



CASTING GLAMOUR

En fenomenologisk studie om HBTQ-personers uttryck av sexualitet och kön i Final Fantasy XIV

CASTING GLAMOUR

A phenomenological study about LGBT individual's expression of sexuality and gender in Final Fantasy XIV

Examensarbete inom huvudområdet socialpsykologi

Grundnivå, 15hp

Vårterminen 2018

Jacob Andersson

David Kägu

Handledare: Susanna Nordström

Examinator: Anna-Karin Waldemarson

Abstrakt

Onlinespel tillåter spelare över hela världen att interagera med varandra på nya sätt i virtuella världar. Genom att skapa visuella representationer av sig själva kan spelarna nu kommunicera och uttrycka sig bortom den fysiska världens gränser. I denna fenomenologiska studie undersöker vi hur och om HBTQ-personer upplever sig ha möjligheten att uttrycka sexualitet och könsidentitet i online rollspelet Final Fantasy XIV samt om detta påverkas av spelets gemenskap. Med kvalitativa metoder intervjuades spelare från Final Fantasy XIV för att fånga denna upplevelse och med en queerteoretisk lins titta kritiskt på normerna i spelet. Dessa upplevelser analyserades även ur ett dramaturgiskt perspektiv och ett fokus på identitetsteorier. Resultatet från denna studie antyder att spelaren trots begränsningar finner nya och kreativa sätt att uttrycka sexualitet och kön i spelvärlden. Spelarna gör detta genom att konstruera alternativa identiteter och uppträda med sina avatrar på scenen som är den virtuella världen. Gemenskapen är en stor del av detta då den accepterande atmosfären upplevs uppmuntra till öppenhet.

Abstract

Online games allow players all over the world to interact with each other in new ways in virtual worlds. Through the creation of visual representations of the players they can communicate and express themselves beyond the limits of the physical world. In this phenomenological study we investigate how and if LGBT individuals experience that they can express sexuality and gender identity in the online roleplaying game Final Fantasy XIV and if the game community affects this experience. With qualitative methods players of Final Fantasy XIV were interviewed to capture this experience and through a queer theoretical lens critically examine the norms of the game. These experiences were also analysed from a dramaturgical perspective and a focus on identity theories. The results suggest that the player, despite restrictions, find new and creative ways of expressing their sexuality and gender in the game world. The players do this by constructing alternative identities and perform with their avatars on the stage that is the virtual world. The community is a major part of this as the accepting atmosphere is perceived to encourage openness.

Keywords: *MMORPG, LGBT, Community, Final Fantasy XIV, sexuality and gender*

Deklarering

Härmed intygar vi, Jacob Andersson och David Kägu, att vi på egen hand och utan otillbörlig hjälp genomfört denna studie inom ramen för det Socialpsykologiska programmet vid Högskolan i Skövde under vårterminen 2018 för att erhålla en kandidatexamen i socialpsykologi. Vi intygar även att de källor som använts listats i referenshanteringen samt att denna studie inte tidigare lämnats in för examination eller publicering någon annanstans.

Datum, 2018-05-27

Förord

Vi vill först och främst tacka alla respondenter som tagit sig tiden att delta i denna studie. Vi vill även tacka vår fantastiska handledare, Susanna Nordström, som följt och stöttat oss genom detta arbete. Utan er hade denna studie inte varit möjlig.

I denna uppsats kommer flera speltermer att användas som kan framstå som främmande för någon som inte är insatt. Nedan följer en lista av termer som har använts för att hjälpa läsaren genom textens gång. För mer information om Final Fantasy XIV hänvisar vi till den officiella hemsidan: <https://eu.finalfantasyxiv.com/>

Avatar – En spelbar karaktär som spelaren själv skapar som en representation av sig själv i den virtuella världen.

Emotes – Ickeverbala gester som en avatar kan utföra i sociala sammanhang.

Eternal Bond – En giftermålsceremoni mellan två avatarer.

Free Company – Mindre grupper i spelet som spelare själva skapar och ansöker om medlemskap i.

Job Progression – Alla avatarer börjar spelet med ett yrke som vid en specifik level kan utvecklas vidare och bidra till fler förmågor. Detta kallas för Job progression.

Level – En siffra som representerar en avatars styrka, förmågor eller framsteg. Många av spelets aktiviteter är låsta för spelaren såvida de inte uppnått en specifik level.

MMORPG – En förkortning för spelgenren Massively Multiplayer Online Roleplaying Game. Detta är rollspel som utspelar sig i stora online-världar där spelare sömlöst kan träffas och interagera med varandra.

Toxic – En grupp individer som medvetet är otrevliga mot individer runt omkring sig och aktivt försöker sprida en negativ stämning.

Innehåll

1. Introduktion.....	1
1.1 Syfte och frågeställning	3
2. Disposition.....	3
3. Teoretiska utgångspunkter.....	3
3.1 Identitet.....	4
3.2 Social identitetsteori.	4
3.3 Impression management (Intrycksstyrning).....	5
3.4 Queerteori.....	6
4. Tidigare forskning.....	6
4.1 Könsidentitet i spelande.....	7
4.2 Avatar- och identitetsskapande i spelande.....	8
4.3 Gemenskap.....	10
5. Avgränsning.....	12
6. Metod.....	13
6.1 Metodval	13
6.2 Val av datainsamlingsmetod	14
6.3 Empiriska instrument.....	14
6.4 Urval.....	15
6.5 Etiska överväganden	16
6.6 Objektivitet.....	16
6.7 Tillvägagångssätt	17
6.8 Transkribering.....	18
6.9 Val av analysmetod.....	18
7. Resultat och analys.....	19
7.1 Avatarskapande	19
7.2 Uppträdande.....	21
7.3 Förlängning/frånkoppling.....	24
7.4 Eternal Bond.....	26
7.5 Gemenskap.....	28
8. Diskussion.....	31
9. Egna reflektioner	34
Referenslista	

1. Introduktion

Arbetet för homosexuella, bisexuella, trans- och queer-personers (HBTQ) rättigheter är en pågående process som medfört positiv förändring för dessa människor. Trots detta är hatbrott och diskriminering mot många grupper och individer fortfarande vanligt förekommande. I en utredning från myndigheten för ungdoms- och civilsamhällesfrågor (2010) uppgavs det att HBTQ-personer generellt mår sämre än andra ungdomar, och de som deltog uppgav även att de blivit bemötta på kränkande sätt under de senaste tre månaderna (65% kvinnor, 48% män, 41% trans). Detta kan ta sig uttryck i form av diskriminering såsom mobbning eller osynliggörande inom exempelvis vård och skola, men även i värsta fall som våld inom familjen eller hatbrott (Ungdomsstyrelsen 2010, ss.137-151). För individer i utsatta grupper kan internet vara gynnsamt och potentiellt visa sig vara nyckeln till fristäder för att uttrycka sexuell- och könsidentitet. Från rapporten *Hon Hen Han* (2010) framkom det att internet fungerar som ett verktyg för att finna likasinnade utanför den heteronormativa sfären. I anpassade gemenskaper på nätet kan HBTQ-personer uttrycka aspekter av sexualitet och könsidentitet som de på grund av samhällets begränsningar inte upplever att de kan förmedla i riktiga livet. I rapporten *Se mig - unga om sex och internet* (Ungdomsstyrelsen 2009, ss.217-233) framkom det att unga HBTQ-personer ser internet som någonting väldigt positivt då de i högre grad kan röra sig i internetmiljöer utan rädsla för hot, kränkande beteenden eller ryktesspridning. En etablerad funktion på internet som ger individer inom HBTQ-spektrumet möjligheten att uttrycka sig på sätt som de annars inte vågar eller kan är forum och chattprogram. Med teknikens framsteg inom spelindustrin har emellertid ytterligare dörrar för online-kommunikation öppnats. Onlinespel i olika former tillåter idag spelare över hela världen att interagera och kommunicera med varandra i virtuella världar. MMORPG-spel (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) så som World of Warcraft har sedan 2004 presenterat spelare med förmågan att förkroppsliga sig själva i det virtuella genom skapandet av egna avatarer - en visuell representation av en person (worldofwarcraft.com). I dessa spel är avatarskapande en stor del av upplevelsen och tillåter spelaren att potentiellt förkroppsliga sin ideala självbild. Med egenskapade avatarer träder spelarna in i en virtuell värld där de fastställer, bemöter och bekräftar varandras spelidentiteter och därmed i förlängningen även spelarnas identiteter utanför spelet. Avataren kan användas som en lekfull representation av både sexualitet och könsidentitet och förhandlas sedan i relation till andra spelare. World of Warcraft har redan i större utsträckning

undersökts och vi har därför valt att titta närmare på en annan mer utforskad virtuell värld. Final Fantasy XIV är ett av de populäraste MMORPG-spelen på marknaden och är relevant för vår studie då det med sin androgyna karaktärsdesign och möjlighet för samkönade giftermål blivit en välbesökt värld för HBTQ-personer.

HBTQ-personer har behov av att kunna uttrycka identitet i form av sexualitet och kön i miljöer där de i lägre grad riskerar att bli trakasserade och utsättas för våld på grund av detta (Ungdomsstyrelsen 2010, s.74). Internet minskar riskerna för sådan behandling och gör det möjligt att lättare finna gemenskap bland individer som befinner sig i liknande situationer världen över. Final Fantasy XIV till skillnad från forum och chattprogram presenterar användaren med möjligheter att inte bara uttrycka sig skriftligt utan även visuellt. På grund av sin utsatthet kan HBTQ-personer ha problem att komma ut med sin sexuella läggning eller könsidentitet och därför är det viktigt att undersöka huruvida spelandet och avatarskapandet kan vara ett hjälpsamt verktyg för att uttrycka och forma dessa förtryckta identiteter. När vi talar om identitet i detta arbete kommer vi att utgå från ett socialkonstruktivistiskt förhållningssätt vad gäller identitetsskapande. Med sexuell identitet och könsidentitet menar vi funktioner av en individs sexuella läggning och en individs upplevda subjektiva uppfattning om sin könstillhörighet. Med det sagt menar vi inte att individen huvudsakligen uttrycker sig sexuellt i spelvärlden utan hur hen ger uttryck för identitet vad gäller sexualitet och kön skriftligt och visuellt. En individ kan ta med sig en redan formulerad och förhandlad identitet utanför spelet och sedan med färre begränsningar få möjligheten att uttrycka den i spelvärlden.

I en modern tid där onlinespel blir allt mer vanligt kan det vara intressant att se hur Final Fantasy XIV kan användas för att lättare utmana normativa identiteter och med fler möjligheter även forma nya utforskade identiteter. Detta är ett ämne att belysa då stereotyper och normer alltid är i process att utmanas och förändras vare sig det är i riktiga livet eller på nätet. Det sociala samspelet mellan spelare är fundamentalt för Final Fantasy XIV då samarbete och kommunikation är drivande för alla spelets funktioner och med det i åtanke kommer undersökningen att ha ett socialpsykologiskt angreppssätt.

1.1 Syfte och frågeställning

Studiens syfte är att undersöka hur HBTQ-personer upplever möjligheterna att utforska och uttrycka sexuell identitet och könsidentitet i MMORPG-spelet Final Fantasy XIV. Följande forskningsfrågor har därför konstruerats:

- Upplever HBTQ-personer att de kan ge uttryck för sexualitet och könsidentitet i Final Fantasy XIV?
 - I så fall, hur?
- Upplever HBTQ-personer avatarer som funktion för att kunna uttrycka sexualitet och könsidentitet i Final Fantasy XIV?
 - I så fall, hur?
- Upplevs bemötandet av andra spelare ha en betydelse för hur HBTQ-personer kan uttrycka sexualitet och könsidentitet i Final Fantasy XIV?
 - I så fall, hur?

2. Disposition

I avsnitt 3 beskrivs våra teoretiska utgångspunkter. Avsnitt 4 innehåller tidigare forskning inom området vi valt att studera. I avsnitt 5 presenterar vi sedan studiens avgränsning. Studiens metodologiska utgångspunkter såsom val av datainsamlingsmetod och urval presenteras i avsnitt 6. Därefter kommer våra resultat och en analys av detta att presenteras i avsnitt 7. Avsnitt 8 för en diskussion om denna analys, kopplar det till tidigare forskning och vi avslutar därefter med egna reflektioner kring studien i avsnitt 9.

3. Teoretiska utgångspunkter

I denna del kommer studiens teoretiska utgångspunkter att presenteras. Inledningsvis kommer teorier om identitet och intrycksstyrning att presenteras. Queerteori kommer även att beskrivas i

denna del. Dessa teorier kommer att ligga till grund för analys av den data som samlats in från våra kvalitativa intervjuer.

3.1 Identitet

Ett av de mest inflytelserika perspektiven vad gäller *identitet* är att identitet formas utifrån samhällseliga faktorer. Detta perspektiv menar att identitet huvudsakligen är ett socialt konstruerat fenomen som skapas i en kulturell omgivning. Identitet är således en pågående process som är en skapelse av både historisk och samhällselig betingning (Frisén & Hwang 2006, s.14). Giddens (1997) som var en av förespråkarna för detta synsätt menar att identitet kan ses som ett reflexivt projekt där individen sammanställer en sammanhängande och meningsfull bild av sig själv genom interaktionen med andra. Vidare är identitet ur ett socialkonstruktivistiskt synsätt konstruerat utifrån de diskurser som är kulturellt tillgängliga för oss och uppkommer under interaktionen med andra människor (Burr 2003, s.106). Hur en individ identifierar sig i relation till exempelvis genus och sexualitet ses som någonting de blir socialt tilldelade utifrån de diskurser som finns i samhället. En sammansättning av flera olika av dessa samhällseliga diskurser kring fenomen som klass, ålder, genus och sexuell läggning har i sin tur konsekvenser, och hur dessa diskurser ser ut påverkar individens möjligheter att forma identitet. Heterosexualitet är exempelvis regelbundet presenterat som en naturlig utgångspunkt och uppfattas som normalt medan homosexualitet i motsats ses som onaturligt och fel. Språket som används i dessa diskurser lämnar individen med få andra alternativ, och är dessa två uppfattningar om sexualitet de enda kulturellt tillgängliga har individen inget val än att bilda sin identitet utifrån dem (Burr 2003, s.108). Identitet kommer med andra ord ursprungligen från den sociala världen och samspelet mellan människor snarare än från individen själv (Burr 2003, s.109).

3.2 Social identitetsteori.

Social identitetsteori förklarar att individer inte bara har *en* identitet utan flera baserade på de olika grupper som personen tillhör. Detta kan handla om allt från att vara fotbollssupporter till tv-spelfantast. Tajfel & Turner (1979) menar att medlemskap i dessa grupper skapar en social identitet, vilken i sin tur ger oss en känsla av tillhörighet i vår sociala kontext. Att tillhöra grupper är en viktig källa för vårt självförtroende och vår självbild då vi blir emotionellt investerade och börjar bete oss enligt gruppens normer och förväntningar. För att sedan bibehålla eller förstärka vår sociala identitet så lyfter vi aktivt upp den egna gruppen och framhäver den i ett positivt ljus,

men kan även göra det motsatta med andra grupper. Vi kategoriserar oss själva men gör även detsamma med andra människor och vi tenderar därefter att jämföra vår egen grupp med andra grupper. En positiv social identitet är i stort baserad på fördelaktiga jämförelser mellan den egna gruppen och andra relevanta utomstående grupper (Tajfel & Turner 1979). Detta kan självklart skapa en negativ 'vi mot dem'-mentalitet som bygger på fördomar och diskriminering, men Tajfel & Turner (1979) menar även att grupper på ett positivt sätt kan ge de som är utsatta för fördomar och diskriminering möjligheten att förbättra sin situation både som individer och som en grupp genom att få känslan av tillhörighet i den egna gruppen. Detta ger en känsla av säkerhet och frihet från sagda utsatthet. Denna teori är relevant för studien då den direkt kopplar till och kan ge svar på våra forskningsfrågor genom att beskriva hur identiteter formas och upprätthålls.

3.3 Impression management (Intrycksstyrning)

Intrycksstyrning är en bred teoribildning skapad av Erving Goffman, som innefattar olika begrepp gällande hur en person presenterar och uttrycker sig själv i den sociala världen. Goffman (1967) beskriver individer som skådespelare (eller aktörer) som uppträder genom att medvetet eller omedvetet utföra olika repliker och kroppsuttryck i sociala sammanhang. Med uppträdande syftar Goffman på rekvisita som vi använder för att visa upp social status och som på direkta eller indirekta sätt säger någonting om oss (Engdahl 2009, s.44). De gör detta för att influera hur andra personer uppfattar dem. Det kan gälla allt från hur en person väljer att uttrycka sig verbalt till vilket klädval personen har, allt för att påverka mottagarens bild. Detta är vad Goffman kallar för *Face-work*, när en person har valt ut hur den vill uttrycka sig inför sin så kallade publik. Goffman beskriver att *Face-work* är något alla personer sysslar med under tiden de är i det sociala rummet, också kallat *frontstage* (Goffman 1959, s.32). Han menar även att när en person lämnar det sociala rummet kan hen släppa sitt "Face" och vara hur hen själv vill. Detta sker i vad Goffman kallar för *backstage* (Goffman 1959, s.114). Även om Goffmans teorier specificerades för interaktion ansikte-mot-ansikte så kan intrycksstyrning vara relevant även för det som sker i chattrum och framförallt under avatarskapande i MMORPG-spel. På dessa sociala plattformar behöver inte den de väljer att vara överensstämmande med den de är i verkliga livet. Överviktiga personer kan vara smala och både sexualitet och könstillhörighet kan bytas ut med flera komplexa valmöjligheter då individen i det virtuella inte hålls tillbaka av sin kropp och samhälleliga begränsningar på samma sätt (Jacobsen 2010, s.264). Dessa plattformar må vara mer eller mindre annorlunda från den

riktiga världen, men Goffmans intrycksstyrning har i vår mening fortfarande något att ge även i det virtuella.

3.4 Queerteori

Queerteori är en poststrukturalistisk teoribildning som utvecklats i syfte att analysera sexualitet och genus som någonting konstruerat genom social, historisk och geografisk betingning. Teorin ifrågasätter framförallt sexuella definitioner och heteronormativa köns- och genusidentiteter (Rosenberg 2002, s.63). Den huvudsakliga tanken med Queerteori är således att vara ett verktyg med vilket vi kan dekonstruera existerande sociala normer för att delvis se dess ursprung men även förhållanden i hur makt fördelas mellan individer och hur dessa individer identifierar sig. Trots att det inte finns en överenskommen enhetlig definition av ordet Queer menar Annamarie Jagose (1996) att det i breda termer kan beskrivas som de gester eller analytiska modeller som dramatiserar motsägelser i kategorierna mellan kön, genus och sexuellt begär. Det finns idag en övergripande ledande heterosexuell diskurs, en så kallad *heterosexuell matrix*, som antar ett binärt könssystem med tydliga skiljelinjer och en standardiserad sexualitet (Ambjörnsson 2006, s.112). Istället för att anta heterosexualitet som en självklar utgångspunkt fokuserar Queerteorin på de många olika kopplingar som kan uppstå mellan dessa tre kategorier. Tanken är att det inte egentligen finns en naturlig, ursprunglig eller antagbar sexualitet eller könstillhörighet. Med detta kan exempelvis något till synes okontroversiellt som begreppen ”man” och ”kvinna” ifrågasättas. Enligt teoretikern Judith Butler är kön och genus *performativt* och inte bara någonting som vi utan vidare är utan istället någonting som vi gör (Rosenberg 2002, s.70). Performativa akter som dessa vilar på upprepning vilket är vad som stabiliserar den rådande könsnormen, men är även en möjlighet till förändring då vi medvetet eller omedvetet kan gå emot denna norm och synliggöra det avvikande (Butler, Rosenberg & Lindeqvist 2005, ss.99-100).

4. Tidigare forskning

I detta avsnitt kommer tidigare forskning att presenteras i form av vetenskapliga artiklar samt förklaringar varför dessa är relevanta för denna studie.

4.1 Könsidentitet i spelande

I studien *Gender Swapping and Socializing in Cyberspace: An Exploratory Study* som utförts av Zaheer Hussain och Mark Griffiths (2008) undersöks det hur spelare kan förändras genom sitt spelande. Detta är en kvantitativ studie där ett frågeformulär publicerades på olika spel-forum. 119 personer med olika kön och nationalitet, med en majoritet (73%) från U.S.A, svarade. Deltagarna fick svara på frågor som berörde varför de spelade, om de spelade för att slippa negativa känslor (ångest) samt frågor som rörde om de någonsin hade gjort ett *köns-swapping* (gender swapping) i spelet. Köns-swapping refererar här till akten att i spel skapa avatarer av annat kön än sitt eget. Resultatet visade att ca 20% tyckte bättre om att socialisera online än offline med förklaringen att det var en mer öppen plattform för kommunikation. Två femtedelar av deltagarna uppgav även att de spelade i syfte att ändra sitt humör och på något sätt fly verkligheten på grund av problem utanför spelet. Resultatet visade också att majoriteten av deltagarna (57%) någon gång gjort ett köns-swapping i ett spel. Flera deltagare nämnde hur deras avatars kön påverkade hur de blev behandlade av andra spelare, och kunde till och med användas för att undvika oönskade närmanden. Andra spelare gjorde det för att helt enkelt experimentera med aspekter av sin avatar som annars inte hade varit möjliga att utforska utanför den virtuella världen. Detta gör studien ytterst relevant för vår egen då den ger oss en insikt i hur spelare använder onlinespel för att kommunicera och socialisera, men även hur avatarskapande och valen kopplade till det kan påverka dessa interaktioner.

Studien *When I click "ok" I become Sassy – I become a girl'. Young people and gender identity: subverting the 'body' in massively multiplayer online role-playing games* utförd av Nic Crowe och Mike Watts (2014) är en etnografisk studie i spelet Runescape som undersöker och diskuterar hur unga kan använda sig av spel för att testa alternativa könsidentiteter. I undersökningen observerade forskarna en mängd olika forum och den offentliga chatten i själva spelet. De intervjuade också ett flertal olika spelare om köns-swapping och deras avatarer. Dessa intervjuer utfördes både inne i spelet och utanför. I sin studie argumenterar forskarna för att det virtuella könet inte är ett blankt blad utan påverkas av kulturella och sociala normer utanför spelet. De menar att spelen ger individer möjlighet och ett säkert utrymme att testa olika könsidentiteter och könsuttryck, men att dessa inte är helt frigjorda från den materiella världens normer. De ger exempel på detta genom att presentera att fler män väljer att spela som en kvinnlig karaktär för att det underlättar spelet då

andra spelare verkar mer benägna att hjälpa en kvinnlig avatar än en manlig. De nämner även att ens identitet inte längre borde namnges som en enda form utan att det kan tillkännages att en person kan ha en identitet i den virtuella världen samtidigt som den har en annan i den materiella. Dessa två identiteter behöver inte nödvändigtvis överensstämma med varandra. Denna studie ger oss en djupare bild av innebörden och möjligheten med avatarskapande i spel och är därmed även relevant för vår egen studie. Det är också att ta i beaktning att både samhälleliga och kulturella normer kan följa med en spelare även till den virtuella världen.

Studien *Doing gender in cyberspace: The performance of gender by female World of Warcraft players* utförd av Lina Eklund (2011) är en explorativ fenomenologisk studie om hur svenska kvinnor uttrycker och skapar identiteter av kön och sexualitet i MMORPG-spelet World of Warcraft. Genom ett snöbollsurval deltog 8 kvinnor som alla associerade sig som 'gamers' och de blev därefter intervjuade om sina upplevelser. Resultatet visade att en stor lockelse med World of Warcraft var hur fritt spelet lät dem uttrycka och skapa sig själva i en värld där de var på samma nivå som män. Med det sagt var det svårt att bortse från begränsningarna som kom med det faktum att det faktiskt är ett spel. Skaparna av spelet är i slutändan de som satt upp reglerna och därmed även begränsningarna för hur exempelvis en avatar kan se ut, vilket i många fall höll sig till vad som traditionellt sett ses som maskulint och feminint. Resultatet visade också att könsidentitet i World of Warcraft är en fortgående process som i fallet av dessa kvinnor i stort påverkas av social kontext. Online-världen i spel och den riktiga offline-världen är alltså direkt kopplade till varandra då spelare tar med sig sin könsidentitet från det riktiga livet in i det virtuella. Trots att denna studie fokuserar på heterosexuella kvinnor kan det som denna studie fann vara relevant för vår egen. Hur kön och sexualitet påverkar avatarskapande är viktiga faktorer, och även spelets begränsningar kommer att tas i åtanke genom denna studies gång.

4.2 Avatar- och identitetsskapande i spelande

Lukas Blinka (2008) har utfört studien *The Relationship of Players to Their Avatars in MMORPGs: Differences between Adolescents, Emerging Adults and Adults*. Det är en kvantitativ studie vars syfte var att ta reda på relationen personer har till sin avatar i MMORPG-spel och om denna relation ändras baserat på hur gammal någon är. För att undersöka detta skickades ett frågeformulär ut i ett diskussionsforum för MMORPG-spelare där 532 svar samlades in. Resultatet

visade att spelare tänkte på sina avatrar även utanför spelandet, oavsett ålder, vilket tydde på en starkare koppling till deras avatrar och spelandet i sig. Detta resultat visade även att en spelare inte behöver identifiera sig med sin avatar i den mening att de liknar varandra för att spelaren ska ha en koppling och en vilja att förbättra sin avatar. En djupare koppling till avataren hade en tydligare signifikant skillnad bland de yngre spelarna än de i vuxen ålder. Detta är relevant för vår studie då vi ämnar titta på hur individer uttrycker sin identitet i FFXIV, vilket avatarskapande och kopplingen mellan spelare och avatar kan vara aspekter av. Att ålder kan vara en faktor för den inlevelse en person har i spelandet av en avatar är något vi kan ha i åtanke när vi tittar på våra resultat.

I studien *'The presentation of self in the online world': Goffman and the study of online identities* ämnar Liam Bullingham och Ana C. Vasconcelos (2013) att exemplifiera och presentera hur Goffmans verk kan appliceras på den samtida analysen av identitet och självpresentation i den virtuella världen. En kvalitativ konstruktivistisk fallstudie utfördes för att analysera interaktionsutövning och online-identitet bland 10 fall av olika bloggare och Second Life-användare. Nyckelfyndet i resultatet visade att deltagarna var måna om att försöka återskapa sin offline-identitet online genom att exempelvis publicera personlig information, skapa blogg-röster som stämde överens med den offline eller att skapa avatrar som rent fysiskt liknade skaparen i Second Life. Detta menar forskarna tyder på att online-identiteten är förankrad till den offline och att skillnaderna mellan de båda tenderar att hållas till ett minimum. Trots detta fanns det självklart även undantag då respondenter betonade eller kvävde vissa personliga karaktärsdrag vilket gav möjligheten att bygga och förändra identiteten efter tycke. Resultatet visade även att vissa användare väljer att skapa en alternativ *persona* - en alternativ personlighet som presenteras för andra - och specifika masker för att passa in och utforska fördelarna med att vara anonym. Detta kunde däremot även vara en process som fungerade till det motsatta då 'det riktiga självet' var den persona som visades i Second Life medan användaren offline var tillbakadragen av exempelvis samhällets normer eller familjen. Denna studie är inte bara relevant för vår egen då den visar intressanta fenomen vad gäller identitet i det virtuella, den visar även hur olika aspekter av Goffmans teorier kan användas för att förstå konstruktionen av online-identiteter och hur de manifesterar i olika former.

I studien *The Ideal Elf: Identity Exploration in World of Warcraft* utförd av Katherine Bessière, A. Fleming Seay och Sara Kiesler (2007) undersöks möjligheterna för utforskande av identitet som presenteras i MMORPG-spelet World of Warcraft. 51 personer (43 män och 8 kvinnor) deltog i en enkätundersökning där frågor angående World of Warcraft, deras själv samt ideala själv ställdes. Resultatet visade att individer generellt värderade sina avatarer som mer plikttrogna och extroverta än sig själva utanför spelet. Denna trend var även mer synlig bland de som led av depression och dåligt självförtroende. Författarna menar att detta stöder påståendet att trots spelens begränsningar så är det dess erbjudande av anonymitet kopplat till fantasi är vad som tillåter personer i virtuella världar att leva ut vilka de önskar att vara. Detta är relevant för vår studie då vi kommer att gå djupare på spelarnas upplevelser av att utforska och uttrycka identitet i det virtuella och hur spelets möjligheter hjälper dem att uppnå detta.

4.3 Gemenskap

Chee Siang Ang och Panayiotis Zaphiris (2010) har utfört studien *Social roles of players in MMORPG guilds. A social network analytic perspective.* som undersöker vilka sociala roller som dyker upp i gemenskaper i MMO-spelet World of Warcraft. De ville samtidigt ta reda på om interaktionerna mellan spelarna såg annorlunda ut beroende på vilka sociala roller de hade. För att få svar på detta utförde de en etnografisk studie där de gick med i en så kallad *guild* med 76 medlemmar. I denna guild observerade de interaktionerna mellan medlemmarna samt vilka roller de olika medlemmarna tog på sig. Deras resultat av studien visade att majoriteten av medlemmarna gav positiv feedback till varandra, ett beteende som var oberoende vilken roll de hade. Det fanns ett antal kärnmedlemmar som i gemenskapen (guilden) var mer benägna att hjälpa varandra när någon frågade efter det. Dessa medlemmar var också de som var mest inriktade på att hålla en god stämning i guilden samtidigt som de kunde prata om saker utanför spelet. Denna studie är relevant för vår egen då vi ämnar undersöka huruvida bemötandet från andra spelare påverkar hur våra respondenter upplever möjligheten att uttrycka sig själva. Vare sig det är positivt eller negativt kan detta bemötande ha betydelse för denna upplevelse.

Behind the Avatar: The Patterns, Practices, and Functions of Role Playing in MMOs utförd av Dmitri Williams, Tracy L. M. Kennedy och Robert J. Moore (2011) är en kvalitativ och kvantitativ

studie som undersöker rollspelare i virtuella spelvärldar och deras spridning, utförande samt identitetsskapande. Studien utfördes i MMORPG-spelet Ever Quest 2 och använde sig både av etnografiska metoder för att observera spelarna i spelets kontext och en större enkätundersökning som omfattade totalt 7000 respondenter. Resultatet visade att de som deltog i rollspel var en relativt liten grupp sett till spelvärdens population som helhet. Dessa spelare tenderar att vara yngre, kvinnor, tillhöra marginaliserade grupper samt ha psykosociala och hälsoproblem. Många deltog i rollspel för att kunna uttrycka sina sanna, ofta tillbakadragna, identiteter istället för att skapa helt nya. Rollspelarna använder även dessa sociala plattformar online som en terapeutisk flykt från deras dagliga liv och forskarna menar att virtuella världar används som en copingstrategi för spelare som saknar social kontakt och stöd eller inte blir accepterade offline på grund av situationen de befinner sig i eller för deras minoritetsstatus. Hur marginaliserade spelare använder och bebor virtuella världar för att hantera sin situation utanför spelet kan knytas till vår egen studie. Därför kan det visa sig vara relevant att ha rollspelare som ytterligare ett perspektiv i åtanke då detta beteende kan komma att överlappa med våra egna respondenters.

Play as Transgression: An Ethnographic Approach to Queer Game Cultures (2009) är baserad på en fortgående etnografisk studie om en HBTQ-gemenskap i MMORPG-spelet World of Warcraft. Efter att ha iakttagit och deltagit i diskursen i denna gemenskap menar forskaren Jenny Sundén att sexualitet kan vara en resurs för '*transgressive play*'. Ett sådant spelande innebär att agera emot den vedertagna spelaren, som generellt antas vara en heterosexuell man. Genom att spela spelet på sätt som inte förutsatts av utvecklarnas design kan HBTQ-individer genom att uttrycka aspekter som sin sexualitet synliggöra kulturella normer som berör dessa tidigare nämnda vedertagna spelare. Hon menar att hur HBTQ-personer spelar är viktigt för att förstå hur sexualitet blir betydelsefullt i spelkulturen – att denna typ av spelande är en form av rebell mot den dominerande synen på spelaren. Avslutningsvis påpekar Sundén att dessa queer-kodade gemenskaper inte tvunget kommer att förändra spelvärlden på djupet, men att där är användningsområden för dessa spelplaner som på betydelsefulla sätt kan synliggöra normer och förväntningar som formar vad spelgemenskaper är och vad de kan vara. Ur ett queerteoretiskt perspektiv är detta relevant för vår studie då den tittar kritiskt på hur HBTQ-gemenskaper befäster sig i spelvärldar och kan påverka synen på den vedertagna spelaren.

Nick Yee genomförde studien *Motivations for Play in Online Games (2006)*. Denna studie hade som syfte att ta reda på vad för anledningar en person har att spela olika former av MMORPG-spel. För att få svar på detta så skickades en enkätundersökning ut till de största serverna i fyra online spel (EverQuest, Dark Age of Camelot, Ultima Online, and Star Wars Galaxies). Över 3000 enkäter samlades in vilka låg som grund för att finna olika faktorer som motiverar en person att spela dessa spel. De tre största kategorierna som visade sig motivera till spelande var följande - prestation, den social aspekt och inlevelse. Resultatet visade att vissa spelare spelade för tävlingen och utmaningarna spelen erbjöd, andra spelade mer för spelens gemenskap och slutligen fanns det en del av spelarna som uppskattade berättelserna och världen som byggdes upp i spelet. Relevansen denna studie har för vår egen är vad som potentiellt motiverar individer att spela Final Fantasy XIV. Gemenskap är en av de största faktorerna som motiverade spelarna, vilket är ytterst relevant för vår tredje forskningsfråga.

5. Avgränsning

Denna studie ämnar att undersöka hur HBTQ-personer upplever och uttrycker sin egen identitet i MMORPG-spel. World of Warcraft har som det största spelet i genren redan blivit undersökt i tidigare forskning, och därför har vi valt att fokusera på en annan mer utforskad virtuell värld. Studien undersöker HBTQ-personer som spelar Final Fantasy XIV (FFXIV), vilket tillhör en av världens största spelserier. Spelet är även det andra mest prenumererade MMORPG-spelet på marknaden (finalfantasyxiv.com). MMORPG-spel är relativt ny mark att studeras, men är långt från utforskat. Många studier som utförts fokuserar på spelberoende, men har på senare tid även gått djupare på spelarnas egna upplevelser i det virtuella. HBTQ-rörelsen har däremot kommit i skymundan när det kommer till denna forskning, och det är därför något vi vill belysa. Vi har valt att endast fokusera på detta spel för att kunna få ett mer konkret resultat där spelets utformning, fördelar och begränsningar är desamma för alla deltagare. Studien tar inte hänsyn till heterosexuella personers spelupplevelser. Även om det hade varit en möjlighet så har urvalet avgränsats för att endast studera HBTQ-rörelsen för att få en klarare bild av hur dessa personer upplever sig kunna uttrycka sig bortom det heteronormativa som finns i den materiella världen. Vi

har inte heller valt att förhålla oss till några specifika kön, sexualiteter, etniciteter eller samhällsklasser. Studien har även utförts utan hänsyn till vart respondenterna kommer ifrån för att få tillgång till ett större urval och för att spelets utformning är densamma för alla deltagare oavsett vart de befinner sig.

6. Metod

Under denna rubrik kommer studiens metodologiska grund att presenteras. Avsnittet kommer att ta upp vilken metod som valts samt tillvägagångssättet inom denna metod. Vårt urval, etiska överväganden samt objektivitet kommer även att diskuteras i detta avsnitt och avslutas med att beskriva våra metoder för transkribering och analys.

6.1 Metodval

Denna studie utgår från kvalitativa metoder med fokus på en fenomenologisk ansats. Kvalitativa metoder har valts eftersom studiens syfte är att gå på djupet av individers egna subjektiva upplevelser, vilket kvantitativa metoder ej kan uppnå i samma utsträckning (Bryman 2011, s.371). En fenomenologisk ansats har i sin tur valts i syfte att kunna ge oss en djupare och mer nyanserad förståelse för dessa subjektiva upplevelser. Fenomenologi fokuserar på att utforska ett fenomen vilket alla i en grupp personligen upplevt för att forskaren sedan ska kunna beskriva en gemensam mening utifrån dessa upplevelser. Det huvudsakliga målet med den fenomenologiska studien är med andra ord att genom dessa upplevelser av fenomenet utvinna en universell essens som är beskrivande för upplevelsen (Creswell 2017, s.75). I denna studie har vi studerat hur HBTQ-personer upplever att de kan uttrycka sexualitet och könsidentitet i Final Fantasy XIV för att kunna finna essensen av detta. Under studiens gång är det viktigt att forskaren sätter sig själv i parentes (bracketing) för att frångå sina egna personliga upplevelser av det studerade fenomenet i syfte att helhjärtat fokusera på deltagarnas upplevelser och inte låta tolkningen av dessa påverkas. I enlighet med denna metod har semistrukturerade intervjuer utförts i syfte att komma åt deltagarnas egna upplevelser av fenomenet som annars skulle vara svåra att utvinna ur exempelvis en enkätstudie.

De upplevelser som samlats in har analyserats stegvis från signifikanta påståenden till bredare meningenheter och slutligen mer detaljerade beskrivningar av 'vad' och 'hur' deltagarna upplevde detta (Creswell 2017, s.77). Vi har valt att använda en tematisk analysmetod, vilket genom uppdelade teman gör insamlade data mer överskådlig och lättare möjlig att tolka på olika sätt (Braun & Clarke 2006, s.6).

6.2 Val av datainsamlingsmetod

För att besvara våra frågeställningar har vi genom HBTQ-grupper i FFXIV och Discord-grupper (ett chattprogram för spelare) med fokus på spelet funnit relevanta deltagare till studien. I samband med detta har tio stycken semistrukturerade intervjuer utförts (varav en var ett bortfall) för att ge oss en förståelse för upplevelsen av att uttrycka sexualitet och kön i spelet samt för att få en bild av den virtuella världen, kulturen och interaktionen mellan spelarna. Intervjuerna har skett utanför spelet för att minska risken för distraherande moment. Anledningen till att semistrukturerade intervjuer valts är för att behålla öppenhet för frågor och data som möjligtvis kan ha bortsetts från (Bryman 2011, s.415). Problematiken med denna metod är att forskaren inte till fullo kan förlita sig på att deltagarna ger ärliga och djupa svar på frågorna som ställs till dem. Detta kan bero på en rad olika anledningar, bland annat att deltagaren inte själv har reflekterat över eller kan känna igen sig i frågan, men ändå känner sig pressad att ge något form av svar som deltagaren tror att forskaren letar efter.

6.3 Empiriska instrument

Det empiriska instrumentet består av semistrukturerade intervjuer över röstchatt som utförts med hjälp av en intervjuguide (se bilaga 1). Denna intervjuguide inleds med bakgrundsfrågor och har sedan delats upp i tre teman baserat på våra forskningsfrågor. Frågor består av exempelvis "Upplever du att spelet ger dig verktyg och möjlighet att uttrycka dig själv?", vilket är kopplat till vår första forskningsfråga "Upplever HBTQ-personer att de kan ge uttryck för sexualitet och könsidentitet i Final Fantasy XIV?". Först ställdes mer allmänna frågor om respondenten och spelet i sig för att sedan ställa djupare frågor ju längre in i intervjun vi kom. Frågorna utformades med detta upplägg för att få en grundläggande förståelse för vem deltagaren själv är samt öka förtroendet mellan respondent och intervjuledaren (Bryman 2011, s.214). Semistrukturerade intervjuer valdes eftersom det ger oss möjligheten att flexibelt kunna ställa följdfrågor och ändra den ordning som frågorna ställs i baserat på vad respondenterna säger (Bryman 2011, s.415). Det kan även få intervjuerna att upplevas mindre som förhör och mer som riktiga samtal, vilket kan

skapa trygghet hos respondenterna. Av liknande skäl inleddes dessa intervjuer med mer allmänna demografiska frågor. Detta hjälper också att skapa ett bättre flyt under intervjutillfället. Intervjuguiden har blivit pilottestad i förhand och utfördes på samma sätt som de slutgiltiga intervjuerna. Pilottestet resulterade i uppskattning av tid och försäkrande oss om att det inte behövdes läggas till ytterligare frågor. Innan en intervju påbörjades blev respondenterna informerade om studiens syfte, samtycke och konfidentialitet både skriftligt och muntligt. Respondenterna hade även möjlighet att tillägga ytterligare tankar som inte togs upp under resten av intervjun.

6.4 Urval

Studiens urval är ett målinriktat urval, vilket innebär att de personer som har undersökts valts ut strategiskt baserat på att de är direkt kopplade till studiens forskningsfrågor och därmed är relevanta (Bryman 2011, s.392). För valet av intervjupersoner har dessa kriterier skapats:

1. De är spelare av MMORPG-spelet FFXIV.
2. De har uppnått level 30 och gjort sin första "*job progression*".
3. De definierar sig själva som HBTQ-personer.
4. De är 18 år eller äldre.

Kriterierna för detta urval är viktiga eftersom: 1) FFXIV är den virtuella värld som spelarna som ämnas att undersökas gemensamt befinner sig i. 2) Dessa spelare bör ha en viss erfarenhet av FFXIV för att försäkra oss om att de integrerats i spelets värld och kultur. Att uppnå sin första "*job progression*" (ett delmål i spelet) innebär att majoriteten av spelets mekaniker lärts ut och ett flertal timmar spenderats i världen. 3) Det är av vikt att dessa människor definierar sig själva som HBTQ för att kunna ge sanningsenliga och betydelsefulla svar. 4) Personerna som deltar ska själva kunna besluta sin medverkan och därmed vara 18 år eller äldre. Inget ålderstak har valts.

Som grundläggande utgångspunkt har respondenter hittats direkt i FFXIV genom spelets HBTQ-baserade grupper. Utöver detta har respondenter funnits i Discord-grupper som fokuserar på spelet. Anledningen till detta är att kunna nå en så stor och relevant population som möjligt. För att få ett bredare urval har det inte skapats ett kriterium för vart i världen respondenterna befinner sig, vilket innebär att de som deltagit i studien kommer från olika länder världen över.

6.5 Etiska överväganden

De grundläggande etiska principerna för kvalitativa studier är som följer: *Informationskravet*, *samtyckeskravet*, *konfidentialitetskravet* och *nyttjandekravet* (Bryman 2011, ss.131-132). Informationskravet uppfylls då vi informerat respondenterna om studiens syfte innan intervjutillfället. Ett informationsbrev om studiens syfte skickades ut till de som ville delta och lästes även upp muntligt innan intervjun (se bilaga 2). I den information som skickades ut togs det upp att deltagandet är frivilligt och möjligheten att avbryta medverkan när de själva ville fanns, vilket uppfyller samtyckeskravet. Vi har även informerat alla inblandade om att de är och kommer att förbli anonyma samt att de uppgifter som samlats in om enskilda personer inte kommer att delas med en tredje part. Detta innebär att konfidentialitets- och nyttjandekravet uppfylls (Bryman 2011, ss.131-132).

Studien har huvudsakligen skett över internet vilket innebär att vi måste ta hänsyn till ytterligare etiska överväganden. Fullkomlig anonymitet är inte möjligt att uppnå då datoriserad information potentiellt kan spåras tillbaka till den dator eller det nätverk som användes (Bryman 2011, s.614). Detta är ett problem som vi är medvetna om och har tagit hänsyn till under studiens gång genom att lägga speciell vikt vid att alltid hålla namn och övrig information dold och krypterad för att säkerställa att detta inte faller i händerna på någon som kan tänkas vilja spåra deltagarna. Alla deltagare har istället fått alternativa namn baserade på Final Fantasy-karaktärer. Samtidigt går det inte att veta om personerna som deltar i studien är de som de utger sig för att vara, vilket är en aspekt vi hade i åtanke under studiens gång. Att det inte fanns en belöning för deltagande kan ha inneburit att riskerna för falska personer minskat, men vi kan trots det aldrig vara mer än medvetna om bristerna som medföljer.

6.6 Objektivitet

Objektivitet handlar om hur vi som forskare har förhållit oss till undersökningsdeltagarna, om vi är för nära kopplade till forskningsämnet och om detta kan göra att resultatet blir annorlunda på grund av potentiell partiskhet - ett problem som existerar vid all kvalitativ forskning (Bryman 2011, s.371). Något som kontinuerligt upprätthölls av forskarna är epoche eller bracketing, vilket innebär att forskarna höll tillbaka sina egna personliga känslor och erfarenheter av fenomenet när studien utfördes. Detta gjordes för att komma med ett så färskt och opåverkat perspektiv av fenomenet som möjligt (Creswell 2017, s.78). För att hålla objektiviteten hög genomfördes ett "intercoder agreement", vilket innebär att den i forskningsgruppen som inte deltagit i en intervju

också utför en separat analys av transkriberingen som sedan jämfördes med forskarpartnerns (Creswell 2017, s.264). Under dessa separata analyser av transkriberingarna valdes även relevanta citat ut som sedan jämfördes. Med hjälp av detta kan en starkare reliabilitet för studien uppnås då jämförelsen ger en insikt om resultaten forskarna kommit fram till är desamma och därmed mer trovärdiga.

Studien har haft ett täckande perspektiv då vårt urval inte inriktat sig på ett specifikt land, men eftersom miljön inne i spelet är densamma oberoende av vart du befinner dig i världen så kan detta ses som en styrka för studien. Verktygen, spelmekanikerna och världen som spelarna tar del av är likadana oavsett om du spelar i Amerika eller Asien, vilket innebär att upplevelserna som dyker upp i dessa virtuella rum torde vara överförbara. Angående deltagarnas trovärdighet så är vi medvetna att vi inte kan säkerställa sanningsenliga svar, men med fördel av spridningen av deltagare och mängden överlappande upplevelser dessa delat med sig av så argumenterar vi att god validitet upprätthålls.

Avslutningsvis vill vi framföra potentiell partiskhet från forskarnas sida för att vara så transparenta som möjligt. En av studiens författare spelar aktivt Final Fantasy XIV och är en del av HBTQ-sfären, vilket å ena sidan har givit betydelsefull grundkunskap och en inkörspport till gemenskapen, men å andra sidan är vi medvetna om att detta kan ha påverkat exempelvis vår analys. Studiens andra författare har däremot ingen koppling till spelet och är en heterosexuell cis-man, vilket vi anser har fungerat som en motpol för att säkerställa ett mer opartiskt förhållningssätt.

6.7 Tillvägagångssätt

Studiens respondenter hittades direkt genom gemenskaper i Final Fantasy XIV och HBTQ-centrerade Discord-grupper med fokus på spelet. Universella meddelanden skickades ut i dessa grupper och efterfrågade personer som passade vårt specificerade urval. Intresserade personer kunde därmed kontakta oss diskret genom privata meddelanden utan att någon annan var medveten om det. Respondenterna delades upp mellan forskarna och ytterligare information i form av vårt informationsbrev delades med de som var intresserade av att delta. Tid och dag bestämdes mellan ansvarig forskare och respondent.

Intervjuerna utfördes över röstchatt i Discord och tog ungefär 45 minuter vardera. Innan intervjun påbörjades upprepades en genomgång av informationsbrevet och respondenterna blev tillfrågade om de förstod och godkände sitt deltagande. Intervjuerna utfördes semi-strukturerat

efter en intervjuguide som blivit pilottestad. Inga nämnvärda störningsmoment inträffade under intervjuerna. Respondenterna erbjöds ingen belöning för att delta i studien.

6.8 Transkribering

Transkriberingen utfördes individuellt av den som utfört intervjun. Detta gjordes för att det kan anses vara en fördel att forskaren som utfört intervjun kan ha en bättre uppfattning om mer nyanserade aspekter som uppkommit under intervjutillfället. Den som utförde intervjun kan ha uppfattat om någonting ickeverbalt kom fram, hade översyn vart intervjun var på väg och om någonting mer blev sagt efter inspelningen avslutades. Ingen utomstående person deltog i transkriberingsprocessen. Alla intervjuer utfördes på engelska och transkriberades således även på detta språk för att minska risken att betydelsen av det som sagts förvrängs eller försvinner på grund av översättning.

6.9 Val av analysmetod

För att analysera våra transkriberade intervjuer valde vi att använda oss av en tematisk analysmetod. Valet att utföra en tematisk analys baserades på att denna metod ger oss rika och överskådliga data från svaren och att vi genom uppdelandet av teman kan lägga fokus vid respondenternas egna upplevelser och finna essensen som kan framkomma av citaten. En tematisk analys ger oss även som forskare ytterligare möjlighet att tolka och komma fram till alternativa aspekter av vår insamlade data (Braun & Clarke 2006, s.6).

Baserat på våra forskningsfrågor samlades uttalanden som tydde på en gemensam upplevelse från transkriberingarna ihop för att skapa huvudteman. När huvudteman hade lokaliserats analyserades dessa uttalanden ytterligare för att kunna kristallisera flera underteman som tydligare beskrev respondenternas upplevelser. Om flera respondenter hade nämnt liknande verktyg eller handlingar för att uttrycka sexualitet som exempelvis "The Eternal Bond Ceremony" blev dessa egna teman. Detta blev i slutänden vårt analyschema (se bilaga 3). I enlighet med analysmetoden gick vi igenom citaten flera gånger för att säkerställa att de var baserade på deltagarnas egna upplevelser, var inom ramarna för studiens syfte och för att finna alternativa tolkningar av dessa.

7. Resultat och analys

I denna del kommer relevanta resultat för studiens syfte samt våra tolkningar av dessa att presenteras. Det kommer att behandlas integrerat för att få en mer övergripande koppling mellan resultat och analys samt göra texten tydligare för läsaren. Resultatet kommer att presenteras som utvalda citat som framkommit under våra intervjuer.

Våra respondenter beskriver genomgående hur Final Fantasy XIV kan användas som en plattform för att uttrycka sexualitet och kön och hur gemenskapen i spelet uppmuntrar till detta. Nämnvärt är även att bemötandet från andra spelare är övervägande positivt. Utöver gemenskapen så framkom det även att spelarens avatar är ett viktigt redskap för att uttrycka, uppträda och hävda sig i den virtuella världen.

Med intervjuerna och citaten som grund har följande teman tagits fram baserat på återkommande uttalanden; *avatarskapande*, *uppträdande*, *förlängning/frånkoppling*, *eternal bond* och *gemenskap*. Genom dessa teman ämnar vi finna essensen av respondenternas upplevelse i Final Fantasy XIV.

7.1 Avatarskapande

Majoriteten av respondenterna har gjort ett medvetet val när det kommer till skapandet och utseendet av sina avatarrer. Valen som de gjort i skapandet av sina avatarrer varierade utifrån egna preferenser, och många av spelarna visade en önskan att skapa en idealavatar utifrån sin egen självbild. Thordan beskriver sitt avatarskapande så här:

I actually tried my best to make my character look the way I might look in that fantasy world. [...] I have a more like brown or olive skin colour and I have black hair, so I try to mimic that in the game. The only thing that is mainly different is my eye colour, I have like really light blue eyes because that is my favourite colour. (Thordan, s.4)

Vidare beskriver Ravana hur avataren kan ses som både en representation och en idealbild av honom själv:

[...] I like to be sort of an ideal of what you would like to be in a world like this. [...] So it's a combination between my personality and my ideals. (Ravana, s.5)

Phoenix beskriver att hennes avatar är någon som hon skulle vilja vara:

[...] she is honestly someone I wish I could be. I don't want to strive for the unrealistic standards that she physically is, I mean nobody's got D-cup, no butt and a six-inch waist, but I wish I could have some of her confidence. (Phoenix, s.4)

I skapandet av sin egen avatar beskriver även Sophia hur det ger henne möjligheten att experimentera med olika aspekter av sig själv:

[...] it lets you experiment with different hair colours, different hair styles, different colours and highlighting [...] part of it is just an experiment for myself as well as seeing what works [...] (Sophia, s.5)

Alexander i sin tur förklarar hur specifika karaktärsdrag hos avataren kan förstärka uttrycket av ens egen sexualitet:

you can kind of present yourself, all I want to be is seen as this big muscly kind hyper masculine male versus like the Miqo'te which is like quote unquote 'twinkish'. I think there is definitely an aspect of the game that people can idealise how they look and to that express how they feel and want to be seen. (Alexander, s.2)

Skapande av en personlig avatar är grundläggande för att spelarna ska kunna interagera med varandra och den virtuella världen. Respondenterna har uttryckt att detta skapande är av ytterst stor vikt för deras upplevelse i Final Fantasy XIV. Utifrån vår analys finner vi att majoriteten av respondenterna väljer att grundläggande basera sin avatar på sig själva samtidigt som de försöker att skapa en idealbild av sitt utseende och sin personlighet. Thordan ger exempelvis sin avatar samma hudton som sin egen, men ändrar ögonens färg till sin favoritfärg. På liknande sätt har Phoenix givit sin avatar karaktärsdrag som hon anser vara åtråvärda såsom ett bättre självförtroende - någonting som hon önskar att hon kunde ha själv. Spelarna upplever således möjligheten att välja positiva aspekter och till och med ta bort negativa sådana när de skapar sina avатарer i spelet. Virtuella världar är således platser där en spelare kan inta en avatars karisma och identitet och därmed även förbättra sig själva bortom den fysiska världens gränser (Jacobsen 2010, s.264). Är man missnöjd med sig själv eller inte har möjlighet att uttrycka specifika karaktärsdrag i det riktiga livet kan spelvärldar som Final Fantasy XIV användas som en plattform för att spela ut mer önskade eller förtryckta aspekter av sig själv på ett positivt sätt.

Trots att många av respondenterna har valt att skapa avatarer som ser ut eller uppträder på sätt som bygger på idealiska bilder av dem själva så beskriver de en upplevelse av att det finns gemensamma aspekter som kvarstår. Vi fann att betydelsefulla karaktärsdrag för respondenterna såsom sexualitet och kön ofta delades med avataren medan utseende och personlighet var mer öppna för att experimenteras med. Trots att spelet har begränsningar då det till skillnad från kön inte är möjligt att välja sexualitet åt en avatar så har spelarna funnit kreativa sätt att göra detta. Genom olika kroppstyper har spelarna kommit att skapa avatarer som representerar sub-grupper i HBTQ-sfären såsom "twinks" - generellt attraktiva unga män med smal kroppsbyggnad och lite kroppshår.

Det sätt som avataren används för att representera både spelarens ideala och verkliga självbild används inom spelvärldens ramar som en typ av virtuell face-work. Respondenterna har arbetat fram bilder av sig själva som de upplever att de vill presentera för andra spelare i Final Fantasy XIV genom att välja specifika kroppstyper, frisyrer och kroppsspråk - allt för att få fram en så stark bild som möjligt (Goffman 1959, s.5). I den virtuella världen får spelarna dessa konkreta verktyg framlagt för sig och kan då lätt välja vad de vill visa och hur de vill visa det.

7.2 Uppträdande

Utöver det grundläggande utseendet presenterar avatarens närvaro i spelet respondenterna med möjligheten att uppträda inför andra med hjälp av kläder och gester. Flera av respondenterna beskrev betydelsen av kläder som ett verktyg för att uttrycka sin identitet vad gäller kön och sexualitet. Gester används i sin tur för att uttrycka mer direkta och stundtals skämtsamma representationer av detta. Ravana förklarar att detta inte heller bara är en liten del av spelet utan att slutdestinationen för många spelare genuint är att kunna skapa speciella klädstilar:

There is a saying going around the whole community where, because the end game right now is really hard raids, but there are people who say the true end game is glamour. [...] And yes, I think I as a lot of people take pride in getting a good outfit for your character. (Ravana, s.6)

Genom att klä upp sin avatar med olika kläder menar Garuda att hon kan uttrycka specifika drag av sin identitet, i det här fallet sin femininitet:

I personally love expressing my sexuality and gender through being extra feminine sometimes and I just love being able to dress up my character and make her super pretty (Garuda, s.2)

Den virtuella världen i Final Fantasy XIV är även en plats där plötsliga skiften mellan olika uttryck av kön och sexualitet är en möjlighet. Phoenix beskriver sina möjligheter för detta så här:

I use bright pink and colours like that because it is the one place where I feel like I can get away with either being this really girly girl, an extremely butch character or even something more neutral [...] (Phoenix, s.1)

När det kommer till att uttrycka sin sexualitet sker det ofta genom spelarens möjlighet att med sin avatar presentera olika gester för andra spelare. Thordan beskriver hur han använder detta för att exempelvis uttrycka sig kärleksfullt till sin partner i form av så kallade 'emotes' som är gester avataren kan utföra:

I can like blow kisses to my husband in game, we can embrace because we bought the married package where you get that emote. [...] As for expressing our character's sexuality that is more based on emotes I think. (Thordan, s.3)

Thordan beskriver även hur funktioner används av spelets gemenskap på sätt som de inte var menade att användas för att på ett kreativt sätt skapa nya gester som både genuint och lekfullt låter dem uttrycka sin sexualitet. Detta handlar specifikt om gester som möjligtvis inte skapades i den meningen men övertogs och tolkades åt ett mer sexualiserat håll - i det här fallet en referens till stripper pole dance:

[...] the Dragoon used to have this jumping manoeuvre where the Dragoon would jump up and like land on a pole and flip up. So, we would always joke around and do pole dances when we were gathering at a FC party [...] (Thordan, s.3)

Flera av respondenterna verkar vara eniga om att möjligheterna för att uttrycka sig själv genom kläderna som spelet erbjuder är många, men samtidigt påpekas det en upplevelse av att det finns begränsningar. Alexander berättar att det finns en efterfrågan på fler alternativ då spelare med kvinnliga avатарer har betydligt fler val än de som spelar som manliga. Han menar att detta framförallt beror på att många kläder är låsta för specifika kön:

I know there is a huge demand for male outfits [...] There are a lot of outfits that I feel like people would have fun dressing up in, or dressing their character up in. Especially if they weren't locked to a specific gender. (Alexander, s.3)

Det finns en vilja hos respondenterna att framhäva aspekter av sexualitet och könsidentitet vilket de väljer att göra genom olika gester och utsmyckning av sin avatar. Utsmyckningen sker först och främst i form av kläder och mode och är i större utsträckning en möjlighet för spelarna att uttrycka könsidentitet. Detta uppträdande är en form av intrycksstyrning som ämnar att säga någonting om spelarnas sociala status och vilka de är eller vill vara (Engdahl 2009, s.44). Spelarna väljer kläder de upplever är passande för att presentera sig själva. Phoenix exempelvis tycker om att visa upp en mer traditionellt feminin stil genom specifika klädesplagg och färger, men uppskattar även möjligheten att kunna uttrycka sig mer maskulint också. Valmöjligheterna upplevs vara många och det läggs tid, resurser och stolthet i att få till en önskad utstyrel.

Ur ett konstruktivistiskt perspektiv är identitet ett reflexivt projekt, alltid utvecklande och förbättrande, men är även en produkt av flera samhälleliga diskurser (Frisén & Hwang 2006, s.14). Spelarna letar konstant efter nya sätt att uttrycka sig själv på och experimenterar därför med nya stilar och identitetsuttryck. Våra respondenter konstruerar en egen identitet utifrån de verktyg som finns tillgängliga i spelet och med hjälp av den respons de får från sina medspelare. I likhet med Tajfel och Turners (1979) teori om social identitet tolkar vi att respondenterna uttrycker sig själva och interagerar med andra personer för att stärka sin identitet ytterligare även i det virtuella. Trots att Final Fantasy XIV beskrivs som en plats där kön och könsuttryck kan utmanas och experimenteras med så upplever våra respondenter en del begränsningar. Spelet i sig självt och spelarnas möjligheter att uttrycka sin könsidentitet är på många sätt låsta till en könsnormativ diskurs som baseras på en heterosexuell matris där manligt och kvinnligt har tydliga och direkta skiljelinjer (Ambjörnsson 2006, s.112). En avatar kan endast vara man eller kvinna och ett antal kläder och accessoarer är endast tillgängliga för det ena eller det andra könet. Flera respondenter nämner exempelvis hur de upplever att manliga avatarer är aningen hämmade då de exempelvis inte kan ha kjol eller andra traditionellt feminint kodade plagg på sig. På liknande sätt nämner de även under intervjuerna att många utstyrlar ser annorlunda ut beroende på kön och att de som är ämnade för kvinnor ofta visar betydligt mycket mer hud. Spelare uttrycker sig däremot inte bara genom att uppträda sina avatarer med kläder i den virtuella världen.

I Final Fantasy XIV finns även en spelfunktion där avataren kan utföra olika visuella rörelser, akter och gester. Exempelvis kan spelare ge varandra kramar eller klappa varandra på huvudet för att uttrycka mer fysisk affektion. Detta kallas för 'emotes' i spelet och agerar

ytterligare rekvisita för spelarna att uppträda för varandra. Detta underlättar för spelarna att undersöka, upptäcka och spela ut sig själva och sin sexualitet, något som de kanske skulle känna sig hämmade att göra i verkliga världen. Thordan nämner att han använder sig flitigt av dessa emotes, speciellt till sin man som han exempelvis blåser kyssar till i spelet. En annan respondent nämner även att det är med hjälp av dessa emotes som han kan bete sig lite mer flörtigt mot andra spelare, något som han lyfter fram med förtjusning. Spelarna använder även andra gester utöver emotes på kreativa sätt för att uttrycka sin sexualitet vilket tyder på att det trots spelets begränsningar finns möjlighet och vilja att utmana det heteronormativa och vara den man är och vill vara.

7.3 Förlängning/frånkoppling

Hur en spelare skapar sin avatar samt uppträder med den beror på om spelaren kan se sig själv i sin avatar eller om den är helt frånkopplad den verklighet spelaren själv lever i. Utifrån detta perspektiv framkom frågor om vilken utsträckning respondenterna använde sina avatrar och hur väl de identifierar sig med dem. Det visade sig att respondenterna ofta använder sina avatrar för att representera sig själva, eller en idé av sig själva, rent kroppsligt i den virtuella världen. Det finns däremot ett potentiellt djupare band mellan spelaren och avataren - en relation som vårdas i det fortgående spelandet. När spelaren lever sig in i den virtuella världen kan hen börja se sig själv starkare i avataren som styrs, men det upplevs även alltid finnas en distinkt separation dem emellan. Att skapa sin egen avatar hjälper spelaren att kunna införliva aspekter av sig själv i spelvärlden samtidigt som avataren upplevs vara något av en egen person. Alexander förklarar att genom skapandet av en egen avatar som han kan identifiera med, får han lättare att empatisera med den:

[...]it's sort of an extension because it's of your own creation and you are giving it a voice and life, so for me it's like this is part of me and also not part of me [...] you play the game how you want your character to look because you want to be able to identify with it and understand what they are going through. (Alexander, s.4)

Några respondenter berättade att de har fler avatrar som representerar olika aspekter av dem själva och presenterar alternativa personligheter. Garuda beskriver hur hennes alternativa avatrar skiljer sig åt och hur de på olika sätt kan representera och spegla hennes egen sexualitet:

I feel like some of them have their own sexuality, but some of them mirror mine. Like I have some characters that I feel would prefer girls and some I think would prefer boys. Just

because of who they are and what they sort of seem like to me. My main mostly mirrors me though, so. Her sexuality mirrors mine but not her personality. (Garuda, s.4)

Avataren används även som ett redskap för att i förlängning kunna överdriva karaktärs- och personlighetsdrag som anses vara positiva eller önskvärda. Lakshmi beskriver hur hon inte bara använder avataren som en spegelbild av sig själv utan även som en representation av personlighetsdrag hon själv önskar sig ha. Detta är personlighetsdrag som i sin tur presenteras mer uppskruvat i spelvärlden:

[...] it does help me express the personality I want have in real life. Like I want to be cheerful and bubbly and friendly, you know? I want to be very kind to people, but in real life I can't (laughs). Like I am very distant and cold and aloof- well not aloof, kind of apathetic. In the game I can be like the super bubbly friendly person. (Lakshmi, s.3)

På liknande sätt beskriver Thordan hur han införlivar sina egna personlighetsdrag för att på ett pråligt vis presentera dessa i spelet:

I am a little more flirtatious in the game, I like to be very charming in the game. (Thordan, s.4)

Lakshmi påpekar däremot att en som spelare inte tar med sig allt in i spelvärlden. Specifika drag väljs ut och förstärks medan andra lämnas kvar utanför spelet då det i slutänden handlar mycket om eskapism:

I don't take things from my real life into the game is because I go into the game to sort of escape what is going on in my real life. (Lakshmi, s.7)

Av våra respondenters upplevelse att döma uppfattar vi avatarer som ett förkroppsligande i den virtuella världen. Det är en representation som kan efterlikna spelaren själv utseende- och personlighetsmässigt eller vara raka motsatsen till detta. Det finns möjligheter i Final Fantasy XIV att skapa flera olika avatarer som spelaren i sin tur kan konstruera nya identiteter och personlighetsdrag åt, men de verkar generellt ha någon form av förankring till respondenterna själva. Tajfel och Turner (1979) menar att en individ kan bära flera olika identiteter baserat på var de befinner sig och vilka grupper de tillhör. Hur spelarna kan ha en identitet i den riktiga världen och samtidigt konstruera flera andra i den virtuella är en reflektion av detta identitetsskapande.

Hur spelarna kan välja bort aspekter av sig själva och förstärka andra för att skapa avatarer som representerar någonting de skulle vilja eller strävar efter att vara kan även säga oss någonting om hur identitetsskapande sträcker sig från den materiella världen och fortgår vidare i det virtuella. Genom att spela spelet som sin avatar skapar spelaren i interaktionen med andra en berättelse - ett narrativ. Giddens (1997) menade att en individs identitet är en form av reflexivt projekt som genom detta sammanhängande narrativ över tid skapar en betydelsefull bild av vem individen är. Vi tolkar utifrån teorierna och respondenternas upplevelser att avataren och spelaren har en mer betydelsefull koppling som inte kan brytas helt och hållet.

7.4 Eternal Bond

En funktion i Final Fantasy XIV som återkommit under intervjuerna är “The Eternal Bond Ceremony” - en tillställning som gör det möjligt för två avatarer att genom en klassisk giftermålsceremoni binda sig till varandra. Funktionen är inte bara tillgänglig för heterosexuella par och många av respondenterna påpekade hur detta är ett sätt för spelarna att kunna uttrycka sin sexualitet på ett positivt sätt. Alexander framför det så här:

[...] I definitely think it's very welcoming that you actually are allowed to marry whoever you want in-game. It's not actually limited to a traditional male-female marriage system that some games still have [...] (Alexander, s.2)

Friheten för två spelare att kunna ingå i samkönade äktenskap i spelvärlden kan även sträcka sig förbi den verkliga världens begränsningar. Thordan beskriver hur han och hans partner kunde ingå i ett symboliskt äktenskap i spelet innan det var lagligt i staten där de bor:

[...] we actually got married in the game before same sex marriage was legal here [...] Final Fantasy is a very important part of our lives and it was a way we could kind of symbolize our union together in the virtual world we had created in Final Fantasy. (Thordan, s.3)

Samtidigt som det beskrivs som en positiv möjlighet för samkönade par att uttrycka sin sexualitet så är det flera av respondenterna som förklarar hur det kan användas på ett mindre allvarligt och mer lekfullt sätt. Ravana säger att giftermålen ofta är “ostiga” och överdrivna:

I mean when you plan a wedding you always try to make it as cheese or as weird as possible with the options that they give you. (Ravana, s.4)

Men trots att anledningen till giftermål i spelet inte alltid framstår som genuin så påpekar Phoenix att det alltid finns två riktiga spelare bakom tillställningen och att det oavsett orsak kan vara betydelsefullt i syfte att uttrycka sexualitet och vänskap:

I think in Final Fantasy there is a lot of guys marrying guys, girls marrying girls, but it is more of the friendships and relationships behind it that I find to be beautiful actually. Because these are not just two random players getting together to do this for no reason, these are people who have actually formed these relationships, these bonds, and this is a way for them to commemorate it – to mark it as an actual thing in their lives. (Phoenix, s.2)

Att två spelare kan gifta sig med varandra i Final Fantasy XIV oavsett avatarernas kön upplevs vara en mer konkret och visuell möjlighet för respondenterna att uttrycka sexualitet. Detta representeras med exempelvis kläder och accessoarer, men även gemensamma uppdrag och en avslutande ceremoni som spelarna själva kan anpassa och bjuda in gäster till. Detta är en relativt unik och mångfacetterad funktion för ett stort MMORPG-spel. Historiskt och kulturellt är giftermål en heterosexuell företeelse, men genom att tillåta spelare att ingå i samkönade äktenskap kan dessa förskjutas och tänja på tidigare konventioner och gränser. Giftermålsceremonin blir således en performativ akt, en handling med bindande kraft, i det offentliga rummet som genom upprepning kan skapa förändring (Butler et. al. 2005, ss.99-100). Vi tror att heteronormativa värderingar kring sexualitet kan påverkas av detta inte bara i spelvärlden, men även utanför den. Respondenterna nämner återkommande att befolkningen i spelet upplevs som öppen och välkomnande, vilket potentiellt kan visa en sådan påverkan.

Thordan ville gifta sig i verkligheten, men det var inte lagligt för honom och hans fästman att göra detta i staten där de bor. Final Fantasy XIV gav dem däremot möjligheten att symboliskt göra detta i spelvärlden. De gifte sig i spelet innan de var gifta i den riktiga världen, vilket belyser hur virtuella världar kan sträcka sig förbi de samhällen och lagar som diskriminerar mot specifika grupper och individer. Thordans uttalande pekar på den övergripande heterosexuella dominansen i samhället och uppmärksammar därmed även homosexualiteten i den sexuella hierarkin. Heterosexualitet är standardiserad och ibland även något som påverkar lagar, och här är Thordans giftermål i spelet en chans att bryta traditionella normer och mer öppet visa sin sexualitet (Ambjörnsson 2006, ss.55, 112). Thordan var den enda respondenten som nämnde denna aspekt av giftermål i den virtuella världen, men vi anser det likväl viktigt att belysa i sammanhanget.

Utöver den mer seriösa anmärkningen om spelets giftermål tolkar vi det som att majoriteten av spelarna är lekfulla med idén om denna tillställning och har huvudsakligen bara kul med ceremonin - Ravana nämner exempelvis att de ofta försöker göras så 'ostig' som möjligt. Det nämns även hur vissa spelare är mer intresserade av de föremål som medföljer ceremonin än att visa ett genuint engagemang för varandra. Phoenix poängterar däremot någonting som vi tycker oss kunna se bland de andra respondenterna också - oavsett om det är seriöst eller ej så är det fortfarande alltid två spelare med en djupare relation som är närvarande. Dessa virtuella världar må vara fantastiska platser bebodda av individer som spelar alternativa bilder av sig själva, men det är likväl viktigt att minnas att det är riktiga människor bakom dessa bilder (Jacobsen 2010, ss.265-266).

7.5 Gemenskap

Respondenterna beskriver en förhållandevis positiv syn på sin upplevelse med andra spelare i Final Fantasy XIV. Spelvärlden framställs som en tillgänglig plats där HBTQ-personer lätt kan hitta andra likasinnade. Gemenskapen förklaras vara en viktig anledning till att spelarna känner sig benägna att vara öppna och uttrycka sin identitet. Sophia beskriver att gemenskapen utifrån hennes upplevelse är en plats där spelare är villiga att hjälpas åt och vara trevliga:

For me it's more the community. The community tends to be a lot nicer in general - friendly, more willing to help out. (Sophia, s.1)

Flera respondenter beskrev Final Fantasy XIV som en plats där de sällan, om ens någonsin, upplever sig utsatta på grund av sin HBTQ-status. Shiva förklarar det som en av anledningarna att hon kommer tillbaka till spelet:

And I think that's the only game that I never had any problem with, so to me that's quite a feat [...] that encourages me to stay, if people are nice to me. (Shiva, s.6)

Den generellt positiva miljön som frodats i Final Fantasy XIV beskrivs som en viktig faktor för respondenterna att själva vara öppna med sin identitet. Det görs även återkommande i jämförelse med andra MMO-gemenskaper som framställs som mindre välkomnande:

And I've just found it is a very nice community compared to some other MMOs that can get kind of toxic. [...] Well, it helps me be more open. If it was a more negative place I wouldn't be as open, but it is a positive place, so I can be myself. (Garuda, s.8)

Flera respondenter var eniga om att deras HBTQ-status var någonting som de kunde vara öppna med, men de förklarar däremot att de inte alltid vill skylta med det. Ravana förklarar att det oftast bara är någonting som diskuteras om det kommer på tal:

[...] if they ask I tell them. I don't introduce myself as in 'hey I'm Ravana i'm gay'. But if they ask I just tell them. (Ravana, s.8)

Shiva tillägger att det finns en tid och plats där det är mer eller mindre passande att prata om det:

[...] If I go in a dungeon I wouldn't scream that I am gay. But if someone ask me about that, yea sure I will tell them without an issue. I would not be outspoken about it but if anybody ask me or tells me about. (Shiva, s.5)

Med hjälp av den öppna atmosfär som infinner sig i spelet och dess vänliga virtuella samhälle så kan HBTQ-personer bilda egna sammansvetsade grupper som för vissa kan bli ett substitut för andra förhållanden i verkligheten. Alexander beskriver hur dessa kan ses som en "logisk" familj:

It feels kind of like family that you can actually pick. [...] but you have your biological family that you can't pick and then you have your 'real' family of people that you can relate with, that you can get along with, that you know are going to be there for you, like support you. My partner called it your logical family. Your real family versus your logical family. (Alexander, s.5)

Den positiva omgivning i spelet värdesätts högt och respondenterna försöker på olika sätt att upprätthålla detta då de upplever att det är en fristad för dem själva och andra i samma situation. Flera respondenter arbetar aktivt för att bibehålla denna standard:

You know, the last thing people want is a place where they feel excluded, oppressed, marginalized, harassed or anything like that, so I really try my best as a leader, and a person in general, to make people feel wanted and welcomed. (Thordan, s.6)

Respondenternas upplevelse av gemenskapen tolkar vi som en ytterst viktig anledning till att de spelar, och fortsätter att spela, Final Fantasy XIV. Alla respondenter talade positivt om interaktionen med andra spelare och uttryckte att de sällan, om ens någonsin, blivit behandlade på ett negativt sätt på grund av sin sexuella läggning eller könstillhörighet. De gånger då negativt bemötande nämndes under intervjuerna så var de även måna om att påpeka att detta endast var

enstaka individer som inte var representativa av populationen i sin helhet. Spelets positiva och hjälpsamma atmosfär tar istället fokus och verkar vara någonting som gruppen känner stolthet över och definierar dem som en gemenskap.

Stolthet och stark tillhörighet till spelets gemenskap tycker vi oss se som tydligast när respondenterna återkommande jämför Final Fantasy XIV med andra MMORPG-spel. Den egna gruppen framställdes som positiv, hjälpsam och trevlig medan grupper i andra liknande spel beskrevs i direkt motsatta termer. Framförallt jämförde de sig själva med populationen i det betydligt större World of Warcraft som de ansåg vara mer 'toxic' - ett uttryck som syftar till negativa spelare som sprider omotiverat hat mot andra. Genom att göra sådana fördelaktiga jämförelser med andra grupper förstärker våra respondenter en positiv social identitet (Tajfel & Turner 1979). Vi tolkar inte detta som en negativ vi-mot-dem-mentalitet, snarare så används jämförelserna som en positiv kontrast mellan vad gruppen vill och inte vill vara. Detta kan potentiellt resultera i att de önskade normer och beteende som respondenterna uttalat är någonting som lättare kan införlivas och strävas efter. Vi kan se tecken på denna strävan när våra respondenter uttrycker hur de själva betar sig i gemenskapen med andra.

Respondenterna upplever sig ta extra steg för att andra ska få ett så positivt bemötande som möjligt. Trots att spelet målas upp som en tolerant och öppensinnad plats så finner spelarna ett behov av att skapa mindre grupper specifikt för HBTQ-personer. Vi tolkar inte detta som en vilja att fly från andra spelare utan snarare en möjlighet för dem att hitta individer som förstår varandra och vad de går igenom i riktiga livet. Sådana grupper som riktar sig specifikt till utsatta individer kan vara en möjlighet att finna tillhörighet, säkerhet och frihet från diskriminering och fördomar. Detta kan skapa positiv förändring inte bara för individen själv, men även för gruppen som en helhet (Tajfel & Turner 1979). De här mindre grupperna, i likhet med spelets funktion för giftermål, tolkar vi som en möjlighet för spelarna att visuellt ta plats i den virtuella världen. Grupperna har sina egna namn och beskrivningar synliga för allmänheten, vilket kan leda till att dessa grupper på ett speciellt vis ger spelarna ännu en chans att uttrycka sin sexualitet och könsidentitet utan att behöva nämna det för någon annan direkt i skrift.

8. Diskussion

Syftet med denna studie har varit att undersöka hur HBTQ-personer upplever att de kan uttrycka sexualitet och kön i MMORPG-spelet Final Fantasy XIV. Vi ville få en klarhet över om spelets verktyg tillåter dem att uttrycka sin identitet och om bemötandet av andra människor i den virtuella världen hämmar dem från att göra detta eller ej. Nedan följer en diskussion kring vårt resultat, vår analys och potentiella aspekter som kan ha kommit att påverka vårt resultat. Avslutningsvis kommer vi att diskutera tankar inför vidare forskning inom ämnet.

Vi fann att avataren är det huvudsakliga redskap som spelarna använder för att kunna uttrycka sig själva. Utifrån våra intervjuer kunde vi tydligt se att respondenterna upplevde sig kunna uttrycka sexualitet och könsidentitet med hjälp av spelets funktioner. Vi fann däremot att avataren är oskiljaktig från spelarens förmåga att uttrycka sig och bör därför talas om i det sammanhanget. Utan avataren finns det inte möjlighet att exempelvis klä upp sig, uppträda med gester eller att gifta sig. Faktum är att avataren rent tekniskt är det som gör en spelares deltagande i världen möjlig och är spelarens fysiska representation i den virtuella världen. Alla respondenter antydde att de skapar avatarer som mer eller mindre efterliknar dem själva vad gäller utseende och personlighet. Däremot valde de aspekter av sig själva att förstärka eller dölja när de presenterade sina avatarer för andra spelare. I den virtuella världen kan de exempelvis vara mer utåtriktade än de skulle vara bekväma med i den riktiga världen. Detta är ett tydligt exempel på hur facework används flitigt i det virtuella (Goffman 1959, s.32). *'The presentation of self in the online world': Goffman and the study of online identities* av Liam Bullingham och Ana C. Vasconcelos (2013) visar på liknande sätt hur spelare i MMORPG-spel kan presentera bilder av sig själv efter tycke och skapa alternativa "personas" som mer eller mindre efterliknar spelaren. Vi drar slutsatsen att våra respondenter gör just detta då de fokuserar mer på att framhäva positiva aspekter av sig själva, men att det finns tydliga kopplingar mellan avatarens identitet och deras egen. Det stämmer även överens med vad Lukas Blinka (2008) upptäckte genom sin studie *The Relationship of Players to Their Avatars in MMORPGs: Differences between Adolescents, Emerging Adults and Adults*. I denna studie kom han fram till att det finns en band mellan avataren och spelaren oberoende av om de liknade varandra eller ej.

Från intervjuerna visar det sig att våra respondenter använder sig av en mängd olika funktioner i spelet som i samband med avataren gör det möjligt för dem att uttrycka könsidentitet och sexualitet. Essentiellt för denna upplevelse är möjligheten att kunna uttrycka detta genom kläder och accessoarer. Att klä upp sina avатарer i unika utstyrselar är någonting som vissa individer aktivt spelar Final Fantasy XIV för och är ett tydligt sätt för dem att uttrycka sin könsidentitet. Giddens (1991) nämner att kroppen inte bara är ett passivt objekt utan är en del av ett handlingssystem för att uttrycka sin identitet. Vi kan se detta när spelarna använder så kallade emotes och andra gester på kreativa sätt för att kunna uttrycka dessa aspekter av spelarens identitet. En annan uttrycksform är hur två spelare tillsammans kan ingå i ett partnerskap kallat "The Eternal Bond". The Eternal Bond som liknar ett riktigt giftermål markerar vi ger ett utmärkt utrymme för spelare att kunna uttrycka sin sexuella identitet då den genom en ceremoni och andra gåvor är en visuell representation av detta. Vi tolkar det i slutändan som att giftermålen i Final Fantasy XIV är ett ypperligt sätt för spelare att med visuella handlingar uttrycka sin sexualitet samt utmana och potentiellt skapa förändring av samhälleliga normer. Oavsett utsagda motiv att göra detta så verkar alla uppskatta möjligheten och uttrycker det som ett bra sätt att hävda sig på. Eftersom denna funktion med giftermål är relativt unik i sitt utförande så finns minimal forskning om detta, men det finns däremot forskning som lutar mot att spel kan användas som en tillflyktsort bortom den riktiga världens sociala gränser (Hussain & Griffiths 2008). I detta fall skulle det kunna innebära att kringgå den riktiga världens lagar för att gifta sig i den virtuella världen. Återkopplat till våra två första forskningsfrågor gav detta oss positiva resultat då vi fick svar på om och hur våra respondenter har möjlighet att uttrycka sig med hjälp av avataren och andra funktioner. Det finns däremot begränsningar som håller spelarna tillbaka.

All populärkultur är produkter av vårt samhälle och spelutvecklare tar således oundvikligen med sig aspekter av den riktiga världen in i världarna de själva skapar - i detta fall framförallt samtidens rådande könsnormer. Tidigare forskning pekar på att Final Fantasy XIV likt andra MMORPG-spel inte är fränkopplat den riktiga världens diskurser då spelutvecklarna och den virtuella världen de byggt är direkt sammanlänkade med dessa (Eklund 2011). Den virtuella världen i Final Fantasy XIV, likt den riktiga världen, är således en ytterst könsbinär sådan. De enda alternativen som står tillgängliga för spelaren är avатарer som representerar man eller kvinna och dessa uppträder enligt samhällets förväntningar. En manligt kodad avatar kan exempelvis inte ha kjol på sig och har generellt färre valmöjligheter när det kommer till att bära avslöjande

utstyrslar. Med andra ord ställs dessa positioner i direkt motsats till varandra kroppsligt och beteendemässigt vilket samtidigt förväntar ett heterosexuellt samband dem emellan (Ambjörnsson 2006, s.112). Att samkönade äktenskap i spelet var en eftertanke från utvecklarnas sida tyder ytterligare på detta. I studien *When I click "ok" I become Sassy – I become a girl'. Young people and gender identity: subverting the 'body' in massively multiplayer online role-playing games* utförd av Nic Crowe och Mike Watts (2014) argumenteras det att spelarna själva inte kan undgå att ta med sig kulturella och sociala normer vad gäller kön och könsuttryck, men att dessa utrymmen ger möjligheter för individer att trots begränsningar experimentera med detta. Vi fann på liknande sätt att kreativa spelare trots begränsningarna hittar sätt att uttrycka aspekter av könsidentitet och sexualitet genom exempelvis gester, avatarers kroppstyper, rollspel med mera. Tidigare forskning av Katherine Bessière, A. Fleming Seay och Sara Kiesler (2007) finner även de liknande resultat som tyder på att den virtuella världen potentiellt kan uppmuntra spelare att inta rollen som någon de önskar att vara trots begränsningarna som placerats på dem av spelutvecklarna.

Gemenskapen har visat sig vara en av de största anledningarna till att våra respondenter fortsätter att spela Final Fantasy XIV, vilket överensstämmer med Nick Yees (2006) studie som på liknande sätt visar att den sociala aspekten bland flera MMORPG-spel är vad som ger motivation till spelande. Gällande frågan huruvida våra respondenter upplever att bemötandet från andra spelare påverkar hur de kan uttrycka sig i spelet så fann vi i våra resultat att spelarna värnar om den öppna gemenskap de verkar ha lyckats skapa i Final Fantasy XIV. Respondenterna upplevde sig kanske inte benägna att uttrycka sin sexualitet i varje socialt möte, men vi fann att de inte upplevde någon negativ påföljd när de väl gjorde detta - snarare motsatsen då de kände att det var öppet och uppmuntrades. Den egna gemenskapen jämförs ofta fördelaktigt med andra spels gemenskaper på ett positivt sätt, vilket fastställer normer om hjälpsamhet, öppenhet och vänlighet. Vi tror att denna koppling till identiteten som "Final Fantasy XIV-spelare" i enlighet med Tajfel och Turners (1979) sociala identitetsteori stärker viljan hos spelarna att upprätthålla dessa positiva aspekter hos den egna gemenskapen. Chee Siang Ang och Panayiotis Zaphiris (2010) fann på liknande sätt att om spelarna kände sig tillhöra gruppen i ett MMORPG så ville de ytterligare sprida en positiv stämning.

Trots att gemenskapen i Final Fantasy XIV är en förhållandevis öppen plats för respondenterna att uttrycka sin identitet vad gäller kön och sexualitet så är många av dem

fortfarande delaktiga i mindre grupper specifikt för HBTQ-personer. Det upplevs däremot inte vara en flykt från den större gemenskapen utan snarare ett enkelt sätt att finna andra likasinnade individer med liknande erfarenheter. Vissa respondenter påpekade att dessa platser kan agera fristäder för HBTQ-personer i svårare situationer specifikt utanför spelet och att de ville använda dessa platser för att ge alla trygghet och betydelsefull närvaro i spelvärlden. Att göra synliga grupper specifikt för HBTQ-personer kan även ses som en form av transgressive play, ett sätt att gå emot den vedertagna spelaren som i det här fallet är heterosexuell och binär, som bygger för förändring av synen på vilka spelarna är. Jenny Sundén (2009) undersökte detta i tidigare forskning och hon menar att dessa grupper kan synliggöra kulturella normer och även på längre sikt skapa förändring av hur utvecklare i framtiden anpassar sina spel utanför dessa normer.

Vi tolkar dessa resultat som att andra spelares bemötande i allra högsta grad påverkar hur respondenterna uttrycker sig vad gäller sexualitet och kön. Atmosfären i spelet bidrar till en öppenhet för våra respondenter att prata om sig själva och vem de är i termer av sexualitet och kön. Det finns tillfällen då de väljer att inte prata om dessa aspekter av sig själva, men detta verkar bero mer på spelmekaniska orsaker snarare än en återhållsamhet att uttrycka sig.

9. Egna reflektioner

Idén till denna studie grundades i ett gemensamt intresse för videospel och en diskussion angående hur och varför individer väljer karaktärsdrag till sina avatarer i dessa spel. Vi uppmärksammade att HBTQ-personer kan uppleva sig förföljda i den riktiga världen och ville därför se om virtuella världar kan fungera som ett verktyg för att uttrycka sexualitet och könsidentitet på en säker plats. Istället för att begränsa vårt urval så valde vi att inte exkludera någon från HBTQ-sfären. Nu i efterhand tror vi att ett mer riktat urval på specifika grupper av detta spektrum hade givit oss ett mer fokuserat och tydligt resultat. Det kan lätt bli problematiskt att prata om sexualitet och könsidentitet i en och samma mening då dessa har olika stor betydelse beroende på vart individen ligger på detta spektrum. Vi anser däremot att vi lyckats separera och nyansera detta genom studien mycket tack vare våra öppna intervjufrågor.

Vår studie har även haft ett täckande perspektiv och inte bara fokuserat på ett specifikt land. Det positiva med detta är att vi har kunnat fånga en gemensam upplevelse i den virtuella världen som sträcker sig över landsgränser. Det ska däremot tilläggas att detta är ett västerländskt perspektiv. Vi upptäckte under en intervju att det finns potentiella skillnader av upplevelsen som kan härstamma från kulturella skillnader. Den som intervjuades är bosatt i Japan och det förklarades för oss att privatliv och övriga hobbies sällan går hand i hand. Privatlivet separeras exempelvis från spel- och sportaktiviteter för att lättare kunna fokusera på dessa aktivitetens syfte. Således är sexualitet, kön och övrig privat information något som sällan dyker upp i konversationer. Det skulle därför vara intressant för framtida forskning att undersöka hur denna upplevelse kan se annorlunda ut bortom den västerländska kulturen.

Genom studiens gång har vi upptäckt att icke-binära inte har mycket möjlighet att uttrycka sig i spelet baserat på dess könsbinära normer. Hur icke-binära förhåller sig till bristen av valmöjligheter som representerar dem i videospel skulle därför vara av stort intresse att undersöka vidare i framtida forskning.

Studiens respondenter bestod omedvetet av en majoritet individer som var öppna med sin HBTQ-status i den riktiga världen. Vi tror att våra resultat potentiellt skulle kunna se annorlunda ut om vårt urval bestod endast av personer som ännu inte kommit ut med sin HBTQ-status i den materiella världen. En studie som fokuserar specifikt på dessa människor och hur de upplever möjligheterna att uttrycka sig i videospel kan vara betydelsefullt för vidare forskning.

Referenser

- Ang, C. S., & Zaphiris, P. (2010). Social roles of players in MMORPG guilds: A social network analytic perspective. *Information, Communication & Society*, 13(4), ss. 592-614.
- Ambjörnsson, F. (2006). *Vad är queer?* Stockholm: Natur och Kultur.
- Bessière, K., Seay, A. F., & Kiesler, S. (2007). The ideal elf: Identity exploration in World of Warcraft. *Cyberpsychology & behavior*, 10(4), ss. 530-535.
- Blinka, L. (2008). The relationship of players to their avatars in MMORPGs: differences between adolescents, emerging adults and adults. *Cyberpsychology: Journal of psychosocial research on cyberspace*, 2(1):article 5.
- Bullingham, L., & Vasconcelos, A. C. (2013). 'The presentation of self in the online world': Goffman and the study of online identities. *Journal of Information Science*, 39(1), ss. 101-112.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006) Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), ss. 77-101.
- Bryman, A. (2011). *Samhällsvetenskapliga metoder* (2:a upplagan). Stockholm: Liber AB.
- Burr, V. (2003). *Social constructionism* (2:a upplagan). London; New York: Routledge.
- Butler, J., Rosenberg, T., & Lindeqvist, K. (2005). *Könet brinner!: texter*. Natur och kultur.
- Creswell, J. W. (2017). *Qualitative Inquiry & Research Design. Choosing Among Five Approaches* (4:e upplagan). London: Sage Publications.
- Crowe, N., & Watts, M. (2014). 'When I click "ok" I become Sassy—I become a girl'. Young

people and gender identity: subverting the 'body' in massively multi-player online role-playing games. *International Journal of Adolescence and Youth*, 19(2), ss. 217-231.

Engdahl, E. (2009). *Konsten att vara sig själv* (Upplaga 1:2). Malmö: Liber.

Eklund, L. (2011). Doing gender in cyberspace: The performance of gender by female World of Warcraft players. *Convergence*, 17(3), ss. 323-342.

Final Fantasy XIV Hemsida. (2018). Hämtad 6 maj, 2018, från <https://eu.finalfantasyxiv.com/>

Frisén, A., & Hwang, P. (2006). *Ungdomar och identitet*. Stockholm: Natur och kultur.

Giddens, A. (1991). *Modernitet och självidentitet. Självet och samhället i den senmoderna Epoken*. Göteborg: Daidalos AB.

Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. England: Penguin Books.

Goffman, E. (1967). *Interaction ritual: essays on face-to-face interaction*. New York: Anchor Books.

Holt, N. et al. (2015). *Psychology: the science of mind and behaviour*. McGraw-Hill Education.

Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2008). Gender swapping and socializing in cyberspace: An exploratory study. *CyberPsychology & Behavior*, 11(1), ss. 47-53.

Jacobsen, M. H. (Ed.). (2010). *The Contemporary Goffman*. Routledge.

Jagose, A. (1996). *Queer Theory: An Introduction*. New York University Press.

Rosenberg, T. (2002). *Queerfeministisk Agenda*. Stockholm: Atlas.

Sundén, J. (2009). Play as Transgression: An Ethnographic Approach to Queer Game Cultures. In *DiGRA Conference*.

Tajfel, H., & Turner, J. C. (1979). An integrative theory of intergroup conflict. *The social psychology of intergroup relations*, 33(47), ss. 74.

Ungdomsstyrelsens skrifter. (2010:2). HON HEN HAN *En analys av hälsosituationen för homosexuella och bisexuella ungdomar samt för unga transpersoner*. Stockholm.

Ungdomsstyrelsens skrifter. (2009). *Se mig! Unga om sex och internet*. Stockholm.

World of Warcrafts hemsida. (2018). Hämtad 6 maj, 2018, från <https://www.worldofwarcraft.com/>

Williams, D., Kennedy, T. L. M., & Moore, R. J. (2011). Behind the Avatar: The Patterns, Practices, and Functions of Role Playing in MMOs. *Games and Culture*, 6(2), pp. 171-200.

Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & behavior*, 9(6), pp. 772-775.

Bilaga 1: Intervjuguide

Bakgrundsfrågor:

What is your name?

When were you born?

What country do you live in?

What is your gender?

Sexual orientation?

Are you currently in a relationship?

What is your occupation outside of FFXIV?

How long have you been playing FFXIV?

What is so appealing to you about Final Fantasy XIV in particular?

- Compared to other MMORPG?
- **Upplever HBTQ-personer att de kan ge uttryck för sexuell- och könsidentitet i Final Fantasy XIV?**

Does your status as an LGBT individual have some connection to the appeal of FFXIV?

- If so, then what?

Do you experience that the game gives you tools and possibility to express yourself?

- To express sexuality / gender?
- Can you give examples of these tools and how you use them?
- Do you feel that something is missing there?

Do you experience that the way you express your sexuality / your gender in the game differs from how you express it in real life?

- If so – how?
- Do you experience that you can express and be open about your sexuality / and gender in the game?
- How? Why not?
- **Upplever HBTQ-personer avatarer som funktion för att kunna uttrycka sexuell- och könsidentitet i Final Fantasy XIV?**

What kind of avatar are you playing in the game?

- Race, looks, gender?
- Have you given the avatar some kind of backstory of your own?
- Does your avatar have a sexuality of his / her own?
- Why have you chosen these attributes for your avatar?

Is your avatar married to someone else? (Tänk på att i analysen komma ihåg hur personens egna civil status är)

So what does your avatar mean to you?

- Is he / she disconnected from you or is he / she an extension of yourself?

Is it important to you how your avatar looks?

- Why?
 - Is there something particularly important about the avatar?
- Why, why not?
 - What is important to you when you choose your avatar?

When you are playing as your avatar, do you experience that you are expressing yourself the same way as you would outside of the game?

- Why/Why not/can you give any examples?
- **Upplevs bemötandet av andra spelare ha en betydelse för hur HBTQ-personer kan uttrycka sexuell- och könsidentitet i Final Fantasy XIV?**

Do you play Final Fantasy XIV with someone you know outside of the game?

- If yes, do you feel this has an impact on how you express your sexuality and gender?

How social are you with other players in the game?

- Where are you most social?
- Where do you feel most comfortable of being social and open about yourself?
- Does your behaviour change depending on where you decide to socialize?

Are you open with your status as an LGBT-person in the game?

- Why / Why not?

Do you experience that your LGBT-status has an impact on how others treat you?

- Are you treated differently depending on the place - guild/linkshell/globalchatt?
- Do you have a positive example of how you are being treated?
- Do you have a negative example of how you are being treated?

Do you feel that this has an impact on how you express yourself in the game?

- How? Examples?

Avslutningsvis:

Do you feel that there is something that has been left out and you would like to add to this?

Would you like to go further into any of the previous questions and add something else?

Bilaga 2: Informationsbrev

Information regarding participation in an interview study about LGBT individual's expression of sexuality and gender in Final Fantasy XIV

Hello, we are two students working on a research study that will be the foundation of our thesis in Social Psychology at the University of Skövde. The purpose of this study is to investigate how LGBT players of the MMORPG Final Fantasy XIV experience the possibilities of expressing their identities of sexuality and gender in the game.

Participation in this study means that a personal interview will take place over the internet through voice communication. The interview is expected to be around 20-45 minutes. The interview in its entirety will be recorded and afterwards written out as text. Your interview and all material that is gathered will be treated with confidentiality which means that you as a participant will be unidentified and remain anonymous throughout and after the study. Your participation in this study is completely voluntary and you can cancel your participation at any time without further explanation.

The study is only meant to be used for educational purposes and will be presented as a written thesis at the University of Skövde. The participants of this study will be able to read the finished work if they so desire.

Thank you for your time and your participation. If you have any questions about this study or your participation you are welcome to send us a message:

David Kägu

B14davka@student.his.se

Bilaga 3: Exempel från Analysschema

Uttryck av sexualitet och kön		
External Bond Ceremony	Avatarskapande	Kläder och uppträdande
<p>Ravana: "In Final Fantasy you can get married for exemple. [...] but you can get married to actually who ever you like. Male-male couples, female-female couples are allowed, and ofcourse male-female couples."</p>	<p>Ravana: "I never wanted to take a female character cuz I like to be sort of like an ideal of what you would like to be in a world like this."</p>	<p>Ravana: "But they didn't want to be sexist so what they did they made skimpy clothing for male characters as well at the same time with the female character which I think shows humor but is also very impeccable cuz now everyone can dress how they want."</p>
<p>Shiva: "That's generally in a good manner. Because, it's a bit strange because I know a lot of non-LGBT players that do kind of, you know a lesbian marriage and stuff, even outside this game in particular, I think that this game is no different."</p>	<p>Ravana: I thought it was cool to be a, to have a tail and the cat ears but then it sort of got. I noticed a lot of gay people had the cat boys, that's what they called them, the cat boys and I decided I don't want to be the stereotypical gay so i'm just gonna pick something else and then I noticed that I Lalafells, which is the tiny race right. Lalafells have a lot of uhm. It doesn't matter what you put on them in clothing it always looks cute.</p>	<p>Ravana: "There is still some restrictions for exemple female characters are the only once being able to wear a skirt but I feel like it's not that big of a deal"</p> <p>"I feel like we are not quite there yet as a community, as a game community, but also not as a like you know a world community."</p>
<p>Garuda: "I am currently trying to find my lovely Elezen a wife. [...] I've always wanted to do the ceremony of bonding. I have attended a bunch, but I've never got to do one yet."</p>	<p>Ravana: "So it's a combination between my personality and my ideals."</p>	<p>Ravana: "There is a saying going around the whole community were, cuz the end game right now is really hard raids but there are people who say the true end game is glamour."</p>
<p>Thordan: we actually got married in the game before same sex marriage was legal here [...] Final Fantasy is a very important part of our lives and it was a way we could kind of symbolize our union</p>	<p>Ravana: "I like (x3) just looking cute cuz I'm, I mean lalafells are cute of themself and then the clothing makes them even cuter, also people to wear everything black to be cool or edge."</p>	<p>Ravana: "And yes I, I think I as lot of people take pride in getting a good outfit for your character."</p>