

“GOOD FOR A GIRL”
– ET NETNOGRAFISK FELTSTUDIE AF KVINDELIGE
GAMERES DELTAGELSE PÅ TWITCH.TV

Af Maria Sønderby Persson¹ & Andreas Lieberoth²

Fællesskaber kan antage mange former i den digitale tidsalder; hvilket både skaber nye muligheder; og nye slags barrierer for meningsfuld deltagelse. Gennem anvendelse af netnografisk feltarbejde blandt kvindelige gamere, der livestreamer spil som Fortnite, Counter-Strike og Call of Duty, belyser denne artikel feltet omkring kvindelige gamere på platforme som TikTok, Twitch og YouTube. At deltage i “gaming” er nemlig ikke afgrænset til at spille computer, men består også af en udvidet palet af sociale rum on- og offline, hvor det at følge, se og kommentere på andres spil er en fremtrædende deltagelsesform. Mere specifikt illustrerer studiet diskursive praksisformer på streamingplatformen Twitch.tv og undersøger, hvilke subjektpositioner der gøres tilgængelige og sværttilgængelige for de kvindelige streamere, og dermed tilskuende piger, igennem interaktion mellem streamer og livestreamens tilskuere. På baggrund af syv timers samtidige videooptagelser af både streamer, spil og kommentarspor på fire kvindelige gameres Twitch-kanaler analyserer vi, hvordan det udvidede gamingfællesskab rummer forskellige deltagelsesformer. Artiklen diskuterer, hvordan konkrete cases illustrerer diskurspraksisser, som børn og unge kan møde igennem deres gaminginteresse, og hvordan navnlig kønsnormative positioneringer observeret i streamingssessionerne kan virke begrænsende på kvinder og pigers meningsfulde deltagelse i online gamingfællesskaber.

Nøgleord: gaming, gamingfællesskaber, kvinder, streaming, netnografi, diskurs.

Keywords: gaming, gaming communities, women, streaming, netnography, discourse.

1 Maria Sønderby Persson, cand.pæd.psyk., DPU, Aarhus Universitet, e-mail: mariapersson@edu.au.dk.

2 Andreas Lieberoth, lektor, ph.d., DPU, Aarhus Universitet, e-mail: andreas@edu.au.dk.

1. Indledning

Gaming og gamingfællesskaber er indlejrede dele af det globaliserede og digitale kulturlandskab, som unge vokser op i. Livestreaming-platformer som YouTube og Twitch har en central plads i det udvidede fællesskab omkring gaming, hvor både berømte og ukendte spillere kan livestream deres spil-sessioner (“gameplay”) og interagere med tilskuere, der kommenterer i “real time” (Carras et al., 2018). Dette har medført emergensen af et “*socialt interaktionsrum*”, hvor store mængder af gamere mødes på tværs af tid og sted i, hvad der både er en teknologi- og generationsskabt kultur, som også handler om andet end bare spil (Freeman & Wohn, 2020; Bowman, Rieger & Lin, 2022). Livestreaming af gamingaktiviteter udgør sammen med fx spilfora, spilmedier og handelsplatforme et fundament for gamingkulturen som fællesskab (Taylor, 2018); et centralt omdrejningspunkt i unges digitale færden, som forskere, fagpersoner og forældre risikerer at overse, hvis de anskuer gaming som “tid brugt på at spille” eller livestreaming som passiv underholdning. Til trods for, at stort set alle danske børn spiller og ser online-videoer (Madsen et al., 2023), og trods det veldokumenterede sociale og psykologiske udbytte, mange unge kan have af gaming (fx Bowman et al., 2022; Johannes, Vuorre & Przybylski, 2021), viser forskning også, at der findes ekskluderende, andetgørende og sexistiske strømninger i gamingfællesskaber – særligt inden for mere sociale og investeringskrævende spilgenerer, såsom skydespil (fx Salter & Blodgett, 2012; Fox & Tang, 2014; Richard & Gray, 2018). For mange unge er gaming associeret med glæde, socialt fællesskab og reduceret angst, men mens unge piger selvrapporterer lige så stor glæde ved gaming som drenge, så rapporterer de også en stor grad af angst forbundet med deltagelse i det sociale spilfællesskab (Ohannessian, 2018). Af denne grund søgte vi i denne undersøgelse at afdække de sociale rum, der udfolder sig omkring kvindelige gamere i det udvidede fællesskab, som knytter an til gaming, og livestreaming på Twitch udgjorde et belejligt felt til at foretage et netnografisk studie af netop dette. Eftersom Twitch udgør den førende medieplatform, hvor gaming og “video game live streaming” er det primære sigte (Taylor, 2018) (modsat fx YouTube, som anvendes mere bredt til at facilitere en myriade af forskellige fællesskaber, temaer og videodelingsfunktioner), så var Twitch et meningsfuldt sted at foretage feltstudier af kvinders deltagelse.

Undervejs blev vi dog opmærksomme på, hvordan der under en live-stream optrådte diskurser, som rettede sig overraskende direkte imod kønsperformativitet, kønsnormer, legitimitet, andetgørelse og seksualitet. I den følgende analyse sætter vi disse meget hyppige tematikker på spidsen for at diskutere, hvordan sociale fællesskaber, som er meningsfulde for nogle, ikke nødvendigvis er det for alle.

I forlængelse heraf er det måske ikke overraskende, at de fleste børn starter med at spille, fx med deres søskende og klassekammerater i den tidligere

digitale socialisering (Lieberoth, Bjerre, Blaabjerg-Zederkoff & Persson, in prep.), men at piger op imod teenageårene trækker sig fra gaming (Madsen et al., 2023), efterhånden som meningsfuld deltagelse kommer til at indebære gradvist mere krævende onlinefællesskaber. Denne bevægelse er problematisk set i lyset af, hvordan gamingengagement i sociale og teknisk krævende spil gentagende gange er blevet identificeret som kilde til kompetencer inden for strategisk og systemisk tænkning og som kilde til øget forståelse for komplekse systemer, samtidig med at det kan være vanskeligt at rekruttere unge kvinder til STEM-fag (fx Merino-Campos, del-Castillo & Pascual-Goméz, 2023; Granic, Lobel & Engels, 2014; Oei & Patterson, 2013). Meningsfuld deltagelse i gaming som udvidet fællesskab (herunder også at være tilskuer til gaming via livestreaming) indeholder herudover potentiale for trivsel og social støtte (fx Lacovides & Mekler, 2019; Orben & Przybylski, 2019), og i en dansk kontekst har man også draget nytte af gaming og -fællesskaber som pædagogiske redskaber til at skabe trivsel og styrke sociale relationer for udsatte unge samt skabt inkluderende undervisning med gaming som et didaktisk værktøj (fx Nørup & Jacobsen, 2024; Østerskov Efterskole, 2024). Deltagelse i gamingfællesskaber kan dermed være særdeles meningsfulde fællesskaber at indtræde i. Det er samtidig fællesskaber, som kvinder og piger kan have svært ved at deltage meningsfyldt i og dermed drage nytte af.

Formålet med den følgende netnografiske analyse er at illustrere nogle af de sociale in- og eksklusionsprocesser, der træder frem, når kvinder gør sig selv synlige som gamere og livestreamere. Men analysen kan ikke undgå at skrive sig ind i undersøgelser af "*toxic gamer culture*" (Consalvo, 2012) eller "*toxic technoculture*" (Massanari, 2017) som ramme for at forstå de meget seksualiserede og kønsspecifikke fund i vores materiale.

1.1 Kvindelige gamere som gamingfællesskabernes outsiders?

Selvom begge køn tilbringer tid med at spille online (fx ESA, 2022; Paaßen, Morgenroth & Stratemeyer, 2017), findes der en næsten 35-folds kønsmæssig forskel i nogle spilgenrer: Fx er kun 2 % af deltagerne i sportsspil kvinder og piger (fx FIFA), dette gælder for 7,2 % i First Person Shooter-skydespil (fx Counter-Strike) imod næsten 70 % af simuleringsspil (fx Stardew Valley) (Yee, 2017; Vermeulen & Looy, 2016). I forlængelse af kvindernes marginaliserede deltagelse i skydespil så peger studier på, at kvinder opfattes som "outsidere" i gamingmiljøer, navnlig når det gælder skydespil, også kaldet First eller Third Person Shooter-spil (Austin, 2022). Det er særligt fremtrædende ifm. Massive Multiplayer Online-spil, som indebærer synkront og simultant spil samt kommunikation imellem de deltagende gamere (Easpaig & Humphrey, 2017; Salter & Blodgett, 2012), formentlig grundet kvindernes indtræden i et socialt rum, som traditionelt set har været udgjort af mænd (Austin, 2022). Traditionelle gamingfællesskaber kan forstås som en sfære domineret af mænd, hvor ekskluderende og andetgørende bevægelser både

udgør et rum for socialisering omkring maskuline kønsnormer, og hvor kvinder konstrueres som en “out-group” (Consalvo, 2012; Braithwaite, 2016; Paaßen et al., 2017; Rogstad, 2022). Der er fx næsten dobbelt så stor forekomst af kommentarer med seksuelt indhold på livestreams af kvindelige e-sportsatleter (Ruvalcaba, Shulze, Kim, Berzenski & Otten, 2018), og kvinder, som deler deres spilaktiviteter på video, har næsten 11 gange så stor sandsynlighed for at opleve seksuelle og nedsættende kommentarer rettet mod deres person sammenlignet med mandlige streamere (Ruvalcaba et al., 2018).

Forskere har fundet, at der på diverse gamingfora udtrykkes en gennemgående mistanke i forhold til kvindernes motiver for at streame deres gamingaktiviteter på Twitch (Ruberg, Cullen & Brewster, 2019). Piger, der søger at deltage på lige fod med drenge, risikerer at blive beskrevet som fx “*attention whores*” eller “*fake geek girl*”, og begrebet “*titty streamers*” bruges om kvinder, som menes at tiltrække sig ufortjente donationer og opmærksomhed igennem gamingvideoer med let påklædning (Ruberg et al., 2019). Der eksisterer tilsvarende diskurser om piger, der udelukkende spiller for at øge interessen fra mænd, og (modsat) “*white knighting*” som slang for mænd, der forsøger at støtte og hjælpe en kvindelig medspiller på en nærmest “overdrevet” måde, og uden at kvinden eksplicit har efterspurgt hjælp (Easpaig & Humphrey, 2017). Der sættes undertiden også spørgsmålstegn ved, om kvinder på eksempelvis gamingfora overhovedet er kvinder, der gamer, eller blot “[...] a lot of sexually deviant creeps who like to pose as women” (Easpaig & Humphrey 2017, s. 557). Kvindelige streamere beskrives også som “*cam girls*” i stedet for fx e-sportsatleter (Ruberg et al., 2019); en betegnelse, som dækker den type online sexarbejde, hvor kvinder livestreamer seksuelt indhold til betalende kunder på sider som fx OnlyFans.

2. Teoretisk afsæt

Vi har i det forhåndenværende studie taget teoretisk afsæt i begreber, som kan bidrage med perspektiver på både ord, kontekster og handlinger som dele af en situeret diskursiv praksis på Twitch. Diskursive praksisser definerer, hvad der tæller som meningsfulde ytringer (Barad, 2007), og denne specifikke forståelse af *meningsfuld deltagelse* i fællesskaber kommer til at være en gennemgående tråd i de temaer, vi har udvalgt i det følgende. Diskursive bevægelser på eksempelvis Twitch-platformen forstås ikke som “bare tekst”, ligesom gaming ikke forstås som “bare spiltid”, men som en praksis, der virker regulerende for, hvad vi kan ytre, og hvordan vi kan handle, eftersom disse handlemåder indtræder i et større diskursivt menings-system, som kræver genkendelighed. Dette knytter an til forståelsen af magt-bevægelser som produktive og subtile processer, der foregår i intersubjektive mikrorelationer og “*actions upon actions*”, hvor subjekterne udøver magt

ved enten at lette eller besværliggøre andre subjekters handlemuligheder (Foucault, 1982). Når kommentatorer eksempelvis konstruerer begrebet “*kvindelig computerspiller*” eller “*fake geek girl*”, så bringer de diskurser om “hvad man kan være” i eksistens (Butler, 2020). Når man analyserer onlineudvekslinger, kan man i forlængelse heraf ofte se modbevægelser og ambivalens knyttet til processer bestående af “[...] underkastelse og mestring [...]” (Davies et al. 2001, s. 168). Subjektet kan eksempelvis stå i et dilemma; at hun er klar over, hvilke handlinger der medfører privilegier som deltager i et bestemt fællesskab, og har muligheden for at handle efter dem – men hun kan samtidig muligvis erkende, at det ikke er handlinger, som hun har lyst til at udføre. Dette knytter også an til, hvordan subjektet kan foretage hhv. *interaktiv* positionering, som kendetegnes ved, at subjektet positioneres af andre, mens den *refleksive* positionering foregår ved, at subjektet positionerer sig selv i en social situation (Davies & Harré, 1990).

2.1 Sårende tale og online performativitet

Der er tydeligt tale om særlige performative handlinger, når man tager et udfordrende kostume på og tænder for kameraet, men det er også tilfældet, når de andre deltagere i det omkringliggende fællesskab fx kommenterer på det. Judith Butler (2020) påpeger at “vi gør ting med sproget, frembringer virkninger med sproget, og vi gør ting ved sproget [...]” (Butler, 2020, s. 39). Sproglige handlinger, og herunder også diskriminerende ytringer, er, ifølge Butler, en del af en proces, hvor vedblivende gentagelse kan få en “naturalized effect” (Butler, 1993, s. 10). Denne proces beskriver Butler som: “[...] formative, if not performative, precisely because it initiates the individual into the subjected status of the subject” (Butler, 1993, s. 82). Butler understreger også, hvordan sproget indeholder en mulighed for at “kvæste” andre (Butler, 2020). Med henvisning til racistisk tale og verbale overfald understreger hun, at sproget kan fungere ligesom at “[...] få et slag i ansigtet. Man såres øjeblikkeligt” (Butler, 2020, s. 34). Når subjektet mødes af sårende tale, kan det opleves som en følelse af at tvivle på, hvor man er henne i en given talesituation, og dermed lider subjektet et konteksttab. Dog kan det sårende også indebære det forhold, at det er det “[...] uforudsete ved den sårende tale, modtagerens fornemmelse af at miste herredømmet, der netop konstituerer den som sårende” (Butler, 2020, s. 34). Endelig påpeger Butler, at diskriminerende tale kan knyttes til en implicit sårbarhed i sproget, eftersom vi er afhængige af *den andens* henvendelse til os for at bringes i eksistens som subjekter. Dette er en del af “interpellationsritualet”, hvor sproglige handlinger, og herunder også diskriminerende ytringer, ifølge Butler, er en del af den vedvarende underkastelse, og subjektiveringsproces, som “[...] er selve den interPELLerende operation, den kontinuerligt gentagne diskursive handling, hvorved subjekterne dannes i underkastelsen” (Butler, 2020, s. 62). I interpellationsritualet indskydes kvinderne således med sproglige og diskursive handlinger, som indsnævrer deres subjektive muligheds-

betingelser for eksempelvis at positionere sig som en kompetent og legitim deltager i gamingfællesskabet.

3. Metoder

Indledningsvist havde studiet til formål at undersøge kvindelige gameres deltagelse i gamingfællesskaber, og livestreams på Twitch er med den net-etnografiske metode (Zaród, 2021; Kozinets, 2002; Pink, 2016) belejlige steder at undersøge dette qua det store udbud af adgangsmuligheder, ikke-forstyrrende deltagerobservation samt helt centralt mulighed for at få indsigt i, hvordan interaktioner forløber i realtid. Det, vi opsøgte som eksempler på “kvindelige gamere” på Twitch, førte til opmærksomhed på en forskellighed i kvinders vellykkede (i form af mange followers og aktivitet) deltagelse i gaming- og livestreaming-fællesskabet: Enten kunne kvinderne positionere sig som exceptionelt dygtige gamere eller som det, miljøerne selv, med en nedsættende titel, kalder “*titty streamers*” (Ruberg et al., 2019).

Undersøgelsen blev udført som et netnografisk feltstudie med primært afsæt i Robert Kozinets’ netnografiske metode i samspil med kritisk diskursanalyse repræsenteret ved Norman Fairclough (1992). Netnografi trækker på etnografiens metodologiske repertoire og kan indeholde en bred vifte af metodiske greb – herunder både mere klassiske etnografiske redskaber som interview og deltagerobservation samt digitale værktøjer til opsamling af materiale (Zaród, 2021). Etnografiske arbejdsmetoder anvendes altså til at studere kulturer og fællesskabsformer, som emergerer online (Kozinets, 2002), med antagelsen om, at onlinefællesskaber, herunder også udvidede gaming- og streamingfællesskaber, skal forstås som “virkelige” fællesskaber med “virkelige” betydninger og konsekvenser (Kozinets, 2002; Pink, 2016).

Kozinets udstikker fire former for netnografiske tilgange; autonetnografi, digital netnografi, humanistisk netnografi og symbolsk netnografi. Sidstnævnte er den type netnografi, som er den bærende form for netnografisk tilgang for dette studie, eftersom symbolsk netnografi har til formål at undersøge de praksisser og systemer af mening, som knytter an til bestemte sociale grupper, og hvor diskurs udgør et kernebegreb (Kozinets, 2016). Studiet har dog også anstrøg af den humanistiske netnografiske tilgang, eftersom vi udpeger et samfundsmæssigt problem.

Den netnografiske metode sættes som nævnt i samspil med Norman Faircloughs kritiske diskursanalyse, hvor diskurser forstås som et centralt begreb, som henviser til, hvordan al social praksis er sprogligt medieret (Fairclough, 1992). Fairclough understreger, at en metodisk sammenkobling mellem etnografi og kritisk diskursanalyse kan imødegå behovet for at: “[...] bring together critical discourse analysis of discursive events with ethnographic analysis of social structures and settings [...]” (Fairclough, 1995, s. 9). Denne sammensmeltning kaldes af nogle for “kritisk etnografi”

(Fairclough, 1995), og vores studie kan således også forstås som “kritisk netnografi”. Diskurs, eller diskursive “events”, udgøres af tre analytiske dimensioner: diskursiv praksis, tekst og social praksis (Fairclough, 1995), som alle inddrages i den analytiske behandling af vores materiale.

4. Observationer fra et netnografisk feltarbejde på Twitch

I det følgende beskriver vi løbende observationer fra platformen Twitch, hvor vi har fulgt det sociale fællesskab omkring fire unge kvindelige live-streamere over flere måneder, hvor vi med en netnografisk tilgang har indtaget roller som “*professional lurkers*” (Kozinets, 2002, s. 65). Dette indebærer, at vi har fulgt kvinderne hen over en periode på fem måneder ved at agere *viewers* ved mange af deres livestreams, følge med i chat- og interaktionsforløb samt tilsigtet at opnå tæt fortrolighed med den sprogbrug samt de specifikke tematikker og spiltekniske features, som er væsentlige for disse fællesskaber. Vi har anvendt feltnoter i denne forbindelse og været aktive deltagere i de spil, som spilles i disse gaming- og streamingfællesskaber (fx Fortnite). De fire kvinder udgør vores cases, og kvinderne spiller hovedsageligt skydespil (herunder især Fortnite), men hører under den kategori på Twitch, der kaldes “*variety streamers*”, eftersom de ikke nødvendigvis spiller de samme spil hver gang. Kvinderne er udvalgt på baggrund af et kriterie om, at der foregår en høj grad af interaktion mellem medlemmerne i fællesskabet, at der er høj deltagelse fra forskellige individuelle viewers, og at der forekommer en høj grad af “[...]”traffic of postings” (Kozinets, 2002, s. 63). Konkret har vi sat en nedre grænse ved 1000 viewers, eftersom dette typisk indebærer, at der foregår en højere grad af interaktion på tværs af streamer og viewers. Vi har tildelt streamerne pseudonymer; Slyfox, Lue, Babycita og Glitter_Rainbow. Alle fire streamere er unge kvinder mellem 19 og 24 år, hvor tre har bopæl i Nordamerika og én i Skandinavien. Ud over at agere som “*lurkers*” så har vi videooptaget deres livestreams i omkring 40-60 minutter, to gange hver. Denne type videodata er særlig fordelagtigt at anvende som empirisk materiale, hvis man som forsker er interesseret i “[...] what ‘really’ happened rather than accounts of what happened” (Jordan & Henderson 1995, s. 50). For at kunne håndtere den overvældende mængde af data, som videooptagelser kan tilvejebringe, så har vi tilstræbt at integrere multiple, forskellige og synkrone “events” i én rammesætning, som sætter os i stand til at bevare et analytisk overblik over, hvad der foregår på tværs af de forskellige temporaliteter, som knytter an til gaming og livestreaming (Zagal & Mateas, 2015). Helt konkret har vi konstrueret en matrice, som består af tre “event subsets”, som vi har kaldt “*actions in game*”, “*actions in chat*” og “*streamer actions*”. Disse er sidestillet i hver sin kolonne, og i den yderste venstre kolonne har vi noteret “*timestamps*”, som reflekterer realtiden (Jordan & Henderson, 1995).

Vi præsenterer empiriske hovedfund, som er relaterede til særligt fire temaer; “toxic” diskurs, seksualisering, forhandling og “gaming skills”. Særligt blandt streameren med pseudonymet Slyfox optrådte mange af tema-tikkerne meget tydeligt, og derfor er mange af de følgende uddrag fra hendes streams. Det er dog vigtigt at understrege, at temaerne optrådte på tværs af alle cases.

4.1 “Toxic” diskurs

Et tema, som gennemsyrrer alle de observerede livestreams, vedrører, hvorvidt et chatforløb eller en bestemt chatdeltager kan siges at være “toxic”. “Giftig” kan anvendes på dansk, til trods for at det kun i mindre grad er et adækvat begreb til at dække den måde, man kan bruge “toxic” som adjektiv på engelsk. Begrebet har udbredelse som beskrivende for relationer, miljøer eller sociale situationer, der ses som usunde, ubehagelige, konfliktfyldte eller uacceptable. På Twitch anvendes “toxic” hyppigt, og i vores materiale særligt til at beskrive *et chatforløb som helhed*; altså den kumulerede masse af chikanerende, negative, kritiske og diskriminerende udsagn. Dermed bliver “toxic” et adjektiv, der skitserer den overordnede “stemning”, der opstår i interaktionsforløbet.

4.1.1 “Most toxic chat I’ve seen tonight”

Særligt hos Slyfox og hos Glitter_Rainbow italesættes denne giftighed direkte, hvor chatdeltagere eksempelvis kommenterer: “Most toxic chat i’ve seen tonight.” I forlængelse af en diskussion af, hvordan chatten forløber, er der hos Slyfox flere deltagere, der beskriver nærmere, hvad giftigheden indebærer:

En chatdeltager: “Tf [what the fuck]with this chat bruh, so disrespectful”

En anden chatdeltager: “wtf [what the fuck] is this chat it’s so gross; “are u masturbating”, “you’re my bitch I fucked you 3 times”, “can I fuck you again” you people in this chat are gross [...]”

Den giftighed, som der refereres til, er dermed knyttet til, hvad der kan karakteriseres som en groft seksualiseret og nedsættende henvendelsesmåde. Som forklaring på, hvorfor interaktionen i chatten forløber på en grov måde, så italesættes det i chatten som værende en konsekvens af chatdeltagernes anonymitet, og at det i øvrigt handler om at: “Twitch chat is a bunch of degenerates, myself included. It comes in waves.”

4.1.2 “Hey you cute slut”

En chatdeltager med initialerne IT tager også del i en metadiskussion om chattens forløb og italesætter giftigheden ved at kommentere: “Hey you cute slut I wanna fuck you with a big black cock [in] your tiny cute bunny ass prettybaby gurrl ...” is all [Slyfox] chat is.” Dette udvikler sig dog til at virke

imod den intention, som chatdeltageren givetvis havde med at skrive kommentaren. Han forsøger tilsyneladende at problematisere den sociale praksis og tegne et billede af, hvad der, i hans optik, typisk foregår i chatten under en livestream med Slyfox. Idet Slyfox oplæser kommentaren for at respondere på den, går hun dog i stå og læser ikke slutningen af sætningen, hvilket bevirker, at hun kun bliver eksponeret for den meget grove del af beskeden. Hun reagerer således:

[læser op]

“Hey you cute little slut I wanna fuck you with a big-”

[kigger væk fra skærmen og lukker munden tæt sammen]

[Er helt stille både kropsligt og verbalt i et stykke tid]

[smiler let og ryster let på hovedet en enkelt gang]

I denne situation kommer streamerens kropslige positionering i spil, og hendes nonverbale udtryk signalerer, at hun ikke er tilpas med situationen. Denne utilpashed kan forstås med udgangspunkt i Butlers beskrivelse af, hvordan sårende sproghandlinger kan medvirke til en fornedring, medføre, at modtageren lider en form for konteksttab og får en følelse af at miste herredømmet (Butler, 2020). Skriftet i hendes nonverbale kropslige signaler bliver særlig fremtrædende, fordi hun netop har interageret meget med chatdeltagerne og hendes medspiller og smilet og grinet, men nu reagerer, som om hun har fået “et slag i ansigtet” (jf. Butler, 2020). Tydeligheden i hendes reaktion afføder straks en respons i chatten, hvor én skriver: “Why all these fuckers so disrespectful man.” Slyfox’ kropslige positionering på optagelsen hænger sammen med Faircloughs analytiske dimension om etos, og hvordan man signalerer sin subjektivitet gennem kropslige sproghandlinger (jf. Fairclough, 1992), og får her en diskursiv forhandlingsfunktion, som lader Slyfox signalere til sine viewers, at hun er utilpas og ikke bryder sig om den slags henvendelser. Hun interPELLERES adskillige gange med ikke bare selve de fornedrende og sårende ytringer, men også med chatdeltagernes vedblivende reiterationer af interaktionen og “streamingen” som værende “toxic”. Dette kan få den betydning, at Slyfox konstant mindes om de grove sproglige ytringer, der florerer i chatten, og at fokus fjernes fra eksempelvis Slyfox’ spilaktivitet; derved vanskeliggøres en reflektiv positionering som kvindelig streamer yderligere.

4.1.3 “I’d let you peg me fam”

Sådanne subjektiveringskampe kan tolkes med Faircloughs begreb om interaktionskontrol: en magtproces, hvori dem, der fastlægger dagsordenen, i høj grad virker styrende for, hvordan en given situation skal forløbe (Fairclough, 1992). Det er nemlig ofte chatdeltagere og medspillere, der introducerer de seksuelle tematikker og dermed udøver kontrol over, hvordan interaktionen forløber. Eksempelvis ses det igen hos Slyfox, hvordan hun interPELLERES af

grove seksuelle tilnærmelser med spørgsmål som: “Would you shit on my chest? [...]” Det udløser følgende udveksling mellem en chatdeltager (YE), Slyfox og medspilleren Jayden:

YE: “@Slyfox im not into the shitting on the chest but I’d let you peg me fam”

Slyfox: [læser op] “I’m not into shitting on the chest but I’d let you peg me?”

Jayden: “Wouldn’t everyone?”

YE: “@SF I’m straighty but Slyfox is just so hot id let her do that to me for real”

“Peg”, eller “pegging” er et slangudtryk for analsex med en strap-on-dildo. Slyfox går efterfølgende ind i emnet, men når det diskuteres, hvordan pegging fungerer mere konkret, tager hun afstand fra det: “I mean, I-I, I don’t knooow? I guess it’s just, I don’t know, I’ve never done it, so I don’t know.” Senere yder hun mere direkte modstand imod den interaktionskontrol, der foregår, når disse temaer, der introduceres:

Slyfox: [griner] “What? What are you guys talking about? I-I don’t have dildos on deck, I’m not- I don’t wanna watch you shove a beer bottle up your ass- I don’t ...” [smiler lidt] “What the fuck? I don’t know?” [stikker underlæben lidt ud] “NO. NO”

4.1.4 “Just another lady streamer with barbie style facials”

Det er dog ikke udelukkende streamernes positionering som gamere og som kvinder, der afføder fornedrende henvendelser i den sociale praksis. Det er også qua deres arbejde som *content creators* og livestreamere, hvor kvinderne bliver vurderet med deres køn i forgrunden. Slyfox læser fx denne kommentar op:

“Why the hell did this show up in my recommended, just another lady streamer with barbie style facials and an absolutely ridiculous career path of showing cleavage to underage kids on the internet playing some doll acting like this is a real lifestyle smh [shake my head], smh, smh”

[Slyfox smiler skævt med tæt lukkede læber, løfter øjenbrynene og blinker]

Hendes adfærd forandres mærkbart i det følgende halve minut, fra at være kendetegnet ved smil, grin og ivrig samtale, til stilhed og et lavmælt tonefald. En anden chatdeltager følger op med “girl trash playing fortnite”. Ovenstående er eksempler på, hvordan Slyfox interPELLERES med en nedvurdering af hendes valg af karrierevej, idet hun er en ung kvinde med et bestemt udseende. Der foregår herigennem en interaktiv positioneringsbevægelse (jf.

Davies & Harré, 1990), hvor Slyfox positioneres af chatdeltagerne som en illegitim deltager i gaming- og streamingfællesskabet.

4.2 *“It’s MY stream, bitch!”*

På tværs af de streamere, vi har inddraget i undersøgelsen, bliver det også tydeligt, hvordan der udøves mere tydelige former for forhandling og modstand. Et eksempel ses hos Glitter_Rainbow. Streameren Glitter_Rainbow har sat musik på og begynder at synge med. En chatdeltager, AD, kommenterer: “Don’t sing please,” hvilket udløser denne respons fra Glitter_Rainbow:

“Don’t sing please- okay, I’ll sing some more!”

[laver meget høje skingre sang-lignende lyde]

“How was that, AD? FUCK you! Bitch” [snøfter og rømmer sig]

“It’s MY STREAM, BITCH! Sit the fuck down!”

Det ovenstående eksempel fremhæver både et modsvar og en magtdemonstration, men kan på sin vis også siges at være et udtryk for en interpellierende operation, hvori Glitter_Rainbow selv anvender undertrykkende og voldelige termer i henvendelsen til den anden. Det er i den forbindelse interessant at hæfte sig ved, at hun i denne situation reagerer kraftigt, og at situationen netop kan karakteriseres ved chatdeltagerens eksplicitte forsøg på at kontrollere og regulere hendes adfærd. Situationen står i kontrast til de situationer, hvori hun subjektiveres gennem groft seksualiserende og fornedrende tale i chatten, men hvor hun ikke udtrykker nogen modstand. Glitter_Rainbow undlader typisk, med få undtagelser, at svare på beskeder, som er meget seksuelle i deres tema. Hun omdirigerer dermed emnerne til at handle om eksempelvis computerspil, musik og film. Dette antyder en diskursiv modstandsstrategi, hvor modstandsbevægelser mod en given positionering kan komme til udtryk ved at undlade at svare og byde ind på den fortælling, som de andre subjekter konfronterer hende med (Davies & Harré, 1990).

4.3 *Gaming skills: “She reminds me of a queen”*

Selvom størstedelen af det indsamlede materiale i det forhåndenværende studie indeholder varierende grader af “toxic” diskursformer, så fremkommer der også anerkendende ytringer omkring streamerens spillemæssige kompetencer. Fx anerkendes særligt Babycita og Lues vellykkede spilstrategier i chatten med udsagn som: “such creative skills that was slick” og “she reminds me of a queen”. “Queen”-begrebet trækker tråde til queermiljøet, men anvendes ofte i popkultur som en måde at udtrykke hyldest, støtte og entusiasme omkring en persons handlinger og ytringer (Butler, 2018).

4.3.1 Gaming skills: “Good for a girl”

Dog anerkendes spiltekniske kompetencer ofte med visse sproglige forbehold. Eksempelvis ses det, hvordan en streamer mødes med en særlig form for subjektiveringsbevægelse, idet én chatdeltager kommenterer: “Yo your good for a girl.” Tekstens struktur er, jævnfør Fairclough, ikke tilfældig, men kan analyseres som en del af den tekstlige dimension i diskursanalysen (Fairclough, 1992). Derfor er det værd at overveje beslutningen om at tilføje “for a girl” på slutningen af sætningen: Med afsæt i kritisk diskursanalyse kan “for a girl” ses som den samme type forbehold, som ved eksempelvis modaladverbier som “en smule”. Præstationen bliver sat i parentes, når ordvalget indbefatter en påmindelse om, at piger ses som dårligere gamere end drenge: en selvbestyrkende udtalelse fra de medkiggende mænd, men også en marginaliserende og ekskluderende diskursiv bevægelse i forhold til kvinder, der måtte kigge med. “For a girl” taler således ned på mere end én måde; det nedvurderer kvindens kompetencer i den konkrete hændelse, og det refererer til eksisterende diskurser om kønnenes interne hierarkiserede orden. Effektivt cementerer en sådan ytring således en kvindelig andenrangsposition i gamernes fællesskab.

5. Diskussion

Med denne analyse har vi ønsket at belyse, hvordan det “meningsfulde” i udvidede gamingfællesskaber online i høj grad er til social forhandling. De ovenstående uddrag illustrerer flere analytiske pointer: Der foregår ofte problematiske og fornedrende subjektiverings- og positioneringskampe på online gamingplatforme, som rammer kvinders deltagelsesmuligheder særlig hårdt. Når centrale deltagere i gamingfællesskabet, som fx kvindelige streamere, interPELLERES af gentagne henvendelser omkring seksuelle tematikker, som fx “are u masturbating”, bliver det vanskeligt at foretage en refleksiv positionering som en legitim og kompetent deltager i fællesskabet (jf. Davies & Harré, 1990). Disse fund spejles også i eksisterende forskning, hvor navnlig kvindelige gamere oplever at blive reguleret og “policed” af andre, på måder, som er i tråd med ekskluderende og misogyne diskurser (fx Braithwaite, 2016; Paaßen et al., 2017; Rogstad, 2022), og både mandlige og kvindelige tilskuere påvirkes givetvis af dette, selv uden nogensinde selv at skrive en chatbesked eller at streame et spil. Hvis vi ser vores cases som eksempler på specifikke, men næppe unikke, lommer af mere eller mindre meningsfulde fællesskaber rundt om kvindelige streamere, illustrerer vores observationer, hvordan seksualiserende og misogyne diskursformer kan få en “naturalized effect” (Butler, 1993, s. 10). De seksualiserede diskurser, der cirkulerer i de forskellige arenaer online, kan sammensmelte med diskursive strømninger fra øvrig gaming-, nørde- og fankultur, således at summen af de seksualiserede diskurser, der cirkulerer i denne sociale praksis, virker gensi-

digt forstærkende, og misogyne diskurser sammenfiltres (jf. Barad, 2007) med heteronormative maskulinitetsidealer og diskurser om, hvem der kan siges at være en såkaldt “*true gamer*” (Paaßen et al., 2017).

Samtidig er fællesskaberne også forskellige. Selvom nedsættende sociale praksisser optræder på tværs af alle de cases, vi observerede på Twitch, så ses der alligevel en gradsforskel i både mængden og håndteringen hos den enkelte streamer. Navnligt adskiller Glitter_Rainbow og Slyfox sig fra Babycita og Lue med en form for kønsperformativitet, som kommer til udtryk gennem kvindernes “*ethos*” (jf. Fairclough, 1992): Babycita og Lues kropslige positionering kan karakteriseres ved forholdsvis neutral beklædning (fx striktrøjer) og afdæmpet brug af makeup, mens Glitter_Rainbow og Slyfox i højere grad anvender udklædning (fx som Playboy Bunny), sparsom beklædning og en større mængde makeup. Glitter_Rainbow og Slyfox foretager hermed i højere grad selv en refleksiv positionering, hvor de dels, både med deres krop, udseende og med deres adfærd, fremstår mere *in tune* med de seksualiserede diskurser, som eksisterer rundt om gamingfællesskaberne på Twitch, og dels bliver de også søgt positioneret på denne måde. Forskellighederne kommer også til udtryk igennem spilaktiviteter og i den sociale praksis. Lue og Babycita optræder under kategorien “*variety streamers*” ligesom de andre to, men de hengiver sig størstedelen af tiden med at spille Fortnite. De er spilteknisk dygtige, de har indblik i en bred vifte af spillets udvikling og features, og de mestrer *ranked tournaments*, hvor kun de bedste spillere når til tops. Deres chatforløb rummer mange nedsættende henvendelser, men Lue og Babycita bliver i langt højere grad taget i forsvar, og moderatorerne er meget hurtigere til fx at forvise (“banne”) chatdeltagere, som ikke holder en god tone. Lue og Babycita lader til, kort sagt, at bevare en større grad af interaktionskontrol (jf. Fairclough, 1992) og dermed magt over den sociale praksis, der knytter an til deres streamfællesskab, sammenlignet med Slyfox og Glitter_Rainbow.

Slyfox og Glitter_Rainbow udsættes gennemgående for en langt større mængde misogyne henvendelser fra deres followers. Deres chatrum forløber næsten helt uforstyrret og uden forsvar, hvor chatdeltagerne kan vedblive at henvende sig på dybt fornedrende måder, uden særlig meget indgriben fra hverken de øvrige chatdeltagere, streameren eller moderatorer (“mods”). Det er, som om misogyne, heteronormative og seksualiserende diskurser i højere grad reitereres og tolereres hos Slyfox og Glitter_Rainbow. Uopfordret bliver der særligt blandt de to streamere refereret til seksuelle tematikker flere gange i minuttet. Under en stream med Slyfox fremkom der eksempelvis, i løbet af få minutter, adskillige kommentarer, som varierede fra spørgsmål som: “have you ever watched porn” til voldsomme og truende ytringer som; “[I WILL] PROLAPSE YOUR ASSHOLE” og “I WILL FUCK YOU”. Sådanne ytringer bevirker, at Slyfox og Glitter_Rainbow ofte “mister herredømmet” og får et sprogligt “slag i ansigtet” (jf. Butler, 2020).

Dette knytter dermed an til begrebet “*toxic*”, som bliver en sproglig markør af, at “stemningen” i et socialt rum er nået til et ubehageligt sted, hvor fornedrende, chikanøse og seksualiserende henvendelser får overtaget. “Giftighed” kan i det teoretiske begrebsapparat, vi har brugt, forstås som en agential intra-aktion (Barad, 2007), intersubjektive magtprocesser via “*actions upon actions*” (Foucault, 1977), og/eller forhandlinger om, hvilke positioner der gøres tilgængelige, genkendelige og acceptable (Butler, 2020; Davies & Harré, 1990). Giftighedsgraden bliver således en modererende faktor for, hvilke positioner der bliver gjort tilgængelige og legitime for de kvindelige spilstreamere at indtage (og hvilke der ikke gør). Paradoksalt nok kan denne andetgørelse (ligesom i andre sociale magtrelationer, inklusive mobning) være konstituerende for, hvad der gør det udvidede fællesskab rundt om bestemte Twitch-kanaler meningsfuldt (som i fyldt med diskursivt konstrueret mening, relateret til en bestemt social praksis) for nogle deltagere at træde ind i – men fremmedgørende for andre.

6. Konklusion

På baggrund af vores indlejring i feltet samt gennem vores indsamlede materiale fremgår det altså tydeligt, at spilstreaming med unge kvinder udgør et diskursivt krydsfelt af subjektive forhandlinger og hegemoniske “*struggles*” (jf. Fairclough, 1992) vedrørende temaer som seksualitet, kønnede praksisser, kønsperformativitet, og hvad der udgør en kompetent gamer. Undervejs er begreber som “*titty streamer*” og “*toxic*” meget illustrative, fordi de peger på de diskursive, magtmæssige og sociale “kampe”, som eksisterer i denne form for social praksis, som knytter an til gaming- og livestreaming. Giftige stemninger, fornedrende henvendelsesmåder og andetgørelse med sproglige ytringer, som fx “*cute slut*” og “*girl trash*”, er relateret til spørgsmål om, *hvem* fællesskabet i denne sociale praksis bliver meningsfuldt *for*, og hvordan andre, på bekostning af dette, ender med begrænsende deltagelsesmuligheder; enten gennem (selv)udelukkelse eller ved at indtage bestemte snævre positioner. I vores materiale kan kvinder (hvis de indordner sig under de eksisterende diskurser) fx deltage som eksempler på en “dårligere klasse af spillere” eller som objekt for den mandlige heteronormative seksualitet. Selvom vores fund endelig ikke bør forstås som en beskrivelse af Twitch eller gaming generelt, giver vores netnografiske feltrejse indblik i positionering, andetgørelse og forhandling af, hvad der er meningsfuldt i de mange flydende og udvidede fællesskaber, som er bundet op på det lille ord; gaming. Ikke mindst er dette vigtigt at have for øje, hvis vi forstår deltagelse i gamingkultur og -fællesskaber som en ofte ureguleret og voksenfri del af børn og unges digitale (og bredere) socialisering.

Referencer

- Austin, J. (2022). "I suppose I'll be patching you up, as usual": Women's roles and normative femininity in a team-based video game. *New Media & Society*, 24(5), 1116-1132. <https://doi.org/10.1177/1461444820972396>
- Barad, K. (2007). Agential Realism: How Material-Discursive Practices Matter. In K. Barad, *Meeting the Universe Halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning* (pp. 132-185). London: Duke University Press.
- Bowman, N. D., Rieger, D., & Lin, J.-H. T. (2022). Social video gaming and well-being. *Current Opinion in Psychology*, 45, 1-6. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101316>
- Braithwaite, A. (2016). It's About Ethics in Games Journalism? Gamergaters and Geek Masculinity. *Social Media + Society*, 2(4), 1-10. <https://doi.org/10.1177/2056305116672484>
- Butler, J. (1993). *Bodies That Matter: On the discursive limits of 'sex'*. Routledge.
- Butler, J. (2020). *Ordenes vold*. Aarhus: Klim.
- Butler, T. (2018, November 20). *Yas queen: definition and where it comes from*. Retrieved April 2024, from PinkNews: <https://www.thepinknews.com/2018/11/20/yas-queen-define-origin/>
- Carras, M. C., Van Rooij, A. J., Spruijt-Metz, D., Kvedar, J., Griffiths, M. D., Carabas, Y., & Labrique, A. (2018). Commercial Video Games As Therapy: A New Research Agenda to Unlock the Potential of a Global Pastime. *Frontiers in Psychiatry*, 8. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2017.00300>
- Consalvo, M. (2012). Confronting Toxic Gamer Culture: A challenge for feminist game studies scholars. *Ada: Journal of Gender, New Media and Technology*, 1(1), 1-6. doi:10.7264/N33X84KH
- Davies, B., & Harré, R. (1990). Positioning: The Discursive Production of Selves. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 20(1), 43-63. <https://doi.org/10.1111/j.1468-5914.1990.tb00174.x>
- Davies, B., Dormer, S., Gannon, S., Laws, C., Rocco, S., Taguchi, H., & McCann, H. (2001). Becoming Schoolgirls: The ambivalent project of subjectification. *Gender and Education*, 13(2), 167-182. <https://doi.org/10.1080/09540250124848>
- Easpaig, N., & Humphrey, H. (2017). "Pitching a virtual woo": Analysing discussion of sexism in online gaming. *Feminism & Psychology*, 27(4), 553-561. <https://doi.org/10.1177/0959353516667400>
- ESA. (2022). *2022 Essential Facts About The Video Game Industry*. Retrieved march 2024, from Entertainment Software Association: <https://www.theesa.com/resources/essential-facts-about-the-us-video-game-industry/2024-data/>
- Fairclough, N. (1992). *Discourse and social change*. Cambridge: Polity Press.
- Fairclough, N. (1995). *Critical discourse analysis*. London: Longman Group Limited.
- Foucault, M. (1977). The means of correct training. In M. Foucault, *Discipline and Punish: the birth of the prison* (pp. 170-195). London: Penguin Books.
- Foucault, M. (1982). The Subject and Power. *Critical Inquiry*, 8(4), 777-795. <https://doi.org/10.1086/448181>
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior*, 33, 314-320. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.014>
- Freeman, G., & Wohn, D. Y. (2020). Streaming your Identity: Navigating the Presentation of Gender and Sexuality through Live Streaming. *Computer Supported Cooperative Network*, 29(6), 795-825. <https://doi.org/10.1007/s10606-020-09386-w>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. (2014). The Benefits of Playing Video Games. *The American Psychologist*, 66-78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>

- Johannes, N., Vuorre, M., & Przybylski, A. (2021). Video game play is positively correlated with well-being. *Royal Society Open Science*, 8(2).
- Jordan, B., & Henderson, A. (1995). Interaction Analysis: Foundations and practice. *The Journal of the Learning sciences*, 4(1), 39-103.
http://doi.org/10.1207/s15327809jls0401_2
- Kozinets, R. (2002). The Field Behind The Screen: Using Netnography for Marketing Research in Online Communities. *Journal of Marketing Research*, 39(1), 61-72.
<https://doi.org/10.1509/jmkr.39.1.61.18935>
- Kozinets, R. (2016). Netnography: Understanding Networked Communication Society – a first draft book chapter for the upcoming volume “SAGE Social Media Research Methods”.
- Lacovides, I., & Mekler, E. D. (2019). The Role of Gaming During Difficult Life Experiences. *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems Proceedings*.
<https://doi.org/10.1145/3290605.3300453>
- Lieberoth, A., Bjerre, E., Blaabjerg-Zederkoff, D., & Persson, M. (in prep.). Changes in positive and negative digital episodes from early school age to adolescence – a quantitative ethnography approach. *Tidsskrift tbd*.
- Madsen, K., Román, J., Damsgaard, M., Holstein, B., Kristoffersen, M., Pedersen, T., ... Toftager, M. (2023). *Skolebørnsundersøgelsen 2022: Helbred, trivsel og sundhedsadfærd blandt skoleelever i 5., 7., og 9. klasse i Danmark*. København: Statens Institut for Folkesundhed, SDU.
- Massanari, A. (2017). Gamergate and The Fappening: How Reddit’s algorithm, governance and culture support toxic technocultures. *New Media and Society*, 19(3), 329-346. <https://doi.org/10.1177/1461444815608807>
- Merino-Campos, C., del-Castillo, H., & Pascual-Gómez, I. (2023). Exploring the efficacy of video game training in developing adolescent reasoning abilities. *Behaviour & Information Technology*, 1-12. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2023.2183059>
- Nørup, I., & Jacobsen, B. S. (2024). *Følgforskning Go Gaming: Computerspil som middel til at styrke unges sociale færdigheder og sociale tillid*. Aalborg Universitet.
- Oei, A. C., & Patterson, M. D. (2013). Enhancing Cognition with Video Games: A Multiple Game Training Study. *PloS One*, 8(3).
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0058546>
- Ohannessian, C. M. (2018). Video game play and anxiety during late adolescence: The moderating effects of gender and social context. *Journal of affective disorders*, 226, 216-219. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2017.10.009>
- Orben, A., & Przybylski, A. K. (2019). The association between adolescent well-being and digital technology use. *Nature Human Behaviour*, 3(2), 173-182.
<https://doi.org/10.1038/s41562-018-0506-1>
- Pink, S. (2016). *Digital Ethnography: principles and practice*. London: SAGE.
- Paaßen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2017). What Is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles*, 76(7-8), 421-435. <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>
- Richard, G., & Gray, K. (2018). Gendered Play, Racialized Reality: Black Cyberfeminism, Inclusive Communities of Practice, and the Intersections of Learning, Socialization, and Resilience in Online Gaming. *Frontiers*, 39(1), 112-148.
<https://www.jstor.org/stable/10.5250/fronjwomestud.39.1.0112>
- Rogstad, E. T. (2022). Gender in eSports research: a literature review. *European Journal for Sport and Society*, 19(3), 195-213. <https://doi.org/10.1080/16138171.2021.1930941>
- B., Cullen, A. L., & Brewster, K. (2019). Nothing but a “titty streamer”: legitimacy, labor, and the debate over women’s breasts in video game live streaming. *Critical Studies in Media Communication*, 36(5), 466-481.
<https://doi.org/10.1080/15295036.2019.1658886>

- Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, S. R., & Otten, M. P. (2018). Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play. *Journal of Sport and Social Issues*, 42(4), 295-311. <https://doi.org/10.1177/0193723518773287>
- Salter, A., & Blodgett, B. (2012). Hypermasculinity & dickwolves: The contentious role of women in the new gaming public. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 56(3), 401-416. <https://doi.org/10.1080/08838151.2012.705199>
- Taylor, T. (2018). *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. New Jersey: Princeton University Press. <https://doi.org/10.1515/9780691184975>
- Vermeulen, L., & Looy, J. (2016). "I Play So I Am?" A Gender Study into Stereotype Perception and Genre Choice of Digital Game Players. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 60(2), 286-304. <https://doi.org/10.1080/08838151.2016.1164169>
- Yee, N. (2017). *Beyond 50/50: Breaking Down the Percentage of Female Gamers by Genre*. Retrieved march 2024, from Quantric Foundry: <https://quanticfoundry.com/2017/01/19/female-gamers-by-genre/>
- Zagal, J. P., & Mateas, M. (2015). Analyzing time in videogames. In P. Lankoski, & S. Björk (Eds.), *Game research methods: an overview* (pp. 37-55). ETC Press.
- Zaród, M. (2021). Tools of the game. Qualitative digital methodologies for the e-sports research. *Przegląd Socjologii Jakościowej*, 17(1), 26-40.
- Østerskov efterskole. (Juni 2024). *Spilididaktik – undervisning, der motiverer*. Hentet fra [osterskov.dk](https://osterskov.dk/undervisning): <https://osterskov.dk/undervisning>