

**”YOU WANTED MY ATTENTION,
FAGGOT? YOU GOT IT.”**

En undersökning om påverkan av homofobiskt språkbruk i digitala spel.

**”YOU WANTED MY ATTENTION,
FAGGOT? YOU GOT IT.”**

A research about the potential consequences of homophobic language in digital games.

Examensarbete inom huvudområdet Medier, estetik
och berättande
Grundnivå 30 högskolepoäng
Vårtermin 2018

Erik Lötmyr

Handledare: Katrin Dannberg
Examinator: Johan Almer

Sammanfattning

I den här studien undersöks ifall, och i så fall hur, ett homofobiskt språkbruk påverkar hetero- kontra HBTQ-spelare. Arbetet presenterar artiklar som diskuterar användandet av språket och dess påverkan på HBTQ-personer. I undersökningen som följer har deltagarna spelat en spelprototyp för att sedan besvara en intervju – där de fått dela med sig av sina åsikter kring ämnet. Slutsatserna som kunde dras var att där existerar en problematik kring användandet av homofobiska termer – men att den komplexa frågan inte kunde ges ett konkret svar. Istället uppstod en fråga huruvida där finns ett arbete att utföra hos spelföretag för att inkludera fler spelare – är det rätt att blunda för problematiken av språkbruket?

Nyckelord: Homofobi, HBTQ, homosexuell, språk, skällsord, online-spel

Innehållsförteckning

1	Introduktion	1
2	Bakgrund	2
2.1	Simulera problematik och söka svar	2
2.2	Homofobiskt språkbruk	2
2.3	Att vara böj eller clown	4
2.3.1	Mötet med homosexualitet i spel	4
2.4	Dialog	5
3	Problemformulering	7
3.1	Metodbeskrivning	7
3.2	Undersökningsmetod	8
4	Genomförande	11
4.1	Bakgrund till praktiskt arbete	11
4.1.1	Arbetsprocess	11
4.1.2	En kort introduktion till Twine	12
4.2	Spelet – The Prefag	13
4.2.1	Designval	13
4.3	Reflektioner kring arbetet	16
5	Utvärdering	19
5.1	Presentation av undersökning	19
5.2	Redovisning av utvärderingens resultat	22
5.2.1	Summering av informanternas svar	26
5.3	Analys	26
5.4	Slutsatser	28
6	Avslutande diskussion	29
6.1	Sammanfattning	29
6.2	Diskussion	29
6.3	Framtida arbete	30
	Referenser	31

1 Introduktion

”Fag”, ”gay” och ”dyke” har blivit vardagliga ord i yngre människors mun för att uttrycka sig – det går att likna vid svordomar, eller ord för att förnedra (Pascoe, 2007: 330). I en miljö där människor inte ser vem de interagerar med, som ett online-spel, behöver inte alltid människor stå till svars för hur de agerar. Bakom barriärer av kod och andra verktyg går det att bli anonym nog att våga bete sig hur som helst.

Den här undersökningen ämnar ta reda på hur språkbruket uppfattas av olika typer av spelare – anses det vara ett problem att orden används utan hänsyn till sin ursprungliga betydelse, eller är det endast en utveckling av språket som inte går att hindra? En intressant aspekt som arbetet tar upp är ifall det finns någon grupp av människor som har mer rätt att använda sig av språket än andra. Författaren Richard Dyer skriver i sin bok *The culture of queers* (2002: 49) om hur, i det här fallet homosexuella män, i många år har gjort narr av sig själva som en försvarsmekanism. Att anamma den här typen av beteende och skämta bort det mesta i sin väg är även ett sätt för homosexuella att finna en typ av gemenskap hos varandra (Dyer, 2002: 49). På det här viset finns det inget som gör mer narr av dem än de själva. Gäller samma oskrivna regel i online-miljöer, och är språket mer provocerande beroende på vem som brukar det?

Artefakten som presenterades tillsammans med det här arbetet placerade informanterna i en situation där de behövde ta ställning till frågan. Det textbaserade spelet simulerade en röstchatt mellan några kompisar som ska spela ett spel där ytterligare en spelare ansluter sig till chatten – och använder sig av ordet ”faggot”. Spelaren fick sedan ta sig igenom en dialog, för att i slutet svara på en intervju om huruvida dialogen kändes trovärdig och hur informanten själv agerar på nätet – både bland vänner och okända människor.

2 Bakgrund

2.1 Simulera problematik och söka svar

”You wanted my attention, faggot? You got it.” – citerat ur den amerikanske programledaren Joe Rogans sociala medier (maxs, 2010).

“Shut your fucking mouth. Go back there. Suck a fat cock. I mean, you would like it.” – ett citat från Overwatch League-spelaren Felix Lengyel (Good, 2018).

Användandet av homofobiska termer rationaliseras av flertalet människor, det handlar sällan om att kalla en människa ”gay” på grund av att personen i fråga är homosexuell, utan snarare för att nedvärdera personen eller påpeka en brist på maskulinitet (Collier, Bos & Sandfort, 2012: 364). Den här typen av språkbruk, där ord som ”fag”, ”gay”, ”dyke” och liknande termer används som skällsord, är något som det här arbetet vill ifrågasätta – hur påverkas spelare när de stöter på den här jargongen, både när det kommer till HBTQ-personer och heterosexuella personer. Finns där en vetskap om att användandet potentiellt kan leda till psykisk ohälsa hos HBTQ-personer, som dessutom redan löper större risk för både mental ohälsa och självmord (King, 2008: 14).

Det här arbetet sökte svaret på hur personer i spelvärlden ställer sig till problematiken, till stor del beroende på att flertalet spel idag spelas via internet. Arbetet har även använt sig av spelmediet för att simulera händelserna med hjälp av tidigare forskning för att undersöka ifall ett dialogbaserat spel kunde väcka känslor hos spelarna och få dem att reflektera över de termer de stötte på genom berättelsen. Informanternas svar redovisades för att sedan diskuteras sist i arbetet.

Det dialogbaserade spelet menade att vara provocerande och använda sig av flertalet svordomar, könsord och homofobiska termer. Intervjun som följde tog reda på hur språket uppdattades av spelarna och vilka termer eller uttryck de reagerade starkast på – fanns det någon del i berättelsen som verkligen inte kändes bra?

Arbetet diskuterar med andra ord användandet av homofobiska termer, vad undersökningar som gjorts på området har att tillägga och försöker skapa en grund till den undersökning som utfördes med det dialogbaserade spelet. Vem blir egentligen kränkt av att få höra ”[...] Suck a fat cock[...]” (Good, 2018), och hur har att ha penis i munnen något att göra med en människas övriga kvaliteter?

2.2 Homofobiskt språkbruk

Användandet av homofobiska termer som skällsord har visat sig lett till psykisk ohälsa bland ungdomar (Collier, Bos & Sandfort, 2012: 363). Termer som ”fag” (förkortning av ordet faggot och betyder homosexuell man), ”gay” (en homosexuell person) och ”dyke” (en lesbisk person - ordet har en nedsättande ton) används som svordomar, men även för att påvisa en skillnad i den sociala statusen bland normativa människor och icke-normativa människor (Collier, Bos

& Sandfort, 2012: 364). Termerna används å andra sidan inte endast av människor som identifierar sig med en sexualitet som avviker från den rådande majoritetsnormen, det vill säga HBTQ-personer (homo-, bi-, trans- och queerpersoner). Rapporten Peer regulation of teenage sexual identities (2004) visar på att användandet av sådana termer i tonåren sällan används för att nedvärdera just en sexualitet, utan snarare som ett sätt att reta någon för fysiska attribut eller hur en människa uppför sig (Chamber, Tincknell & Van Loon, 2004: 404). Termen "gay" används ibland utan någon koppling till sexualiteten, utan användandet sker även mot människor som inte betar sig normativt till det biologiska kön människan fötts till, eller endast för att människan i fråga är till exempel blyg eller överviktig (Chamber, Tincknell & Van Loon, 2004: 404). Författaren har intervjuat unga män ur årskurs 9 och dessa talar om hur de använder sig av termen "gay" även fast personen i fråga inte identifierar sig som sådan, utan jämför det bland annat med att kalla någon dum (Chamber, Tincknell & Van Loon, 2004: 405). Några informanter ska även ha kommenterat att homosexuella borde dödas, men ändrar sedan sättet att uttrycka sig på som att homosexualitet inte är något som bör uppmuntras (Chamber, Tincknell & Van Loon, 2004: 405).

Att bli kallad "fag" handlar dock oftare om att unga män vill nedvärdera varandra - att säga att någon är mindre av en man än vad man själv är (Pascoe, 2007: 330). Detta går ponera leder till en diskussion om genus, för att inte vara man skulle innebära att vara en kvinna. Frågan leder osökt till kvinnans status i samhället – hur ser den ut? Är språkbruket egentligen ett sätt att tala om för något att hen är 'mycket kvinna' och att det därmed är en dålig sak? Genus finns att läsa om även i spelvärlden, och kvinnors status i både spelbranschen och spelmediet är ifrågasatt (Wilhelm, 2016: 224). Detta är dock att ta ett steg ifrån vad detta arbete menar att gå in på, om än en intressant diskussion, inte relevant för detta arbete. Det som är intressant är ifall språkbruket går att koppla till feminismen – frågeställningen kanske leder till ämnet senare i arbetet, beroende på hur informanterna svarar vid undersökningen.

Det här arbetet vill ta reda på hur människor uppfattar användandet av värdeladdade ord som "gay", "faggot" och "dyke" i ett spelsammanhang. Idag spelas flertalet spel via internet - detta leder till att människor kan kommunicera med varandra för att ta sig igenom ett spels hinder eller pussel tillsammans. Att spela tillsammans med andra människor har visat sig kunna lära människor att samarbeta och motivera varandra, men där finns även en risk för internetmobbing (McInroy & Mishna, 2017: 598). I sin text menar författarna även att det går påvisa flertalet negativa aspekter av internetmobbing, såsom lågt självförtroende och depressioner (McInroy & Mishna, 2017: 599). Den här informationen tillsammans med det faktum att homofobiska termer har ansetts vara bland det grävsta unga män kan kalla varandra (Pascoe, 2007: 335), och att människor med avvikande sexualiteter har visat sig ha en stor risk för psykiska problem (Collier, Bos & Sandfort, 2012: 365) bidrar till frågan ifall där i spelvärlden finns ett arbete att utföra när det kommer till representationen av vederbörande. Även i det fall språkbruket inte endast sker mot HBTQ-personer finns faktumet att i de fall som termerna används negativt mot dem väcker det en risk för psykisk ohälsa (Collier, Bos & Sandfort, 2012: 365). Med andra ord ligger det en negativ innebörd över orden, vare sig de används gentemot människor som identifierar sig med HBTQ eller inte, och förändringen av ordens innebörd verkar ha att göra med normer – en man ska bete sig som en man, och en

kvinnor ska bete sig som en kvinna. Beter sig inte en person så som normen menar att man bör – då kan man bli kallad ”gay”, ”dyke” eller ”faggot”. Då digitala spel är en plattform där många unga människor spenderar sin tid går det att fråga ifall problematiken behöver tas om hand om även där för att undvika att HBTQ-personer känner att de får sin sexualitet lekt med på ett ovarsamt vis.

2.3 Att vara böj eller clown

För att diskutera kring dessa människor och det språkbruk som sker med ord de identifierar sig med, finns en poäng i att tala om jargongen som ofta används av dem. Kan det finnas en anledning till varför ämnet inte har diskuterats tidigare, eller varför det inte har fått större genomslag de gånger som det tagits upp?

Jonas Gardell har skildrat sitt liv och sina erfarenheter både genom teater, TV, film och litteratur. En av hans böcker berör det som här försöker att förmedlas – den homosexuelle mannen som komiker, eller clown. Boken heter *En komikers uppväxt* (2006) där läsaren får följa karaktären Juha under sjuttioalet och hans problematiska uppväxt – hans räddning är att han är rolig. Detta fenomen, att vara rolig för att skydda sig mot påhopp och trakasserier, kanske inte är nytt för världen, men i diskussionen om homosexualitet, eller sexualiteter överlag, kan den bli intressant och relevant för det här arbetet. Boken *The culture of queers* (2002) ägnar ett helt kapitel åt fenomenet där homosexuella antar rollen som komiker för att skydda sig själva. Här beskrivs nämligen hur det teatraliska och överdrivna uppträdandet inte endast är till för att skydda från oönskade åsikter, utan även ett sätt för att relatera och kommunicera med övriga personer i samma situation (Dyer, 2002: 49). Detta beskrivs ha varit ett viktigt verktyg för homosexuella under lång tid - speciellt under den tid då utsattheten var som allra värst. Att kunna skämta om sin situation och livsstil, istället för att behandla den som en seriös politisk fråga, ska ha gjort den enklare att hantera för homosexuella och acceptera för den som eventuellt skulle kunna ha ställt sig kritisk (Dyer, 2002: 49).

I den här texten har det redan nämnts hur ordet ”fag” ska innebära att tala om för någon hur omanlig hen är (Pascoe, 2007: 335), vilket går att diskutera vidare vid läsningen av Dyer. Dyer talar nämligen om hur beteendet homosexuella anammar, det vill säga den komiska figuren, inte är maskulint (Dyer, 2002: 49). Det handlar i mångt och mycket om att vara snabb i käften – att ge svar på tal, men samtidigt vara klyftig (Dyer, 2002: 49). Ett sätt att försvara sig på, men då beteendet anses vara bristande i maskulinitet kan där finnas ännu en förklaring till varför ord som identifierar homosexuella människor även används i sammanhang för att anklaga andra människor för att vara mindre av en man. Beteendet skyddar alltså den av avvikande sexualitet, i detta fall homosexuella, men skapar samtidigt ytterligare belegg för att ta deras komik ifrån dem och använda den på ett kränkande vis på egen hand.

2.3.1 Mötet med homosexualitet i spel

RFSL Ungdom och Sverok publicerade rapporten “...jag finns inte i spel” (2014). Rapporten har sammanfattat en enkät som besvarats av 83 personer och behandlar frågan huruvida HBTQ-personer känner sig representerade i spel och vilket bemötande de har fått då de spelat via internet. Även denna rapport kommer fram till att begrepp som “fag”, “gay” och även “queer”

ofta används mot varandra vid spelande på internet (Wennlund, 2014: 14). Informanterna till artikelns enkät menar även att det saknas en representation av olika sexualiteter i spel – där finns sällan möjlighet att välja sin sexualitet, och de känner sig osynliga (Wennlund, 2014: 15). Adrienne Shaw har skrivit artikeln *Putting the Gay in Games* (2009) där hon diskuterar hur heterosexualitet ses som en norm - både när det kommer till publiken, men även hos spelindustrin (Shaw, 2009: 239). Med detta i åtanke menar Shaw att spelen som utvecklas vill nå största möjliga publik, vilket är den heteronormativa. Att utveckla spel som är normbrytande poneras inte sälja till en större massa, eftersom de inte förväntas kunna relatera till karaktärer och händelser i spelet (Shaw, 2009: 239). Genren MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) och MUD (multi-user dungeon) har å andra sidan under lång tid erbjudit sina spelare större friheter i att skapa virtuella identiteter på internet (Paik & Shi, 2013: 311), å andra sidan diskuterar deras artikel "gender swapping", eller genusbytande, vilket inte är samma sak som att uttrycka sin identitet med sin sexualitet. Problematiken i att kunna identifiera sig med spelkaraktärer kvarstår och bristen på diskussion om representation kanske behöver diskuteras. Detta arbete är dock avgränsat till ifrågasättandet av homofobiska skällsord, med andra ord blir inte representationen, eller bristen på den, relevant. Relevant blir dock huruvida personer som identifierar sig med dessa ord som "fag", "gay" och "dyke" känner att de behöver anta en alternativ identitet på internet för att undvika situationer där de behöver ta åt sig av skällsorden – som i deras värld kanske har en helt annan innebörd?

Mötet med homosexualitet, eller HBTQ överlag, i spel går att definiera på flera vis – här kommer mötena att delas upp i två olika kategorier. Den första typen av möte är karaktärer, spelbara eller icke-spelbara sådana. Den andra typen av möte är det som den här texten talar om – ett mer abstrakt möte med termerna som indikerar på sexualiteten och använder den som ett sätt att förnedra eller trycka ned. Det här kommer arbetets prototyp att försöka ta till vara på. Att försöka skapa ett scenario där spelaren, som även är huvudkaraktären, blir utsatt för denna typ av ord – där orden kommer att användas i andra syften än att tala om en människas identitet. Detta kräver ett dialogträd som är välstrukturerat och planerat.

2.4 Dialog

Att skapa en trovärdig berättelse kan vara en utmaning, därför har informationen och resultaten ur artiklarna som tidigare refererats till använts, tillsammans med teori på hur interaktiv dialog kan skrivas. Boken *The game narrative toolbox* (2015) beskriver de olika typer av dialog som ett spel använder sig av (Heussner et al., 2015: 160). Författarna har delat upp dialogerna i tre stycken kategorier: ambient dialog, interaktiv dialog och videosekvenser (Heussner et al., 2015: 160).

- Den ambienta dialogen går inte att påverka av spelaren, utan förs och styrs av spelet under tiden som spelet fortgår (Heussner et al., 2015: 160–161).
- Videosekvenserna går inte heller att påverka av spelaren, men till skillnad från den ambienta dialogen avbryter videosekvensen spelet (Heussner et al., 2015: 160–161).
- Den interaktiva dialogen å andra sidan är en egen typ av spelmoment - här avbryts övriga spelmoment för att låta spelaren interagera med val, ofta val utav text i form av dialog (Heussner et al., 2015: 160–161).

Den sistnämnda formen av dialog, interaktiv dialog, är det berättarverktyg som har använts för detta projekt. Till skillnad från beskrivningen av hur den interaktiva dialogen avbryter övriga spelmoment är den interaktiva dialogen det enda spelmomentet.

För att skriva en bra dialog, och för att dialogen inte ska bli ett moment som spelaren vill hoppa över, har teorier ur boken *The game narrativ toolbox* (2015) analyserats och använts. Här beskriver författarna vikten av hur spelarens intresse för dialogen hålls vid liv, det vill säga - hur författaren av dialogen fångar läsarens intresse (Heussner et al., 2015: 168-169). För att citera boken "In every novel- or screenwriting book, one of the first commandments is always Thou Shalt Begin as Late into the Scene as Possible." (Heussner et al., 2015: 169). Detta citat menar att dialogen bör undvika hälsningsfraser och istället komma direkt till poängen. Ett annat begrepp inom film och litteratur som beskriver samma sak är in medias res - att börja berättelsen mitt i ett händelseförlopp (NE.se, 2018). Spelet består till stor del av dialog, vilket innebär att dialogen inte fick kännas tråkig eller meningslös. Spelaren gavs även olika antal val att svara med genom spelet – allt från ett alternativ upp till fyra. Även fast spelet simulerade en spelrelaterad situation förmedlades den som fiktion – dialogen kompletterades med andra ord med berättande och förklarande texter. Dessa texter ville inte ta fokus från dialogen, de ville inte heller vara så pass långa att spelaren inte orkade läsa dem – utmaning låg i att skriva en intressant och gripande berättelse som inte kändes jobbig eller onödig att sig igenom.

Dialogen tog vara på begreppen och skapade fiktionella situationer med grund i den tidigare forskning som tidigare har refererats till, det vill säga artiklarna Peer regulation of teenage sexual identities (2004), Homophobic Name-Calling Among Secondary School Students and Its Implications for Mental Health (2012), *Dude, you're a fag* (2007) och "...jag finns inte i spel." (2014). Med hjälp av resultatet från artiklarna, det vill säga hur informanterna hävdade sig använda termerna, skrevs situationer där snarlika händelser skedde.

3 Problemformulering

Texten har hittills beskrivit hur där finns en omdiskuterad problematik i ett användande av homofobiska termer. Termerna har visat sig använts på ett sätt som är nedvärderande – dock inte alltid mot homosexuella och andra HBTQ-personer, utan även för att uttrycka svagheter eller som en generell svordom. I textens inledning finns två citat. Joe Rogan valde att be om ursäkt för sitt uttalande, han menar att hans användande av ordet ”faggot” inte alls är riktat mot homosexuella människor (maxs, 2010). Han beskriver hur han tycker mycket om att använda sig av ordet och att han använder det mot svaga och patetiska människor (maxs, 2010). Denna typ av användande av ordet liknar det som tagits upp i övriga artiklar – och frågan kvarstår ifall det är politiskt korrekt att använda sig av ett värdeladdat ord som ”faggot”, inte ha något emot homosexuella, men definiera det som patetisk och dum? Det går att fråga sig ifall hans ursäkt är tvetydig eller kanske inte genomtänkt, men den skiljer sig heller inte från hur informanterna i andra rapporter har svarat angående sitt användande av termerna.

HBTQ-personer löper en större risk att lida av psykisk ohälsa och även självmord, något som tros ha att göra med diskrimineringen av dessa (King, 2008: 14). Att bli eller vara diskriminerad är en problematik som är svår att samla in data ifrån – därav varför de flesta artiklar som använts i det här arbetet har intervjuer, eller sammanställda sådana. Att få en del av sin identitet tagen ifrån sig, omdefinierad och sedan använt som ett skällsord är dock något som det här arbetet har valt att ifrågasätta – inte huruvida det är rätt eller fel, det är en fråga för ett annat arbete, utan hur det upplevs av både HBTQ- och heterospelaren och ifall det skulle vara önskvärt att undvika. Vidare går det fråga sig vilka konsekvenser det får när ordets betydelse går från något som har man en sexualitet att göra till något negativt, kan personerna som använder sig av det homofobiska språkbruket se hur HBTQ-personer möjligtvis kan må sämre och känna sig exkluderade eller kanske diskriminerade?

Med tanke på att diskriminering och användandet av termerna har visat sig påverka HBTQ-personer negativt (Collier, Bos & Sandfort, 2012: 365) vill frågeställningen ta reda på ifall de upplever detta personligen när de spelar spel. Den vill finna svar på frågor som ifall de upplever att jargongen får dem att må dåligt och hur det i så fall påverkar dem? Känner de att den eventuella utsattheten och användandet av sexualiteten påverkar dem på något vis? Eller kan det till och med vara så att det inte spelar någon roll, att möjligheten att anta en roll när ett spel spelas gör att personerna identifierar sig annorlunda framför ett digitalt spel och skapar sig ett avstånd som inte möjliggör att de tar åt sig av det homofobiska språkbruket? Tidigare i texten diskuterades fenomenet där framförallt homosexuella människor har antagit rollen som komiker – är detta något som kan kännas igen, och använder sig möjligtvis dessa spelare sig av det även online för att skydda sig eller finna likasinnade? Frågorna kan göras många, och den kvalitativa intervjun hoppas finna svar på dem genom frågeställningen som lyder: hur påverkas hetero- kontra HBTQ-personer av ett homofobiskt språkbruk?

3.1 Metodbeskrivning

Det här arbetet har skapat ett förgrenande, dialogbaserat spel i programmet Twine (2018). Spelet ville vara provokativt och placera spelaren i en diskussion där hen behövde välja sina

svar med utgångspunkt i sig själv - eller ifall spelaren tror att situationen kan lösas genom att göra kontroversiella val. Till skillnad från de första textbaserade spelen där spelaren behövde mata in termer för att försöka ta sig vidare genom berättelsen (Lebovitz & Klug, 2011: 16) ger Twine (2018) möjligheten att förse spelaren med ett antal dialogalternativ att välja mellan. Att arbeta i Twine (2018) innebär att det enkelt går att skapa berättelser som förändras beroende på hur spelaren väljer att agera. Detta sätt att berätta en berättelse på kallas för förgrenande berättelser, vilket innebär att berättelsen kan förändras drastiskt och få olika typer av slut, eller endast ge mindre förändringar av respons från spelet (Lebovitz & Klug, 2011: 121).

Spelets berättelse vill placera spelaren i en obekväm situation där hen kommer att få uppleva ett användande av svordomar och skällsord, bland dem homofobiska sådana. Detta för att sedan utvärdera hur spelaren agerade i situationen, vad spelaren har känt och ifall spelaren tidigare upplevt liknande händelser när hen har spelat via internet. Intressant är även vilka ord som har upplevts som grövst – finns det informanter som reagerar starkare på könsord istället för de homofobiska termerna? Vilka kommer att skapa den största diskussionen?

Skapandeprocessen började med utgångspunkt i bakgrundens artiklar – detta för att finna inspiration och få en förståelse för när termerna brukas. Situationerna där de används kommer att vara fiktionella, men målet var att orden skulle passa in i kontexten så väl som möjligt. Att skapa ett dialogbaserat spel som förgrenar sig och förändras beroende på hur spelaren väljer att svara innebär att endera använda sig av kod för att skapa variabler i Twine (2018) eller använda sig av programmets passagesystem. Vilket val som än togs innebär behövde texterna struktureras i förhand – när flera små texter skrivs, och mindre förändringar görs i dialogen som förs, krävs precision för att inte fel ska uppstå. I det fall programmet inte betedde sig som det skulle kunde inte heller undersökningen genomföras med bra resultat. Reaktionen och respons från spelets karaktärer ville vara genuina och enligt manus för bästa möjliga upplevelse. I det fall spelet inte agerade som väntat skulle endera undersökningen avbrytas eller delar av resultatet utslutas.

Informanten fick en kort beskrivning av arbetet, en kontext till situationen och information om vilka etiska aspekter arbetet tog hänsyn till. Efter det fick informanten spela sig igenom spelet.

3.2 Undersökningsmetod

Efter spelet utfördes en semistrukturerad kvalitativ intervju. Den här typen av intervju innebär att frågorna redan är utarbetade och placerade i en för undersökningens skull logisk ordning (Østbye et al., 2003: 103). Arbetets undersökning ställer frågor som har att göra med hur människor upplever något, i detta fall ett homofobiskt språkbruk i spelsammanhang. Den kvantitativa undersökningsmetoden innebär att samla in konkreta data som ofta kan ställas upp i tabeller eller diagram (Østbye et al., 2003: 157). Här förväntas undersökningen resultera i statistik, vilket kan vara fördelaktigt när ifall något vill undersökas och jämföras med andra studier (Østbye et al., 2003: 157). Detta är inte undersökningsmetod som tros hjälpa detta arbete – detta med tanke på att arbetet vill samla in personliga erfarenheter, åsikter och tankar kring ämnet som tas upp i det dialogbaserade spelet. I *Metodbok för medievetskap* (2003) beskriver författarna bland annat olika typer av kvalitativa intervjuer och när det är fördelaktigt

att använda dem (Østbye et al., 2003: 103). Valet av en semistrukturerad intervju istället för en ostrukturerad beror på att datan som samlas in kan bli komplex att sammanställa (Østbye et al., 2003: 103). Utförandet av en semistrukturerad intervju utesluter dock inte följdfrågor från undersökningsledaren, och med tanke på ämnet som diskuteras går det anse att möjligheten att utveckla vissa svar kan vara fördelaktigt. Författarna nämner även att intervjun bör börja med information om projektet, hur informationen som samlas in kommer att användas för att sedan gå vidare till enkel information som handlar om personen i fråga (Østbye et al., 2003: 104-105). Då intervjun har behandlat sexualiteter och användandet av begrepp kopplade till sådana var även sexualiteten hos informanten av intresse. Detta för att kunna se huruvida människor med HBTQ-sexualiteter upplever dessa värdeladdade ord på ett annat vis än människor som är heterosexuella. Informanterna blev därav att handplockade beroende på två faktorer: sexualitet och kön. Detta för att resultatet inte skulle bli vinklat - stor vikt låg vid att lika många kvinnor som män besvarar intervjun, samt lika många heterosexuella som personer av som identifierar sig med HBTQ.

När det kom till forskningsetik fanns flera aspekter att ha i åtanke. Samhällsvetenskapliga och humanistiska området har fyra etiska krav som ställs vid forskning (Østbye et al., 2003: 126-127). Dessa krav användes även till detta arbete med tanke på eventuellt känslig information och för att säkerställa en bra hantering av den. Här talas om informationskravet, samtyckeskravet, konfidentialitetskravet och nyttjandekravet (Østbye et al., 2003: 127). Sammanfattningsvis innebär det att informanten ska veta hur uppgifterna kommer att användas, att undersökningen är frivillig, att informantens identitet aldrig kommer att röjas och att informationen som samlas in aldrig kommer att lämnas ut eller säljas till någon annan part – utan är fast knuten till den akademiska undersökningen (Østbye et al., 2003: 127).

Genom att informera informanten om att dessa etiska aspekter tas hänsyn till i arbetet fanns en förhoppning om att informanten skulle känna sig säker med både undersökningen och undersökningsledaren. Detta var ett sätt att försöka få informanten att delge sina åsikter och erfarenheter till fullo, utan rädsla för konsekvenser.

Innan undersökningen tog vid förklarades de etiska aspekterna tydligt – detta för att försäkra informanten om att hens integritet togs på allvar. Informanten tillfrågades även ifall inspelning av intervjun som följer tilläts. I det fall en inspelning inte tilläts antecknades informantens svar efter bästa möjliga mån. Efter lästes en kort kontext till dialogen upp för informanten, detta var något som inte tog mer än ett par sekunder. Därefter fick informanten att spela sig igenom dialogspelet och blev uppmanad att ta beslut precis som hen kände för. Informanten var även informerad om att det inte var några problem att ge spontana reaktioner eller kommentarer, men försöka att koncentrera sig på spelet i största möjliga mån. Då informanten hade tagit sig igenom spelet skedde intervjun. Stor vikt låg vid att låta informanten sköta pratandet – frågorna som ställdes berörde situationen i spelet, informantens upplevelse av den och även frågor som rörde språkbruket. Då frågorna förväntades resultera i personliga svar togs två åtgärder i akt. Den första var att se till att undersökningen skedde på en väl uttänkt plats, en plats där informanten inte kände sig iakttagen av någon annan än undersökningsledaren. Den andra åtgärden var att anonymisera informanten – informationen som delgavs undersökningsledaren ska inte gå att spåra tillbaka till informanten på något vis. Detta med tanke på både

informantens säkerhet och integritet, och för att med den säkrad kunna låta informanten tala fritt utan rädsla för att behöva stå till svars för sina åsikter.

4 Genomförande

Det här avsnittet kommer att beskriva processen av att skapa spelprototypen, med andra ord – arbetets artefakt som har använts till undersökningen. Här ges en kort introduktion till programmet som använts för att skapa prototypen, på vilket sätt den teoretiska bakgrunden har varit till hjälp för skrivandet och vilka designval som har tagits under skapandets gång. Avsnittet kommer även att diskutera vilka förändringar som har gjorts och vad de beror på, samt en reflektion där potentiella risker diskuteras.

4.1 Bakgrund till praktiskt arbete

Den research som ligger till grund för artefakten är densamma som återfinns i arbetets teoridel. Dessa rapporter har analyserats, tillsammans med muntligt återberättade scenarion från personer som spelar spel, för att försöka återskapa en levande dialog. Dessa personer är medvetna om att berättelserna återanvänds som inspiration för att skapa artefakten, men vill inte att originalberättelserna dokumenteras. Där finns endast sparsamma anteckningar som har blandats med fiktion, vilket sedan resulterade i den färdiga artefakten.

Det praktiska arbetet har till stor del inneburit en kreativ process. Att förmedla berättelsen kräver en berättarteknik som tilltalar spelaren och inte tråkar ut den. Eftersom att spelprototypen endast består av text finns en risk att spelaren tappar koncentrationen eller intresset för det som visas på skärmen – därav är det viktigt att berättelsen går snabbt framåt och berättartekniken tillför element som spelaren vanligtvis inte stöter på. En intressant tanke är att blanda dialogen tillsammans med valen att trycka på knappar och välja bland alternativ i menyer. Detta kommer att vara något som är del av fiktionen – berättelsen består endast av text, men då Twine (2018) tillåter skaparen att leda berättelsen vidare genom att klicka på markerade ord är det möjligt att måla upp en bild av något som inte existerar. Med andra ord kan berättaren beskriva hur spelaren sitter i sitt rum framför en datorskärm där det visas två alternativ – svara när Jonas ringer eller svara inte. Genom att klicka på ordet ”svara” kan berättaren leda spelaren vidare till en dialog mellan Jonas och spelaren. Blandningen av att både göra val som påverkar vem spelaren talar med, samt dialogerna som potentiellt dyker upp, vill skapa en interaktivitet som inte tröttnar ut spelaren allt för snabbt.

För att spelaren skulle behålla sitt engagemang genom hela spelet sattes målet att inte göra den allt för – speltiden som arbetades emot var därför mellan fem till sju minuter.

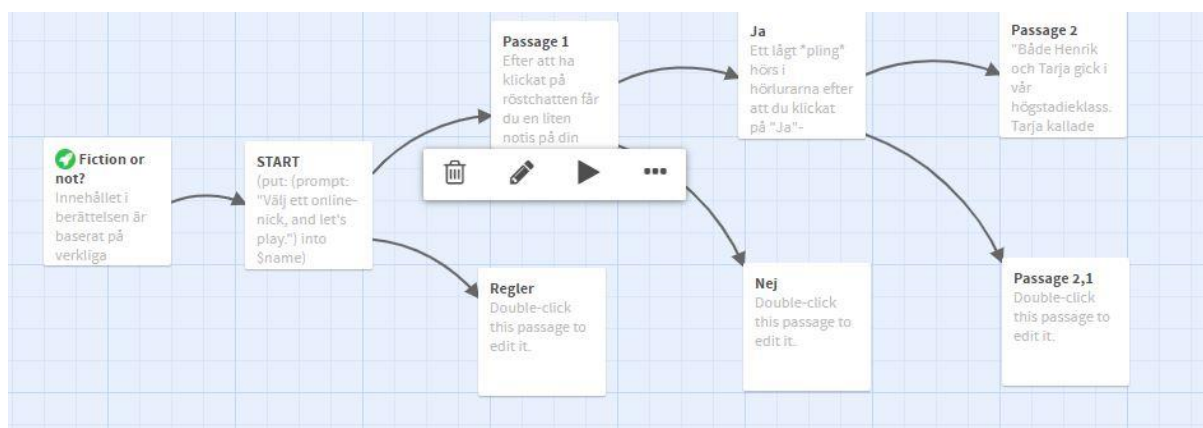
4.1.1 Arbetsprocess

Utöver programmet Twine (2018) har artefakten grundats i ett antal teorier för berättandestruktur, mestadels verktyg för interaktivt berättande och dialog. Tidigare nämnda bok *The game narrativ toolbox* (2015) beskriver funktionen och användandet av interaktiv dialog som berättandeform (Heussner et al., 2015: 168–169), där trycker författarna på vikten av att fånga läsarens intresse. De talar om flera olika sätt att göra detta på, ett av dem är att väcka reaktioner eller känslor hos spelaren. Detta poneras möjligt med hjälp av den problematik som tidigare diskuterats i och med användandet av homofobiska termer. Detta innebär att den intresseväckande berättartekniken inte endast vill vara ”in medias res” (att kasta

in läsaren i en händelse), utan dessutom placera spelaren i situationer där homofobiskt språkbruk används. Här är det endast kreativiteten som sätter gränser – på vilket vis vill detta göras? In medias res må vara ett välanvänt knep för att utesluta onödig information, å andra sidan behöver spelaren få intrycket av att befinna sig i en online-miljö för att undersökningen ska kunna simulera de händelser som vill undersökas. In medias res blev inte längre ett verktyg som kunde användas i sin traditionella form, utan där krävs först en kontext till var spelaren befinner sig.

Med tanke på att spelet vill simulera händelser som faktiskt sker användes resultat och intervjuer ur artikeln Peer regulation of teenage sexual identities (2004) och rapporten “...jag finns inte i spel” (2014) för att sedan använda sig av samma begrepp i dialogen som spelet kommer att föra. Tillsammans med dessa texter togs även tidigare nämnda återberättade scenarion till vara på, för att ge artefakten mer liv och inspirera skapandeprocessen.

4.1.2 En kort introduktion till Twine



Figur 1, bilden vill visa hur passagerna struktureras som ett dialogträd. Dessa dubbelklickas på för att sedan redigeras.

Twine (2018) ser i användargränssnittet ut som ett dialogträd. När ett nytt projekt påbörjas finns där ett stort rutnät och en fyrkantig, vit ruta. Den rutnan kallas för passage och kan redigeras - där skrivs den text som vill visas för spelaren och eventuell kod som gör att texten beter sig på ett visst sätt eller skapar knappar som leder spelaren vidare till nästa passage. Programmet Twine (2018) använder sig av ett kodspråk som heter Harlowe. När koden skrivs i passagen tillsammans med övrig text ger den ofta direkt respons, med andra ord går det att se vilken förändring som koden kommer att göra med spelet. Den här funktionen förenklar arbetsprocessen i jämförelse med programvaror som kräver att koden kompileras och körs för att testas.

Till en början var idén att skriva ett manus i ett dokument för att sedan klistra in texten i varje passage, detta för att ge en traditionell struktur till berättelsen. Detta visade sig vara svårt och tidskrävande. Twine (2018) ger nämligen möjligheten att hoppa mellan passagerna på flera olika vis, något som är fördelaktigt ifall berättelsen vill göras mer komplex. Att då skriva ett manus först som sedan inte kan följas till punkt och pricka gjorde att flera passager krävde dubbelt så mycket arbete och blev tidskrävande. Att skriva ett manus på sidan av programmet Twine (2018) avslutades därför tidigt i arbetet och all text skrevs istället ned i programmets passager. Programmet har dessutom en redigeringsfunktion som tillåter författaren att se all text från samtliga passager ifall där vill göras korrekturläsning eller annan redigering som kan vara svår om varje passage skulle redigeras individuellt. Spelprototypens korrekturläsningsskopia finns att läsa i appendix A, längst ned i det här dokumentet.



Figur 2, på bilden syns en passage där det finns både kod och text. Text som inte är svart visas aldrig för spelaren, utan används av Twine (2018) för att påverka hur spelet betar sig.

Arbetet hade även som mål att inkludera ett antal ikoner som föreställde glada eller ledsna ansikten som spelaren skulle kunna klicka på för att spontant ge en reaktion till passagen som precis lästs. Denna idé togs inte vidare när prototypen skulle skapas – detta på grund av två orsaker. Den första, och tyngsta, orsaken var att det skulle ta alldeles för lång tid att skapa och infoga dessa funktioner i passagerna. Den andra orsaken var att det redan vid skrivandet var svårt att komprimera berättelsen till en text som kändes naturlig och inte allt för tung att ta sig igenom.

4.2 Spelet – The Prefag

Här presenteras hur arbetet med spelprototypen har utförts tillsammans med motiveringar till olika designval. Avsnittets bilder vill illustrera både arbetsprocessen och texten. För den som vill klicka sig igenom spelprototypen för att få en bättre förståelse av vad texten talar om finns en länk till spelet i slutet av det här dokumentet.

4.2.1 Designval

Det finns en frågeställning till arbetet, en tydlig problematik och en vilja att utvärdera den. Nu börjar arbetet med att applicera narrativ design och hitta ett sätt att förmedla de akademiska teorierna och undersökningarna med hjälp av kreativitet och spel. För att göra spelet mer personligt blir spelaren först ombedd att ange sitt namn. Detta gör att spelet kan referera till spelaren och tilltala denne direkt i dialogen. Därefter skrevs en kort introduktion och spelets

karaktärer presenteras, det vill säga Felix, Henrik och Tarja. Hittills har spelet etablerat situationen och de flesta karaktärer som finns med – nu ska en händelse som finns i många spel simuleras, nämligen ”match-making”. Detta innebär att i det fall det fattas en eller flera spelare till ett lag så letar spelet efter dem per automatik och fyller upp laget.

I den här delen av berättelsen introduceras spelets sista karaktär. Den här karaktären har inget namn, mer än det smeknamn som karaktären har givit sig själv i spelet, nämligen Pugl0v3r23. Valet av att inte använda ett vanligt namn har egentligen ingen djupare mening än att människor ofta antar en alternativ identitet på internet, vilket skyddar deras integritet. Detta gör även ovetskapen om mannen större. Karaktären använder sig tidigt i berättelsen av ordet ”faggot”, utan att referera till homosexuella människor – utan istället för att klaga på tidigare medspelare som han haft i spelet.



Figur 3, den namnlöse mannen antror röstchatten och använder sig av termen ”faggot” om sina tidigare medspelare.

Karaktären använder även ordet ”noob” som betyder nybörjare och ofta används i spelsammanhang, och valet att använda sig av ”faggot” i samma dialog motiveras med hur både Joe Rogan använder termen faggot för patetiska och svaga människor (maxs, 2010) och även hur det har liknats med att kalla någon för dum (Chamber, Tincknell & Van Loon, 2004: 405). Med andra ord värdesattes denna del av dialogen och den behövdes kännas realistisk, vilket är en av de aspekter som under pilotstudien kommer att ha med i åtanke.

Två vägar

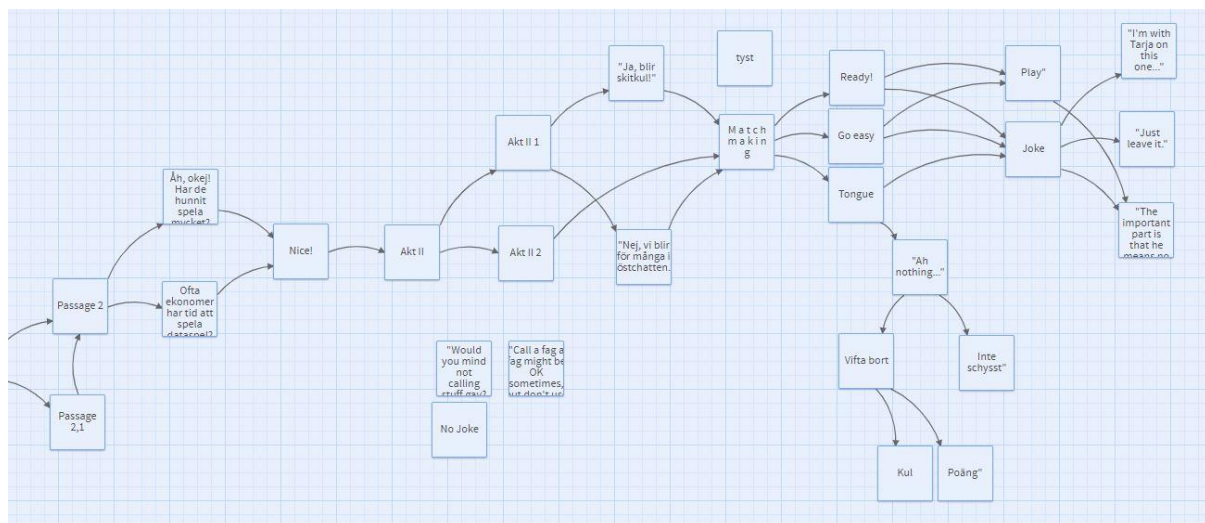
Spelaren har valet att endera be om att få starta spelet eller ifrågasätta den okände mannens val av språk – ordet ”faggot” i detta fall. Hur spelaren än väljer att göra kommer Tarja att



Figur 4, spelaren ges alternativ att ställa sig neutral till situationen eller ta en av de andra två karaktärernas sida.

ifrågasätta situationen, sedan kommer berättelsen att dela sig i två delar. Beroende på hur spelaren väljer att reagera på Tarjas kommenterar kommer endera en diskussion mellan Tarja, spelaren och den okände mannen att utspela sig på engelska, eller en diskussion mellan spelaren och Tarja på svenska. Detta valet motiveras med hur det tidigare har diskuterats hur det är viktigt att väcka känslor hos spelaren på ett djupare plan (Heussner et al., 2015: 168–169). I det fall där blir en diskussion med den okände mannen blir spelaren endast en tredje part som kommer att ha möjligheten att ta ställning, endera genom att stå på den okände mannens sida eller på Tarjas sida. I det fall det blir en diskussion med Tarja kommer hon att anse att det är korkat att försvara eller inte ifrågasätta språkbruket från spelarens sida. Spelet kommer att erbjuda två olika diskussioner, men kommer återigen att gå samman i spelets slut. De sista raderna som spelaren läser i spelet kommer däremot att vara beroende på ifall spelaren har diskuterat med Tarja eller den okände mannen, i övrigt är spelet mer en illusion av valbarhet än faktiska förändringar av berättelsen. Detta motiveras med att slutet på berättelsen vill vara en ”plot twist” (ett oväntat slut) – slutet kanske inte tilltalar alla spelare, men vill även peka på hur lite människor vet om varandra online och risken med att ha förutfattade meningar.

På grund av att där inte finns något manus till berättelsen benade dialogträdet snabbt ut sig för att nästan inte bli överskådligt längre.



Figur 5, bilden visar på hur berättelsen förgrenar sig för att sedan leda spelaren till en gemensam passage.

Det blev därför smidigare att förändra arbetssätt genom att lotsa spelaren till förgreningar som sedan går samman igen. Det vill säga att vägen till en bestämd passage ser olika ut för alla spelare, även om de till slut alltid kommer till en punkt i berättelsen som inte går att påverka.

Hur slutar spelet?

Där fanns ett fåtal idéer till hur spelet skulle sluta innan skrivandet påbörjades, men det nuvarande slutet växte fram när texten faktiskt skrevs. Den första idén var att välja mellan Tarja och den namnlöse spelaren som använder sig av ordet ”faggot” i spelets början. Detta skulle innebära ett ställningstagande till huruvida spelaren tycker att användandet av språkbruket går att försvara eller inte. Idén förändrades dock senare – den namnlöse mannen som försvarar sitt språkbruk visar sig nämligen i spelets allra sista del vara homosexuell. Den här idén kom ur

intervjuerna av ungdomarna i *Peer regulation of teenage sexual identities* (2004) som beskriver hur användandet av termerna inte har någon koppling alls till sexualiteten, utan snarare har fått en helt ny betydelse (Chamber, Tincknell & Van Loon, 2004: 405). Detta tillsammans med hur det beskrivs i boken *The culture of queers* (2002) hur homosexuella under lång tid använt sig av en distinkt form av humor för att skydda sig själva (Dyer, 2002: 49), gjorde att om än spelaren tar ställning i spelet kommer det att lämna dem utom kontroll för hur den namnlöse



Figur 6, spelets sista passage. Här får spelaren reda på att karaktären de talat med har ett förhållande med en annan man.

spelaren valt att agera. Har han kanske mer rätt än någon annan att faktiskt bruka språket på ett sådant vis?

4.3 Reflektioner kring arbetet

Arbetsprocessen visade sig vara svårare än förväntat. Detta kan vara en individuell preferens, men att skriva en berättelse som snabbt blev fragmenterad gjorde det svårt att se en helhet. Att använda sig av Twine (2018) är som att måla bitar av samma bild på mindre pappersbitar för att sedan försöka pussla ihop dem på ett bord. Längden på berättelsen påverkades av denna problematik – det tog längre tid att skriva och redigera samtliga passager för att de skulle stämma med varandra, ifall en bit av berättelsen förändrades i en av passagerna behövde samtliga passager stämma samman. Verktuget för att söka och ersätta ord räddade några av dessa situationer, men sådant som rörde vilken riktning berättelsen skulle ta tog längre tid.

Till en början var tanken att spelaren skulle bli utsatt för ett provocerande språk som bland annat innehöll homofobiska termer, men med tanke på arbetets tidsåtgång behövde förändringar göras. Istället för att mata spelaren med ett sådant språk, som även kändes lite överkligt i förhållande till kontexten, valdes att fokusera på en specifik händelse. Dessutom, för att spelaren inte skulle känna sig tvingad till att ta en viss ställning, blev det istället karaktären Tarja som gav en reaktion. Därefter fanns alltså två karaktärer med olika åsikter – den namnlöse mannen som försvarar sitt beteende och Tarja som ifrågasätter det. Den tredje parten i diskussionen blir spelaren – som får ställa sig fritt att hantera sina svar i diskussionen.

Ett annat problem som stöttes på var hur spelaren skulle placeras i en utmanande situation. Lösningen på detta problemet kom av sig själv när spelets karaktär Tarja ifrågasatte den namnlöse mannens sätt att "faggot" på. Här kunde spelaren välja mellan att försöka avfärda problematiken som uppstod eller ställa sig på Tarjas sida – där delar sig berättelsen för att generera två olika diskussioner, båda som berör språkbruket. Valet av att avslöja att den

namnlöse mannen är homosexuell grundas i att det inte endast poneras vara den heterosexuelle som använder sig av homofobiska termer, utan att det är ett normaliserat sätt att tala på även för vederbörande. Det blev en intressant aspekt av historien då tidigare nämnda författare Dyer (2002: 49) beskrivit hur det under lång tid utvecklats ett sätt att tala och föra sig hos homosexuella för att göra narr av sig själv, istället för att låta andra göra det. Kommer spelarna anse att den namnlöse mannen inte gjorde något fel i att använda sig av ordet ”faggot”, hur de än diskuterat längs berättelsens gång?

De få berättarverktyg som tagits ur *The game narrativ toolbox* (2015) har inte varit till mer nytta än att de ständigt påmint om att korta ner spelet, även om det gärna hade fått varit lite längre än vad det är nu. Att skriva en längre dialog är vanligtvis inte ett problem, men att skriva en längre dialog i ett dialogträd gör inte endast att det tar längre tid att skriva, utan även att det ska passa ihop när den förgrenade dialogen återigen ska kopplas samman.

Artefakten hoppas uppfylla sitt syfte att svara på frågeställningen: hur påverkas hetero- kontra HBTQ-personer av ett homofobiskt språkbruk? Språkbruket presenteras i artefakten och en situation med ett dilemma som spelaren behöver ta ställning till skapas. Dessa två variabler tillsammans med det oväntade slutet vill skapa en berättelse som fyller spelaren med reflektioner – något som vill samlas in i intervjudelen av arbetet.

Risker

Innan skapandet av artefakten var tanken att språket som presenterades för spelaren skulle vara provocerande – och att spelaren skulle matas med det intensivt. När texten skrevs kändes det dock inte naturligt, och med tanke på hur informanterna i rapporten *Peer regulation of teenage sexual identities* (2004) svarade på hur användandet såg ut blev det mer logiskt att endast använda det homofobiska språket en gång för att sedan låta en av karaktärerna reagera på det. Risken med detta är att det inte känns provocerande nog för informanterna till den undersökning som vill göras med hjälp av den här artefakten – kommer reaktionen från karaktären Tarja att kännas konstig? Risken försöker att motverkas genom att spelaren får möjlighet att tycka att situationen inte är så pass allvarlig som Tarja verkar anse, precis som Figur 4 vill illustrera.

Även texten på varje passage går att ifrågasätta – blir det för mycket för spelaren att läsa? Målet är att spelaren inte ska behöva känna att texten är övermäktig eller tråkig att ta sig igenom, utan att det ska flyta på bra och att det ska gå snabbt att svara med hjälp av de alternativ som ges spelaren. Detta är något som behöver analyseras i pilotstudien, och i det fall dialogerna med sina beskrivningar på något sätt känns jobbiga att ta sig igenom kan de behöva justeringar. Meningen med dem är att ge känslan av den dialog som förs i en röstchatt, med andra ord en enkel och okomplicerad dialog.

Spelet är utformat som ett dialogträd och ger vid flertalet tidpunkter spelaren alternativet att välja sina svar. Responsen från spelet förändras beroende på hur spelaren väljer, men slutet kommer alltid att vara detsamma. Då spelaren inte är tänkt att spela igenom spelprototypen mer än en gång poneras det inte vara ett problem, men ifall det uppenbaras att där egentligen

inte finns ett annat slut kan det rubba immersionen, något som inte är önskvärt. Tanken är därför att det bästa är att inte avslöja hur många slut där finns i spelprototypen.

Den sista risken ligger i att få tag i rätt sorts informanter. Som tidigare nämnt vill undersökningen ha informanter av olika sexualiteter och könsidentifikationer. Att finna den målgruppen för undersökningen vill göras på ett professionellt vis där informanten inte endast känner sig utvald beroende på sin sexualitet, utan med vetskapen att där finns en bra anledning till varför valet har gjorts. Den motiveringen vill därför framföras tydligt och på ett bra vis. Frågorna vill även ställas på ett vis som inte gör att informanten känner sig skyldig att lämna ut information som kan anses vara allt för privat eller känslig. Intervjun vill föras på ett sätt som gör att informanten känner sig säker i situationen och kan delge sina åsikter ostört, därav behöver risken för att bli störda eller avlyssnade av andra människor elimineras. Möjligheten att använda sig av samtalsprogram via internet ska testas – för att sedan överväga vilka risker där finns med att potentiellt utföra vissa intervjuer utan att behöva befinna sig på samma plats som informanten. Med tanke på att där kan finnas en problematik att finna informanter som passar undersökningens målgrupp i Skövde med omnejd skulle det vara fördelaktigt ifall intervjun kan föras på ett bra vis via en internetuppkoppling.

Summering

Skapandet av artefakten har varit utmanande och flera av de idéer som tidigare planerats har ändrats eller tagits bort på grund av olika faktorer. Prioriteringen har dock alltid legat vid att försöka få artefakten att förhålla sig till de teorier som presenterats tidigare och med tanken att artefakten ska kunna besvara frågeställningen till arbetet. Därav är de delar som har valts bort varit de som legat längre ned på prioritetsslistan, även om de kanske kunnat varit till hjälp, som till exempel ikonerna med ansikten på. När pilotstudien sedan utförs kommer de sista justeringarna att utföras för att sedan påbörja den slutgiltiga undersökningen som hoppas kunnat ge intressanta resultat som går att presentera i arbetets nästa del.

5 Utvärdering

5.1 Presentation av undersökning

Pilotundersökning och förberedelser

Inför undersökningen gjordes en pilotundersökning. Denna ville ta reda på ifall undersökningen potentiellt kunde besvara frågeställningen och ifall frågorna var utformade på ett förståeligt vis. Den enda skillnaden mellan pilotundersökningen och den slutliga undersökningen är att pilotundersökningen saknar ljudinspelning. Pilotundersökningen utfördes i en lägenhet, vilket skapade en avslappnad känsla där informanten kunde spela igenom spelprototypen i egen takt och sedan ostört besvara och reflektera över frågorna.

Pilotundersökningen genomfördes som planerat – informanten kunde besvara samtliga frågor, även om en av dem behövde förtydligas. Pilotundersökningen bidrog till att ännu en fråga lades till i intervjun, nämligen hur informanterna skulle reagera ifall en vän som identifierar sig som HBTQ-person skulle bli utsatt för ett homofobiskt språkbruk. Pilotundersökningen skapade även idéer till undersökningsmaterial – vad kan vara bra att ha förberett innan undersökningen för att den ska gå till så smidigt som möjligt? Den första idén var att skapa en Google Enkät – detta gjorde att informanternas svar kunde jämföras direkt i en PDF-fil som går att ladda ner från hemsidan. Där gick även visa med diagram antalet män och kvinnor och hur mycket spelvana informanterna har. Ännu en idé som sprang ur pilotundersökningen var att skriva ned den information som informanterna behöver ta del av innan undersökningen. Detta gjorde som en punktlista och lästes upp inför samtliga informanter, tillsammans med godkännandet för att få spela in intervjun.

Punktlistan såg ut som följande:

Innan vi börjar med intervjun finn det några saker jag vill meddela dig som informant:

- Är det OK ifall jag spelar in?
- Inspelningen raderas så snart examinatorn godkänt arbetet – examinatorn är den enda som möjligtvis skulle kunna få ta del av den.
- Intervjun är frivillig, du får avbryta den när du vill.
- Informationen som du delger kommer att användas i mitt examensarbete, men kommer aldrig att kunna spåras tillbaka till dig. Den kommer inte att säljas eller lämnas ut till tredje part.

När punktlistan, enkäten och artefakten var färdigställda började sökandet efter informanter som passade in i målgruppen. Då minst hälften av dem skulle vara HBTQ-personer som spelade digitala spel användes sociala medier för att finna dem, inlägget som publicerades går



Erik Lötmyr

den 27 april kl. 14:43

...

["You wanted my attention, faggot? You got it!"]

Yo!

Är i ett desperat behov av informanter till min undersökning :<, jag har en mycket snäv målgrupp och de i målgruppen jag har svårt att finna är homosexuella män och kvinnor som spelar digitala spel online.

Undersökningen handlar om språkbruk och jargong. Hela processen tar typ... mellan 15 till 20 minuter. Den består av att klicka sig igenom ett (jättekort!) textbaserat spel och reflektera över lite frågor jag har förberett.

Intervjuerna är 100% anonyma (döper er till bokstäverahaha, fint, right?), och eventuella inspelningar av dem kommer att raderas efter att min examinator (förhoppningsvis) godkännt arbetet. Intervjuerna sker smidigast genom att träffas (grupprum/Eriks lägenhet/valfri ostörd, nice plats med dator), annars går det även via Discord eller annat samtalsprogram.

*<https://www.queerty.com/joe-rogan-and-his-stupid-faggot-twitter-feud-over-ultimate-fighting-championship-20101124>.

Vill du vara med, sa du? Yaay 8D. Skicka ett PM and save me :>. Kan erbjuda typ kaffe och ett JÄTTEack.

Figur 7, inlägget som lades ut på Facebook för att hitta informanter till undersökningen.

att se i Figur 7. Inlägget hjälpte till att få kontakt med de i målgruppen som var svåra att få tag i – precis som inlägget lyder handlade det om homosexuella män och kvinnor. Ett mail skickades även till Sverok, men hjälpen fanns inte att tillgå inom tidsramarna för examensarbetet.

Undersökningen

Undersökningsdeltagarna blev meddelade att det gick bra att göra undersökningen endera via ett samtal på telefon, Discord, Skype eller genom att träffas personligen. De deltagare som valde att göra undersökningen via en digital samtalslänk blev skickade HTML-filen med spelprototypen vilken de fick spela sig igenom intervjun och inspelningen. När intervjun sedan skulle ta vid fick lästes punktlistan upp och medgivandet att inspelningen godkännts finns att höra på samtliga ljudfiler. De deltagare som valde att ses fick spela igenom spelet på närmsta dator för att sedan göra intervjun, som gick till på precis samma vis.

Informanter

Tabell 1 , information om informanterna.

Informant ID	Kön	Spelvana	Typ av spel	Sexualitet
Informant A	Man	Mycket (varje dag)	Online & Offline	Heterosexuell
Informant B	Man	Mycket (varje dag)	Online	Homosexuell
Informant C	Kvinna	Mycket (varje dag)	Online	Bisexuell
Informant D	Kvinna	Mycket (varje dag)	Online	Heterosexuell
Informant E	Man	Mycket (varje dag)	Online	Heterosexuell
Informant F	Kvinna	Mycket (varje dag)	Online	Bisexuell

Hälften av informanterna är kvinnor och den andra halvan är män, detsamma gäller sexualiteter – den ena halvan består av HBTQ-personer medan den andra halvan är heterosexuella människor. En större grupp av informanter hade givit ett mer pålitligt resultat, men informanterna har valts med omsorg från olika delar av Sverige och fyra av sex informanter har ingen koppling till dataspelsutveckling.

Varje intervju tog cirka tio minuter att genomföra, här nedan kommer de att presenteras sammanfattat tillsammans med ett par citat. För jämförelsens skull kommer informanterna att delas upp i HBTQ-informanter och heterosexuella informanter. I det fall samtliga informanter i en grupp gav liknande svar kommer inga utläggningar på detta, utan sammanfattas i en mening, medan frågor där informanterna har givit längre svar kommer dessa att presenteras sammanfattat för varje informant, ibland tillsammans med ett citat.

För att förtydliga är de heterosexuella informanterna A, D och E. HBTQ-informanterna är B, C och F.

5.2 Redovisning av utvärderingens resultat

”Hur upplevde du trovärdigheten av situationen i spelet?”	
HBTQ-informanter	Samtliga informanter tyckte att situationen i spelet kändes trovärdig. <i>Informant B</i> tyckte sig även känna igen sig.
Heterosexuella informanter	Även de heterosexuella informanterna tyckte att situationen kändes trovärdig.

”Reagerade du på någon av svordomarna i spelet? Var någon av dem grövre än någon annan?”	
HBTQ-informanter	<i>Informant B</i> tyckte egentligen inte att någon av svordomarna var grövre än någon annan, medan <i>informant C</i> reagerade på att de var ord som ofta används i spelsammanhang. <i>Informant F</i> reagerade på ordet ”fitta”.
Heterosexuella informanter	<i>Informant A</i> reagerade inte alls, men <i>informant D</i> å andra sidan gillade inte användandet av ordet ”faggot”. <i>Informant E</i> uttryckte sig som ”[...]att det är lite vad man har sett tidigare”.

”Borde fler människor reagera som Tarja i verkliga situationer?”	
HBTQ-informanter	<i>Informant B</i> menar ”Hur folk borde reagera är inget jag har åsikter om, folk tar ju illa vid sig beroende på hur de relaterar till ett visst ämne. Jag hade inte reagerat som hon, men jag känner folk som hade reagerat som hon. Då har de säkert anledningar att förknippa det till något känslomässigt som hon gjorde.” <i>Informant C</i> å andra sidan är av en annan åsikt, ”Ja, jag tycker det. Det är det som är det svåra när man spelar online – är det värt att starta ett bråk, eller blir det värre ifall jag säger ifrån eller blir det inte det. På ett sätt blir det enklare ifall någon annan tar diskussionen.” <i>Informant F</i> är av samma åsikt som <i>informant C</i> , och menar att det är bra att Tarja är medveten och att det visar på en förståelse.
Heterosexuella informanter	<i>Informant A</i> tycker att situationen spelar roll i sammanhanget. Om han vet att han har en känslig kompis med i samtalet så menar han att man borde reagera som Tarja, men annars inte. <i>Informant D</i> sa ”Ja, det tycker jag. Man ska stå upp mot kränkningar.”, och <i>informant E</i> tycker också att man borde säga ifrån – han gillade även att Tarja stod upp för sig och var ärlig.

”Kändes det underligt att Tarja inte reagerade på ordet ”fitta”, och har du någon teori till varför hon inte gjorde det?”

HBQ-informanter	Ingen av HBQ-informanterna reagerade på användandet.
Heterosexuella informanter	Ingen av de heterosexuella informanterna ansåg det konstigt att Tarja inte reagerade på ordet fitta. <i>Informant D</i> jämförde ordet ”fitta” med ordet ”faggot” och tycker att ”faggot” blir mer personligt.

”Brukar du använda dig av könsord som svordomar?”

HBQ-informanter	Alla informanter använder sig av eller har någon gång använt sig av könsord som svordomar. <i>Informant C</i> menar sig endast använda det när hon blir riktigt arg och <i>informant F</i> säger sig endast använda det bland vänner.
Heterosexuella informanter	Samtliga heterosexuella informanter använder sig av könsord som svordomar, <i>informant E</i> säger ”Brukar inte använda det som ett personangrepp, mer som en svordom.”.

”Brukar du använda ord som ”faggot”, ”dyke” eller ”gay”? Hur i sådana fall?”

HBQ-informanter	<i>Informant B</i> och <i>informant C</i> säger sig aldrig använda dessa ord, och <i>informant F</i> säger att hon aldrig använder ordet som ett skällsord, utan ordet ”gay” när hon talar om en homosexuell person.
Heterosexuella informanter	<i>Informant A</i> använder sig av ordet bland sina vänner när han spelar mot någon och blir arg, men aldrig så att personen ordet är riktat mot hör det. <i>Informant D</i> säger sig aldrig använda ordet, medan <i>Informant E</i> menar att han använder ordet ”gay”, men inte ”faggot”. ”Gay har jag ju sagt ibland och det... det säger jag inte heller som ett personangrepp. Men precis som med ord som ’cancer’, ’fitta’, ’kuk’ och så vidare så säger jag det som ett annat ord för ’fan’.” menar <i>informant E</i> .

”Stöter du på användandet av termerna ”gay”, ”faggot” och/eller ”dyke” i din omgivning, och vilken kontext används de?”

HBQ-informanter	Samtliga informanter stöter på användandet av ordet i spelsammanhang. <i>Informant B</i> berättar hur hans vänner kan introducera honom som gay endast för att kunna känna av stämningen i chatten. <i>Informant F</i> sa ”Jag
-----------------	--

	stöter på det när jag spelar online ibland... typ Overwatch, om man gör något fel kan de säga 'fucking gay' i chatten.". <i>Informant C</i> sa "[...], sen kan man höra det i typ PUBG när man väntar. Samma som att de skriker ut n-ordet."
Heterosexuella informanter	Samtliga heterosexuella informanter har stött på användandet när de spelat online. Oftast i form av kränkningar. <i>Informant A</i> berättar att hans vänner använder det humoristiskt, aldrig för att provocera någon.

"Har du blivit utsatt för termerna 'gay', 'faggot' och/eller 'dyke', och hur brukar du reagera? Bryr du dig på något vis?"

HBTQ-informanter	<i>Informant B</i> och <i>informant F</i> svarar att de inte bryr sig. <i>Informant F</i> svarar "Jag reagerar väl fast jag svarar väl inte, för jag tycker det känns onödigt.". <i>Informant C</i> svarar att hon inte tror att någon har sagt det, ifall det inte har varit för att ifrågasätta hennes läggning, men då har det varit människor som stått henne nära.
Heterosexuella informanter	Alla heterosexuella informanter har blivit utsatta för termerna, men ingen av dem bryr sig. <i>Informant E</i> säger att det negativa som kommer ur det är att hon automatiskt kopplar ordet till något negativt.

"I det fall en vän till dig blir utsatt för språkbruket – reagerar du på något speciellt vis?"

HBTQ-informanter	<i>Informant A</i> menar att situationen avgör huruvida han agerar eller inte. Ifall han ser att den som blir utsatt tar illa vid sig skulle han ha agerat och sagt ifrån, men ifall personen ifråga tar det som ett skämt hade han inte gjort något. <i>Informant C</i> gav ingen mer kommentar än "Ja, jag vill börja slåss.". <i>Informant F</i> menar att hon reagerar, men brukar inte försvara någon. Hon menar att hon är för feg för att konfrontera folk.
Heterosexuella informanter	<i>Informant A</i> och <i>informant D</i> menar båda att det beror på kontexten – i det fall vännen skulle bry sig och ta illa upp skulle de agera. <i>Informant E</i> menar att han skulle reagera väldigt defensivt och fokusera på vad hen gjort fel, istället för ordet.

”Ifall en vän som identifierar sig som HBTQ-person blir utsatt för språkbruket – reagerar du annorlunda?”

HBTQ-informanter	<i>Informant B</i> beskriver återigen hur situationen spelar roll och hur den som blir utsatt för ordet reagerar. <i>Informant F</i> beskriver att hon tar mycket illa vid sig ifall situationen uppstår, men att hon inte skulle agera. <i>Informant C</i> svarade ”Ja, då är det specifikt då jag vill börja slåss! Jag blir arg och upprörd när jag hör att det används som ett skällsord.”.
Heterosexuella informanter	Samtliga heterosexuella informanter uttrycker sig som att de skulle reagera beroende på hur personen som blir utsatt känner sig.

”Skulle du säga att den namnlöse mannen på något vis skulle kunna rättfärdiga sitt användande (att han har större rätt till användandet) av termerna med tanke på att han identifierar sig som HBTQ-person? Vad skulle motiveringen i sådana fall kunna vara?”

HBTQ-informanter	<i>Informant B</i> svarade ”Absolut inte, människa som människa och sexualitet som sexualitet. [...]eller att bara för att du är homosexuell så betyder det inte att det ger dig mer rätt att göra homofobiska skämt, eller ifall det är en HBTQ+ som gör HBTQ+relaterade skämt eller du gör narr av folk som är HBTQ+ människor generellt, så ger det inte dig mer rätt att göra narr av någon för att du är en av dem.”. <i>Informant C</i> reflekterade över hur hon använder ordet ”fitta”, och resonerar att eftersom att hon är kvinna kan hon använda det. Å andra sidan menar hon även att ifall någon tar illa upp bör man inte ifrågasätta det, utan sluta använda det. <i>Informant F</i> resonerar liknande – hon menar att ifall man bör respektera de man talar med, och ifall någon inte tycker om användandet bör man respektera det.
Heterosexuella informanter	<i>Informant D</i> tycker inte att någon har rätten till att använda ordet, men att det går att använda som ett skämt bland sina vänner, online å andra sidan bör det inte användas. <i>Informant A</i> tycker att den namnlöse mannen är lite av en hycklare, eftersom att själv identifierar sig som HBTQ-person. Å andra sidan menar han även att ifall den namnlöse mannen använder ordet själv så förlorar det sin offensiva verkan ifall någon skulle använda det mot honom. <i>Informant E</i> tycker å andra sidan att det är intentionen som spelar roll. Ju fler som använder det desto mer accepterat blir det också, menar han.

5.2.1 Summering av informanternas svar

HBQTQ-informanter

När det gäller det grova språket var det endast en av informanterna som reagerade och då var det på ordet ”fitta”. Vid frågan om fler människor borde reagera som Tarja var det två informanter som tyckte att fler borde det, medan en av informanterna inte tyckte sig kunna ha en åsikt om det – han menade att reaktioner inte går att ha åsikter om. Ingen av informanterna tyckte att det var konstigt att Tarja inte reagerade på ordet ”fitta” och samtliga uppger sig ha använt sig av könsord som svordomar. Ingen av informanterna använder dock ord som ”fag”, ”gay” eller ”dyke” som svordomar, men samtliga stöter dock på dem när de spelar online. Två av informanterna uppger att de inte bryr sig ifall de blir utsatta för termerna, medan en informant säger sig reagera men inte agera vid utsatthet. I de fall en vän blir utsatt för språkbruket är informanterna snarlika i hur de agerar. En informant säger sig agera ifall vännen uppenbarligen tar illa vid sig, och den sista informanten inte vill ta en diskussion, även ifall hon inte reagerar på det. När frågan ändrades och frågade hur de skulle reagera ifall vännen i fråga identifierade sig som en HBQTQ-person svarade samtliga med samma svar som de gav på den tidigare frågan. Den sista frågan som behandlade huruvida den namnlöse mannen som visar sig identifiera sig som HBQTQ-person har mer rätt eller inte till användandet svarade en av informanterna nej, medan de andra två diskuterade hur användandet inte går att försvara ifall någon ifrågasätter det – ifall någon inte tycker att användandet är passligt ska det upphöra i samtalet.

Heterosexuella informanter

När det kom till det grova språket var det en av informanterna som inte tyckte om användandet av ordet faggot, en som inte brydde sig och en som menade att det var ett sådant språk som en spelare stöter på online. Ingen av informanterna hade något emot hur Tarja reagerade och ingen av dem reagerade på att Tarja inte sa något vid användandet av ordet ”fitta”. En av informanterna diskuterade huruvida ordet ”faggot” möjligtvis är mer personligt än ordet ”fitta”. Alla informanter använder sig av könsord som svordomar, och två av tre informanter använder sig av homofobiska termer som svordomar. De stöter även på termerna online samt har blivit utsatta för dem själv. När det kommer till frågan hur de skulle agera ifall en vän blev utsatt för språkbruket svara två av dem att det beror på hur situationen ser ut, medan den tredje talar om hur han skulle fokusera mer på anledningen till varför ordet användes istället för ordet i sig. I det fall den utsatte vännen hade identifierat sig som HBQTQ-person hade svarade samtliga informanter att de hade reagerat utifrån situationen. Vid frågan på ifall den namnlöse mannen har mer rätt till att använda ordet eller inte svarade en av informanterna nej, en av dem svarar att han är en hycklare, fast det kanske gynnar honom själv, medan den tredje menar att det är mannens intention i situationen som avgör.

5.3 Analys

Den första frågan till arbetet ville ifrågasätta spelprototypens trovärdighet – då den skapats med hjälp av arbetets tidigare teorier och återberättade scenarion lades vikt vid att den skulle kännas trovärdig. Enligt informanterna har detta mål uppnåtts, vilket har gjort att det går ponera

att de eventuella känslor och reflektioner som ville väckas hos informanterna innan intervjun lyckades.

Där är svårt att utläsa en distinkt skillnad i hur hetero- kontra HBTQ-människor påverkas av det homofobiska språkbruket. Reaktionerna och åsikterna liknar varandra i de två grupperna. Den mest markanta skillnaden går att se vid vilken av grupperna som använder sig av det homofobiska språkbruket – där är det endast de heterosexuella informanterna som har uppgett sig att göra det. *Informant E* säger ”Gay, men inte faggot. [...]men gay har jag ju sagt ibland och det säger jag ju inte heller som ett personangrepp, det gör jag inte. Men precis som med ord som cancer, fitta, kuk och så vidare så säger jag det ungefär som ett annat ord för ’fan’. Så det händer, det är ganska vanligt.” Informanten har med andra ord använt ordet utan koppling till dess egentliga betydelse, något som även diskuteras i *Peer regulation of teenage sexual identities* (2004) – informanterna till artikeln beskriver hur användandet sker på samma vis som *informant E* beskriver (Chamber, Tincknell & Van Loon, 2004: 405). *Informant A* uppger sig också använda sig av homofobiska termer och säger ”Jag använder det bara bland vänner, jag kan säga det bland vänner om jag typ spelar mot någon och jag blir arg kan jag använde de där orden, men det är inte så att jag typ skriver dem så att de som orden är riktade emot får höra det och veta av att jag har använt det. Jag använder det inte för att provocera, eller... bara för att let off steam, I guess.”

Vare sig de heterosexuella informanterna eller HBTQ-informanterna har uppgett sig ta mycket illa upp vid utsatthet för orden, men talar även om hur de kan agera i situationer där bekanta blir utsatta för dem. McInroy och Mishna (2017: 599) diskuterade hur internetmobbing och användandet av homofobiskt språkbruk kan leda till depressioner och lågt självförtroende – detta var inget som informanterna till den här undersökningen nämnde. Informanterna beskrev istället hur de skulle reagera ifall en vän blev utsatt för språkbruket, men ingen av dem sa sig ta mycket illa vid sig ifall de blev utsatta. Informanternas vilja att agera eller inte är inte berodde på kontexten. Där går med andra ord att fråga sig ifall där finns en acceptans för språkbruket – men även en rädsla att ifrågasätta det, något som *informant F* beskriver ”Jag reagerar ju och säger typ ’What the fuck?’, men typ inget mer. Brukar inte försvara någon på det sättet, ’cus I’m a pussy! Nej, men jag är lite feg av mig, jag vågar inte konfrontera folk. Typ som Tarja gjorde hade jag aldrig vågat göra.” Är språkbruket så pass accepterat att det inte längre går att ifrågasätta?

En annan aspekt att analysera finns vid frågan om den namnlöse mannen kunde rättfärdiga sitt användande på något vis – frågan ville försöka koppla svaren till Dyer och hans beskrivning av hur homosexuella under lång tid har tagit udden av begreppen genom att bland annat använda dem om sig själva (Dyer, 2002: 49). Endast *informant A* reflekterade i liknande banor och menar ”Man skulle kunna säga att han är en hycklare som använder det, eftersom att han själv är en ’fag’, antar jag. Men han visar ju också att om han inte är rädd att använda det, så tror jag inte att han talar illa åt sig om någon skulle kalla honom det.”

I det här arbetet har det även beskrivits hur det här språkbruket är bland det grövsta unga män kan kalla varandra (Pascoe, 2007: 335), att människor med avvikande sexualitet löper stor risk för psykisk ohälsa (Collier, Bos & Sandfort, 2012: 365) samt att det ofta används för att

nedvärdera eller reta en människa på grund av dennes fysiska attribut eller uppförande (Chamber, Tincknell & Van Loon, 2004: 404). Ingen av HBTQ-informanterna till den här undersökningen sa sig ta åt sig ifall de blev utsatta för termerna, men både HBTQ- och de heterosexuella informanterna beskriver hur termerna används som skällsord eller för att nedvärdera övriga spelare online, vilket styrker Chamber, Tincknell och Van Loons (2004) artikel. Ordet ter sig dock inte, enligt informanterna, vara grovt – något som å andra sidan Pascoe menar att termerna är (2007: 355). Frågan är ifall informanternas ålder, spelvana och nationalitet kan påverka vilka ord de finner grova eller inte – ifall informanterna hade varit äldre, haft mindre spelvana och inte bott i Sverige kanske svaren hade blivit annorlunda. En annan faktor som går att ifrågasätta är ifall det ämne som arbetet behandlar kan ha påverkat informanternas svar – kan det finnas informanter som inte vågar svara ärligt med tanke på det kontroversiella ämnet? Om arbetet istället hade valt att använda sig av en anonym enkät – hade informanterna svarat annorlunda? Frågorna har inga svar, men de är värda att ha i åtanke vid läsandet av svaren – om än försäkrade att vara totalt anonyma kan svaren ha påverkats av allt från det artefakten ifrågasätter till intervjuformen och undersökningsledaren.

5.4 Slutsatser

Arbetets syfte har varit att ta reda på skillnaderna i användandet av det homofobiska språkbruket mellan heterosexuella och HBTQ-spelare online när de spelar digitala spel – finns där en skillnad, och hur använder de potentiellt språket?

Frågeställningen till arbetet är: hur påverkas hetero- kontra HBTQ-personer av ett homofobiskt språkbruk? Först och främst är det viktigt att poängtera att resultatet inte är generaliseringsbart – med andra ord har arbetet inte tillräckligt med informanter, tid eller resurser att dra några rättvisa resultat. Resultatet kan dock visa på tendenser till att språkbruket är problematiskt. Resultatet visar även på att där finns människor som kan tänka sig att agera ifall problematiken uppstår och någon blir uppenbart sårad. Generellt sett visar dock inte resultatet på att någon av grupperna påverkas på ett speciellt vis, utan den största skillnaden ligger i vilka som använder termerna – vilket visade sig vara två av tre i den heterosexuella gruppen.

Svaret till frågeställningen blir att de två grupperna ter sig påverkas på liknande vis av språkbruket, att samtliga ser en problematik och hanterar det utefter kontexten till situationen.

6 Avslutande diskussion

6.1 Sammanfattning

Arbetet ämnade undersöka huruvida ett homofobiskt språkbruk ger negativa effekter hos spelare av digitala spel online. Den insamlade teorin låg som bakgrund för den potentiella problematiken, men även som inspiration till den spelprototyp som användes för att utföra en undersökning. Arbetet undersöker ifall HBTQ-personer och heterosexuella personer upplever språkbruket annorlunda i en digital miljö med hjälp av en spelprototyp. Informanterna får spela sig igenom ett scenario där språkbruket används, för att sedan delta i en intervju.

Intervjuerna visade inte på några större skillnader mellan de två grupperna, annat än att endast den heterosexuella gruppen var den som använde sig av ett homofobiskt språkbruk. Undersökningen reflekterade även huruvida ett bättre resultat kunde ha uppnåtts ifall intervjun bytts ut mot en enkät och spelprototypen sett annorlunda ut. Ett samarbete med spelföretag skulle också kunna vara fördelaktigt – deras syn på frågan och åsikter kring agerande kunde ge undersökningen mer inspiration och stabil grund.

Undersökningen kommer fram till att där tenderar finnas en problematik, men även att där finns individer som är beredda att agera ifall människor upplever sig kränkta.

6.2 Diskussion

Arbetet hade stora ambitioner till sin början, men stötte på vissa hinder längs vägen. Det första stora hindret var skapandet av artefakten – att skriva med akademiska källor i åtanke visade hade en tendens att störa kreativiteten. Med mer tid skulle detta potentiellt kunna lösas. Det andra stora problemet var att finna informanter som passade in i målgruppen och var villiga att delta i undersökningen. Att undersökningen har så få informanter gör även att slutsatsen inte är pålitlig – men det innebär inte att arbetet inte varit fruktbart. Undersökningen har samlat in information och lagt en grund till något som går att vidareutveckla och korrigera till ett framtida arbete, om så önskas.

Arbetets bakgrund var till stor hjälp när undersökningen och artefakten skulle skapas – men det var svårt att finna likheter och skillnader att jämföra med i slutet, med tanke på informanternas svar. Problematiken kan dock styrkas med hjälp av bakgrundens teori, men på grund av att liknande undersökningar inte har återfunnits fanns det inte mycket att jämföra med.

En aspekt som inte hade tänkts på tidigare var vilka faktorer som kunde påverka undersökningen. Som tidigare nämnts hade inte faktorer som ålder, spelvana, ämnet som behandlas, undersökningsformen och undersökningsledaren tagits med i åtanke. Det hade varit intressant att jämföra resultatet mellan olika åldrar – hur ser språkbruket ut mellan informanter i tjugooårsåldern och informanter över fyrtio? Att utföra en intervju kan möjligtvis ha påverkat hur informanterna vågat svara. Då ämnet är kontroversiellt, och språkbruket enligt teorin används på ett sätt som ifrågasätts, utesluts inte möjligheten att ens löftet om anonymitet gjort informanterna tillräckligt bekväma med att dela med sig av sanningen. Även frågan ifall

undersökningsledaren kan påverkat resultatet är relevant – kan sättet som undersökningsledaren talat på eller fört sig ha påverkat hur informanterna valt att besvara frågorna? En annan faktor som kan ha påverkat är hur termerna användes – orden valdes med grund i den insamlade teorin, men ifall spelet använt ett ännu mer provocerande språk kanske spelet hade givit annorlunda resultat.

Ett kontroversiellt och potentiellt obekvämt ämne har diskuterats bland informanterna och skillnaderna vid jämförelsen var inte stor. I efterhand finns en nyfikenhet på ifall ett ökat antal informanter, spridning bland åldrar och ett byte från intervju till enkät skulle kunna ge ett resultat som ser annorlunda ut.

6.3 Framtida arbete

Studier som Peer regulation of teenage sexual identities (2004), Homophobic Name-Calling Among Secondary School Students and Its Implications for Mental Health (2012), Cyberbullying on Online Gaming Platforms for Children and Youth (2017) och “...jag finns inte i spel.” (2014) talar samtliga om den problematik som HBTQ-människor möter i spelvärlden. Med dessa artiklar i åtanke finns ett utrymme att utforska det språk som används i röstchatter och textchatter online mellan spelare – hur ska det hanteras? Finns det ett arbete för spelutvecklare att diskutera hur deras spelare kommunicerar med varandra med tanke på den skada en viss typ av språk kan medföra? Finns det spelare där ute som inte känner sig inkluderade på grund av att deras identitet används som ett normaliserat skällsord? Finns där en skyldighet av spelföretagen att minimera möjligheten, eller inkludera fler spelare på något vis – och hur skulle detta kunna göras?

Om arbetet skulle tas vidare till nästa nivå skulle det vara intressant att föra en dialog med ett flertal spelföretag som utvecklar online-spel samtidigt som undersökningen utförs. Detta för att ta reda på ifall, och i så fall hur, de arbetar med ämnet. Att utföra undersökningen tillsammans med människor i branschen skulle kunna leda till att sökandet efter informanter inte blir lika svårt och intervjuer med personer som arbetar för att upprätthålla och moderera spelarna skulle spegla företagets syn på ämnet. Ett arbete för att inkludera fler spelare skulle kunna vara gynnsamt för företaget – både i form av att fler spelare känner sig bekväma och vågar spela, men även för företagets rykte. Om det finns individer som inte känner sig bekväma med att spela online på grund av språkbruket skulle även dessa gynnas av ett arbete för att förhindra eller diskutera det. Overwatch League-spelaren Felix Lengyel fick stå till svars för sitt språk (Good, 2018), vilket nämns på arbetets första sida. Har tiden kommit för att resten av alla spelare som brukar homofobiska termer ska behöva göra detsamma?

“Shut your fucking mouth. Go back there. Suck a fat cock. I mean, you would like it.” – citatet från Overwatch League-spelaren Felix Lengyel (Good, 2018).

Referenser

- Chambers, D., Tincknell, E., & Van Loon, J. (2004). Peer regulation of teenage sexual identities. *Gender and Education*, 16(3), 397-415.
- Collier, K., Bos, H. & Sandfort, T. (2012). Homophobic Name-Calling Among Secondary School Students and Its Implications for Mental Health. *Journal of Youth and Adolescence*, 42(3), pp.363-375.
- Dyer, R. (2002). *The culture of queers*. London. Routledge.
- Gardell, J. (2006). *En komikers uppväxt*. Stockholm: Pan.
- Good, Owen S. (2018). Overwatch League pro suspended for homophobic remark on livestream. *Polygon*, 20 januari. <https://www.polygon.com/2018/1/20/16913072/overwatch-league-pro-suspended-homophobic-remark>.
- Heussner, H., Kristen Finley, T., Brandes Hepler J. & Lemay, A (2015). *The Game Narrative Toolbox*. Burlington. Focal Press.
- King, M., Semlyen, J., Tai, S., Killaspy, H., Osborn, D., Popelyuk, D. & Nazareth, I. (2008). A systematic review of mental disorder, suicide, and deliberate self-harm in lesbian, gay and bisexual people. *BMC Psychiatry*, 8(1).
- maxs. (2010). Joe Rogan And His Stupid 'Faggot' Twitter Feud Over Ultimate Fighting Championship. *Queerty*, 24 november. <https://www.queerty.com/joe-rogan-and-his-stupid-faggot-twitter-feud-over-ultimate-fighting-championship-20101124>.
- McInroy, L. & Mishna, F. (2017). Cyberbullying on Online Gaming Platforms for Children and Youth. *Child and Adolescent Social Work Journal*, 34(6), pp.597-607.
- Nationalencyklopedin*, in medias res. <http://www-ne-se.libraryproxy.his.se> (hämtad 2018-02-03).
- Nationalencyklopedin*, HBTQ. <http://www-ne-se.libraryproxy.his.se/uppslagsverk/encyklopedi/lang/hbtq> [2018-02-08].
- Paik, P. & Shi, C. (2013). Playful gender swapping: user attitudes toward gender in MMORPG avatar customisation. *Digital Creativity*, 24(4), pp.310-326.
- Pascoe, C.J. (2007). *Dude, you're a fag*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Shaw, A. (2009). Putting the Gay in Games. *Games and Culture*, 4(3), pp.228-253.
- Twine. (2009-2018). (Version 1.4.2) [Programvara]. Tillgänglig: <http://twinery.org/>.
- Wennlund, M. (2014). "...jag finns inte i spel.". RFSL Ungdom och Sverok.

Wilhelm, C. (2016). Gender role orientation and gaming behavior revisited: examining mediated and moderated effects. *Information, Communication & Society*, 21(2), pp.224–240.

Østbye, H., Knapskog, K., Helland, K. & Larsen, O. (2003). *Metodbok för medievetenskap*. Malmö. Liber AB.

Bildförteckning

Figur 1, Privat bild (2018). Bilden vill visa hur passagerna struktureras som ett dialogträd. Dessa dubbelklickas på för att sedan redigeras. Skövde: Högskolan i Skövde.

Figur 2, Privat bild (2018). På bilden syns en passage där det finns både kod och text. Text som inte är svart visas aldrig för spelaren, utan används av Twine (2018) för att påverka hur spelet betar sig. Skövde: Högskolan i Skövde.

Figur 3, Privat bild (2018). Den namnlöse mannen äntrar röstchatten och använder sig av termen ”faggot” om sina tidigare medspelare. Skövde: Högskolan i Skövde.

Figur 4, Privat bild (2018). Spelaren ges alternativ att ställa sig neutral till situationen eller ta en av de andra två karaktärernas sida. Skövde: Högskolan i Skövde.

Figur 5, Privat bild (2018). Bilden visar på hur berättelsen förgrenar sig för att sedan leda spelaren till en gemensam passage. Skövde: Högskolan i Skövde.

Figur 6, Privat bild (2018). Spelets sista passage. Här får spelaren reda på att karaktären de talat med har ett förhållande med en annan man. Skövde: Högskolan i Skövde.

Figur 7, Privat bild (2018). Inlägget som publicerades på sociala medier för att hitta informanter till undersökningen. Skövde: Högskolan i Skövde.

Länk till spelprototypen

<https://drive.google.com/open?id=1LyK7UgczxKHqw1vJxCNwepyKQbDhMy-2>

För att spela spelprototypen:

- Klistra in länken i din webbläsare
- Ladda ner HTML-filen i Google Docs-mappen
- Starta HTML-filen i din webbläsare
- Rekommenderade webbläsare är Google Chrome eller Mozilla Firefox

Appendix A - korrekturläsningsskopia

Innehållet i berättelsen är baserat på verkliga händelser - namn på personer, spel och övriga programvaror har dock givits nya pronomen.

Samtliga personer som delat med sig av sina historier har givit sitt tillstånd att använda det för detta arbete.

[[Starta spelet->Name]]

(put: (prompt: "Välj ett online-nick, and let's play.") into \$name)

[[I got mah name->START]]

Regler för chattrummet hittar du [[här->Regler]].

Röstchatten hittar du [[här->Passage 1]].

Efter att ha klickat på röstchatten får du en liten notis på din datorskärm. "Felix bjuder in dig till sin röstchatt."

[[Svara->Ja]]

[[Svara inte->Nej]]

Regler för chatten:

Inget skitsnack - var schysst med dem du spelar.

Använder du textchatten - inget skitsnack här heller. Spamma inte.

Välj samtalsämne med omsorg - politik, religion eller andra kontroversiella ämnen är fria att ha åsikter kring, men diskuteras fördelaktligen i andra forum.

Sunt förnuft - ta med det innan du äntrar chattrummen. Tack.

Bryter ni mot reglerna finns risk för permanent avstängning.

//

Administratörerna

[[Tillbaka->START]]

Ett lågt *pling* hörs i hörlurarna efter att du klickat på "Svara"-knappen. På datorskärmen syns ditt och Felix namn, samt en liten chattruta.

"Tjena \$name! Kan du höra mig?"

"Ja, jag hör dig." svarar du.

"Härligt!" svarar Felix, och du hör hur han prasslar med något du gissar är en chipspåse i bakgrunden, "Jag tror att Tarja och Henrik kommer in i chatten snart också så kan vi börja spela."

[[Vilka är det?->Passage 2]]

[[Jag kommer nog inte ihåg dem, har vi träffats?->Passage 2]]

[[Kan inte bara vi två spela?->Passage 2,1]]

\$namm valde att inte äntra röstchatten och lämnade sin vän att för evigt undra vart du tog vägen.

Hoppas du hittar på något mer produktivt att göra än att spela :D.

[[Prova ringa upp honom->Ja]]

"Det är mina kurskamrater, vi pluggar ekonomi tillsammans. Jag har inte pratat med dem så mycket, men det lilla jag snackat med dem verkar de schyssta!"

[[Åh, okej! Har de hunnit spela mycket?]]

[[Ofta ekonomer har tid att spela dataspel?]]

"Näe, jag har redan lovat dem. Känner vi inte för att spela med dem senare kan vi köra ensamma... okej?" svarar Felix.

[[Okej, ingen fara. Vilka är de?->Passage 2]]

[["...lite jobbigt att spela med människor jag aldrig träffat."->Passage 2]]

"De har nog spelat en hel del, jag vet att Tarja köpte spelet för flera veckor sedan... Jag är lite osäker på hur mycket Henrik har spelat. Men det är nog ingen fara, jag har inte heller startat spelet än så vi får börja från botten tillsammans!"

[[Nice!]]

Felix skrattar, "Ja, det är klart? Vi är ju experter på spel där det gäller att farma mycket resurser till exempel! Istället för pengar räknar vi bara variabler.", svarar Felix, och du hör hur han hans fingrar snabbt slår mot tangentbordet som om han skriver ett meddelande till någon.

[[Ahh, ja det är klart."->Nice!]]

"Jag fick ett meddelande från Tarja nu! De sitter i ett annat samtal, men vi kan joina om vi vill. Jag skickar länken till samtalet... en sekund... så! Jag hoppar över dit, hörs snart!" ett annorlunda *pling* hördes den här gången, och Felix var borta.

[[Klicka på länken till samtalet->Akt II]]

"...ja, jävla fitta asså, vi skulle pushat där i slutet, så hade vi vunnit.", du hör bara sista delen av meningen. Rösterna var mörka och du gissar på att det är Henrik.

"Nu kom \$name också! Det här är alltså Tarja och Henrik!" säger Felix.

"Åh, tjena!" ropar Henrik.

"Yo..." säger Tarja lite frånvarande, som om hon satt och läste något på sin datorskärm samtidigt.

[[*"Tja! Hur går det för er?"->Akt II 1*]]

[[*"Hej. Är ni redo att sätta igång?"->Akt II 2*]]

"Jorå, det går väl bra. Så jävla svårt i end-game bara om man inte har nice stuffs..." mumlar Tarja.

"Jaa, jävligt dålig start idag, men vi värmer bara upp än så länge... Ska vi köra match-making och hitta en spelare, och sen dela upp oss i två olika samtal?" frågade Henrik.

"Sure, vad tycker du \$name?" hörde du Felix fråga mellan prasslandet av chipspåsen.

[[*"Ja, blir skitkul!"*]]

[[“Nej, vi blir för många i röstchatten.”]]

“Yes! Ska vi match-makea lite snabbt så att vi får en tredje spelare och så delar vi upp oss i två olika samtal bara?”

[[M a t c h m a k i n g]]

“Okej!”

[[M a t c h m a k i n g]]

“Asså, \$name, vi snackar bara i vår lag-chatt nu, men du kommer inte undan in-game chatten sen... dessutom blir det enklare för oss med en varsin spelare till i lagen!” säger Felix.

[[M a t c h m a k i n g]]

PuG10v3r23 is joining the game

“Hey guys,” säger en röst som en femte ikon med bilden av en mops dyker upp i chattrummet, “are you guys pre-made? Been playin’ a lot?” frågade den.

“Yo! Yea, me and Tarja have been playing since release, the other two guys just got the game.”

“Nice nice, not a total noob-team then! I just played with a gang of faggots who barely knew how to equip a weapon.” skrattade den namnlöse mannen. Genom hans mikrofon hördes ett knäppande ljud, som om han öppnade en burk med läsk, “So you guys ready?”

[[“I’m ready!”->Ready!]]

[[“I ain’t gonna know how to play, so go easy on me, OK?”->Go easy]]

[[“Killen borde akta tungan.”->Tongue]], säger du på svenska så att endast Felix, Tarja och Henrik ska förstå.

“Dude, don’t use the word ‘faggot’ though.” sa Tarja, som verkade ha kommit tillbaka från sitt frånvarande stadie i samtalet. Mannen utan namn frustade till, som om han skrattade lite med dricka i munnen, “Why do you get so offended? You gay?” frågade han kaxigt.

[[“Just stop and let’s play”->Play]]

[[“He’s just joking, Tarja.”->Joke]]

[[“Does it matter? Lots of other words to use, you know?”->Joke]]

“Sure, I’ll teach ya along the way!”

“Dude, don’t use the word ‘faggot’ though.” sa Tarja, som verkade ha kommit tillbaka från sitt frånvarande stadie i samtalet. Mannen utan namn frustade till, som om han skrattade lite med dricka i munnen, “Why do you get so offended? You gay?” frågade han kaxigt.

[[“Just stop and let’s play->Play”]]

[[“He’s just joking, Tarja.”->Joke]]

[[“Does it matter? Lots of other words to use, you know?”->Joke]]

“Jag håller fan med, så jävla okänsligt.” sa Tarja.

"Asså han skämtar ju bara, ta det lugnt. Alla säger ju typ 'gay' åt saker hela tiden." sa Henrik lite lätt irriterat.

"What's gay? That's the only word I understood..." skrattade den namnlöse.

[["Would you mind not calling stuff gay? Kinda rude." -> Joke]]

[["Ah nothing..."]]

[["Call a fag a fag might be OK sometimes, but don't use it when it's not appropriate." -> Joke]]

"Än desto mer anledning att lyfta fram skiten och diskutera, eller? Fatta hur många som kanske lider som fan av att vara homo och så använder folk deras sätt att identifiera sig som skällsord... man förminkas dem ju?" svarade hon dig.

[["Mmh, men är det inte ett sätt att göra något kul av något seriöst?" -> Kul]]

[["Tjaa, jag antar att du har en poäng..." -> Poäng]]

"I ain't gonna play with this dude, though." sa Tarja.

"Ey, let's not become enemies because of this. You don't even know me, what if I'm gay and feel justified to use these words?", den namnlöse mannenens comeback fick Tarja att bli [[tyst->"The important part is that he means no harm though, right?"]].

"Ah, it's just an expression, right? Like... 'fuck' or 'cunt' you know?" sa den okände mannen.

"Nah, I'd wanna say there's a difference between both 'cunt', 'fuck' and 'gay'...", Tarja verkade uppriktigt irriterad på honom.

"I don't mean anything bad against homosexuals though, not at all." svarade han.

"Still you use their way of identifying themselves as something totally different? Kinda shows a lack of vocabulary." snäste Tarja.

[["The important part is that he means no harm though, right?"]]

[["Just leave it."]]

[["I'm with Tarja on this one..."]]

"Vad menar du med 'inget', \$name? Jag tycker faktiskt det är jävligt korkat att bara vifta bort det här och låtsas som att allt är OK..."

[["Grejen är ju att folk använder det så vardagligt, utan att tänka sig för? Tror inte att det är någon idé att ifrågasätta faktiskt."->Vifta bort]]

[["Okej, ja, det kanske inte är så jäkla schysst..."->Inte schysst"]]

"Vad som är roligt eller inte bestäms lite av vilket forum man befinner sig i, right?"

[["Så är det nog antar jag..."->Dis end]]

[["Ja, men vafan, lite får man tåla om man befinner sig på internet"->Dis end]]

"Right, \$name? Maybe you should leave our game puglover..." sa Tarja, den här gången med en auktoritär röst.

"What? Guys, that's not fair, if I leave in the match-making stage I'll have to wait 60 minutes before I can do another match-making...", han lät uppriktigt besviken.

[[“Well, let’s just use a good tone to eachother then, OK?”]]

[[“Sorry, you’ve got to go.”]]

“You know what, \$name? I just can’t let it be though.”, svarade Tarja dig, och riktade sedan sidan ord till den namnlöse mannen, “Like, shouldn’t you know the value of the words then? There’s over 70 countries where it’s illegal to be gay?” sa Tarja, och den namnlöse mannen skrattade lite och svarade “Yeah, and there’s death penalty in five of ’em. Just chill and don’t take things too seriously.”

[[“Well, let’s just use a good tone to eachother then, OK?”]]

[[“Sorry, you’ve got to go.”]]

“Like, shouldn’t you know the value of the words then? There’s over 70 countries where it’s illegal to be gay?” sa Tarja, och den namnlöse mannen skrattade lite och svarade “Yeah, and there’s death penalty in five of ’em. Just chill and don’t take things too seriously.”

[[“Well, let’s just use a good tone to eachother then, OK?”]]

[[“I think I’d rather not play with you to be honest...”->“Sorry, you’ve got to go.”]]

“Nej, eller hur? Jag tycker vi ber honom att lämna spelet... min brorsa är liksom bög, tar det nästan lite personligt.”

[[Ja...Hey, you, maybe you should leave our game?->“Sorry, you’ve got to go.”]]

[[Mmh, men är det inte ett sätt att göra något kul av något seriöst?->Kul]]

“Borde vi säga ifrån kanske?”

[[“Ja...Hey, you, maybe you should leave our game?->“Sorry, you’ve got to go.”]]

“Hey, I can’t understand a word. What’s the problem?” frågade den namnlöse mannen, som suttit med i samtalet utan att ha förstått ett ord.

“We’re... just discussing... I got pretty triggered when you said ‘faggot’, I’m not really fond of that word being used in the wrong context.” svarade Tarja honom.

“Oh, really?”

“Yeah, I dunno, maybe it’s easier if we don’t play together.”

[[“That’s a bit harsh, don’t you think Tarja? Can’t we just use a good tone?”->“Well, let’s just use a good tone to eachother then, OK?”]]

[[“Mmh, I think I agree with Tarja.”->“Sorry, you’ve got to go.”]]

“I still don’t get it, I mean, I barely use words like cock or cunt, but fag? Fag and gay is so commonly used, don’t you think?”

“I think we should be considerate to the people who might get offended though.” sa Tarja.

“Mmh, like... gay people you mean?”

“Yeah, like gay people.”

[[“Would you say that it’s OK since a lot of people use it?”->OK?2]]

[[[]]]

"Yeah, almost... but still no. I think I use it a lot for other reasons..." skrattade mannen, av någon anledning verkade han inte vara en nonchalant typ även fast han skrattade vid ett opassande tillfälle.

["Oh, well, there's nothing we can do to stop you I suppose... even if we've got different opinions."->Opinions]]

"I mean, yeah? I don't know... for me it kind of depends on how you use it, and who you are I guess." svarar han.

"We know nothing about you though..."

["How you use it?"->How]]

["Who you are?"->Who]]

"Who are you guys to decide what's a bad word and what's not? I've been using the word faggot forever, for god's sake, I even get called faggot a couple of times a week!"

["So you think it's okay to use it?"->OK?]]

Det hördes ett svagt, skramlande ljud i bakgrunden hos den namnlöse mannen, och när han talade lät det som att han flyttat mikrofonen en bit från munnen för att tala med någon annan i sitt rum, "Oh you're home? Got off early?", frågade han någon. Det gick inte att urskilja ifall han fick ett svar eller inte, sen hördes hans röst lika tydligt som vanligt igen, "Sorry guys, my boyfriend got off his shift early, so I'll have to leave your game anyways. Good luck~!", och innan varken \$name eller Tarja hinner svara honom hörs ett svagt plingande ljud och ikonen av mopsen försvinner ur samtalet.

"Yeah, as long as I'm not offending anyone, right? Or maybe I am..."

"I kinda mind though, especially since my brother is homosexual... it gets personal, you know?"

[[Det blir en kort tystnad du inte vågar bryta->Tystnad]]

"I mean, let's say that a gay person would use it... or if someone was playfully teasing their friend who's gay?"

"I dunno, I think it's since you don't know us that I react..." sa Tarja.

[[Det blir tyst i röstchatten->Tystnad]]

Det hördes ett svagt, skramlande ljud i bakgrunden hos den namnlöse mannen, och när han talade lät det som att han flyttat mikrofonen en bit från munnen för att tala med någon annan i sitt rum, "Oh you're home? Got off early?", frågade han någon. Det gick inte att urskilja ifall han fick ett svar eller inte, sen hördes hans röst lika tydligt som vanligt igen, "Sorry guys, my boyfriend got off his shift early, so I'll have to leave your game anyways. Good luck~!", och innan varken \$name eller Tarja hinner svara honom hörs ett svagt plingande ljud och ikonen av mopsen försvinner ur samtalet.

//Undersökningen utförs vid Högskolan i Skövde under ramarna för kandidatexamen.

Författare till samtlig text i spelet är Erik Lötmyr.

Ett särskilt tack till de som har delat med sig av sina erfarenheter för att ge inspiration till händelseförloppen i berättelsen.//
