

## **GENUSREPRESENTATION I BATTLEFIELD V**

**EN KRITISK DISKURSANALYS AV DIGITALA NYHETSARTIKLAR**

MARIA OLSON

KK429A Examensarbete 2020  
Medie- och  
Kommunikationsvetenskap  
Examinator: Tindra Thor  
Handledare: Per Möller  
Konst, Kultur och Kommunikation  
(K3)  
Malmö universitet

## Abstract

**Heading:** Gender representation in Battlefield V – A critical discourse analysis of digital news articles

**Author:** Maria Olson

Final Exam Project in Media and Communication Studies 15 hp, School of Arts and Communication (K3), Faculty of Culture and Society at Malmö University, Spring of 2020

**Supervisor:** Per Möller

**Examiner:** Tindra Thor

The purpose of this study is to analyse the debate that occurred over the female lead character in Battlefield V during the release of the game's trailer in 2018. Using a critical discourse analysis focus on the discourse revolving around gender perception and the underlining power relations that are expressed in the news articles as well as what this entails for the larger social practice. The result analysed with gender, and feminist theory indicates there is a power struggle over the discourse revolving around the current cultural change within the production of games. Currently, more and more games are created with diversity, feminism and politics in mind which has also led to a backlash for the game industry from their fans. Through social media, fan spread a misogynistic view reinforcing the toxic male gaming cultures exclusion of minorities.

**Keywords:** Critical discourse analysis, Battlefield V, Gender, News articles, Power, Ideology, Hegemony

## Abstrakt

**Rubrik:** Genusrepresentation i Battlefield V – En kritisk diskursanalys av digitala nyhetsartiklar

**Författare:** Maria Olson

Examensarbete i Medie- och kommunikationsvetenskap, 15 hp, Konst, kultur och kommunikation (K3), Fakulteten kultur och samhälle på Malmö universitet, Vårterminen 2020

**Handledare:** Per Möller

**Examinator:** Tindra Thor

Syftet med denna studie är att analysera debatten som inträffade kring den kvinnliga huvudpersonen i Battlefield V under utgivandet av spelets trailer 2018. Med hjälp av en kritisk diskursanalys fokusera på diskurser och genus samt de underliggande maktförhållanden som uttrycks i nyhetsartiklar men även vad detta innebär för den stora sociala praktiken. Resultatet analyserade med genus och feministisk teori indikerar att det finns en maktkamp inom diskursen som kretsar kring den nuvarande kulturella förändringen inom produktionen av spel. För närvarande skapas fler och fler spel med diversifiering, feminism och politik i åtanke, vilket också har lett till ett mothugg för spelindustrin från deras fans. Genom sociala medier sprider fans till spelet en misogyn världsbild som förstärker den giftiga spelkulturens uteslutande av minoriteter.

Sökord: Kritisk diskursanalys, Battlefield V, Genus, Nyhetsartiklar, Makt, Ideologi, Hegemoni

## Innehållsförteckning

<b>Abstract (English)</b> .....	<b>2</b>
<b>Abstrakt (svenska)</b> .....	<b>3</b>
<b>Innehållsförteckning</b> .....	<b>4</b>
<b>Begreppslista</b> .....	<b>6</b>
<b>1. Inledning</b> .....	<b>7</b>
1.1 Disposition.....	7
<b>2. Syfte och Frågeställningar</b> .....	<b>8</b>
2.2 Syfte .....	8
2.3 Frågeställningar.....	8
<b>3. Kontextualisering</b> .....	<b>9</b>
3.1 EA DICE .....	9
3.2 Battlefield V-trailern .....	9
3.3 Kvinnor och spel.....	9
<b>4. Forskningsöversikt</b> .....	<b>11</b>
4.1 Genus i spel.....	11
4.2 Våld och sexism i spel.....	11
4.3 Den giftiga spelkulturen .....	12
4.4 Spel bland kvinnor .....	13
4.5 Nyhetsrepresentation .....	13
4.6 Sammanfattning .....	14
<b>5. Teoretiska perspektiv</b> .....	<b>15</b>
5.1 Feministisk teori .....	15
5.2 Ideologi.....	15
5.3 Hegemoni – Connells hegemoniska maskulinitet.....	16
5.4 Makt – Foucault .....	17
<b>6. Metod och material</b> .....	<b>19</b>
6.1 Epistemologisk grund: socialkonstruktivism .....	19
6.2 Faircloughs kritiska diskursanalys CDA.....	19
6.3 Faircloughs modell/metod.....	20
6.3.1 Text.....	20
6.3.2 Diskursiv praktik.....	20
6.3.3 Sociala praktiker.....	21
6.4 Metod för textanalys .....	21
6.5 Kritik till metoden.....	23
6.6 Val av material/Urval .....	23

6.7 Etisk diskussion .....	25
6.8 Validitet/reliabilitet .....	25
<b>7. Resultat och Analys.....</b>	<b>26</b>
7.1 Textanalys .....	26
7.1.1 Nodalpunkter/nyckelord.....	26
7.1.2 "Oss" och "Dem" – delningen: Olika aktörers representation.....	28
7.1.2.1 Kritiska spelarna.....	29
7.1.2.2 Den giftiga spelkulturen.....	30
7.1.2.3 De kvinnliga karaktärerna.....	31
7.2 Diskursiva praktiker .....	31
7.2.1 Textens uppbyggnad: Interdiskursivitet och manifest intertextualitet....	31
7.2.2 Kommunikationsgenre: Nyhetsdiskurser – Intervjudiskursen och sociala medier diskursen .....	32
7.2.2.1 Intervjudiskurs.....	32
7.2.2.2 Sociala medier diskurs.....	33
7.2.3 Lexikaliska val: Speldiskursen .....	33
7.2.3.1 Narrativa genre i speldiskursen.....	34
7.2.4 Slutsats.....	36
7.3 Social praktik .....	37
7.3.1 Feministiskt perspektiv.....	37
7.3.1.1 Könscrolls teorin.....	37
7.3.2 Ideologins hegemoniska makt .....	38
<b>8. Sammanfattning och slutdiskussion.....</b>	<b>39</b>
8.1 Sammanfattning .....	39
8.2 Diskussion.....	40
8.3 Förslag på framtida studier .....	41
<b>9. Referenslista.....</b>	<b>42</b>

## Begreppslista

**EA** – Electronic Arts, amerikanskt spelutvecklingsföretag.

**DICE** – Digital Illusions CE, svenskt spelutvecklingsföretag.

**Multiplayer** – Flerspelarspel som spelas i flerspelarläget, där flera personer kan delta i samma spel samtidigt men max 64 spelare samtidigt.

**Single player** – Enspelarspel där man spelar spelet ensam i enspelarläge.

**FPS** - First person shooter- Förstaperson skjutare, där bildskärmen motsvarar spelfigurens synfält och där skjutvapen spelar en stor roll.

**Fan** – Fan från engelskan ”fanatic”. En person som entusiastiska hänger sig åt idoldyrkan av ett kulturellt fenomen som tex. digitala spel.

**Online** – material på internet.

**Spel** – Med spel menar jag de digitala spel som främst innehåller spelbara karaktärer på konsoler eller PC men som även kan spelas med flera andra spelare online och inte pusselspel eller mobilspel.

**SJW** – Social Justice Warrior – Är en nersättande term för människor som främjar socialt progressiva åsikter som feminism, diversifiering, medborgarrättigheter mm. Anklagas man för SJW i online diskussioner medför det implikationen att man söker validera sig själv istället för att man har en övertygelse.

**MMO** - Massively Multiplayer Online game – kan ha miljontals registrerade användare och hundratusental samtidigt spelande.

**MMORPG** - massive multiplayer online role-playing game - Samma som ovan men spelas som roll spel med en karaktär, vanligen i en fantasy värld. **AAA** - Ibland Triple A. En populär term för spel med en stor budget och från en stor eller medelstor spelutveckling företag med många anställda.

**BFV** – Förkortning för Battlefield V.

**Game-play** - spelkänsla, spelupplägg, spelmekanik, spelsätt, spelstil eller spel typ. Spel termen täcker alla spelarens upplevelser under interaktionen med ett digitalt spel. Det är vad spelaren gör. I allmänhet används termen för att beskriva den totala upplevelsen av att spela spelet. Det är den enda vanliga frasen som kan beskriva ett behagligt spelande, känslan och den totala åtrå och värdet av ett spel i ett begrepp.

**HBTQ** – Samlingsnamn och förkortning för homosexuella, bisexuella, transpersoner och personer som identifierar sig som queer.

# 1. Inledning

Kvinnor i spel, kvinnor i speltrailer, kvinnor på omslaget av krigsspel, det är det många som inte gillar men kvinnor är här för att stanna och ska synas och höras som en del av en värld i konstant förändring. Längre har jag sett hur kvinnliga spelkaraktärer blir översexualiserade men i värsta fall är de inte ens närvarande. För mig har detta förstärkt uppfattningen om att kvinnor inte ska synas eller höras, vi är inte lika mycket värda.

BFV har gjort att man som spelare nu kan designa sina egna karaktärer och möjligheten finns nu att spela som kvinnliga karaktärer. Svaret på denna utveckling blev dock en hätsk debatt med diskurs kring identitet och historia. Reaktion utspelade sig främst på sociala medier men även på olika spel forums digitala nyhetssidor, med sitt ursprung i en del av spelkulturen med en uteslutande attityd emot kvinnor och minoriteter som Consalvo (2012, s. 5) kallar ”toxic gamer culture”.

I denna studie använder jag mig av Faircloughs kritiska diskursanalys (CDA - Critical discourse analysis) för att undersöka debatten som utspelade sig i olika nyhetsartiklar kring spelet Battlefield V:s (BFV) spelbara kvinnliga karaktärer. Det hela började när BFV:s trailer och spel släpptes 2018 med fans till tidigare Battlefield spel som gjorde en rad kritiska kommentarer angående kvinnor representation i spelet. I studien har jag tittat på diskurser: ”språkbruk såsom social praktik” (Winther Jørgensen & Phillips, 2000, s. 72) kring genus och vilka maktförhållanden som kommer till uttryck inom den digitala spelkulturens diskurs.

Denna studie är inte demografiskt inriktad och kan inte heller ge en representation av hela spelkulturens diskurs men ge en inblick i de maktförhållanden som utspelades inom nyhetsartiklarna.

## 1.1 Disposition

Först kommer syftet och frågeställningen utvecklas för att sen breda vägen för kontextualisering av ämnet. För att sedan gå in närmare på tidigare forskning kring genus och spel. Detta kommer sen sammanfattas innan vi går in på det teoretiska ramverk som ska användas vid analysen. Sedan kommer metoden beskrivas: den kritiska diskursanalysen (CDA) med de olika valen jag gjort för analysen. Resultatet och Analysen kommer sedan presenteras följt av en sammanfattande diskussion.

## 2. Syfte och frågeställningar

Problemet i dagens spelkultur är att det mer ofta än inte representeras och kantas av en uteslutande attityd mot kvinnor, minoriteter och diverse sexualiteten. Där stereotyper kring spelare och representationen av karaktärer ger en ojämlig bild. Detta representerar såklart inte alla inom spelkulturen. Däremot är maktförhållanden inom diskursen ojämn och kantad med kontroverser kring utvecklingen inom spelen.

### 2.1 Syfte

Uppsatsens syfte är att analysera debatten som uppstod i en rad digitala nyhetsartiklar kring Battlefield V:s spelbara kvinnliga karaktärer, med fokus på vilka diskurser kring genus och genusrelaterade maktförhållanden som kommer till uttryck i dessa artiklar men även implikationerna av dessa maktförhållanden för spelens utveckling.

### 2.2 Frågeställningar:

- Vilka till diskurserna underliggande maktförhållanden mellan de olika aktörerna kommer till uttryck, i de olika artiklarna och i vilken mån bekräftas alternativt utmanas dessa?
- Vilka diskurser formerar sig de olika artiklarna kring fråga om genusrepresentation i det aktuella spelet och den omkringliggande debatten, samt hur tar sig dessa uttryck?
- Vilka implikationer har utformandet av maktförhållandena i diskurserna för den större sociala kontexten för spelens utveckling?



### 3. Kontextualisering

För att underlätta förståelsen till studien kommer jag härmed utveckla bakgrunden till händelsen som studeras. Detta genom att presentera en beskrivning av företag, trailern, spelet och vikten av att studera medier.

#### 3.1 EA DICE

BFV är skapat av EA DICE (EA Digital Illusions CE AB) som är ett svenskt videospel företag och har sen 2006 varit en del av EA som är ett spelutvecklingsföretag i USA. BFV är den sextonde delen i Battlefield serien och är ett *first person shooter* spel som släpptes den 20 november 2018 till Microsoft, Playstation 4 och Xbox One. Deras första spel Battlefield 1942 släpptes år 2002 och utspelades under andra världskriget (Battlefield, 2019). Nu återvänder EA DICE till andra världskriget för att berätta de mer okända delarna av andra världskriget genom mer personliga berättelser (Battlefield V, 2020).

#### 3.2 Battlefield V-trailern

2018 släppte EA DICE trailer till det senaste tillägget till Battlefield spelen: Battlefield V. Trailern följer en brittisk soldat av det kvinnliga könet, med en armprotes, när hon slåss mot tyskarna jämsides soldater av manligt kön. Den kvinnliga soldaten återfanns sedan på spelets omslagsbild och är den spelbara kvinnliga karaktären kontroversen utspelade sig runt (Battlefield, 2018).



Fig. 1 Huvudkaraktär (Karabuda, 2018)

När trailer till spelet släpptes följde en rad av kommentarer från fans att spelet inte var historiskt korrekt med kvinnor vid fronten under andra världskriget i spelet vilket gav upphov till hot om bojkott och hashtaggen #Notmybattlefield som blev populär på flera digitala och sociala medier (Battlefield V, 2020).

#### 3.3 Kvinnor och spel

Enligt ESA (2019) undersökning från 2019 består 46 % av spelarna av kvinnor och 54 % av män i USA (Entertainment Software association, 2019). Enligt Statista (2020)

spelade 25 % av kvinnor och 32 % av män dagligen videospel 2018 i Sverige. Detta indikerar att flera kvinnor spelar spel och därför finns också ett behov av att det även finns kvinnliga karaktärer för dem att spela som, för att ytterligare öka intresset för spel hos kvinnor.

Även om stora förändringar har gjorts de senaste 40 åren i spelvärlden, med ökad inkludering och diversifiering av karaktärer så är det fortsatt till största del dominerat av män, både sett till vem som spelar och till karaktärerna i spelen (Martins et al, 2009; Lynch et al, 2016; Ivory, 2006; Kondrat, 2015; Jansz & Martis, 2003).

## 4. Forskningsöversikt

I forskningsöversikt ges en överblick av nuvarande forskning kring spelkulturen och spelbranschen. Framförallt uppmärksammas den forskning som tar sin utgångspunkt i genus och representation.

### 4.1 Genus i spel

Studier kring könsrepresentationer inom digitala tv - och datorspel handlar främst om hur kvinnliga karaktärer, när de väl förekommer, representeras på ett stereotypiskt. Flera forskare har i sina studier beskrivit hur dominerade maskulina manliga karaktärer uttrycker sin makt över kvinnliga karaktärerna i både vålds sammanhang och med kvinnliga karaktärer som passiva åskådare (Martins et al, 2009; Lynch et al, 2016; Ivory, 2006; Kondrat, 2015; Jansz & Martis, 2003; Mörk, 2017; Dietz, 1998; Heckmann & Furini, 2018; Miller & Summer, 2007; Burgess et al, 2007).

Studier av Dietz (1998), Downs & Smith (2010) och Braun & Giroux, (1989) har sen länge kommit fram till att under åren för deras studier, förekommit ett överflöd av översexualiserade kvinnliga karaktärer i stödjande roller i spelen med en underrepresentation av kvinnor i huvudroller.

En av dessa studier är Lynch et al (2016) som undersökte tv-spelens innehåll med fokus på hur de kvinnliga karaktärerna representeras och vilken roll de har i spelen. Deras studie tittade främst på spelbara kvinnliga huvudkaraktärerna men inkluderade även stödjande kvinnliga karaktärer. Där fann de ett överflöd av översexualiserade kvinnliga karaktärer. Lynch et al (2016) iakttog en jämn ökning av sexualiseringen av kvinnliga karaktärer i spels genomsnitt från 1992 fram till 2006 med toppar 1995 och 2006. För att sedan sjunka mellan 2007 och till studiens slut 2014. Resultatet visar en pågående förändring där kvinnliga karaktärer i ökad form har framställts som mer kapabla och starka utan översexualisering (Lynch et al, 2016) och i allt fler olika spel (Kondrat, 2015).

Kondrats (2015) studie fortsätter på denna linje. Genom online enkäter med de som spelar video spel (ca 78% män och ca 22 % kvinnor) och två intervjuer med experter (båda män) inom speldesign. Resultatet visade att kvinnor fortfarande representeras stereotypiskt och översexualiseras, men att detta även gäller männen i spelen. Enligt enkätsvaren så pågår det dock en förändring inom de digitala spelen: Representationen i spel försöker vara allt mer jämställd mellan kvinnor och mäns karaktärer, med kvinnor som representeras som starka och självständiga karaktärerna.

### 4.2 Våld och sexism i spel

Det har även gjorts flera studier kring vilken effekt våldsamma spel har på ungdomarnas (Bartholow, 2005; Barton, 2002) men även hur de kvinnliga karaktärernas översexualisering kan ha haft en effekt på hur man uppfattar sexism och hur man behandlingen kvinnor (Dill et al, 2008; Beck et al, 2012; Stermer & Burkley, 2015).

Resultatet i dessa studier (Bartholow, 2005; Barton, 2002; Dill et al, 2008; Beck et al, 2012; Stermer & Burkley, 2015) visade vad som tolkas som en ökad tolerans för sexism och våld hos ungdomarna som testades genom exponering.

Effektforskning har tidigare fått kritik för att de långsiktiga effekterna inte undersökts. Det kan dock finnas en koppling mellan spels våldsamma och sexualiserade karaktär och vad Consalvo (2012, s. 2) tittar på: den giftiga spelkulturen: "toxic gamer culture". Detta innebär den kultur i vilket cyber-mobbning, störande beteenden, sexistiska kommentarer, 'skämt' om våldtäkt, sexuella trakasserier mm. ses som ett mönster där "misogynistic gamer culture and patriarchal privilege attempting to (re)assert its position" (Consalvo 2012, s. 2). Kulturen är dominerande i och kring en del spel och stöter bort andra grupper som kvinnor, andra etniciteter och minoriteter (Consalvo, 2012). Än värre så kan detta klimat med detta språk normaliserats, där trakasserier anses vara harmlöst och ett acceptabelt beteende (Adinolf & Turkay, 2018).

### 4.3 Den giffiga spelkulturen

McClintock (2015) studie gjordes till följd av Gamegate kontroversen där hot och hot om våldtäkt överöste en kvinnlig spelutvecklare på fler sociala medier. Kvinnor som gick till hennes försvar möttes av samma våg av hot från manliga spelare. McClintock (2015) utredde trakasserier online och det ojämlika förhållandet mellan könen och aktörer. Studien visar på det klimat och giftiga spelkulturen som en del manliga spelare utsätter kvinnor för online och spånar att de är rädda att kvinnor försöker ta deras spel ifrån dem varav det hotfulla bemötandet (McClintock, 2015).

I en annan studie använder sig Pulos (2013) av CDA för att titta på kommentarerna på ett forum som ett *Guild* skapad för HBTQ personer i ett av chattforumen i MMORPG spelet *World of Warcraft* (WoW) angående ämnet: "LGBTQ players and the WOW Community" (Pulos, 2013 s. 1). Pulos (2013) kom fram till att den dominerande speldiskursen utövar sin makt genom att trycka undan, både från andra spelares håll och från skaparna (Blizzard) HBTQR sexualiteten från diskursen. Motivationen till detta var att det anses vara en del av spelkulturen. Enligt Blizzard så har sexualiteten ingen plats i WoW precis som religion och politik. Spelkulturen som skapas ur detta klimat är något som Consalvo (2012) diskuterar en uteslutande kultur.

Battlefield serien har vid ett tidigare tillfälle mottagit negativa reaktioner för diversifiering i Battlefield 1 som kom ut 2016. Valet att representera färgades soldater kamp under första världskriget möttes av samma historiska misstro kring om de var med i kriget (Battlefield, 2019). Brocks (2011) diskuterar förekomsten av rasistiska representerande av färgade i spel som en mediering av den vita "rasens" identitet och den kulturella attityden gentemot färgade. Även om Battlefield 1 representera av färgade karaktärer inte är rasistiska så har förekomsten av en sådan representation varit dominerande inom spel. Varpå man också får en inblick i varför reaktionerna till en icke rasistisk representation mottog rasistiska reaktioner.

Samma öde gick fotbolls spelet FIFA 16 till möte när de 2015 introducerade deras nya spel med damlagen från 12 olika länder med en rad sexistiska kommentarer. Heckmann

och Furini (2018) studie kring receptionen av FIFA 16 på den brasilianska marknaden tog upp de sexistiska kommentarerna som startade en debatt kring jämställdhet inom både fotbollen och spelindustrin. I debatten sticker könsjämställdhet ut inom den digitala spelindustrin pga. dess trivialisering av kvinnlig representation i spel. (Heckmann & Furini, 2018).

Gauteul (2019) studie tittade på kommentarerna från BFV:s Youtube trailer. Syftet var att undersöka de sexistiska kommentarerna och hur det kvinnliga tolkas när de introduceras för det traditionellt mansdominerande digitala utrymmet. Slutsatsen blev att uppfattningen av kvinnor i det virtuella rummet påverkas av könsroller. Spelare utgår ifrån sina egna kunskaper kring historia och sin syn på kön och krig; att kvinnor inte mobiliserades vid fronten i krig och att kvinnor var oförmögna att slåss i krig eftersom kvinnliga soldater inte nämnts rent historiskt tidigare för dem.

#### 4.4 Spel bland kvinnor

Eklunds (2016) studie utred hur kvinnor i Sverige oftast sätts i kategorin som ”casual” eller ”tillfälliga” spelare och identifierad som kvinnor före spelare när män ses som ”hardcore gamers”. Studien diskuterar denna delning, att ”casual” innebär de spel som är lätta att börja spela och kräver mindre tid vilket gör dem attraktiva för kvinnor som fortfarande tar upp den största bördan att sköta hemmet. Eklund (2016) ser en jämnare fördelning mellan de spel som män och kvinnor spelar. En annan studie av Williams et al (2009) tittade närmare på skillnaderna mellan kvinnor och män som spelar inom MMO. I denna studie så är det kvinnorna som spelade mest och har tagit över vad som vanligen refererar till män som ”hard-core gamers” (Williams et al, 2009).

Dickey (2006) studie utforskar inte bara den ökning av kvinnliga spelare utan även orsaken till att spelen blivit så mansdominerade från början. Eftersom redan från inkorporeringen av teknologin som datorer och tv i hemmet så har mannen tagit kontrollen. På grund av detta har spel designats och marknadsförts till män. En ökning av kvinnliga ”gamers” gjorde att spel för kvinnor i ökad form utvecklats ”pink games” och därmed ökade också antalet kvinnor som spelar. Risken med dessa spel blir att bilden av vad som anses kvinnlig oftast ses som oföränderlig. Stereotyper vidmakthålls inom designen och förmedlas värderingar via medier kring genus roller (Dickey, 2006).

#### 4.5 Nyhetsrepresentation

Efter det så kallade ”culture wars” (användes av nyhetsmedierna för att beskriva de felaktiga uppfattningarna om manliga och kvinnliga spelare) 2014 till följd av #GameGate kontroversen så gjorde Maclean (2016) en studie kring hur digitala nyhetsartiklar från ”Gaming” hemsidor kännetecknar ”gamers”, både manliga och kvinnliga. Studien fokuserade på hur nyhetsartiklar beskriver ”gamers” men även hur den underliggande synen på ”gamers” i artiklarna utvecklas och förstärks. Resultatet är att dessa spelhemsidor allt för ofta förutser ett manligt teknografiskt privilegium över kvinnor. Nyhetsartiklarna reflekterar inte diversiteten bland ”gamers” utan förvrängde dem. Detta har sin grund enligt Maclean (2016) hur nyheternas diskurs är utarbetade

med sin brist på diversifiering och feltolkningar och att medierna anklagar spelen och den uteslutande spelkulturen än idag.

#### **4.5 Sammanfattning**

En hel del forskning har gjorts kring spel men endast ett fåtal med fokus på den digitala debatt som uppstår kring spel som diversifiera sitt innehåll och sin målgrupp. Spel har under längre tid använt sig av stereotyper, både manliga och kvinnliga i sitt innehåll men även spelare själva har blivit stereotypiserade i medier. Spelutvecklare har börjat gå ifrån de vanliga stereotyperna och representationen som länge varit rådande inom spelen men denna utveckling har dock gett upphov till aggressiva motreaktioner från spelare. Dessa spelare försöker i sin tur kontrollera innehållet i spelen genom en rad aggressiva utfall riktat mot inte bara spelutvecklare utan även de som representeras: kvinnor.

## 5. Teoretiskt perspektiv

I denna studie har jag använt mig av Faircloughs CDA. Med metoden tillkommer teori och metod i en så kallad paketlösning och med det en del centrala begrepp: ideologi, hegemoni och makt som kommer diskuteras nedan med koppling till genus. Denna studie har även implementerat Feministisk teori med genus i analysen. Motivationen till detta är att belysa maktförhållandena inom både ideologin och den hegemoniska maskuliniteter inom spel med fokus på genus.

### 5.1 Feministisk teori

Den feministiska teorin används övergripande i denna studie för att överskådligt titta på de ojämlika maktförhållandena hos kvinnlig delaktighet i digitala spel samt representation av dem i spel.

Feministiska teorier har utvecklats under flera decennier och har sin grund i att analysera de ojämlika maktförhållandena mellan inte bara kvinnor och män utan även etnicitet och sexualitet (Cuklanz, 2016). Det har dock skett en ökad representation av kvinnor i olika sorters medier som synliga, starka och tuffa i olika medier överlag (Martins et al, 2009; Lynch et al, 2016; Ivory, 2006; Kondrat, 2015; Jansz & Martis, 2003; Mörk, 2017). Vilket gett enligt Bruce (2016) studie, upphov till en möjlig ny feminism där kvinnor vägrar att avstå fysisk styrka och idrottsutmärkelser till männen. Denna vägran där kvinnor idag tar mer plats inom så väl samhället och inom de digitala spelen, där kvinnor börjar uppmärksammas som spelare och därmed också representeras i spel på ett likvärdigt sätt.

Hooks (2000) uttrycker att feminism är en kamp om att stoppa förtryck inte bara för en enskild grupp utan för alla, för kvinnor men även för olika minoriteter, etniciteter och sexualiteten. Där länge fokus legat hos en viss etnisk kvinnlig grupp och exkluderat andra grupper trots strävan efter jämlikhet i samhället. I denne definition som Hooks (2000) framhåller är syftet med feminismen att enas över etniska och sexuella gränser.

### 5.3 Ideologi

I ideologikritiska studier drar man oftast utgångspunkten att texterna berättar om och har sin grund i dramatiska händelser (Berglez, 2010). I detta fall den kulturella motsättningen mellan män och kvinnors representation i BFV. Den ideologiska uppfattningen kring hur människor ska uppföra sig baserat på deras kön härleder denna studie till genus. Genus är en social och kulturell konstruktion, könstillhörighet är något alla människor formas till. Det görs dock en distinktion mellan det biologiska könet genitalier och genus. Inom könsmaktsordningen är det ingen tillfällighet att pojkar uppmuntras att bli aktiva, initiativrika och starka medan flickor uppmanas till motsatsen. I könsmaktsordningen är detta ett grundläggande uttryck för maktordningen i samhället (Fagerström & Nilson, 2008). Som också inkluderas inom könsrolls teorin (Gender role theory) där könsroller är delade kulturella förväntningar som sätts på individer med utgångspunkt deras socialt definierade kön.

Könsrolls teorin ger sin grund till genus i hur man uppfostras som barn. Unga flickor ter sig till sina mammor som förebilder där de uppfostras till att uppträda som sin mamma och blir därmed vårdande och sociala. Pojkarna lämnas för att själva utforska sin egen identitet och blir oberoende och modiga. Detta resulterar i två skilda roller av kulturella förväntningar som folk använder för att kategorisera sig själva och andra (Williams et al, 2009).

Ideologier är betydelsekonstruktioner som bidrar till att producera, reproduktionen och transformera dominerande hegemoniska maktförhållanden i samhället, i detta fall spelsamhället via nyhetsartiklarna. Den dominerande ideologiska diskurser bidrar till att både transformera men även upprätthålla maktrelationer inom spelsamhället kultur (Winther Jørgensen & Phillips, 2000).

Att använda begreppet i denna studies analys är väsentlig för att ideologi produceras i relationer mellan människors uppfattning kring genus. I detta fall utspelar det sig inom kommunikationen på sociala medier och via nyhetsartiklar, genom de ritualer och praktiker som är gemensamma mellan dem. Spelen i sig är en form av ritual och praktik. Ideologi handlar även om makt och grupper strävan efter att nå och påverka så många som möjligt, (Berglez, 2010; Lindgren, 2009) vilket nu är allt lättare med sociala medier som Twitter, Facebook, bloggar mm.

#### **5.4 Hegemoni – Connells Hegemoniska Maskulinitet**

Hegemoni är inte bara dominansen av en diskurs eller grupp utan även en förhandlingsprocess där betydelse kring konsensus skapas. Detta innebär att motstånd mot den rådande hegemoniska diskursen, men även ideologin, är en del av de fortsatta förändringarna inom rådande sätt att "tala om och förstå världen" (Winther Jørgensen & Phillips, 2000, s. 7).

Connells hegemoniska maskulinitet teori anser att vad som är maskulint dikterar för män vad maskulinitet är och fortsätter utövandet av manlig dominans över kvinnor.

"It embodied the currently most honoured way of being a man, it required all other men to position themselves in relation to it, and it ideologically legitimated the global subordination of women to men." (Connell & Messerschmidt, 2005 s. 5).

Detta skulle inte bli normen men ett utagerande av ett fåtal män i samhället (Connell & Messerschmidt 2005). Det är dock den normen som utvecklats inom samhället.

Demetriou (2001) argumenterar att Connells hegemoniska maskulinitets teori strukturella dominans över kvinnor konstant omförhandlas i samhället och omvandlas samtidigt som den lägger grunden för vad som anses vara feminint och maskulint.

Könsrollsteorin framhåller att kulturella förväntningar kring folks kön internaliseras hos individen pga. sociala påtryckningar att uppvisa beteende som överenskommer med deras könsroll. När individer avviker från förväntningarna på könsrollerna kan de uppleva negativa utfall (Williams et al, 2009).



Den hegemoniska maskuliniteten underordnar sig inte bara kvinnor utan även män som blir tvungna att förhålla sig till den dominerande gruppens form av maskulinitet. Maskuliniteter är inte statisk utan i konstant förändring då den är baserad på historiska könsrelationer. En kamp om hegemoni kan leda till en mindre förtryckande form av maskulinitet utvecklas som helt kan tar bort köns hierarkier (Connell & Messerschmidt, 2005). Just därför är detta begrepp avgörande i analysen för att se om hegemoniska maskuliniteter inom nyhetsartiklarna representerar en förändring i samhällets uppfattning kring maskulinitet eller om den kvarstår inom den delen av spelkulturen som söker dominans över hur och vem som representera inom spel.

## 5.5 Makt - Foucault

I grunden till genus ligger de ojämlika maktförhållandena som gett upphov till reformer under flera årtionden med fortsatta verkningar i samhällen runt om i världen. Genus i den diskursiva konstruktionen är flytande och förändras kontinuerligt pga. olika externa omständigheter som: teknologi, masskommunikation eller helt enkelt moderniseringen (Connell & Pearse, 2015). Likväl har genus även en intern tendens till förändring som Butler (2006) diskuterar, om genus konstrueras kan det då konstrueras på ett annat sätt.

Foucault (2003) syn på makt som en del av samhället är att makt är något man utövar och inte besitter och makten tillämpas inte hur som helst av de med makt, dvs. den dominerande gruppen i samhället, mot dem som inte "har den". Makt omger och stödjer sig på dem som inte har makt och sprids genom dem (Foucault, 2003). Genom sociala medier kan nu grupper som inte har en fysisk närvaro i samhället utöva makt genom sin diskurs och genom hot om våld (McClintock, 2015). Makten producerar kunskap även om den kunskapen inte direkt gynnar makten eller för att den gör nytta, den producerar en verklighet, en ideologi. (Foucault, 2003). Makt som processer i samhället skapar vår sociala omvärld och gör att den blir meningsfull för oss, frambringar kunskap, identitet och relationerna som vi har till varandra (Winther Jørgensen & Phillips, 2000).

Att vara man eller kvinna är ingen förutbestämt tillstånd utan en aktiv konstruktion som förändras med maktprocesserna i samhället. Medier hjälper till att skapa genusskillnader genom att upprepade gånger visa perfekta exempel på femininet och maskulinitet. Genus är därmed något performativt och uppstår genom handling och inte som ett uttryck av en redan existerande verklighet (Connell & Pearse, 2015). Vad som anses vara maskulint och feminint formars utifrån hur folk betar sig och det påverkar i sin tur hur andra betar sig eller hur man tror att man ska uppföra sig. Dessa förutfattade meningar kring kön ger upphov till synen att män är starka och kvinnor är svaga men den gemensamma denotationen förutsätter att alla kvinnor är på ett sätt, en gemensam identitet (Butler, 2006).

Mediernas makt som diskursskapare spelar en stor del i detta skapande och representation av genus i samhället eftersom de förmedlar informationen, formar bilder och föreställningar. Medievärlden kan vara lika segregerad som verkligheten, en uppdelning av världen i "vi och dem" som leder till en skev verklighetsskildring inom

medierna och i sin tur kan fördjupa segregationen i samhället (Fagerström & Nilson, 2008).

Som en del av genus ger makt bilden av män som det härskande könet som med våld utövar dess makt över kvinnor även inom spelen. Det som oftast sker inom de olika mediernas representation av kvinnor som passiva, betydelselösa och dumma (Connell & Pearse, 2015) men även som objekt att beundra. Som Mulveys (2006) teori kring den manliga blicken (*The Male gaze*) där kvinnor i film framställs i syfte att visas upp som sexuella objekt för män att titta på, kvinnan blir en belöning, njutning och ett objekt för männens att fantisera om. Detta utan att vara avgörande för handlingen i filmen.

## 6. Metod och material

I denna studie har jag använt mig av kritiks diskursanalys som en form av textanalys. Anledningen till valet av denna metod är dess inneboende syn på att utreda orättvisa maktförhållanden i samhället och kritisk granska dem genom att belysa dess närvaro i olika diskurser.

Metoden innehåller teoretiska modellerna och metodologiska riktlinjerna till forskningsområden som innehåller specifika tekniker för språkanalys (Winther Jørgensen & Phillips, 2000; Fairclough 2010; van Dijk, 1998; Berglez, 2010). Inom dessa är det vanlig att man själv väljer ut vad som passar för just sin analys. I följande text kommer jag först beskriva den filosofiska grunden diskursanalysen står på. Varpå jag kommer ta upp Faircloughs CDA och hans modell skapad för analys av nyhetsartiklar. Till sist ska jag diskutera den kritik man kan ge metoden men även diskutera val av material och etiska tänkande inkluderat validiteten.

### 6.1 Epistemologisk grund: socialkonstruktionism

Världen är inte uppbyggd kring faktiskt kunskap av världen enligt socialkonstruktionism (Burr, 2003) utan är uppbyggd genom den sociala interaktionen vi har med varandra, speciellt genom språket, som är av stort intresse för socialkonstruktionismen och därmed också denna studie där gemensamma sanningar byggs upp i nyhetsartiklarna (Winther Jørgensen & Phillips, 2000; Faircloughs, 2010) Det är viktigt att nämna att det är denna grund som studien ställer sig på när man utreder hur världen eller en del av den representerar olika sociala ageranden i det som man kan se i nyhetsartiklarna kring BFV debatten.

### 6.2. Faircloughs kritiska diskursanalys

Fairclough är ledande inom den CDA och syftet med metoden är att belysa de lingvistiska diskursiva dimensionerna hos olika fenomen både kulturella och sociala förändringsprocesser, i denna studie inom debatten om den kvinnliga representationer i BFV (Winther Jørgensen & Phillips, 2000).

Diskurs använder Fairclough på två olika sätt, dels genom att definiera diskurs som ”*språkbruk såsom social praktik*” men även ”*som ett sätt att tala som ger betydelse åt upplevelser utifrån ett bestämt perspektiv*” (Winther Jørgensen & Phillips, 2000, s. 72). Detta är även den definition jag använder för att definiera diskurser i denna studie. Definitionen har en öppenhet som lämpar sig till denna analys eftersom jag både vill skilja på olika diskurser och se språket som en social praktik som används för att uttrycka och vidmakthålla hegemoniska maktförhållanden men också utmanas inom nyhetsdiskursen.

Senare verk av och med Fairclough (Fairclough & Wodak, 1997; Fairclough 2001; Fairclough, 2013) utifrån CDA har gett sina versioner av definition på diskurs i ett försök att avgränsa den till de olika studiernas syfte. Diskurser har enligt Fairclough flera olika funktioner, de skapar sociala identitets som dessutom vidmakthåller redan

rådande sociala relationer och därmed också maktstrukturer (Bergström & Boréus, 2012). Diskurserna är därför viktiga att utröna ur sina texter för att se maktförhållanden.

### 6.3. Faircloughs modell/metod

Faircloughs tredimensionella modell för analys består av: 1, Textens egenskaper (text) 2, De produktions- och konsumtionsprocesser som är förbundna med texten (diskursiv praktik) och 3, Den bredare sociala praktik som den kommunikativa händelsen är en del av (social praktik).

Faircloughs modell speglar CDA:s syfte att undersöka hur relationerna mellan diskurser och sociala strukturer ser ut i text där diskurser relateras till andra diskurser men även till områden som inte anses vara fullt diskursiva: den sociala praktiken (Bergström & Boréus, 2012).

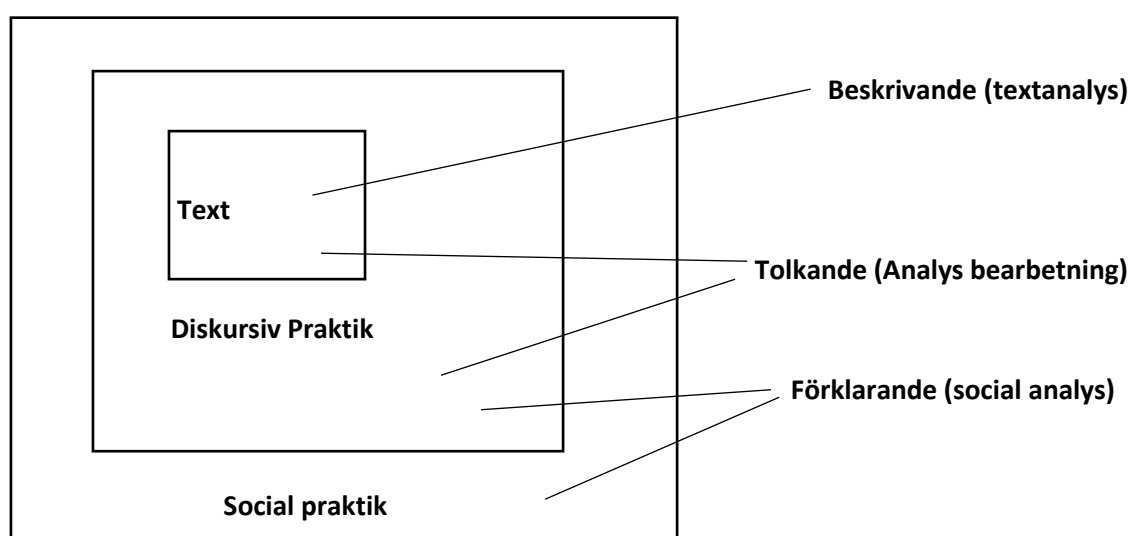


Fig. 2: Faircloughs Dimensioner för diskursanalys (Fairclough, 2010 s. 133)

#### 6.3.1 Text

Textanalysen fokuserar på formella drag i texten dvs. de vokabulär, grammatiska och sammanhangen mellan satserna som bygger upp både den lingvistiska genren och diskursen. Man kartlägger hur de olika diskurserna presenteras textuellt för att underbygga sina tolkningar och det man kommit fram till. Analysen är således en analys av: diskurser, genre, dess lingvistiska uppbyggnad, om den diskursiva praktiken reproducerar eller omstrukturerar rådande diskurser och om det har några konsekvenser på den sociala praktiken (Winther Jørgensen & Phillips, 2000; Bergström & Boréus, 2012; Fairclough, 2010).

#### 6.3.2 Diskursiv praktik

Genom den diskursiva praktiken se hur texten har producerats, distribueras men även hur den konsumerats. Här kan man titta på *intertextualitet* som är en form av *interdiskursivitet* där den kommunikativa händelsen bygger på tidigare händelser. Dessutom *manifest intertextualitet* som är mer uppenbarligen bygger på tidigare texter genom att hänvisa till dem i nyhetstexterna. Detta bidrar till både historisk förändring

och utveckling genom att utnyttja redan befintliga diskurser men kan även begränsat pga. rådande maktrelationer som sätter upp gränserna för vilka aktörer som har tillgång till vilka diskurser (Winther Jørgensen & Phillips, 2000; van Dijk, 1988; Fairclough, 2010).

### 6.3.3 Sociala praktiker

I denna del ska relationerna mellan den diskursiva praktiken och diskursordningen som texten är belägen i kartläggas genom exempelvis följande frågor: ” Vad är det för nät av diskurser som den diskursiva praktiken ingår i? Hur fördelas och regleras de?”. Efter vilket man vill kartlägga de sociala och kulturella relationerna och strukturerna som inte är diskursiva men som skapar ramen för den diskursiva praktiken (Winther Jørgensen & Phillips, 2000).

Det går dock inte att analysera den bredare sociala praktiken med endast en diskursanalys men man måste även använda andra sociologiska teorier och kulturteorier (Fairclough, 2010). Här kommer jag implementera feministiska teorier som genus men även diskurs teorins begrepp (Bergström & Boréus, 2012).

### 6.4. Metod för textanalys

Jag väljer att fokusera mer på ord och hur de används inom nyhetsartiklarna. Dessutom hur användningen av dessa orden ger betydelse för innehållet och händelsen. Vilka aktörer som journalisten tillåter uttalar sig och hur de uttalar sig, vilken vikt de ges i texten. Det förekommer inom nyhetsartiklar dolda opinioner, värderingar och meningar inbakade i tankesätt som oftast tas för givna och som kan förväxlas med neutral eller objektiva fakta som i sig ger uttryck för starka åsikter men även maktförhållanden, ideologier och hegemoniska strukturer i samhället (Berglez, 2010; Winther Jørgensen & Phillips, 2000).

Utifrån Machin & Mayr (2012) bok ”How to do critical discourse analysis” som i mer detalj ger förslag och exempel på hur Faircloughs med flera forskare CDA kan genomföras har jag byggt upp fyra verktyg att använda för att analysera artiklarna: Dessa valde jag med utgångspunkt att undersöka nyhetsartiklar. Verktygen sätts in i Faircloughs modell och struktur där texten analyseras och tolkas (textanalys) för att sedan tolkas och bearbetas (diskursiv praktik) för att sedan ge en förklarande analys som sätts in i ett större socialt sammanhang (social praktik). Textanalys:

Nodalpunkter/Nyckelord: Diskurser består av tecken som är sammanlänkade och får sin betydelse i sina relationer till varandra, dessa tecken i diskursen ses som moment. Andra tecknen ordnas runt om dessa och texten får därmed sin betydelse. Varje nodalpunkts/nyckelords betydelse slås fast av dess relation till andra tecknen inom diskursen (Wreder, 2007). Därmed är det av vikt att titta på vilka ord som används inom debatten kring kvinnors representation i BFV men även dessas betydelse för att beskriva händelsen och aktörerna med syfte att se vilket ställningstagande journalisterna men

även personerna som uttalar sig i texten tar kring kvinnors som spelare och kvinnliga karaktärer dvs deras ideologiska ställningstagande kring genus (Machin & Mayr, 2012). Ordvalen kan antingen främja kritikernas hegemoniska synpunkter eller elda upp konflikten mellan spelutvecklare och fans kring ett ökat diversifierat och jämställt innehåll inom spel.

”Oss” och ”Dem” -delningen: Pronomen som ”oss” och ”dem” men även ”vi” används i texter för att ena alla på en sida för att skapa en grupp som man antingen står med eller emot i visa idéer. Genom språket och användningen av dessa pronomen men även beskrivningen av aktörerna som skiljer dem åt kan journalisterna förtydliga en division och separera sig själv från en grupp och sätta in andra i en annan grupp och därmed återskapa rådande maktförhållanden i samhället (Machin & Mayr, 2012). Genom att titta på hur de olika aktörerna beskrivs och vilken pronomen används se var journalisterna ställer sig: för eller emot kritiska fans som protesteras mot kvinnlig representation i BFV. Även utröna maktförhållandena i texten mellan aktörerna och den hegemoniska maskulinitet som styr kritikernas ideologi.

Diskursiv praktik:

Hur är texten uppbyggd: Textens komposition är viktig eftersom det är nyhetsartiklar som ska analyseras och dessa förutsätter en förutbestämd struktur som gör att texten är överskådlig. Genom att titta på hur texten skapats och distribuerats få en uppfattning kring intertextualiteten och interdiskursivitet i nyhetsartiklarna. Vilka befintliga diskurser används? Även manifetsintertextualitet dvs. vilka tidigare texter hänvisas och bygger artiklarna på? Strukturen visar även vad som är viktigast i texten att betona och vad de förmedlar för maktförhållanden (van Dijk, 1988). Vilken historisk bakgrund till händelsen redogörs det för utifrån vilka aktörers hegemoniska handlingar och kommentarer? Vilken ideologi ligger till grund till de kritiska reaktionerna? (Winther Jørgensen & Phillips, 2000; van Dijk, 1988; Fairclough, 2010).

Lexikala val och kommunikationsgenre. Lexikala val eller modalitet i texter kan indikera olika nivåer av auktoritet över ämnet. Skribenter vill oftast influera oss genom att påstå att de har en sorts expertis över ämnet och därmed makt över läsaren genom de lexikala ordvalen som görs också uttrycka en sort makt över tolkningen av händelsen. Modalitet används av journalisterna för att influera läsare och händelsen genom att övertyga eller instruera läsare över hur händelsen tolkas genom sin egen ideologi. De olika genre som en text kan kommunicera och består av kan användas för att ta reda på journalisten uppsåt med texten; att antingen influera eller försöka tillrättavisa läsaren. Genom att titta på de lexikaliska och modala valen utröna vilken förförståelse och ideologi som journalisten begär men även det implicita som läsaren själv förutsätter läsa in. Genom resonemang kring orsak och verkan som förs inom BFV debatten tolka den genre som förmedlas men även det språkbruk som används indikera en social praktik och vilka diskurser som förekommer i texten (Machin & Mayr, 2012) och hur de influerar artiklarna.

För att sedan sätta både texten och den diskursiva praktiken i en större social praktik och ge förklarande för implikationerna av analysen med hjälp av feministisk teori, genus och diskursbegreppen: Makt, ideologi och hegemoni.

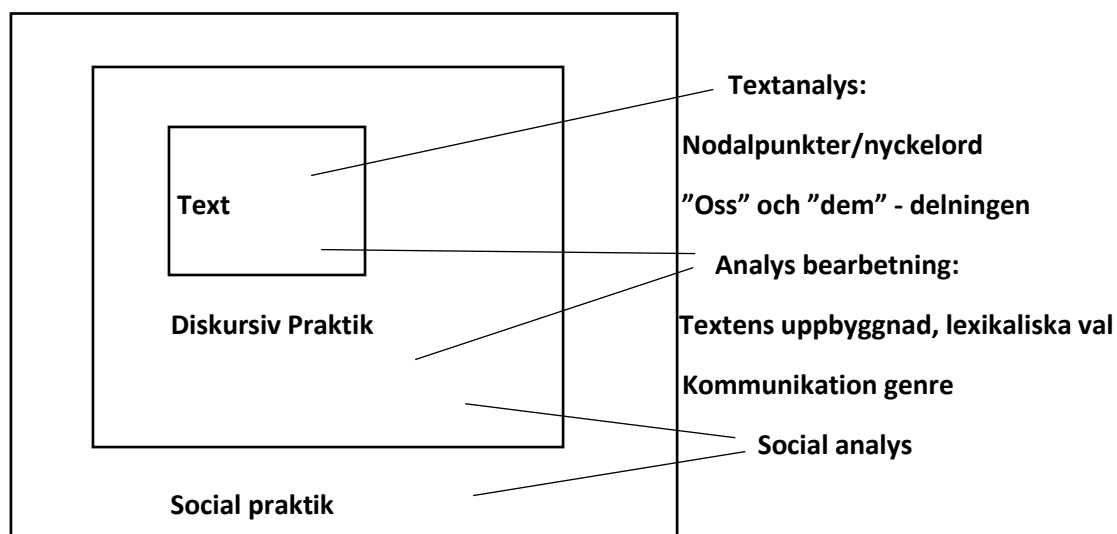


Fig. 3: Faircloughs Dimensioner för diskursanalys (Fairclough, 2010 s. 133)

## 6.5. Kritik till metod

CDA är inte utan sina brister. När det kommer till avgränsning mellan det diskursiva och icke-diskursiva i den sociala praktiken så är den sällan tydliga kring konsekvenserna av analysen. Detta eftersom det inte beskrivs en tydlig gräns på hur mycket social analys som är tillräcklig (Winther Jørgensen & Phillips, 2000; Bergström & Boréus, 2012). Genom att själv bedöma när materialet är mättat och forskningsfrågor besvarade sätta stopp för analysen.

Det uppstår även ett praktiskt och teoretiskt problem när man ska påvisa det dialektiska förhållandet mellan det diskursiva och icke diskursiva men även var och hur det icke-diskursiva påverkar och förändrar diskursen och vice versa (Winther Jørgensen & Phillips, 2000; Bergström & Boréus, 2012). Utmaningen ligger i att inkludera den sociala praktiken och den egna tolkningen med så stor transparens som möjligt. Genom att tydligt motivera val som avgränsa arbetet samt tydligt skriva ut hur analysen görs kunna påvisa en koppling till den sociala i det egna tolkandet.

## 6.6. Val av materialet/Urval

Materialet består av digitala nyhetsartiklar som hittades via Google sökningar på orden: "Battlefield V backlash" och "Female representation in Battlefield V" och togs från de tre första sidorna i Google. Nyhetsartiklarna samlades in efter en snabb läsning kring dess innehåll och som krav var tvungen att handla om 1, Battlefield V 2, Om kontroversen kring dess kvinnliga karaktärer och 3, På ett eller annat sätt bidra och redovisa debatten mellan de olika aktörerna. Dessa blev till numret 26. Vid en närmare genomläsning bedömdes två av dessa artiklar inte täcka kraven som sattes upp och togs bort från redovisningen av analysen.

Anledningen till att det blev 24 artiklar var att materialet började upprepa sig i både innehåll och argument till debatten och indikerade en mättnad av materialet där fler artiklar inte i större utsträckning kunnat bidra till studien. Dessutom förekom det tidsbrist på hur många artiklar som kvalitativt kunnat analyseras och sedan redovisas med begränsat teckenmängd. I slutändan var det främst från spel forums hemsidor som materialet kommer ifrån men för att diversifiera innehållet inkluderades även artiklar från andra källor för ökad insikt i debatten: Digitala nyhetstidningar, digitala teknik tidningar och digitala underhållningstidningar.

Nyhetsartiklarna är i olika längd och inkluderade diverse bilder som inte är med i analysen. I urvalet förekommer det två nyhetsartiklar på svenska varav resterande är på engelska.

Tabell: Material

Sorters källor	Journalister (hemsidor)	Antal artiklar
<b>Digitala nyhetstidningar som också täcker diversifierade allmänna nyheter</b>	Karabuda (Aftonbladet) Sundell (SVT) Peele (Dallas News) McGladdery (Ladbible) Rutledge (Newshub) <b>Groux (Newsweek)</b>	6
<b>Digitala tekniktidningar som även rapporterar om tekniska utvecklingar inom teknik</b>	Farokhmanesh x2 (The Verge) Kan (PCmag UK) <b>Mason (Kitguru)</b> Minotti (Venturebeat)	5
<b>Digitala underhållnings tidningar med fokus på underhållning (TV, Film, Spel, Teater mm.)</b>	Chapman (Screenrant) Kane (Variety) Gravelle (Screenrant)	3
<b>Spel forums hemsidor som primärt handhar information kring och om digitala spel. Med kommentarsfält för spelare.</b>	Graft (Gamasutra) Cloete (Criticalhit) Morgan (VGR) Cooper (Gamerant) Plunkett (Kotaku) Sutton (Game-debate) Harradence (Videogamer) Oxford (USgamer) Weber/Loveridge (Gameradar)	10



	Lemon (VG247)	
<b>Gul färg: artiklar som sympatiserar med kritikerna</b>	Totalt antal journalister: 24	Totalt antal artiklar: 24

## 6.7. Etisk diskussion

Det empiriska materialet som används för studien består av digitalt tillgängliga nyhetsartiklar från diverse digitala källor. Detta gör också att studien med CDA som textanalys inte hamnar under samma slags etiska övervägande som den kvalitativa intervjun hamnar under. Den etiska aspekten som studiens forskare kan hamna inom är hur jag förhåller mig till mina egna tolkningar av analysen. Det kan vara svårt att undersöka diskurser som man själv står väldigt nära och har åsikter om. Ens egna värderingar och kunskap kan påverka tolkningar och överskugga analysen. Eftersom jag är en del av kulturen jag undersöker som spelare och feminist så delar även jag många av de självklarheter som befinner sig i materialet (Jørgensen & Phillip, 2000). Jag är medveten om att det kan finnas en risk att en del tolkningar missuppfattas med denna delaktighet inom diskursen och vill betona att det inte är mina egna åsikter som representeras i resultatet eller analysen.

## 6.8. Validitet/Reliabilitet

I denna studie lades stor vikt vid att man i grunden mätte det som man skulle för att uppnå validitet och därför utvärderades ständigt frågornas som valts och i en del fall omarbetades dem. Med en grundlig genomgång av både material och analysmetoden CDA i studien uppnå och redovisa ett samband mellan de teoretiska perspektiven och analysdelen. I CDA förhåller man sig direkt kritisk till kunskapen och dess produktion för att upptäcka ojämlika maktförhållanden och kritisera dem. Vilket gör att denna studie också direkt är kritisk. Detta kan tolkas som en personlig infallsvinkel vilken det inte är.

Reliabilitet används ofta inom kvantitativa studier för att man ska kunna återskapa resultatet med samma metod och teoretiska perspektiv. Eftersom detta är en kvalitativ studie med ett material som digitala nyhetsartiklar som endast existerar på det digitala nätet och kan försvinna när de blir för gamla så är blir reliabiliteten i denna studie svagare ju mer tid som löper mellan studierna. Eftersom Google sökningar användes för att hitta artiklar så kan det argumenteras att en annan person med samma sökfraser inte hittar exakt samma artiklar för att göra analysen. Det kan även argumenteras att tolkningarna av materialet med samma verktyg kan komma fram till andra orsaker och implikationer för den större sociala praktiken beroende på forskaren egna erfarenheter och förförståelse för materialet. En forskare med en annan bakgrund inom spel kan göra andra tolkningar av debatten.

## 7. Resultat och Analys

Först ska jag redovisa den textanalys som gjordes för att belysa de delarna av texten som är relevanta för syftet av studien och som redan i processen börjat analyseras med de olika begreppen inom det teoretiska ramverket. Jag kommer utifrån analysmodellen analysera först på en textnivå och sedan den diskursiva och slutligen den sociala praktiken.

### 7.1. Textanalys

I textanalysen har flera ord varit centrala för artiklarna och runt dem byggt upp flera lager av maktförhållanden mellan aktörerna. Dessutom visar på det som MacLean (2016) diskuterar hur nyhetsmediernas diskurs med sin egen brist på diversifiering och feltolkningar beskyller spelen och den uteslutande spelkulturen än idag för klimatet kring spelen.

#### 7.1.1 Nodalpunkter/nyckelord

Nodalpunkter/nyckelord i texter är de ord och moment resten av texten ordnar sig efter med syfte att se hur händelsen beskrivs men även hur aktörerna beskrivs. Detta för att utröna maktförhållanden i artiklarna mellan de olika aktörerna men även den ideologiska världsbild som nyhetsartiklarnas aktörer ger uttryck för med fokus på genus.

De ord och begrepp som är centrala för alla texterna, och som även är sakfrågan, är "Kvinnor"/"Women"/"female" som förekommer genomgående i nästan alla artiklarna.

Överlexikalisering av ordet Kvinnor: "Women" och dess olika synonymer förekommer i majoriteten av nyhetsartiklar och ger en överbetoning att artiklarna (Machin & Mayr, 2012) handla om kvinnor. Man vill betona kvinnors delaktighet utan att faktiskt göra kvinnor eller deras åsikter hörda i kontexten. I endast en artikel tas en kvinna upp som försvarar spelet i Twitter kommentarerna (Rutledge, 2018) men hon hänvisas inte till som individ eller som kvinna eller ens som spelare utan som en del av "others" som har kommit till spelets försvar. Kvinnor som spelar Battlefield serien tas endast upp i ett citat från spelutvecklarna men är inte med i debatten som förs inom nyhetsartiklarna:

"There are a lot of female people who want to play, and male players who want to play as a badass [woman]." (EA Chief Creative officer Patrick Söderlund citeras i Graft, 2018)

Ordvalet att definiera män som spelare "male players" men att hänvisa till kvinnor som människor som vill spela: "Female people who want to play" (Graft, 2018) ger uppfattningen att kvinnor inte är spelare men vill vara det stämmer överens med den stereotypiska bilden kring spelare idag som unga vita män. Att uppfattningen än idag är att män är "hardcore" spelarna medan kvinnor är "casual" spelare. Betoningen att spel är i allt större grad diversifierade i sin representation av kön refererar mer till andra spels utveckling än utvecklingen i BFV. (Eklund, 2016; McLean, 2016)

Spelutvecklarna vill dock betona att utvecklingen med kvinnliga karaktärer länge varit något utvecklingsteamet på DICE strävat emot. (Sutton, 2018)

“Soderlund spoke candidly [...] claiming that women in Battlefield V were an element that the development team at DICE was heavily pushing for.” (Sutton, 2018)

“According to Söderlund, the dev team itself also pushed for women in *Battlefield V*.” (Farokhmanesh, 2018a)

Trots att det handlar om kvinnors representation går kritikerna och journalisterna från detta och riktar in sig på hur spelet är historiskt fel/rätt och fokusera på dåtidens kvinnor istället för nutidens kvinnor som spelar spelet och hamnar i skuggan av debatten.

Kvinnor utesluts och måste försvaras i enlighet med genus rollerna, där kvinnor är svaga och behöver försvaras av starka män (Fagerström & Nilson, 2008; Williams et al, 2009). Kvinnors röst är frånvarande och även om de försvarade BFV i både Twitter och Youtube kommentarerna så syns detta bara i en av artiklarna (Rutledge, 2018).

Journalisterna försöker överkompensera ordets betydelse och överdriver behandlingen av ordet genom att fokusera på BFV:s kvinnliga karaktärer som central för diskussionen som förs. Aktörerna i artiklarna är män som försvarar sina ”svaga” kvinnor som ett tecken på genusroller (Fagerström & Nilson, 2008; William et al, 2009) eller trycker ner dem och deras relevans i både spel kontexten men även inom den historiska kontexten som indikeras av det hegemoniska maskulinet som utövar sin dominans över kvinnor (Connell & Messerschmidt 2005).

Ordvalen som beskriver de kvinnliga spelbara karaktären i BFV baserade på BFV trailer är även de inte utan sin betydelse: ”Female soldier” (Kan, 2018), ”Female fighters” (Sutton, 2018), ”Women soldiers” (Peele, 2018), ”badass women” (Mason, 2018), ”women combatans” (Oxford, 2018) och ”women in combat” (Farokhmanesh, 2018a). En beskrivning för de kvinnliga karaktärerna skrivs ut som indikerar att det är ovanligt och överkompenseras. Överdrivna försök att övertyga läsare existerar normalt där det förekommer en ideologiska stridigheter och där journalisten försöker övertyga läsaren om vad den hegemoniska ideologin är (Machin & Mayr, 2012).

Beskrivningarna som dessa spelbara kvinnliga karaktärerna får är annorlunda från de traditionella representationerna kvinnor tidigare haft inom spelen. (Martins et al, 2009; Lynch et al, 2016; Ivory, 2006; Kondrat, 2015; Jansz & Martis, 2003; Mörk, 2017; Dietz, 1998; Heckmann & Furini, 2018; Miller & Summer, 2007) Detta indikerar på en social förändring och ideologiska kamp inom spelbranschen (Lynch et al, 2016; Kondrat, 2015) och som journalisternas artiklar ger uttryck för. Även om kvinnor som huvudkaraktärer i spel inte är något nytt (McGladdery, 2018) så är utvecklingen i mansdominerande spel som Battlefield lika omvälvande som FIFA 16 (Heckmann & Furini, 2018).

Att spelare är emot kvinnors representation i BFV (Farokhmanesh, 2018a) ter sig därför som något naturligt eftersom dessa spel traditionellt varit mansdominerande i både sina karaktärer och bland sina fans (Battlefield, 2019). Beskrivningarna som soldat har även

tidigare i genus roller tillskrivits männen och genomgår i BFV en både ideologisk och historisk förändring.

### 7.1.2 "Oss" och "Dem" -delningen: Olika aktörers representation

De olika parterna skiljs åt och definieras separat genom användningen av de lexikaliska ord och pronomen som sticker ut i artiklarna. Delningen indikerar inte bara journalisternas ideologiska syn på världen men även de maktförhållandena som hegemoni utspelar sig i de olika artiklarna.

"They", "These" – "Dem" hänvisar till de kritiska spelarna medan "you" "du" refererar till alla spelare och "We", "Vi" refererar till spelutvecklare till BFV och journalisterna. Genom att använda dessa pronomen alliera sig journalisterna på en sida medan man samtidigt skapar en opposition som är emot ens idéer (Machin & Mayr, 2012 s 84). Att använda pronomen som "vi" kan även användas för att ge vaga uttalanden och dölja maktförhållanden som tillhörandet "vi" ger upphov till.

En del journalister som Mason (2018) tillhör spelkulturen och är därmed också mer kritiska till spelutvecklaren Söderlunds uttalande om att de kritiska spelarna är "uneducated" (outbildade). Detta anser Mason (2018) vara "considered harsh" (Mason, 2018): alltför hårt och försvara kritikerna genom att säga att "... some have gotten too hung up on meticulous details that they've lost sight as a gamer." Genom detta uttalande ställer sig Mason (2018) på kritikernas sida utan att själv ta ställning till kontroversen.

Peele (2018) ställer även han sig med spelsamhället genom användningen av pronomen "us gamers" men olikt Manson (2018) så ställer sig Peele uttryckligen mot kritikerna som han beskriver som "haters" och "those people are dumb" medan han även uttrycker:

"It's depressing, though, that we won't bat an eye at video games with regenerating health or multiple respawns, but we freak out at the idea that a woman with a prosthetic arm could be useful in combat." (Peele, 2018)

Där även Peele (2018) uttrycker som visas i citatet att han tillhör den gruppen vars reaktion var att "freak out" över en kvinna i BFV trailern.

I artiklarna hittar vi olika uppsättningar av ord för att beskriva de olika sidorna. Spelskaparna är respekterade och beskrivs som veteraner inom spelindustrin (Graft, 2018) som hyllas av många (Rutledge, 2018) även av journalisterna medan de kritiska spelarna beskriver spelutvecklarna som "PK-fascister och Feminazister" som förvanskar historien (Sundell, 2018). De kritiska spelarna beskrivs i sin tur som gnälliga barn (Farokhmanesh, 2018a; Farokhmanesh, 2018b) som är aggressiva (Sutton, 2018) och mindre intelligenta genom att kalla dem "uneducated" (Farokhmanesh, 2018a; Mason, 2018; Graft, 2018). Genom den strukturella oppositionen som van Dijk kallar "ideological squaring" (Machin & Mayr, 2012, s.40) som innebär att motsatta klasser av begrepp byggs upp runt aktörerna i artiklarna. Dessa definieras inte uttryckligen som onda eller goda utan antyder detta genom struktureringen av begrepp som beskriver dem eller deras ageranden. Artiklarna berättar inte direkt vad läsare ska tycka om

händelsen men indikerar detta genom språkbruket som skapar en opposition mellan aktörerna. Journalisterna skapar oppositionen och maktkampen mellan aktörerna och deras syn på genus och kvinnlig representation genom sitt språkbruk där spelutvecklarnas sida blir den ”rätta” sidan att stå på och förstärker därmed uppfattningen att nyhetsmedier anklagar spelkulturens mer kritiska element för den uteslutande kulturen som finns än idag inom spelkulturen (Maclean, 2016).

### 7.1.2.1 Kritiska spelarna

Den tydligaste beskrivning av de kritiska spelarna ges av Karabuda (2018) som beskriver dem som ”nättroll” vilket innebär att de som gör de kritiska kommentarer gör detta endast för att provocera fram en motreaktion för sin egen underhållning och inte för att de faktiskt har något emot den kvinnliga representationen i BFV.

”En kvinna på omslaget av **”Battlefield V”** ledde till en skitstorm (läs; eller i alla fall vad media blåser upp till en skitstorm när det egentligen handlar om rätt så få nättroll).” (Karabuda, 2018, fetstil i artikeln)

Enligt Karabuda (2018) görs kommentarerna med huvudsyfte att provocera fram en reaktion. Som med ”historikern” som gick ut på Twitter och kommenterade att:

”Wow, as someone who studied military history in college, I have to say this a disgrace of a game, especially when they claim it to be historically accurate. Way to remember our veterans, Dice.” (Peele, 2018)

Senare kommer det fram precis som Karabuda (2018) belyste att ”historikern” blott ville få EA DICE uppmärksamhet (Lemon, 2018). Det inte heller helt osannolikt att en del kommentarer endast är menade som skämt på kvinnor representation i spels bekostnad. En hel del kommentarer kan dock tolkas som allvarliga:

”So, putting a woman on a main cover for BFV is some sort of respecting women thing I guess, but by doing that, you should realize: You disrespect millions of MEN, that died in WW2. #NotMyBattlefield” (Twitter kommentar i Peele, 2018).

”Because f\*\*k historical accuracy, gotta have a female on the front of a WWII multiplayer [first-person shooter], because reasons,” (Twitter kommentar i Rutledge, 2018).

Citaten belyser det som MacLean (2016) diskuterade i sin studie hur kvinnor ses som den manliga spelarens fiende som inte kan förstå männen intresse för spel, ”the feminist killjoy” (MacLean, 2016, s. 26). Där kvinnor anses invadera den manligt-dominerande spel utrymmet och stöter därmed bort kopplingen mellan kvinnor och spelen. Detta förstärker den manliga normen inom spelkulturen. Där även McClintock, (2015) hypotiserar att de manliga spelarna utsätter kvinnor för aggression, hot och exkludering eftersom de är rädda att kvinnor försöker ta deras spel ifrån dem.

Lars Gustavsson, creative director på Dice beskriver de som väckt hela kontroversen som ”några dåliga äpplen” men Sundell (2018) understryker att de har ”skapat ett sexistiskt drev mot spelskaparna”. Det är kritikerna: ”dem” mot spelskaparna. Det

sexistiska drevet är även riktat mot kvinnors lika representation i spel som karaktärer. Även om det betonas upprepade gånger i artiklarna hur de kritiska kommentarerna kommer från en liten med högljudd grupp (Sundell, 2018; Peele, 2018; Cloete, 2018) så dominerar deras röst inom denna diskurs. Vilket ger stöd för den giftiga spelkulturens hegemoniska makt att styra diskursen.

### 7.1.2.2 Den giftiga spelkulturen

När journalisterna använder uttryck som "group of angry fans", "Outraged players" (Chapman, 2018), "angry dorks" (Plunkett, 2018), "Detractors" (Dalton, 2018; Harradence, 2018) och "frothing fans" (Sutton, 2018) så grupperar dem in kritikerna i en aggressiv grupp som förtalar spel genom att dela sin ilska över sociala medier och resterande aktörer i en motsatt grupp.

Beskrivningen av denna homogena grupp står även den fast vid tidigare uppfattningen kring enstöringen som spenderar all sin tid med att spela spel i mörkret (MacLean, 2016) "*Battlefield V* is yet another example of a game, a movie, a TV show, a cultural touchpoint that young, angry white men want to claim as their own." (Farokhmanesh, 2018b). Striden om vem som får tycka till inom kulturskapandet utger en makt kamp mellan spelutvecklarna som vill att folk ska köpa, spela och promota deras spel mot spelarna som vill upprätthålla den ideologin de växt upp med inom spelen.

Journalisterna hänvisar till den del av spelkulturen som oftast och mer populär referens till som den giftiga spelkulturen som Consalvo (2012) beskriver. Den "subset of the game's fan base", (Morgans, 2018) "small circle of gamers" (Harradence, 2018), "A contingent of fans" (Minotti, 2018) som har vanan att uttala sig kritisk om spel. MacLean (2016) beskriver denna grupp som benägna till aggression, sexism och generellt antisocialt beteende. Länken mellan aggressivt och sexistisk beteende till spelen har generaliserats under en längre tid där våldsamma och sexistiska spel anses göra generationer av pojkar och män mer toleranta kring våld mot kvinnor (Dill et al, 2008; Beck et al, 2012; Stermer & Burkley, 2015). Den återkommande koppling mellan det giftiga beteendet med hot och sexism på sociala medier och denna del av spelkulturen tyder på det mönster som Consalvo (2012) tar upp där en kvinnofientlig spelkultur med patriarkaliska privilegier åter försöker hävda sin hegemoniska ståndpunkt.

Denna grupp av spelare inom spelvärlden vill upprätta sin dominans över speldiskursens ideologier och utformning (Berglez, 2010; Lindgren, 2009). Som Morgans (2018) indikerar finns situationer där spelutvecklare ändrar sina spel pga. mothugget från fans och därmed förstärker gruppens hegemoniska makt över spelen. Som Sutton (2018) uttrycker det i citatet är en del spelutvecklare rädda att göra sina fans upprörda och agerar därmed inte mot dem:

"It's quite refreshing to see a hardline approach against toxicity taken by a publisher, particularly at a time when the likes of Valve appear terrified of upsetting anyone." (Sutton, 2018).

EA DICE utmanar dock den giftiga spelkulturen som referenser till som "toxicity" och markerar att en förändring inom spelindustrin är pågående. "EA's dogged response to this debacle marks another instance of creators standing up against toxic fan bases who seek to rail against diversity and what they view as 'PC politics'" (Farokhmanesh, 2018). Citatet etablerat även att de giftiga fansen har en återkommande tendens att försöka få spelutvecklare att ändra spelen genom att ta strid emot dem.

### 7.1.2.3 De kvinnliga karaktärerna

Oxford (2018) ger en mer omfattande positiv beskrivning över de kvinnliga karaktärerna som hyllar kvinnor i strid och som spelare en stor roll när det kommer till att marknadsföra BFV. Genom att uttala sig att en kvinna till och med dekorerar framsidan "Women characters are playing a large role in promoting Battlefield V, and one even decorates the game's box art." (Oxford, 2018).

Citatet reduceras dock kvinnan till en prydnad i enlighet med Mulveys (2006) *Male gaze* teori och ett verktyg som är den sortens representation kvinnor tidigare haft inom spel (Martins et al, 2009; Lynch et al, 2016; Ivory, 2006; Kondrat, 2015; Jansz & Martis, 2003; Mörk, 2017; Dietz, 1998; Heckmann & Furini, 2018; Miller & Summer, 2007). Detta uttalande återskapar därmed den representation kvinnor tidigare haft i spel.

"... and a single female character in the marketing has drawn the ire of players who'd rather not see even a modicum of minority representation in their games." (Kane, 2018).

Uttalanden som Kane (2018) gör förstärker den ideologiska världssynen att väldigt få kvinnor spelar dessa spel genom att referera till kvinnor som en minoritet som andra spelare inte vill se i sina spel. Citatet indikerar att den stereotypiska bilden av kvinnor som en liten del och därmed inte lika viktig del av spelsamhället återskapas i artikeln. När verkligheten är den motsatta (Williams et al, 2009; Eklund, 2016; Dickey, 2006; Maclean, 2016).

## 7.2. Diskursiva praktiker

CDA är inte politiskt neutralt utan ett kritiskt angreppsätt som är politiskt engagerad i social förändring. Kritiken ska avslöja den roll som den diskursiva praktiken i nyhetsartiklarnas nyhetsdiskurs spelar för upprätthållandet av ojämlika maktförhållanden inom samhällen.

### 7.2.1 Textens uppbyggnad: Interdiskursivitet och manifest intertextualitet

Kontroversen som uppstått kring vad som anses både politiskt och historiskt korrekt i den mån kvinnliga spelbara soldater inkluderats hade sin början i de kommentarer som man noterat från Youtube (Kan, 2018). Farokhmanesh (2018a) artikeln tar upp hur en del spelare har blivit upprörda och därmed startat #NotMyBattlefield på Twitter för att sedan ge en sammanfattning av uttalanden från skaparna EA DICE tagna från diverse andra nyhetsartiklar inom samma digitala mediavärld. De flesta artiklarna refererade tillbaka till intervjuer med spelutvecklarna som gjorts i Gamasutra med EA chief

creative officer Patrick Soderlund (Graft, 2018) men även GameRadar+ med DICE Executive producer Aleksander Gröndal, (Weber & Loveridge, 2018) som en form av manifest intertextualitet genom att flera artiklar inom spelsamhället refererar till varandra. Flera av artiklarna refererade tillbaka till Twitter kommentarer både gjorda av spelutvecklare DICE General manager Oskar Gabrielsons Twitter konto och av spel kritikerna på Twitter, Reddit och Youtube.

## 7.2.2 Kommunikationsgenre: Nyhetsdiskurser – intervjudiskursen och sociala medier diskursen

Genom sitt skrivande och genom sina källor definieras både journalistens auktoritära ideologiska ställning att diktera vem som tillåts utövar makten genom att i en del fall välja att låta citat från intervjuer och Twitter kommentarer tala för sig själva. Detta talar i sig om för oss att en del journalister väljer att använda andras uttalanden och tidigare diskurser för att uttrycka ideologier som styr och därmed även styr makten över samtalet. Kommunikationsgenre inom nyhetsdiskursen i artiklarna ger upphov till två olika riktningar: intervjudiskursen där artiklarna förlitar sig på egna intervjuer eller andras intervjuer som källa för att förmedla information, och sociala medier diskursen där kommentarer från sociala medier blir nyheter i sig.

### 7.2.2.1 Intervjudiskurs

Sundell (2018) intervjuade DICE Creative director Lars Gustavsson kring de val de gjorde för att återberätta andra världskriget ur en ny tappning och i samma veva bemöta den kritik som spelets trailer hitintills mottagit. Sundell (2018) antar en berättande form och låter Gustavssons intervju leda och bygga upp artikeln.

Gustavsson säger i intervjun att de ville berätta något ur historien som är relevant än idag: ”Där såg vi en historia som knappt blivit berättad i spel: Motståndsrörelsen. Vi kunde då spegla den genom med en kvinna, som var vanligt förekommande, och berätta något ur historien som är relevant än idag.” (Sundell, 2018). Vilket leder Sundell till att summera artikelns värde genom Gustavssons uttalande och gör att Gustavssons åsikter styr diskursen om kvinnors roll bort från kritiken som ändå bemöts i slutet av artikeln:

*”Så att ändra spelet var inte på tapeten? – Nej, jag tycker att det vore att svika en stor del av vår publik, som finns och som vill ha det här. Kvinnorna i vårt spel är hämtade ur verkligheten, de var en del av kriget.”* (Sundell, 2018).

Morgans (2018) väljer att använda en intervju med Aleksander Gröndal, DICE's Executive Producer från GamesRadar+ när Gröndal förstärker BFV:s kvinnliga representationer genom att uttala sig att de borde ha lagt till kvinnor som karaktärer redan i Battlefield 1 som släpptes 2016 (Battlefield 1, 2020).

“In fact, he expressed regret that DICE didn't add female characters to Battlefield 1.” (Morgans, 2018).

Citatet visar att Gröndals uttalanden styr konversationen till den historisk bakgrunden som Battlefield serien har haft genom sin intervjudiskursen. Gröndals uttalar sig om hur



det hela handlar om att spelare ska kunna uttrycka sig själva på olika sätt genom spelet. Att skapa sina egna karaktärer och bygga en identitet utifrån ens egna preferenser och Morgans (2018) leder artikeln bort från kritiken till vad de som spelutvecklarna vill att artikeln ska betona.

### 7.2.2.2 Sociala medier diskursen

Cloete (2018) använder sig av DICE General manager Oskar Gabrielsons Twitter kommentarer som central källa i sin artikel där han likt Morgans (2018) betonar att de handlar om att kunna designa och skapa sina egna karaktärer.

“Our commitment as a studio is to do everything we can to create games that are inclusive and diverse. We always set out to push boundaries and deliver unexpected experiences. But above all, our games must be fun!” (Citat EA DICE General manager Oskar Gabrielson Twitter konto, i McGladdery, 2018; Kan, 2018; Chapman, 2018; Cloete, 2018; Kane, 2018).

Därmed indikerar även både spelutvecklarna och journalisten åsikter kring spelen utveckling för kvinnlig representation som något sekundärt medan samtidigt betona att diversitet och inkludering är i fokus. Genom sin auktoritära ställning bygger de upp sin ideologiska syn på hur världen ska se på spelet: som en utveckling mot att kunna designa sina egna karaktärer och inte nödvändigtvis att alternativet är att man måste spela som kvinna.

Rutledge (2018) fokuserar på de kommentarerna som florerade på Twitter och Reddit kring kampen som utkämpade sig mellan de som var kritiska med argumentationen den historiska aspekten och de som försvarar historien och BFV som de inte anser ska vara eller någonsin varit en historisk skildring.

“The hashtag #NotMyBattlefield has been launched on Twitter in protest over the inclusion of women in the new game, but others are using it to attack the backlash.” (Rutledge, 2018).

Artikeln styrs av de kritiska kommentarerna på Twitter, youtube och Reddit för att sen avstyra dessa med motargument från andra Twitter kommentarer. Rutledge (2018) dra även in en andra journalist och citerar Farokhmanesh (2018b) artikeln i The Verge där hon uttrycker sig om kritikernas ”dumma” kommentarer.

### 7.2.3 Lexikaliska val: Speldiskursen

Journalisterna lexikaliska val eller modalitet visar sin expertis och auktoritet inom olika områden och därmed speldiskursen, men även att de är en del av spelsamhället genom deras användning av spelbegrepp som man endast kan förstå om man själv är en del av spelkulturen. Orden och uttrycken används som rena självklarheter och förklaras inte för de som står utanför speldiskursen sätt att tala om och förstå världen.

Med referenser till andra spel gör journalisterna uttryck för intertextualitet som Peele (2018) när han jämför Fortnite och Overwatch med Battlefield V. Där dessa spel anses

vara för ”cartoonish” och att Battlefield tagit steget närmare dessa spel och från det realistiska med hänvisningen till kroppsmålningar men även de kvinnliga karaktärerna (Peele, 2018). Peeles (2018) användning av spel termer som ”Virtual death”, ”regenerative health” och ”multiple respawns” i sin artikel är något som vanligen används inom spelen, detta indikerar en övergång mellan spel och nyheter. Där journalisten riktar sig till spelare som sin målgrupp och både gör sig själv till expert över diskursen och presenterar sig som spelare precis som sin publik.

Genom att Groux (2018) hänvisas till ”gunplay” och ”maps” så kan man inte utan att känna till strukturen inom Battlefield spelen förstå vad journalisten menar men det gör spelarna han riktar sig till och tillsammans bygger de upp ett nätverk av diskurser som ger en betydelse åt dessa uttryck.

En del journalister ger även uttryckligen exempel på sin inkludering som spelare genom exempel. Cloete (2018) väljer att bemöta den kritik som har uttryckts genom personliga erfarenheter av spelen: ”I saw a biplane, with snipers standing on the wings, land on top of a zeppelin, so that the sniper can snipe form up there” (Cloete, 2018 stavfel i originaltexten).

Genom personifiering av både läsare och journalist i användningen av pronomen som ”you”, ”I” och ”we” stimulerar speldiskursen in till en samtalsdiskurs när spelar uppmuntras att kommentera sina åsikter om kontroversen och fortsätta samtalet: “How do you feel about Soderlund’s reponse to the backlash?” (Mason, 2018).

Sättet man talar om spel gör språkets användning av speltermer implicita och underförstådda meningar kring spelen och bygger upp ett sätt att tala som ger betydelse åt deras upplevelser av den kontroversiella händelsen men även representationen av kvinnor i spel som annat än ögongodis (Mulvey, 2006).

### **7.2.3.1 Narrativa genre i speldiskursen**

Diskurserna genre analyseras genom den underförstådda meningen i språkbruket som journalisten sätter på läsaren men även vilken förförståelse kring språket som används och krävs av läsaren för att förstå artiklarna. Det sätt som journalisterna talar ger händelsen betydelse genom hur de vinklar det. Genom de olika narrativa genre som historia diskursen diskuteras kontroversen mest uttalade argument.

#### **Historisk genre/diskurs inom genusdiskursen**

BFV anses av många kritiker vara ”Historically inaccurate” (Cooper, 2018; Farokhmanesh, 2018a; Plunkett, 2018; Harradence, 2018; Kane, 2018) för att det representerar kvinnor som utkämpa strider under andra världskriget. Diskursen kring historia och huruvida BFV är en historisk representation av verkligheten dominerar i artiklarna. Överbetoningen att hela kontroversen kokas ner till en tro att BFV motsvarar en krigsdokumentär gör att man överkompensera kvinnor närvaro i kriget genom att göra det självklart. Det handlar i grunden om den syn man har på kvinnors roller och hur det genus av uppsatta förväntningar som vårdande och inte stridande går emot den

ideologin som den delen av spelkulturen som är kritiska har på kvinnor under andra världskriget.

Inom historia diskursen vill man motargumentet kritikerna genom att ta upp kvinnor som var med under andra världskriget. Genom överbetoningen att "a ton of women" (Harradence, 2018) och "... women playing a variety of roles..." (Farokhmanesh, 2018a) lägga fram det som självklar fakta eftersom journalisternas egen ideologi redan innehar den sortens självklarhet.

I en del fall använder de tom. exempel från historien för att betona och motbevisa den rådande uppfattningen kring genusrollen som kvinnor hade då och än idag. Detta för att transformera den rådande hegemoniska ideologin som den högljudda delen av spelkulturen har kring representationen kvinnor får i BFV.

"In the Soviet army, women also fought on the front lines." och "Nancy Wake [...] Killed with her bare hands. Women fought just as hard as men." (Kan, 2018).

Eftersom de tar upp exempel på kvinnor anser journalisterna även att kritiken endast grundat sig i att spelarna inte kan sin historia och syftar att informera dem istället för att se det på en djupare nivå.

Journalisterna tar kontroll över historia diskursen och tolkningen av historia som de kritiska spelarna påstår att spelutvecklarna förvanska genom BFV. Det är spelarna som i sig är okunniga kring delar av historia som inte passa deras egen hegemoniska ideologi av hur andra världskriget såg ut. Denna bild som etablerats genom de tidigare Battlefield spelen som endast representerade män i kriget (Battlefield, 2019).

Konflikten handlar om att kritikernas ideologiska syn på genus utmanas som Gauteul (2019) tar upp kring den vanliga uppfattningen kring kvinnors oförmåga att delta i krig (Plunkett, 2018). Spelarna som är kritiska anser att representationen av kvinnor är respektlöst mot de män som dog under andra världskriget pga. att deras egen ideologiska syn på världen går emot vad fakta säger.

### **Identitetsgenre/diskurs**

Förutom historia diskursen som genre användes även en identitets diskursen som genre där huvudargumentet för den kvinnliga representationen är att visa att man nu kan designa och skapa sina egna karaktärer i multiplayer mode. Som spelskaparna vill belysa i BFV marknadsföringskampanj genom den kvinnliga huvudkaraktären i trailern och på omslag för att expanderas BFV:s målgrupp till att inkludera mer kvinnor (Gravelle, 2018).

"We want Battlefield V to represent all those who were a part of the greatest drama in human history, and give players choice to choose and customize the characters they play with." (Citat EA DICE General manager Oskar Gabrielson Twitter konto, i McGladdery, 2018; Kan 2018; Cloete, 2018; Cooper, 2018; Kane, 2018).

Spelutvecklarna EA DICE vill ta steget och uppmuntra spelare att designa sina egna karaktärer något som tidigare saknats hos AAA krigsspel. Genom att erbjuda mer frihet

i val av kön och utseende kan spelare välja att skapa sina egna identiteter i BFV som en förlängning av sig själv in i spelet genom en myriad av design alternativ (Gravelle, 2018; Chapman, 2018). Prioriteten att designa sina spelkaraktärer är avgränsat till multiplayer upplevelsen där man tidigare inte heller prioriterat det historiskt korrekta (Cooper, 2018).

“What does matter is that you can now customize your soldier to play as a female or person with disabilities, and this is apparently a dealbreaker.” (Cloete, 2018). För en del spelare som är kritiska dras linjen mellan kvinnor och historia och går in på en identitetsgenre. Möjligheter för även kvinnor att representera sin identitet kopplat till genus men även en förändring i hur genus kring kvinnlighet uppfattas. Genom representationen av de kvinnliga karaktärerna som starka soldater locka in kvinnliga spelare som enligt forskning avskräcks från spelandet av de översexualiserade kvinnliga (Lynch et al, 2016) genom en representation som förändrar den traditionella synen på kvinnlighet inom genus.

### **Kulturggenre/diskurs**

Referenser till andra former av underhållningsproduktioner ger upphov till en kulturggenre/diskurs som journalisterna i en del fall refererar till som den utvecklingen och den trend som gjort att fler kvinnor representerar i spel (Lynch et al, 2016; Kondrat, 2015). Däremot inte som pris (Mulvey, 2006) eller översexualiserade svaga karaktärer utan som starka och självgående kvinnor med sin egen berättelse (Lynch et al, 2016) inom BFV som omvandlar uppfattningen av vad som inom genus anses vara kvinnligt.

Kontroversen exemplifierar det som hänvisar till som *Culture wars* (Kan, 2018) inom spelindustrin som är den pågående kampen om att belysa feminism, diversitet och politik inom den kulturella produktionen. Samma politiska och kulturella utveckling som gjort att kvinnliga skådespelare kan spela ”Ghostbusters” (Sundell, 2018) inom den senaste filmen från 2016 (IMDB, 2016). Sundell (2018) tar upp denna pågående kulturella kamp som dominerat allt från den kulturella utvecklingen av deras produkter till protester mot denna utveckling. Kulturggenre går även in på händelser där skapare till underhållning bemöter de fans som vill motarbeta diversitet och det politiska korrekta inom de pågående kulturella krigen. Skaparna vill skicka ett starkt budskap mot trakasserier och exkluderande beteende inom sina produktioner (Farokhmanesh, 2018a).

Genom att journalisterna tar upp detta hänvisar de bakåt i tiden och sätter BFV kontroversen i speldiskursen i sin interdiskursiva kulturdiskursiva kontext. Det visar även journalisternas expertis över hur den aktuella diskursen framhålls som social praktik genom att sätta in den i en större kontext utanför den rådande speldiskursen.

### **7.2.4 Slutsats**

Artiklarna visar en hög grad på interdiskursivitet genom användningen av olika diskurser i artiklarna. Här kan man dra slutsatsen att den grad av interdiskursivitet indikerar en större förändring i samhället kring uppfattningen som bygger upp genus inom spel och vad som anses maskulint och feminint. Journalisterna genom sin

användning av diskursiva praktikerna som utrönandes ur nyhetsartiklarna påvisar en förändring inom alla ovanstående diskurser. Användningen av dessa olika diskurser binds samman i nyhetsartiklarna och refererar till en större social praktik som formars av diskursen och som även påverkar spelens utformning.

### **7.3. Social praktik**

För att analysera den sociala praktiken ska jag först redovisa relationen mellan den diskursiva praktiken jag redovisade för ovan och den diskursordningen som dessa ingår i. För att sedan kartlägga de icke diskursiva sociala och kulturella relationerna och strukturerna som skapar ramen för den diskursiva praktiken genom min användning av feministisk teori och genus.

Den interdiskursiva blandningen ger upphov till två diskursordningar: Den första traditionella digitala nyhetsdiskursen som reglerar artiklarnas komposition och spridning, den andra är speldiskursen som fördelar genre kring debatten. Speldiskursen blandas med nyhetsdiskursen som den drivande kraften i en bredare samhällsutveckling.

#### **7.3.1 Feministiskt perspektiv**

Artiklarnas samspel med andra sociala praktiker kan användas i ljuset av den rådande feministiska utvecklingen inom spelkulturen. Detta som är en del av en större kulturdiskurs där man i större utsträckning bemöter kritiken (Lynch et al, 2016; Kondrat, 2015; Sundell, 2018) kring mediernas makt och roll i skapandet och upprätthållandet av vad som anses vara feminint och maskulint inom konstruktionen av genus. Via mediernas makt som diskursskapare forma bilden och föreställningar kring genus (Fagerström & Nilson, 2008). Nyhetsartiklarna i analysen belyser en maktkamp mellan spelkulturens hegemoniska maskulinitet som utspelas av den giftiga spelkulturen och journalisterna samt spelutvecklarnas feministiska kamp för en jämställd representation i spelen som en effekt av samhällsförändringar. Där artiklarna via historia- och identitetsdiskursen främjar utvecklingen av kvinnlig representation och utmanar den spelkulturella historia diskursen som försöker trycka undan kvinnor från BFV:s innehåll.

##### **7.3.1.1 Könrolls teorin**

Tidigare forskning inom spelkulturens diskurs har pekat på denna pågående förändring inom spelen att i ökad grad diversifiera och omvandla de traditionella könrollerna som bygger upp genus (Fagerström & Nilson, 2008; Williams et al, 2009) och därmed också vad som anses vara feminint och maskulint (Lynch et al, 2016; Kondrat, 2015). Dock har utvecklingen inte oväntat kommit utan sina mothugg (Heckmann & Furini, 2018) när den rådande ideologin inom spelkulturen som byggts upp runt hur spelen tidigare representerat kvinnor och män (Martins et al, 2009; Lynch et al, 2016; Ivory, 2006; Kondrat, 2015; Jansz & Martis, 2003; Mörk, 2017; Dietz, 1998; Heckmann & Furini, 2018; Miller & Summer, 2007; Burgess et al, 2007) utmanas genom denna utveckling.

### **7.3.2 Ideologins Hegemoniska Makt**

Genusidentitet skapas diskursivt och diskurs är inte något fast utan är i likhet med och som en process med hegemoniska maktförhållanden i konstant omförhandling i samhället (Winther Jørgensen & Phillips, 2000). Via media och i sin förlängning nyhetsartiklarna försöker den giftiga spelkulturen utöva makt genom påtryckningar på spelutvecklare via sociala medier för deras ideologiska uppfattning kring genus. Deras uppfattning om kvinnors frånvaro under andra världskriget späds på av den hegemoniska maskulinitetens dominansen att män sätter sig över kvinnor men som vi nu ser är under omvandling där både vad som anses vara feminint och maskulint omförhandlas inom mediaproduktionen av spel.

## 8. Sammanfattning och slutdiskussion

Slutsatsen av analysen av dessa artiklar är en generalisering dem emellan som visar på typiska drag inom den blandning av diskurser de befinner sig inom. Det har återkommit de artiklar som inte följer samma mönster men som ligger i en minoritet bland dessa artiklar men även dem har tillfört data till analysen.

### 8.1. Sammanfattning

Syftet med denna uppsats var att analysera den debatt som utspelade sig inom flera digitala nyhetsartiklar om Battlefield V:s spelbara kvinnliga karaktärer med utgångspunkt diskursers representation av genus och de maktförhållandena mellan aktörerna som uttrycker sig i artiklarna. Utifrån detta följande frågeställningar som besvarades i analysen.

**Vilka till diskurserna underliggande maktförhållanden mellan de olika aktörerna kommer till uttryck, i de olika artiklarna och i vilken mån bekräftas alternativt utmanas dessa?**

Journalisternas genom sitt rapportering i artiklarna och repetition av kommentarer och åsikter från de kritiska spelarna ger dem ytterligare en plattform för debatten att spela ut sig inom och därmed bekräftar och sprider den maskulina hegemoniska ideologin. Journalisterna både utmanar och motarbetar dem samtidigt som de ger röst åt både kritikerna och EA DICE. Journalisterna utmanar därmed den hegemoniska maskuliniteter som är den giftiga spelkulturen bara delvis men återskapar därmed också stereotyperna kring dem och även kvinnliga spelare och förstärker den genom sin representation och spridning i artiklarna.

**Vilka diskurser formerar sig de olika artiklarna kring fråga om genusrepresentation i det aktuella spelet och den omkringliggande debatten, samt hur tar sig dessa uttryck?**

De viktigaste diskurserna som formar sig inom speldiskursens språk är historia diskursen, identitetsdiskursen och kulturdiskursen. Historia diskursen diskuterar främst kvinnornas roll under andra världskriget som stridande där det framgår att representationer av kvinnor i BFV rent historiskt fanns. Därmed är de också lika kompetenta som männen. Identitets diskursen går in på den feministiska utgångspunkten att alla ska kunna vara med och skapa sin identitet/karaktärer utifrån egna preferenser därmed jämställt för alla parter. Kulturdiskursen referera till den större kontext som kontroversen sätt in i genom att diskutera andra kontroverser inom kulturskapandet.

**Vilka implikationer har utformandet av maktförhållandena i diskurserna för den större sociala kontexten för spelens utveckling?**

Distinktionen mellan vad som anses definiera feminint utmanas av BFV:s kvinnliga karaktärer genom att frånga den traditionella synen på vad femininitet och därmed också utmana vad som är maskulint. Den vanliga synen på femininitet är omvårdande,

känslig och socialt orienterade som könsrolls teorin dikterar medan vad som anses vara maskulint är det som representeras inom BFV:s krigsspel definition modiga, oberoende av andra och framgångsrika män och nu kvinnor (Williams et al, 2009).

Genusrepresentationen i tidigare spel kan ha haft en effekt på dessa spelares syn på kvinnor och därför också förklara mothugget till en annan representation än den de är vana vid.

Därmed förekommer ingen representation av femininitet i BFV som de traditionella kulturella förväntningarna av genus sätter på kvinnor men som kritikerna försöker sätta på kvinnor. Journalisternas val av definition på denna karaktär stärker den förändrade synen på femininet genom sina motargument visa kvinnor som inte anses feminina utan maskulina i sina stridande roller under kriget. Femininet i omvandling mot en mer maskulin definition inom kulturproduktionen av både BFV och andra spel.

### **Slutsats**

Det pågår en strid mellan uppfattningen om genus och representationen av genus över spelens karaktär. Detta som en del av det pågående *culture wars* (Kan, 2018) inom spelindustrin som vill tilltala feminism, diversitet och politik i spelen.

Detta pekar på den makt som de kritiska spelarna utövar, som Foucault (2003) uttrycker det makt är inte något man besitter utan något man utövar. De kritiska spelarnas röst amplificeras på sociala medier och skapar stor uppståndelse där de förväntar sig att spelutvecklarna ska ändra spelen. Spelkulturens kritiker försöker tvinga på sina ideologiska värden på spelutvecklarna genom att få dem att ta bort kvinnliga soldater från BFV (Connell & Messerschmidt, 2005).

Vi kommer med största sannolikhet se flera debatter kring utveckling inom spelindustrin men då spelutvecklare inte kommer att backa så kommer kontroverserna kring kvinnor representation att slutligen försvinna och börja fokusera på andra detaljer inom spelen. Som vi såg med Battlefield 1 (Battlefield, 2019) representation av färgade soldater som också finns med i BFV så dök de inte upp inom denna debatt då de redan etablerats som en del av spelen i en tidigare debatt.

Implikationerna för denna studie är att belysa den utvecklingen inom spelen som går åt en mer jämställd representation av kvinnor inom spel som frångår de mer traditionella uppfattningarna kring genus. CDA är i sig kritisk till ojämställda maktförhållandena och syftar att belysa dessa för att ge upphov till en förändring i samhället. Genom att belysa detta kanske också kunna förändra hur spelare ser på utvecklingen inom spelen, genom att uppmärksamma varför den är så viktigt att inkludera kvinnliga spelare inom samma sfär som de manliga spelarna.

## **8.2. Diskussion**

Det jag fann i analysen som jag inte förväntade mig var hur trots att artiklarna handlar om kvinnors representation inom BFV och i förlängning spel så är de kvinnor som spelar spel frånvarande från debatten i stora drag.



Journalisterna försöker sätta en feministisk ståndpunkt och motarbeta en onödig om än inte helt oförväntat mothugg mot kvinnlig representation men missar de viktigaste punkterna till varför diversifiering och kvinnlig representation är så aktuell och behövande idag: Den mer diversifierade grupperna spelare och steget mot ett mer jämställt samhälle, inte bara ute i samhälle utan även inom det digitala spelsamhället. Som ett viktigt steg mot maskulin hegemonisk dominans inom spelkulturens giftiga spelar kultur och mot en mer jämställt och diversifierad spelmiljö som speglar den faktiska bilden av vem spelarna är. Spelindustrin tar både sitt ansvar mot de kritiska spelarna och ser till att förnya en gammal speltradition med nya berättelser att spela med kvinnliga huvudkaraktärer. Deras motivation till detta verkar delvis vara den ökade målgruppen och med dem en större utkastning för spelen.

### **8.3. Förslag på framtida studier**

En av begränsningarna i denna studie var att majoriteten av artiklarna var på engelska och därmed kan kanske en person vars modersmål är engelska tolkar artiklarna annorlunda utifrån samma metod.

Utifrån denna studie vill jag föreslå att man också kan göra en jämförande studie med andra kontroversiella händelser kring kvinnors representation i spel för att på längre sikt se antingen en ökning eller nertrappning av kontroverser kring utvecklingen av diversifiering inom spel. Som studie utvärdera pågår en maktkamp kring spelens innehåll.

## 9. Referenslista

- Adinolf, S., & Turkay, S. (2018, October). Toxic behaviors in Esports games: player perceptions and coping strategies. In *Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts* (pp. 365-372).
- Bartholow, B. D., Sestir, M. A., & Davis, E. B. (2005). Correlates and consequences of exposure to video game violence: Hostile personality, empathy, and aggressive behavior. *Personality and social psychology bulletin*, 31(11), 1573-1586.
- Barton, K. E. (2002). Game over-Legal Response to Video Game Violence. *Notre Dame JL Ethics & Pub. Pol'y*, 16, 133.
- Battlefield (2018, Maj 23). Battlefield 5 Official Reveal Trailer [Videofil]. Hämtad 2020-04-07 från <https://www.youtube.com/watch?v=fb1MR85XFOc>
- Beck, V. S., Boys, S., Rose, C., & Beck, E. (2012). Violence against women in video games: A prequel or sequel to rape myth acceptance?. *Journal of interpersonal violence*, 27(15), 30163031.
- Berglez, P. (2010). Kritisk diskursanalys. I Ekström, M. & Larsson, L. (red.), *Metoder i kommunikationsvetenskap*. (2. uppl.) Lund: Studentlitteratur
- Bergström, G. & Boréus, K. (2012). Diskursanalys. I Bergström, G. & Boréus, K. (red.) *Textens mening och makt: metodbok i samhällsvetenskaplig text- och diskursanalys*. (3., [utök.] uppl.) Lund: Studentlitteratur.
- Braun, C. M., & Giroux, J. (1989). Arcade video games: Proxemic, cognitive and content analyses. *Journal of Leisure Research*, 21(2), 92-105.
- Brock, A. (2011). “When Keeping it Real Goes Wrong”: Resident Evil 5, Racial Representation, and Gamers. *Games and Culture*, 6(5), 429-452.
- Burgess, M. C. R., Stermer, S. P., & Burgess, S. R. (2007). Sex, lies, and video games: The portrayal of male and female characters on video game covers. *SEX ROLES*, 57(5-6), 419-433. <https://doi-org.proxy.mau.se/10.1007/s11199-007-9250-0>
- Burr, V. (2003). *Social constructionism. [electronic resource]* (2nd ed.). Routledge.
- Butler, J. (2006). *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*. Routledge.
- Connell, R. & Pearse, R. (2015). *Om genus*. (3., [omarb. och uppdaterade] uppl.) Göteborg: Daidalos.
- Connell, R. W., & Messerschmidt, J. W. (2005). Hegemonic masculinity: Rethinking the concept. *Gender & society*, 19(6), 829-859.
- Consalvo, M. (2012). Confronting toxic gamer culture: A challenge for feminist game studies scholars. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, 1(1), 1-6.
- Cuklanz, L. (2016). Feminist theory in communication. *The international Encyclopedia of communication theory and philosophy*, 1-11.

- Demetriou, D. Z. (2001). Connell's concept of hegemonic masculinity: A critique. *Theory and society*, 30(3), 337-361.
- Dickey, M. D. (2006). Girl gamers: The controversy of girl games and the relevance of female-oriented game design for instructional design. *British journal of educational technology*, 37(5), 785-793.
- Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex roles*, 38(5-6), 425-442.
- Dill, K. E., Brown, B. P., & Collins, M. A. (2008). Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment. *Journal of Experimental Social Psychology*, 44(5), 1402-1408.
- Downs, E., & Smith, S. L. (2010). Keeping abreast of hypersexuality: A video game character content analysis. *Sex roles*, 62 (11-12), 721-733.
- Eklund, L. (2016). Who are the casual gamers? Gender tropes and tokenism in game culture. *Leaver, T.–Willson, M. (Red.), Social, Casual and Mobile Games: The Changing Gaming Landscape. Bloomsbury Academic*, 15-29.
- Entertainment Software Association. (2020). 2019 ESSENTIAL FACTS About the Computer and Video Game Industry. Hämtad 2020-04-08 från <https://www.theesa.com/esa-research/2019-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/>
- Fagerström, L. & Nilson, M. (2008). *Genus, medier och masskultur*. Malmö: Gleerup.
- Fairclough, N. (2001). Critical discourse analysis as a method in social scientific research. I Wodak, R. & Meyer, M. (red.), *Methods of critical discourse analysis*, 5(11), 121-138.
- Fairclough, N. (2010). *Critical discourse analysis: the critical study of language* (2nd ed.). Longman.
- Fairclough, N. (2013). *Critical discourse analysis*. R. Wodak (red.). London: Sage.
- Fairclough, N., & Wodak, R. (1997). Critical discourse analysis. *Discourse studies: A multidisciplinary introduction*, 2, 258-284.
- Foucault, M. (2003). *Övervakning och straff: fängelsets födelse* (4., översedda uppl.). Arkiv. Översättning av Bjurström, C. G.
- Gauteul, L. (2019). The Digital Myth of Women on The Battlefield: A Reception Analysis of Female Soldiers in the Online Discourse of Battlefield V.
- Heckmann, P. L., & Furini, L. (2018). The introduction of women's teams in FIFA 16 and how Brazilian women reacted to it. *Estudos Em Comunicação*, 1(26), 247-260.
- Hooks, B. (2000). *Feminist theory: From margin to center*. Pluto Press.
- IMDB. (2016) Ghostbusters (2016). Hämtad 2020-05-11 från <https://www.imdb.com/title/tt1289401/>

- Ivory, J. D. (2006). Still a man's game: Gender representation in online reviews of video games. *Mass Communication & Society*, 9(1), 103-114.
- Jansz, J., & Martis, R. G. (2003). 21. THE REPRESENTATION OF GENDER AND ETHNICITY IN DIGITAL INTERACTIVE GAMES.
- Kondrat, X. (2015). Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games?. *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, 6(1), 171–193. Hämtad från <http://compaso.eu/wpcontent/uploads/2015/08/Compaso2015-61-Kondrat.pdf>
- Lindgren, S. (2009). *Populärkultur: teorier, metoder och analyser*. (2., [rev.] uppl.) Stockholm: Liber.
- Lynch, T., Tompkins, J. E., van Driel, I. I., & Fritz, N. (2016). Sexy, strong, and secondary: A content analysis of female characters in video games across 31 years. *Journal of Communication*, 66(4), 564-584.
- Machin, D. P. D., & Mayr, A. (2012). *How to do critical discourse analysis: a multimodal introduction*. Sage.
- Maclean, E. (2016). Girls, guys and games: How news media perpetuate stereotypes of male and female gamers. *Press Start*, 3(1), 17-45.
- Martins, N., Williams, D. C., Harrison, K., & Ratan, R. A. (2009). A content analysis of female body imagery in video games. *Sex roles*, 61(11-12), 824.
- McClintock, L. (2015, November). Serious games & GamerGate: The myth of an online egalitarian utopia. In *Refereed proceedings of TASA 2015 Conference: Neoliberalism and Contemporary Challenges for the Asia-Pacific* (pp. 43-49).
- Miller, M. K., & Summers, A. (2007). Gender differences in video game characters' roles, appearances, and attire as portrayed in video game magazines. *Sex roles*, 57(9-10), 733-742.
- Mörk, A. C. (2017). "It's okay for a woman to be tough and stand up for herself, as long as she looks sexy doing it": En semiotisk bildanalys av Sheva Alomar i Resident Evil 5.
- Mulvey, L. (2006). *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. I Durham, M.G. & Kellner, D.M. (red.) *Media and cultural studies [Elektronisk resurs] keywords*. (Rev. ed 2006). Malden, MA: Blackwell Publishing
- Statista. (2019). Share of individuals playing video games daily in Sweden in 2018, by gender and age. Hämtad 2020-04-08 från <https://www.statista.com/statistics/601787/share-of-individuals-playing-video-games-daily-in-sweden-by-gender-and-age/>
- Stermer, S. P., & Burkley, M. (2015). SeX-Box: Exposure to sexist video games predicts benevolent sexism. *Psychology of Popular Media Culture*, 4(1), 47.
- Van Dijk, T. A. (1988). News analysis. *Case Studies of International and National News in the Press*. New Jersey: Lawrence.

Wikipedia contributors. (2019, september 24). Battlefield. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Hämtad 2020-04-07 kl. 08:58 från <https://sv.wikipedia.org/wiki/Battlefield>

Wikipedia contributors. (2020, april 15). Battlefield 1. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Hämtad 2020-04-21 kl. 09:21, från [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Battlefield\\_1&oldid=951128180](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Battlefield_1&oldid=951128180)

Wikipedia contributors. (2020, April 6). Battlefield V. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Hämtad 2020-04-07 kl. 09:03 från [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Battlefield\\_V&oldid=949496875](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Battlefield_V&oldid=949496875)

Wikipedia contributors. (2020, mars 20). Battlefield 1. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Hämtad 2020-04-07 kl. 09:27 från [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Battlefield\\_1&oldid=946462925](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Battlefield_1&oldid=946462925)

Williams, D., Consalvo, M., Caplan, S., & Yee, N. (2009). Looking for gender: Gender roles and behaviors among online gamers. *Journal of communication*, 59(4), 700-725.

Winther Jørgensen, M., Phillips, L. aut, & Torhell, S.-E. trl. (2000). *Diskursanalys som teori och metod*. Studentlitteratur.

Wreder, M. (2007). Ovanliga analyser av vanliga material. I Börjesson, M. edt, & Palmblad, E. edt. (red.). *Diskursanalys i praktiken* (1. uppl.). Liber.

## Material

Chapman, T. (2018). Battlefield V Developer Responds to Female Character Backlash. Hämtad 2020-03-11 från <https://screenrant.com/battlefield-5-female-backlash-dice/>

Cloete, K. (2018). DICE boss responds to Battledfield V female character backlash. Hämtad 2020-02-17 från <https://www.criticalhit.net/gaming/dice-boss-responds-battlefield-v-female-character-backlash/>

Cooper, D. (2018). Battlefield V is Keeping Female Soldiers in the Game. Hämtad 2020-03-11 från <https://gamerant.com/battlefield-v-female-soldiers/>

Farokhmanesh, M. (2018). Battlefield V fans who failed history are mad that the game has women in it. Hämtad 2020-03-11 från <https://www.theverge.com/2018/5/24/17388414/battlefield-v-fans-game-women-world-war-2-history>

Farokhmanesh, M. (2018a). EA on the backlash against women in Battlefield V: 'Accept it or don't buy the game'. Hämtad 2020-03-11 från <https://www.theverge.com/2018/6/12/17453728/ea-women-in-battlefield-v-backlash-response>

Graft, K. (2018). 'This is not okay': EA minces no words on backlash against women in Battlefield. Hämtad 2020-03-11 från

[https://www.gamasutra.com/view/news/319787/This\\_is\\_not\\_okay\\_EA\\_minces\\_no\\_words\\_on\\_backlash\\_against\\_women\\_in\\_Battlefield.php](https://www.gamasutra.com/view/news/319787/This_is_not_okay_EA_minces_no_words_on_backlash_against_women_in_Battlefield.php)

Gravelle, C. (2018). Battlefield V Heavily Focuses on Female Soldiers And It's About Time. Hämtad 2020-03-11 från <https://screenrant.com/battlefield-v-female-soldiers-characters/>

Groux, C. (2018). 'BATTLEFIELD V' TRAILER SPARKS OUTRAGE, BUT DID WOMEN FIGHT IN WORLD WAR II?. Hämtad 2020-03-11 från <https://www.newsweek.com/battlefield-v-5-trailer-outrage-did-women-fight-world-war-2-943856>

Harradence, M. (2018). EA responds to Battlefield V women backlash in the best possible way. Hämtad 2020-03-11 från <https://www.videogamer.com/news/ea-responds-to-battlefield-v-women-backlash-in-the-best-possible-way>

Kan, M. (2018). Battlefield V Faces Controversy Over Including Women Soldiers. Hämtad 2020-03-11 från <https://uk.pcmag.com/news-analysis/95065/battlefield-v-faces-controversy-over-including-women-soldiers>

Kane, A. (2018). EA DICE Exec Fires Back About Women in 'Battlefield V'. Hämtad 2020-03-11 från <https://variety.com/2018/gaming/news/battlefield-v-women-1202822531/>

Karabuda, E. (2018). Kvinnor är det minsta problemet i "Battlefield V". Hämtad 2020-03-11 från <https://spela.aftonbladet.se/2018/05/kvinnor-ar-det-minsta-problemet-i-battlefield-v/>

Lemon, M. (2018). Battlefield 5 subreddit is done with your historical accuracy hot takes. Hämtad 2020-03-11 från <https://www.vg247.com/2018/06/15/battlefield-5-subreddit-just-done-historical-accuracy-hot-takes/>

Mason, D. (2018). EA calls the backlash against women in Battlefield V "uneducated". Hämtad 2020-03-11 från <https://www.kitguru.net/gaming/damien-cox/ea-calls-the-backlash-against-women-in-battlefield-5-uneducated/>

McGladdery, M. (2018). Battlefield 5's Female Soldiers Are Here To Stay Despite Backlash. Hämtad 2020-03-11 från <https://www.ladbible.com/entertainment/gaming-battlefield-5s-female-soldiers-are-here-to-stay-20180608>

Minotti, M. (2018). Battlefield V's new trailer embraces tradition after debut video's backlash. Hämtad 2020-03-11 från <https://venturebeat.com/2018/08/16/battlefield-vs-new-trailer-embraces-tradition-after-debut-videos-backlash/>

Morgans, M. (2018). Battlefield 5 Executive Producer Says Battlefield 1 Should Have Had Female Soldiers. Hämtad 2020-03-11 från <https://www.vgr.com/battlefield-5-dice-female-soldiers/>

Oxford, N. (2018). EA on Women in Battlefield V: Haters Can Either "Accept it or Don't Buy the Game". Hämtad 2020-03-11 från <https://www.usgamer.net/articles/ea-on-women-in-battlefield-v-haters-can-either-accept-it-or-dont-buy-the-game>

Peele, B. (2018). People are upset that 'Battlefield V' has female soldiers; those people are dumb. Hämtad 2020-03-11 från <https://www.dallasnews.com/arts-entertainment/pop-culture/2018/05/24/people-are-upset-that-battlefield-v-has-female-soldiers-those-people-are-dumb/>

Plunkett, L. (2018). Oh No, There Are Women In Battlefield V. Hämtad 2020-03-11 från <https://kotaku.com/oh-no-there-are-women-in-battlefield-v-1826275455>

Rutledge, D. (2018). Men furious over Battlefield V featuring women. Hämtad 2020-03-11 från <https://www.newshub.co.nz/home/entertainment/2018/05/men-furious-over-battlefield-v-featuring-women.html>

Sundell, J. (2018). Battlefield 5 vill skildra krigets kvinnor – möts av hatstorm. Hämtad 2020-03-11 från <https://www.svt.se/kultur/battlefield-5-vill-fanga-krigets-kvinnor-mots-av-hatstorm>

Sutton, J. (2018). Backlash Against Women in Battlefield V 'Is Not Okay' Says EA, 'These People Are Uneducated'. Hämtad 2020-03-11 från <https://www.game-debate.com/news/25264/backlash-against-women-in-battlefield-v-is-not-okay-says-ea-these-people-are-uneducated>

Weber, R. & Loveridge, S. (2018). Battlefield 5 developers wish they'd included women in Battlefield 1, too. Hämtad 2020-03-11 från <https://www.gamesradar.com/battlefield-5-developers-wish-theyd-included-women-in-battlefield-1-too/>