeerklæring

Jeg har mottatt og forstått informasjon om prosjektet «Hvordan er ulike barrierer med på å påvirke kvinners mulighet for deltakelse i e-sport?» og har fått anledning til å stille spørsmål.

Jeg samtykker til:

å delta i intervju

Jeg samtykker til lydopptak av intervjuet

Jeg samtykker til at mine opplysninger behandles frem til prosjektet er avsluttet

(Signert av prosjektdeltaker, dato)

Vedlegg 3: Godkjenning fra Sikt

15.02.2024, 09:57

Meldeskjema for behandling av personopplysninger



Vurdering av behandling av personopplysninger

Referansenummer

774744

Vurderingstype

Automatisk

Dato

17.01.2024

Tittel

Barrierer for kvinners deltakelse i e-sport

Behandlingsansvarlig institusjon

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet / Fakultet for samfunns- og utdanningsvitenskap (SU) / Institutt for sosiologi og statsvitenskap

Prosjektansvarlig

Anne Tjørndal

Student

Vegard Berglund

Prosjektperiode

01.02.2024 - 30.06.2024

Kategorier personopplysninger

Alminnelige

Lovlig grunnlag

Samtykke (Personvernforordningen art. 6 nr. 1 bokstav a)

Behandlingen av personopplysningene er lovlig så fremt den gjennomføres som oppgitt i meldeskjemaet. Det lovlige grunnlaget gjelder til 30.06.2024.

[Meldeskjema](#)

Grunnlag for automatisk vurdering

Meldeskjemaet har fått en automatisk vurdering. Det vil si at vurderingen er foretatt maskinelt, basert på informasjonen som er fylt inn i meldeskjemaet. Kun behandling av personopplysninger med lav personvernulempe og risiko får automatisk vurdering. Sentrale kriterier er:

- De registrerte er over 15 år
- Behandlingen omfatter ikke særlige kategorier personopplysninger;
 - Rasemessig eller etnisk opprinnelse
 - Politisk, religiøs eller filosofisk overbevisning
 - Fagforeningsmedlemskap
 - Genetiske data
 - Biometriske data for å entydig identifisere et individ
 - Helseopplysninger
 - Seksuelle forhold eller seksuell orientering
- Behandlingen omfatter ikke opplysninger om straffedommer og lovovertrедelser
- Personopplysningene skal ikke behandles utenfor EU/EØS-området, og ingen som befinner seg utenfor EU/EØS skal ha tilgang til personopplysningene
- De registrerte mottar informasjon på forhånd om behandlingen av personopplysningene.

Informasjon til de registrerte (utvalgene) om behandlingen må inneholde

- Den behandlingsansvarliges identitet og kontaktopplysninger
- Kontaktopplysninger til personvernombudet (hvis relevant)
- Formålet med behandlingen av personopplysningene
- Det vitenskapelige formålet (formålet med studiet)
- Det lovlige grunnlaget for behandlingen av personopplysningene
- Hvilke personopplysninger som vil bli behandlet, og hvordan de samles inn, eller hvor de hentes fra
- Hvem som vil få tilgang til personopplysningene (kategorier mottakere)
- Hvor lenge personopplysningene vil bli behandlet
- Retten til å trekke samtykket tilbake og øvrige rettigheter

Vi anbefaler å bruke vår [mal til informasjonsskriv](#).

Informasjonssikkerhet

Du må behandle personopplysningene i tråd med retningslinjene for informasjonssikkerhet og lagringsguider ved behandlingsansvarlig institusjon. Institusjonen er ansvarlig for at vilkårene for personvernforordningen artikkel 5.1. d) riktighet, 5. 1. f) integritet og konfidensialitet, og 32 sikkerhet er oppfylt.

