



**JMG – INSTITUTIONEN FÖR
JOURNALISTIK, MEDIER OCH
KOMMUNIKATION**

"HAR NI ÄNDRAT SENSITIVITY?"

SVT:s gestaltningar av gaming ur ett subkulturellt perspektiv.

**Christoffer Magnusson
Sebastian Pommer**

Uppsats/Examensarbete:	15 hp
Program och/eller kurs:	Medie- och kommunikationsvetarprogrammet
Nivå:	Grundnivå
Termin/år:	Vt/2024
Handledare:	Mathias Färdigh
Kursansvarig:	Malin Sveningsson

Abstract

Uppsats/Examensarbete: 15 hp
Program och/eller kurs: Medie- och kommunikationsvetarprogrammet
Nivå: Grundnivå
Termin/år: Vt/2024
Handledare: Mathias Färdigh
Kursansvarig: Malin Sveningsson

Sidantal: 49
Antal ord: 19 576

Nyckelord: SVT, Public Service, Media, Gaming, Gamers, Subkulturer

Syfte: Syftet med vår undersökning är att titta på hur SVT gestaltar gaming, och gamers, i deras TV-serier.

Teori: Undersökningen utgår från ett subkulturellt perspektiv då vi menar att mediernas gestaltningar av gamingkulturen har utgått ifrån den som en subkultur med särskilda, stereotypiska drag. Vårt arbete är således en uppdatering av relationen mellan media och gamingkulturen.

Metod: Vi har valt att göra en kvalitativ textanalys då det ger oss möjligheten att utröna detaljer i gestaltningarna vilket sammantaget formar mönster för hur SVT gestaltar gaming.

Material: Undersökningen utgick från 57 TV-serier som fanns tillgängliga på SVT Play under tiden för undersökningen och i 19 av dessa serier fann vi exempel på gestaltningar av gaming.

Resultat: Resultatet visar på att SVT återkommande visar upp vuxnas spelande som problematiskt medan barn i större utsträckning kan spela utan komplikationer. Dock fann vi vissa förbehåll då spelandet blev för mycket även för barn vilket ledde till komplikationer.

Vi fann också att SVT gjorde en tydlig skillnad mellan de som kallas för hardcore gamers och casual gamers, vilket vi menar är ett argument för att hardcore gamers kan anses vara en autentisk subkultur, åtminstone ur ett medialt perspektiv.

Förord

Vill tacka alla som har påverkats av arbetet med vår uppsats, främst nära och kära. Vidare vill vi tacka föreläsare och professorer på Göteborgs Universitet som gett oss grundförutsättningarna för att göra vår undersökning och som tålmodigt lett oss fram till detta arbete. Främst vill vi tacka vår handledare Mathias Färdigh för att med enkel hand stått ut med röriga tankar och stökigt teoribygande.

Executive summary

Our study is a qualitative textual analysis of how Sveriges Television (SVT) portrays digital gaming—something we refer to as just "gaming" in our research—from a subcultural perspective. We contend that there is an underestimation of gaming as a cultural sphere, and that the media contributes to this underestimation.

Today, the gaming industry is the world's largest entertainment industry, yet the prevailing image often reduces digital gaming to mere amusement. We argue that it is rather the fastest-growing cultural site, along with social media, and overlooking its risks and potential is an oversight.

Following an initial problem formulation, we explore how prior research has approached the phenomenon of gaming and provide an account of the academic status of subcultural research. Here, we observe a shift in perceptions towards gaming, with it becoming increasingly socially accepted. However, certain stereotypes remain strong, and few efforts are made to dismantle them. We also note a division within the academic community regarding subcultures; the dominant position of the Birmingham School was challenged in the 1990s, and today several diverse perspectives offer significant insights.

We have chosen to broadly embrace the idea of subcultures because we believe that a narrower approach might overlook certain interesting aspects.

In our study, we have chosen to focus solely on fictional TV series, thus excluding lifestyle programs, documentaries, or similar formats. This decision was partly a method to limit our scope and partly because there is scant previous research examining gaming within fiction.

The cornerstone of our analysis is a schema based on five concepts from subcultural theory: *style*, *marginalization*, *resistance*, *identity*, and *values*. Alongside a more descriptive part of the schema, we believe this provides a sufficient empirical foundation to address our two questions:

- How does SVT portray gaming and gamers?
- What does SVT's portrayals say about gaming as a subculture?

We reviewed 59 TV series on SVT Play—chosen based on availability and as a suitable gauge of the current situation—and focused solely on series produced in the 2010s and 2020s. In total, we identified 19 series where some form of gaming was portrayed, which forms the empirical basis of our analysis.

Our results are presented in four themes: a media marginalization of adult gamers, distinctions between hardcore and casual gamers, gaming as resistance, and identity—what constitutes a gamer on SVT?

The investigation reveals a media depiction of hardcore gamers as a more classic subculture, characterized by style indicators such as gaming headphones, but primarily linked to engagement and language use. The study also illustrates that when adults are depicted as gamers, it is often associated with a problem, minor or major.

We further suggest that hardcore gamers are frequently shown in conflict, or contrast, with something else, thereby engaging in a form of passive resistance.

Innehållsförteckning

1. Inledning	1
2. Bakgrund och tidigare forskning.....	3
2.1 Gaming	3
2.1.2 Ytterligare definitioner av gamers	4
2.1.3 Hardcore VS casual gamers.....	5
2.2 Subkulturer	6
2.3 Gaming som postmodern subkultur	8
2.4 Subkulturer och media.....	9
2.5 Sveriges Television och Public Service Media.....	10
2.6 Sammanfattning.....	10
3. Teori.....	12
3.1 Subkulturell teori	12
3.2 Postsubkulturell teori	13
3.3 Teoretiska begrepp.....	14
3.3.1 Stil	14
3.2.2 Motstånd.....	15
3.2.3 Identitet.....	15
3.2.4 Autenticitet	16
3.2.5 Värderingar.....	17
3.2.6 Marginalisering	17
4. Syfte och frågeställning.....	18
5. Metod.....	19
5.1 Materialinsamling och urval	19
5.2 Kvalitativ textanalys	21
5.3 Matris och analyschema	21
5.3.1 Matris	21
5.3.2 Analyschema.....	22
5.4 Validitet, operationalisering och reliabilitet.....	23
5.5 Generaliserbarhet.....	24
6. Resultat och analys.....	25
6.1 En medial marginalisering av vuxna gamers	26

6.2 Hardcore och casual gamers	29
6.2.1 Casual gamers	29
6.2.2 Hardcore gaming	29
6.2.3 Hardcore gamers.....	30
6.3 Gaming som motstånd	32
6.4 Identitet – vad är en gamer på SVT?	34
7. Diskussion	38
7.1 Resultatdiskussion	38
7.2 Reflektioner kring arbetet	41
7.3 Förslag på framtida forskning	42
Referenser	43
Referenser till serier och filmer	47
Bilagor	49
Bilaga 1: Matris	49
Bilaga 2: Analysschema	51
Bilaga 3: Kommentar.....	52

1. Inledning

Tänk dig att du är en oövervinnlig gudom som precis har misslyckats med att rädda universum. Du var nära på att klara det, och för en stund trodde du att det var så, men du hade missbedömt situationen, vilket ledde till att halva universums befolkning förintades. I efterföljande mörker famlade du, letade efter något som kunde hålla dig undan från din undergång, ditt *raison d'être* i eskapistisk form. Och du fann: tv-spel.

Scenen som beskrivs ovan är från *Avengers: Endgame* (2019) och det är asaguden Thor som tagit tillflykt till en avskild plats för att dränka sina sorger efter sitt misslyckande. Han har gått från att vara vältränad till att besitta en kraftig ölmage, han är konstant berusad och finner endast glädje i att aggressivt spela TV-spel online.

Thors sorg och misslyckande gestaltas här genom att han har blivit en *gamer*, med alla de stereotypiska attribut som under lång tid har färgat den allmänna bilden av vad det innebär att vara en person som spelar någon form av digitala spel.

Trots scener som den i *Avengers: Endgame* så har bilden av gamers förändrats över tid (Engelstätter & Ward, 2022). I dag är digitalt spelande mer socialt accepterat och har uppnått en högre nivå av inkorporering i mainstreamsamhället (ibid.).

Scenen med Thor ska uppenbart ha komisk effekt men säger samtidigt något annat, eller som Grossman (2002:54) uttrycker det: "[p]opular culture is the most sensitive barometer we have for gauging shifts in society's collective mood ...". Det Grossman menar är att genom att titta på populärkulturen så kan man få syn på rådande värderingar och normer i samhället.

Tanken på att Thor har blivit något annat kan osökt leda en in på tankar rörande subkulturer – samhällets ideologiska smolk i bägaren. När vi inledde vårt arbete slog vi ifrån oss tanken på att titta på gaming som en subkultur – vi ansåg att digitalt spelande blivit en aktivitet som alltför många ägnade sig åt – och vi hade också svårigheter med att se röda trådar eller de typiska, politiska incitament som i våra fördomar ofta kan kopplas till subkulturer. Det var först när vi läste in oss på postsubkulturell teori, och deras kritik mot det som brukar kallas för den moderna subkulturella teorin, som vi såg ett sätt att använda dessa teorier.

Vi vill mena att det finns en poäng med att använda sig av idén om gaming som en subkultur som grund för att ta temperaturen på hur allmänheten uppfattar gaming idag. En allt för generaliserande gestaltning, menar vi på, skapar en kulturell underskattning av gaming vilket försvårar både det kulturella samtalet och riskerar att skapa distans mellan public service och den växande gruppen gamers.

Digitala spel har under de senaste 30 åren vuxit enormt och har på många sätt revolutionerat hela underhållningsindustrin. Enligt Arora (2023) har de globala intäkterna av gamingindustrin vuxit sig större än film- och musikindustrin tillsammans. Få skulle nog höja på ögonbrynen vid ett uppvärderande av film, eller musiks påverkan på allt ifrån stil till livsstilar och vi anser att potentialen för gamingkulturen att göra det samma är väldigt stor.

Vårt intresse fastnade vid hur mainstreammedia, i vårt fall Sveriges Television (SVT), lyckas representera gaming som subkultur i sina tv-serier. I SVT:s uppdrag ligger det att deras program: ”ska präglas av demokratiska och humanistiska värden, folkbildningsambitioner, mångfald och kvalitet och det ska vara tillgängligt för alla oavsett förutsättningar och bakgrund” (Regeringen, 2024). SVT själva menar också på att de ska ”spegla befolkningens olika behov, intressen, perspektiv och åsikter” samt att ”alla ska känna igen sig i SVT:s utbud” (SVT, 2024).

Det finns en tydlig ambition av att visa upp en mångfald av perspektiv hos SVT men hur fungerar detta i praktiken i relation till aktiviteten gaming? Och kan detta eventuellt säga något om mainstream medias förhållande till subkulturer i allmänhet?

Vi anser det relevant att titta på just fiktion, i detta fall tv-serier, då vi menar att det säger något om oss som människor. Harmon (1983:4) menar att studera populärkultur är att ”study what we are as a people as well as what we as individuals absorb from the culture at large”.

Vår undersökning är en kvalitativ textanalys som med hjälp av begrepp från den subkulturella teorin undersöker om, och hur, SVT gestaltar gaming som subkultur.

2. Bakgrund och tidigare forskning

I detta kapitel kommer vi att försöka ge en övergripande bild av forskningsläget för gaming och subkulturer, presentera hur forskningen ser ut gällande mediernas relation till subkulturer samt redovisa för SVT:s roll som public serviceaktör.

2.1 Gaming

Att kategorisera gaming i dagsläget är komplicerat eftersom det finns många aspekter som faller in i begreppet. Muriel och Crawford (2018) menar att det är svårt att diskutera gaming som en enda kultur. Skillnaderna är stora när det gäller vilka spel man spelar, hur man spelar dem och var. Samtidigt argumenterar de för att det sker en sammanfogning eller institutionalisering av gamingkulturen utifrån praktiker, erfarenheter och värderingar, vilket gör att det finns en poäng i att definiera gaming som en kultur.

Shaw (2010) angriper frågan genom cultural studies och synen på kultur, med fokus på makt – vem som får tala, vem som är tyst och vem som representeras. Många studier har undersökt vilka som spelar och vilka som kan kategoriseras som gamers, men svaret är inte alltid självklart. Williams (2006) förklarar att stereotypen av gamers länge har varit isolerade, bleka pojkar som sitter i en mörk källare och frenetiskt knappar på ett tangentbord. Detta är en tämligen extrem stereotyp, men Shaw (2010) menar i sin studie att detta inte längre är den enda definitionen av gamers. Shaw (2010) undersökte hur gamers har rapporterats om i nyhetsartiklar och visade att det finns en vilja hos dagstidningarna i USA att förändra den föråldrade gaming-identiteten.

Även Williams (2003) har undersökt hur tv-spelande har gestaltats i USA genom nyhetstidningar. Studien visade hur tv-spel presenterades från dess barndom på 1970-talet till 2000 då artikeln publicerades. Ursprungligen sågs tv-spelande som en möjlighet för vuxna affärsmän att hantera ilska eller tristess efter jobbet genom att ta kontroll över exempelvis ett stridsflygplan som skjuter asteroider. När tv-spelandet blev främst populärt hos barn under 1980-talet uppstod en skam hos vuxna att spela tv-spel. Nyhetstidningarna började mer och mer gestalta tv-spelandet som något som de vuxna inte förstår till skillnad från barnen. Denna skamkänsla tog sedan steget från nyhetstidningarna till verkligheten. Ett citat från en "Time"-artikel exemplifierar detta med en jurist som spelar tv-spel men känner skam kring det: "I'd really rather you didn't use my name. This is my secret place. It would drive my wife crazy. I really don't come here very often" (Skow, 1982).

Vidare förklarar Williams (2003) att en förändring började ske i början av 1990-talet där vuxna fann möjlighet att "komma ut ur videospelgarderoben". Troligtvis berodde detta på att yngre journalister började skriva om tv-spelande i nyhetstidningarna. Detta ökade kraftigt i slutet av 1990-talet, och vuxna fann återigen tv-spelande njutbart. Williams (2003) noterade

också att färre artiklar nämnde ålder – procentuellt sett – vilket möjligen innebar att tv-spelande under 1990-talet inte var lika ålderskodat som tidigare.

Förändringarna av gaming-identiteten som Williams (2003) redogör för visar att stereotypen är under ständig förändring. Shaw (2010) förklarar att rapportering i dagstidningar om en mer diversifierad gaminggrupp resulterar i en mer diversifierad grupp som spelar. Många artiklar erkänner att tv-spel har blivit mer mainstream. Det antyds vidare att en sanningsenlig gamer-identitet håller på att förändras, men inte utmanas. Nya definitioner av gamingkultur används sällan för att ifrågasätta den konstruerade stereotypen av unga ensamman.

Studier som undersökt hur allmänheten ser på gamers visar att stereotypen fortfarande är relativt negativ. Kowert, et al. (2013) undersökte hur deltagare själva såg på gamers men även hur de trodde att andra såg på dem, det vill säga vilka stereotyper de ansåg vara mest framstående. Resultatet visade att det fanns en konsensus kring hur deltagarna upplevde stereotypen av gamers, men deras egna tankar varierade desto mer. Den upplevda stereotypen var genomgående negativ, vilket Kowert, et al. (2013) hävdar är en konsekvens av hur media representerar stereotyper och validerar sociala gruppers uppfattningar om dem. De negativa stereotyperna inkluderade bland annat uppfattningen att gamers var opopulära och lata. Att deltagarnas egna tankar inte helt överensstämde med de uppfattade stereotyperna berodde troligtvis på att många individer i viss mån är motvilliga att uttrycka negativa stereotyper om andra (Kowert, et al., 2013).

2.1.2 Ytterligare definitioner av gamers

Jenkins (2005) förklarar att digitala spel uppkom under en tid hos den amerikanska ungdomen där de hade mindre tillgång till utrymme och lek i den riktiga världen. Teknologin svarade på det här genom att bidra med underhållning till en generation barn som spenderade en större del av sin fritid hemma. Vidare förklarar Jenkins (2005) att de traditionella aktiviteterna som unga pojkar utför utomhus gjordes i stället digitalt i form av video-spel, vilket utgjorde mer möjligheter för ”upptäckande lek” än vad som hade gjorts annars.

Det här var även ett sätt för unga att skapa ett slags motstånd och som Wearing, et al. (2022) uttrycker det ”Gaming as deviant leisure and resistance” – eller gaming som avvikande fritid och motstånd på svenska. Med detta menade Wearing et al. (2022) att även fritidsaktiviteter, är en typ av motstånd mot de krav som samhällets normer och rutiner ställer på individen och just gaming blev tidigt en lockelse för unga genom dess association till risktagande, regelbrytande och makt. Aspekten av makt ekar vad som tidigare redogjorts av Williams (2003) förklarande av tidiga gamers i form av vuxna affärsmän som spelade för att själva känna att de var i kontroll efter stressiga arbetsdagar. Liknande kan ses hos spelande barn där gaming är ett sätt att bryta sig loss från pressen av föräldrar, lärare och andra typer av auktoriteter (Wearing, et al., 2022).

Tv-spelande har alltid öppnat upp för möjligheter för avvikande beteende och motstånd, allt från att bryta spelets regler genom att använda sig av olika former av fusk eller moddar eller helt enkelt genom att spela spel som tillåter användaren agera på ett sätt som avviker från vanliga livet, som till exempel skjuta civila i *Grand Theft Auto* eller dränka sina fiktiva grannar i ett spel som *The Sims* (Wearing, et al., 2022).

Ytterligare definitioner av gamers kan ses som hur Brock & Johnson (2022) förklarar ”Craft consumers”. Författarna argumenterar att forskningen kring gamingkulturen saknar diskussionen av dess hantverk. Det vill säga kunskapen och erfarenheten som visar sig i konsumtionen av gaming. Brock & Johnson (2022) argumenterar att hanterandet av en tv-spels kontroll kan liknas vid andra typiska hantverk som matlagning och trädgårdsarbete. Att manipulationen av den symboliska meningen av produkter görs för att skapa identitet. I fallet av spel argumenterar de för att gamers genom sin kreativitet själva övervinner och bemästrar hindren som spelskaparna har satt upp för dem.

2.1.3 Hardcore VS casual gamers

Gamers kan med fördel delas upp i två läger: hardcore och casual gamers. Det är inte alltid en lätt uppdelning att göra och omdefinieringar sker hela tiden. En individ som spelar spel känner med stor sannolikhet någon slags entusiasm kring det oavsett hur dedikerad de är till gaming som en kultur. Meikle (2013) beskriver att casual gamers spenderar mindre tid på spelande och i stor utsträckning bara spelar ett spel, en speltyp eller särskild spelgenre. Till skillnad från en hardcore gamer som omfamnar gaming kulturen helt och hållet och i många fall är involverad i flera sociala aspekter inom gaming både online och offline. Men främst är en hardcore gamer mer eller mindre helt dedikerad till de spel eller spelen de spelar. Enligt Meikle (2013) är det hardcore gamers som etablerar och försvarar hierarkierna inom subkulturen och således är en del av att dela ut subkulturellt kapital.

Ytterligare en definiering av en hardcore gamer är deras passion till spelande (Meikle, 2013). Passionen kring ett spel leder till att en kunskap utrönas. Den här kunskapen kan ta form i själva tekniken i spelandet men den tar inte minst form i deras språkbruk. Thornton (1995:27) förklarar att subkulturellt kapital förkroppsligas genom att vara ”in the know” – att använda olika begrepp och slang på ett naturligt sätt och utan att låta för påtvingat. Vidare byggs en subkulturell hierarki som baseras på vem som har mest subkulturell kunskap (Thornton, 1995:29). En hardcore gamer värderar och uppskattar mediet på så sätt att de ackumulerar kunskap om spelen de spelar. Att uppvisa den här kunskapen är att söka accepterande hos andra autentiska medlemmar i subkulturen (Meikle, 2013).

2.2 Subkulturer

Under 1970-talet så utförde den så kallade Birminghamskolan forskning om sub- och ungdomskultur som kom att bli revolutionerande och som än idag har starkt fäste i forskningsvärlden. Det var framför allt två verk som kom att bli definierande: Hall & Jeffersons *Resistance Through Rituals: Youth Subcultures in Post-War Britain* (1976) och Dick Hebdiges *Subculture: The Meaning of Style* (1979).

Fokus var på ungdomskulturen och hur ungdomar från arbetarklassen utövade motstånd mot den rådande kulturen genom stiluttryck och starka antipolitiska idéer (Hodkinson, 2002).

Sedan dess har idén om subkulturer, och dess fokus på strukturella mekanismer, tydligt kopplat till neo-marxistisk forskningstradition, kritiserats från flera håll där den huvudsakliga kritiken har legat i Birminghamskolans fokus på just strukturer och där individerna inom subkulturerna negligerats (Bennet, 1999).

Detta har lett fram till ett flertal tankemodeller för hur man kan analysera subkulturer där ett postmodernt perspektiv anlagts och där fokus flyttats från gruppen till individen och dess möjligheter inom gruppen, och möjligheten att flyta mellan olika grupper. Vi har dels Muggletons (2002) idé om postmoderna subkulturer som tangeras av två liknande tankemodeller: *neo-tribes* (Maffesoli, 1996) och *subcultures of consumption* (Schouten & McAlexander, 1995).

Det postmoderna perspektivet på subkulturer definieras dels av reaktionen på Birminghamskolans marxistiska fokus på struktur och det essentialistiska tänket som det bar på (Hall, 2006), dels av att postmodernitet som tankegodis blev allmängiltigt. Muggleton (1997) var en av kritikerna till Birminghamskolan förhållningssätt till subkulturer och valde att presentera en idealtypisk kategorisering av modernitet (vari man kunde placera Birminghamskolans tankeplats) kontra postmodernitet:

MODERN

Group identity
Stylistic homogeneity
Strong boundary maintenance
Subcultural provides main identity
High degree of commitment
Membership perceived as permanent
Low rates of subcultural mobility
Stress on beliefs and values
Political gesture of resistance
Anti-media sentiments
Self-perception as authentic

POSTMODERN

Fragmented identity
Stylistic heterogeneity
Boundary maintenance weak
Multiple stylistic identities
Low degree of commitment
Transient attachment expressed
High rates of subcultural mobility
Fascination with style and image
Apolitical sentiments
Positive attitude towards media
Celebration of the inauthentic

Även Hodkinson (2002) har reagerat på Cultural Studies något statiska blick när det kommer till subkulturer. Hodkinson pekar på, genom sin etnografiska studie av personer inom gothkulturen, att subkulturer idag bär på starkare drag av rörlighet inom olika subkulturer och att de inte är bundna på samma sätt av spatiala begränsningar, eller klasstillhörighet (2002:20;25–27)

Det finns två andra teorier rörande mindre, sociala grupperingar som vi anser vara relevanta att ta upp: *neo-tribes* och *subcultures of consumption*. Vi väljer att lyfta dessa för att visa på att det inte är med självklarhet som vi placerar gaming som en subkultur och det råder inte någon konsensus i forskningsvärlden om *vad* gaming är: en fritidsaktivitet (Wearing et al., 2022), konst (Parker, 2018) eller ett hantverk (Brock & Johnson, 2022)?

Bennet (1999) presenterar en omfattande sammanfattning av kritiken rörande subkultur som ett sociologiskt ramverk att utgå ifrån. Han menar bland annat att subkultur som begrepp blivit omfamnat av medier som använder det som ett ”catch-all” begrepp, vilket förringar de rörliga delarna i analysen av sociala grupper och att subkulturer, som koncept, innebär att samhället består av hårda gränsdragningar och sociala kategoriseringar, vilket är svårt att påvisa rent empiriskt (Bennet, 1999:605).

Bennet (1999) vill snarare lyfta upp *neo-tribes* som ett alternativ när man studerar grupper, i detta fall och som i många andra fall så handlar det om ungdomar.

Neo-tribes, en populärinsering av Michel Maffesoli begrepp *tribus*, bär på liknande tankar som idén om postmoderna subkulturer (Cova et al., 2007:5). Emfas läggs på att vi är alla deltagare av många små stammar som snarare definieras av det sociala samspelet, eller behovet, snarare än av de kulturella upplevelser som vi delar (ibid). Skillnader görs också i kravbilderna på deltagande och möjligheterna till förflyttningar inom olika stammar vilket knyter an till det postsubkulturella perspektivet hos exempelvis Hodkinson (2002).

När det kommer till just gaming så är det av intresse att kort redogöra för *subcultures of consumption*. Mielke (2013) menar att man med enkelhet skulle kunna placera gaming som en subculture of consumption med argumenten att det är en grupp som har svaga gränsdragningar och som knyts samman av konsumtion, i det här fallet digitala spel. Som begrepp, eller analytisk kategori som de själva kallar det, myntades *subcultures of consumption* av Schouten & McAlexander (1995) och innebär: en självvald grupp där deltagandet bygger på konsumtionen av en särskild produktkategori, varumärke eller konsumtionsaktivitet.

Vidare finns det andra typer av sociala grupperingar som i många fall överlappar, eller liknar, de definitioner av subkulturer som forskare tenderar att använda som ramverk i sina arbeten. Allt ifrån livsstilar till gäng och fankulturer bär, definitionsmässigt, på liknande drag och Haenfler (2014:22) menar att det är omdebatterat bland forskare i hur man delar upp det. Vi väljer, och argumenterar för längre fram, att ta ett brett grepp om subkulturer för på så sätt försöka fånga upp ett flertal olika aspekter som kan vara relevanta.

2.3 Gaming som postmodern subkultur

Meikle (2013) hävdar att gaming inte kan kategoriseras som en subkultur på samma sätt som de klassiska exemplen; goth och punk. Där det finns en homogen identitet och mer tyngd utkrävs av politisk aktivism och motstånd. På samma sätt värderas subkulturellt kapital högre av de mer traditionella subkulturerna, som Johansson (2017) förklarar ofta finns i form av äldre mer erfarna medlemmar.

Postmodernismen har beskrivits som förfallandet av hierarkier och gränser mellan olika klasser i samhället, inom kulturen innefattar det att kulturella produkter av olika slag alla genomgår samma process av inkorporering i samhället (Moore, 2004). En postmodern utgångspunkt till subkultur beskrivs av Muggleton (2000). Den postmoderna subkulturen är mer flytande och följer inte den traditionella uppfattningen av subkulturer. Muggleton (2000) lyfter fram ett flertal aspekter som särskiljer postmoderna subkulturer från den traditionella subkulturen, se sid 6, vilket varit avgörande för vår ingång till att titta på subkulturer då vår tidigare uppfattning av vad som kan definieras som en subkultur var mycket snävare.

Gamers har ett konsumentbaserat ursprung och definieras av användandet av digitala spel i olika grad. I vilken mängd konsumtionen sker skiljer sig från individ till individ, den skillnad som vi redogjorde för under hardcore och casual gamers. Variationen i engagemanget kring gaming är ett argument för att gaming skulle kunna ses som en postmodern subkultur, utifrån Muggletons definitioner, men även det faktum att gaming är gränsöverskridande och att det är lätt att bara börja spela.

Vidare kan dess flexibilitet vara en styrkande faktor för att kategoriseras som en postmodern subkultur, gränserna för vad som innefattar en gamer är relativt svag, i många fall kan det förknippas med något negativt. Gamer som identitet har fortfarande kvar stereotypen av unga ensamma män, enligt Shaw (2010) är det sällan att de som inte infaller i stereotypen vill identifiera sig som en gamer, även om deras gamingbeteenden och rutiner är identiska. I mer traditionella subkulturer som exempelvis punk, där ”medlemskapet” i subkulturen till synes är permanent och något som visas upp med en viss stolthet – som i Muggletons (2000) studie där författaren intervjuade en punkare som påstod sig vara punkare ”through and through” och har varit det i otaliga år. Jämför man med gaming som en subkultur så kan deltagandet ses som mer flytande, det vill säga att det dels kräver mindre för att delta – digitala spel finns i dag i allt från konsoler och datorer till telefoner eller direkt i din TV – men även det faktum att du kan vara en gamer och tillhöra ett flertal andra subkulturer samtidigt.

Som tidigare nämnt är det svårt att begränsa gaming som bara en sak, utan digitala spel innefattar en mängd olika genrer inom sig. Varje genre och tillhörande spel har sina egna grupper av hängivna fans som tillsammans skapar kluster av subkulturer. Brock & Johnson (2022) argumenterar att gamers uttrycker sin kreativitet och skapar en identitet genom hur de spelar spel. Dessa uttryck kommer i form genom kunskap, skicklighet och passion till just de spelen de spelar. Den här typen av variation i identitet och uttryck är ytterligare något som

Muggleton (2000) exemplifierar i sitt jämförande av postmoderna subkulturer och den icke-postmoderna motsvarigheteten och faller in i den förstnämnda.

Muggleton (2000) visar även på att postmoderna subkulturer sällan förenas genom politiska åsikter. I Ho (2022) studie påvisas det att politisk ideologi kan ha betydelse för vilket spel de spelar. Men vilka de spelar med, hade enligt Lundmark (2015) inga politiska anledningar. I deras studie som undersökte gamers i MMORPG-spelet *World of Warcraft*, argumenterade författarna att då det inte fanns några face-to-face interaktioner spelar sociala ”signaler” mindre roll och vidare politiska åsikter för vilka de spelar med och för att skapa tillit mellan spelarna. Detta kan mest stor sannolikhet appliceras på gamers generellt, särskilt de som spelar tillsammans med andra spelare och vidare ett argument för att klassificeras som en postmodern subkultur.

2.4 Subkulturer och media

Relationen mellan (mass)media och subkulturer är en komplex och omtvistad fråga som sträcker sig från mediernas roll i relation till skapandet av innehåll till, enligt Hebdige (2002:93), hur mediernas omformulering av subkulturen bidrar till att subkulturen i fråga tas upp av det som vi lite slarvigt kan kalla för mainstreamsamhället.

Då Hebdige menade på att mediernas roll var som viktigast i just slutskedet så vill Thornton (1995) peka på att media faktiskt hade större roll att spela än så, bland annat så hävdade hon att mediernas roll var viktig för både kommunikationen mellan deltagare i subkulturen och för att skapa en enhetlig bild av subkulturen utåt (Thornton, 1995).

Williams har en något mer nedslående uppfattning om mediernas makt:

The news media still frame youth troubles – a school shooting, a protest turned chaotic, a fight among groups of local youths – through narrowly defined images that often provide spurious attributions to the people involved. Such images facilitate a dominant definition of the situation within which subcultural participants are reduced en masse below their lowest common denominator. The extreme actions of the few are cast broadly and inclusively to capture everyone who could be associated. (Williams, 2011:112)

Mediernas roll ska således inte underskattas, vare sig det handlar om kommunikationen inom gruppen eller kommunikationen runt om subkulturen. Risken med en alltför snäv mediegestaltning är ju att man förstärker det utanförskap som gjort att subkulturen uppstod i första taget, eller som Chow (2017) säger att mediernas inkorporering och kommodifiering av subkulturen riskerar att ta bort all form av motståndskraft som subkulturen bar på från början.

2.5 Sveriges Television och Public Service Media

Valet att titta på hur just public service och specifikt SVT visar upp gaming i sina kanaler ligger i naturen av deras uppdrag, men även deras räckvidd till den svenska allmänheten. Enligt Statista (2024) har SVT med sina två kanaler SVT1 och SVT2 tillsammans störst räckvidd i jämförelse med andra svenska kanaler. Deras streamingwebbplats (SVT play) har också flest tittare i jämfört med andra svenska kanalers motsvarande plattformar (Statista 2024).

Men som tidigare nämnt är deras uppdrag också en essentiell grund till att titta på hur just SVT representerar gamers. Till deras uppdrag innefattas bland annat att skapa och visa innehåll som är tilltalande för många och för att spegla befolkningens olika intressen och perspektiv (SVT, 2024). Det faktum att SVT är en public service kanal och därför finansierat av allmänheten gör det mer intressant på ett samhälleligt plan och samtidigt gör dem mer sårbara för eventuell kritik som kan ske om deras uppdrag inte fullföljs. Larsen (2014) förklarar att public service har spelat en viktig roll historiskt att skapa och kommunicera värderingar i samhället, samt att upprätthålla den nationella kulturen. Men det har däremot under ett tag förts en diskurs om relevansen av en public service media i ett digitalt samhälle där en stor del av publikens föredragna innehåll är tillgängligt online (Larsen, 2014). SVT svarade på kritiken genom lanseringen av sin streamingplattform, SVT Play under vintern 2006 för att behålla de unga tittarna (Resumé, 2006). Men trots deras arbete att digitalisera sitt utbud, skyddar det dem inte från eventuell kritik från allmänheten eller avtagande tittarsiffror.

Den centrala idén med public service har sedan dess uppkomst varit att utbilda allmänheten, uppmuntra jämlikhet och minska kunskapsklyftan (Larsen, 2011). Vidare så beskriver regeringen den kulturpolitiska uppdraget som svensk TV-programindustrin har i förhållande till den växande marknaden utomlands: ”I en situation av ett utökat TV-utbud där andelen utländskt producerat material växer är en stark svensk TV-programindustri betydelsefull bl.a. för bevarande av språket och kulturen” (Prop. 1996/97:3). Det är därför också intressant att undersöka hur kulturen och subkulturen kring gamers uppvisas i de svenska produktionerna av SVT, och om det kanske visas i skuggan av andra kulturer och aktiviteter.

2.6 Sammanfattning

Centralt, och gemensamt, för våra två huvudspår, gaming och subkulturer, är att det råder stor oenighet i hur man ska titta på de båda. Gaming kan anses vara ett flertal olika saker, konst, fritidsaktivitet, ett hantverk och dessutom befinner pågå en ständig utveckling i bilden av gamers. Det som dock kan fastslås är en skillnad mellan hardcore och casual gamers där de förstnämnda är hängivna spelare – för att summera det kort – och casual gamers kan anses vara de som spelar då och då (Meikle, 2013). Det subkulturella fältet har färgats av splittring sedan 90-talet då den mer traditionella bilden av subkulturer där fokus var på maktstrukturer och stil utmanades av att det postsubkulturella perspektivet tog plats med fokus på att det var

upp till individerna själva att välja sina subkulturer (Bennet, 1999). Det postmoderna perspektivet, exemplifierat av Muggleton (2002), tog det ett steg längre och visade på att mer samtida subkulturer stod i bjärt kontrast till de som formulerats med det moderna perspektivet och att en subkultur inte längre kunde anses stå i kontrast till en rådande kultur. Media, i vårt fall SVT, spelar en roll i reproduktionen av en subkultur och kan bidra till dess upprätthållande eller förfall (Chow, 2017), och det ligger i SVT:s uppdrag att visa upp en mångfald och en spegling av allmänna intressen.

3. Teori

Här kommer vi att presentera den teoretiska grund som vår undersökning bygger på. Först kommer vi att ge en bred definition av subkulturer för att sedan diskutera vad postsubkulturell teori innebär för att sedan avsluta med att redogöra för de begrepp som vi anser relevanta för vår undersökning.

I vårt teoribygande har vi valt att agera fritt mellan subkulturell teori och det som benämns som postsubkulturell teori. Anledningen till detta är att forskningen är splittrad till hur man formulerar gaming som en subkultur och genom att hålla ett öppet sinne så menar vi att vi kan få en bättre helhetsbild. Dessutom är forskningen oense när det kommer till hur man definierar och specificerar vissa begrepp inom subkulturell teori varpå vi valt att plocka ut de delar som vi funnit dels mest intressanta, dels de delar som vi tror är möjliga att använda sig av vid en innehållsanalys av tv-serier.

3.1 Subkulturell teori

Som vi har varit inne på tidigare så är det, som Williams (2011:6) säger, varken enkelt eller särskilt välgrundat att svara på frågan vad en subkultur är. Hebdige (2002:90) menar att subkulturer är oljud i relation till musik, där musik skulle anses vara den rådande samhällsordningen.

Clarke et.al (2006) kopplar samman subkulturer och sociala klasser och pekar på att subkulturer alltid är i relation, men inte alltid i konflikt, med den dominerande kulturen, det som de kallar för *parent culture*. Just kopplingen mellan sociala klasser och subkulturer är det som kommit att definiera mycket av den moderna subkulturella teorins – med Birminghamskolan i spetsen – bild av subkulturer och det är också det som har kommit att utmanats mest, mer ingående om detta i tidigare forskning.

Kortfattat och brett kan man välja att definiera subkulturer som ”smaller pieces of a larger culture or society, differing in some way from mainstream culture” (Haenfler, 2014:15). Haenfler bryter dock ner sin initiala begreppsdefinition i delar och pekar på att det är fem punkter som utmärker en subkultur: *diffused networks, shared identity, shared distinctive meanings, resistance och marginalization* (Haenfler, 2014:16–17). Han menar, utan att differentiera mellan subkulturell och postsubkulturell teori, att subkulturer är ett socialt nätverk med symboliska gränser, begränsat (om något) ledarskap, där deltagarna känner någon form av koppling till subkulturen i sig och där grunden är ett delat, om än ofta utmanat, värdesystem. (ibid.) Han menar dessutom att deltagarna i en subkultur, antingen passivt eller aktivt, utövar någon form av motstånd till det normala samhället och att många väljer en känsla av marginalisering (Haenfler, 2014).

Haenflers definition, och de delar som han pekar på är grunden i subkulturer, kommer också att fungera som grundstenarna i vår teoribildning. Haenfler (2014) tar ett allomfattande grepp på var den samtida subkulturella teorin står men ställer sig varken i det moderna, eller det postsubkulturella lägret. Därför anser vi att det ger en bra och lite vidare definition att arbeta utifrån.

Vi väljer dock att specificera den postsubkulturella teorin för vi menar att det finns idéer däri som öppnar upp våra, vi som uppsatsförfattares, fördomar om vad en subkultur kan vara. Därför väljer vi nedan att ge en kortare definition av vad det är som utmärker det postsubkulturella perspektivet.

3.2 Postsubkulturell teori

”The once accepted distinction between “sub” and “dominant” culture can no longer be said to hold true in a world where the so-called dominant culture has fragmented into a plurality of lifestyle sensibilities and preferences” (Chaney, 2004).

Citatet ovan, hämtat från Haenfler (2014:10), sätter fingret på den distinktion som postsubkulturell teori gör till begreppet subkultur. Som vi visat på tidigare så har den postsubkulturella teorin mynnat ut i ett flertal olika grenar och vi har här valt att plocka russinen ur den teoretiska kakan.

Haenfler (2014) sammanfattar den postsubkulturella teorin som att deltagarna i en subkultur inte är bundna till sin socioekonomiska position utan är likt resten av världen fria att välja, deltagandet i subkulturen är flytande, konsumtion snarare än motstånd och det finns inte en hegemonisk social ordning för subkulturen att studsa mot. Postsubkulturell teori menar snarare på att det är egenintresset som styr valen av de subkulturer som man deltar i och att de sociala omständigheterna är oväsentliga.

Muggletons (2000) något reaktionära modell, se sidan 6, på hur den moderna, kontra den postmoderna blicken på subkulturer kan se ut, visar på hur subkulturell teori utvecklats. En så hårdragen kategorisering må vara effektiv i en teoretisk positionering men för vår undersökning finner vi det föga fruktbart att ha ett dikotomt angreppssätt. Det vi anser relevant för vår undersökning är att titta på indikerande faktorer för hur media skildrar gruppen gamers och för att detta ska ske utan teoretiska fördomar så använder vi de begrepp som vi dels finner möjliga att urskilja genom vår metod, dels de begrepp som vi anser mest relevanta. Vi vill mena på är att det postmoderna perspektivet öppnar upp för nya mönster att leta efter, i fråga om stil så kanske det inte är en stilmässig homogenitet som man måste leta efter för att kunna utläsa en grupp som en subkultur.

3.3 Teoretiska begrepp

Här kommer vi att redovisa för de teoretiska begrepp som vi använt i vår undersökning. Vi har valt att inkludera *stil*, *autenticitet*, *motstånd*, *marginalisering*, *identitet* och *värderingar* som begrepp för vi anser att dessa hjälper oss att analysera gestaltningen av gamers som en subkultur. Om vi i vår undersökning hittar mönster i gestaltningen, som tangerar dessa vedertagna begrepp inom subkulturell teori, så kommer det att hjälpa oss att ringa in om, och hur, SVT:s skildringar förstärker tanken på gaming som en subkultur, och i bästa fall vilken typ av subkultur.

3.3.1 Stil

Hebdige (2002:101) förklarar hur subkulturer och stil går hand i hand på ett övergripande sätt i sin bok *Subculture: The meaning of Style*. Kopplingen mellan dem förklaras genom stilistiska ensembler – en kombination av kläder, dans, språkbruk, musik och vidare. I förhållande till den här studien är klädesval och språkbruk närmast relevant för att förstå hur gamers kan förklaras genom stil. Men dessa val av en medlem inom en subkultur förklarar Hebdige (2002:101), behöver inte vara avsiktlig för att kunna värderas. Valet av kläder kan vara begränsade till faktorer som ekonomi eller smak. Språkbruk kan likaväl vara påverkade av uppväxt såväl miljö, men de är inte mindre signifikanta för det. Enligt Hebdige (2002:101) så innehåller de här valen en person gör en rad olika betydelser som är uppvisade genom ett antal förreglande delar – klass och status, själv-bild och attraktivitet.

När det däremot kommer till fiktion är valen av kläder och språkbruk mer avsiktliga och bär mer mening: ”It stands apart – a visible construction, a loaded choice.” (Hebdige, 2002:101). Uppenbart blir det i fiktion att producenterna bakom en film- eller serieproduktion visar upp karaktärerna efter hur de vill att publiken ska tolka dem, de är inte omöjligt att de på något sätt vill förstärka en specifik känsla som karaktären bär eller överdriva en stereotyp för att publiken ska läsa karaktären på någorlunda rätt sätt. Media spelar en viktig roll för hur vi definierar olika saker, inte minst subkulturer och vidare gaming och gamers. Hebdige (2002:84) argumenterar för att bland annat film och TV visar, tolkar och organiserar subkulturer och stil för allmänheten.

Muggleton (2000:41) pekar på att stil, inom postmoderna subkulturer präglas av variation och flexibilitet. Det finns inte längre möjlighet att uttolka till exempel en gamer efter bara en stil, det är mer svårtolkat och tvetydligt än så. Gränser mellan olika grupper bryts ner och problematiserar hur olika grupper kan klassificeras då en oändlig mängd tolkningar kan göras av varje stil. ”Style is now worn for its look, not for any underlying message; or rather, the look is now the message.” (Muggleton, 2000:44).

Frågan om stil inom gamingkulturen är svårdefinierad. Till skillnad från andra subkulturer som goth och punk där det finns en distinkt klädstil de identifieras med är det svårare att koppla en specifik klädstil till gamers och inte heller hardcore gamers. Deltagarna i Meikles

(2013) studie som får frågan menar att vad som definierar gamers är deras språkbruk. Man kan alltså ofta utröna om någon är en gamer genom att enbart föra ett samtal med dem. Språkbruk är som tidigare nämnt någon som Hebdige (2002:101) benämner som en viktig faktor för att benämna stil i en subkultur. Om man befinner sig i en subkultur, närmare bestämt gamingkulturen så adopteras ett särskilt språk, så som begrepp som ofta förekommer i spelet eller under spelsessioner.

3.2.2 Motstånd

Motstånd, i subkulturell kontext, menar Haenfler på är en del i subkulturers spegling av den hegemoniska ordningen (2014:44). Motståndet behöver inte alltid vara riktat mot makten eller eliten och den behöver inte heller vara särskilt revolutionär, eller ens avsiktlig.

Williams (2011) vill låta påskina att motstånd inte är något som enkelt ska påskrivs en grupp, eller aktivitet utan, baserat på tidigare forskning, delar upp motstånd i tre olika kategorier: passivt och aktivt motstånd, öppet och förtäckt motstånd, samt motstånd på mikro- och makroskala (s.94–105). Han menar att dessa tre dimensioner sammantaget ger ett hanterbart koncept för att visa på hur användbart motstånd som tankegodis är (Williams, 2011:94).

Passivt och aktivt motstånd syftar till att motstånd från en subkultur kan vara en aktiv handling mot den kulturella hegemonin, som en uttalad agenda där olika aktiviteter vill påskina det som subkulturen står i motstånd till, men den kan också vara passiv och Williams (2011:95) pekar på att det är starkt kopplat till konsumtion av en special stil, eller typ av vara. Det finns inget direkt uppsåt när en subkultur utövar ett passivt motstånd men effekten av exempelvis skapandet av en ny stil kan ses som ett typ av motstånd då det får samhället att reagera. Williams (2011) micro- macroskala pekar på att motstånd fungerar i tre nivåer: mikro (individer som väljer att göra motstånd och letar upp likartade), meso (som handlar om hur gruppen formar kärnvärden som sedan blir grunden för hur den typ av motstånd som utövas) samt makronivå som kortfattat kan formuleras som öppet motstånd mot den rådande politiska och kulturella ordningen. Öppet och förtäckt motstånd bygger på en typ, framtagen av Hollander och Einwohner (2004) men läst i Williams (2011) och innebär att ett motstånd kan vara öppet, det vill säga att ens handlingar är synliga både för de som är måltavlan för motståndet och för neutrala åskådare (s.103. Det kan också vara ett förtäckt motstånd vilket innebär att motståndet är medvetet men osynligt för måltavlan, samtidigt som vissa neutrala personer skulle kunna uppfatta det som ett motstånd (ibid). Det öppna motståndet, menar vi, skulle kunna vara en öppen demonstration eller exempelvis aktioner på nätet, medan förtäckt motstånd skulle kunna vara en svartklubb eller konsert där bara inbjudna har tillgång, eller på ett mer individuellt plan: att inte äta kött. För vår undersökning finner det relevant att undersöka om spelandet på något sätt utgör en handling av motstånd i relation till den sociala situation som spelarna befinner sig i.

3.2.3 Identitet

Enligt Williams (2011) så skiljer sig identitet från Jaget på så sätt att identitet är den delen av oss själva som syns vi våra relationer och interaktioner med andra. Samtidigt förs alltid en

diskussion om individens identitet mellan personen själv och de som står utanför, hur ser jag mig själv och hur ser andra mig, och vad är sant? Williams (2011:128) menar också på att vi identifierar, och definierar oss dels med en tanke på att vi är unika individer, dels i relation till de grupper som vi ingår i och vilken status vi har i den gruppen. För subkulturell teori presenterar Williams två koncept för att förstå identitet: *insiders/outsiders* och *interna status hierarkier*, där vi kommer att fokusera på den förstnämnda. Efter det kommer vi att formulera en egensnickrad formulering, får vår undersökning, baserad på begreppet "salience", som handlar om hur framträdande en persons subkulturella identitet är och med vilken frekvens den tar sig uttryck. Insider/outsider handlar i grunden om att bilden av en subkultur från insidan och utsidan sällan överensstämmer (Williams, 2011:128). Haenfler (2014:86) adderar att det kompliceras än mer av att de som befinner sig inom en subkultur sällan uppskattar de attribut som de på utsidan lägger på de inom subkulturen och motarbetar således den definitionen. För vår undersökning är detta intressant för att titta på hur de som spelar tv-spel väljer att definiera sig själva, och hur omgivningen väljer att definiera dem.

Salience, menar Williams (2011:138), är i vilken utsträckning en person inom en subkultur väljer att aktivera sin subkulturella identitet. Då Williams menar att status är viktigt för vår identitet, och status inom subkulturer ges till den som bär upp de subkulturella idealen "bäst", och att hängivenhet är en faktor för att bära upp subkulturella ideal, så menar vi på att i gestaltningen av personer inom en subkultur också kan "mätas" genom att titta på hur ofta de gestaltas i samband med den subkulturella identiteten. För enkelhetens skull: om en persons identitet i stor utsträckning, här både gällande frekvens och stil, gestaltas i relation till subkulturen så menar vi på att media informerar tittarna att de tillhör en subkultur. Om en person spelar vid ett enskilt tillfälle, och varken är engagerad eller bär på stilmässiga indikatorer, så kanske det bara är en spelare som spelar, och inte en del av en subkultur. Detta hänger ihop med nästa begrepp vi valt att ta med i vår undersökning, autenticitet.

3.2.4 Autenticitet

Haenfler (2014:83) menar att: "Pursuing, performing and judging authenticity is central to most subcultural experience (and human experience generally)". Han menar också att autenticitet, eller äkthet, är något som hela tiden förhandlas och faller inom ramen för sociala konstruktioner (Haenfler, 2014:83). Detta ligger också i linje med det postsubkulturella perspektivet där Muggleton (2000) hävdar att postmoderna subkulturer till och med hyllar det icke-autentiska och där inneboende sanningar, eller kopplingen mellan val av stil och inre övertygelser, inte behöver spela så stor roll. Utan att ta ontologisk ställning om äkthet är något äkta eller inte så menar vi, likt Williams (2011:141), att äkthet är relevant för de som befinner sig inom en subkultur.

Varför vi intresserar oss för autenticitet i relation till hur SVT gestaltar gaming handlar främst om i vilken utsträckning karaktärerna som spelar visas upp på ett "autentiskt" sätt. Här väljer vi att sätta autentiskt inom citationstecken för vi vill på inget sätt hävda att vi vet exakt vad en autentisk gestaltning innebär. Däremot vill vi hävda att vissa markörer indikerar på att gestaltningen kanske tenderar att hänfalla till stereotypa gestaltningar där språkbruk, klädsel

och attribut används på ett sätt som skulle kunna skapa en större distans till de som anser sig tillhöra subkulturen gamers.

3.2.5 Värderingar

Subkulturer delar olika slags idéer som värderingar och tro, men även praktiker som ritualer och fritidsaktiviteter (Haenfler, 2014:17). I viss mån är dessa delade meningar distinkta från andra allmänt vedertagna normer och värderingar på det sättet att de skiljer sig från normen eller det som är mainstream. Hebdige (2002:11) menar att det ofta inte är de enstaka ritualerna eller värderingarna som fastställer en subkultur, utan kombinationen av dem som skapar en mening eller en ideologi som idealt blir till en ”common sense”.

I fallet med gaming som en subkultur finns det särskilda vedertagna normer som särskiljer dem från andra subkulturer. Men värderingar kan även innefatta de faktiska övervägningar en medlem i en subkultur gör när det kommer till beslut. Hur SVT:s produktioner uppvisar olika beslut och värderingar som individerna i materialet gör.

3.2.6 Marginalisering

Enligt A dictionary of Media and Communication så är marginalisering: “A spatial metaphor for a process of social exclusion in which individuals or groups are relegated to the fringes of a society, being denied economic, political, and/or symbolic power and pushed towards being ‘outsiders’”.

Marginalisering är alltså en samhällelig process men i kontrast till detta så menar Haenfler (2014:17) att den marginalisering som sker av samtida subkulturer inte är strukturell utan snarare självvald, för individen i fråga. Han hävdar att ingen tvingas att bli exempelvis just goth utan att det handlar om ett val av tillhörighet som inbegriper en marginalisering och eventuellt risken att bli stigmatiserad. (ibid). Williams (2011) är också inne på att strukturell marginalisering inte är definierande för mer samtida subkulturer men vill mena på att den vetenskapliga diskursen också bidragit till att det blivit så, den postsubkulturella reaktionen på främst Birminghamskolans strukturella perspektiv.

Vi väljer här att bortse från vilka faktorer det är som ligger bakom varför en marginalisering har skett och är snarare intresserade av om SVT, i någon form, väljer att visa upp gamers som en marginaliserad grupp. För att översätta detta till att studera TV-serier så låter vi varje given serie agera som ett mikrokosmos för det stora samhället, där tillgången till makt snarare analyseras i den närmsta sociala kretsen än i den övergripande populationen; för en mer ingående definition av mikrokosmos som teori se McGlynn (1979).

Vi vill titta på i vilken utsträckning som karaktärerna har möjlighet att fatta beslut och om deras karaktärer puttats ut i de sociala utkanterna av deras tillhörighet till subkulturen gamers.

4. Syfte och frågeställning

Vi vill med vår uppsats titta närmre på hur SVT:s dramaproduktioner gestaltar aktiviteten gaming. Syftet är främst att analysera hur SVT förhåller sig till gaming som en subkultur, och en subkultur i en bred kontext där postsubkulturell teori spelar stor roll och där andra parametrar spelar in gällande vad som definierar en traditionell subkultur. Genom en kvalitativ innehållsanalys vill vi synliggöra hur vissa val, när det kommer till gestaltning, utmärker aktiviteten gaming vilket kan bidra till en djupare kunskap angående relationen mellan medier och subkulturer.

Vi anser det relevant att titta på hur mainstreammedia förhåller sig till gaming dels på grund av gaming's växande position som underhållningskultur och att en alltför snäv medial definition av gaming ökar riskerna för att de som definierar sig som gamers fjärmar sig mot mainstreammedia, vilket kan leda till att, i vårt fall, SVT får svårare att nå ut till en stor grupp människor. Vi menar också på att forskningen kring subkulturer bär på ett definitionsproblem av gaming som kultur – vilket fack, om något, skall det placeras i? – och vill bidra till en tidigare utforskad gren inom just postmoderna subkulturer, nämligen skildringen i mainstreammedia.

Genom att operationalisera vedertagna begrepp inom subkulturell teori, och sedan undersöka hur SVT förhåller sig till dessa, så menar vi på att undersökningen bidrar till att visa på mediernas roll i det dialektiska förhållandet till subkulturen gaming.

Vi anser att Haenfler (2014:25) summerar det väl när han resonerar kring varför det är viktigt att studera subkulturer:

”Subcultures are also important because they tell us something about our society at large. In their opposition they reflect back at us our hypocrisies, forcing us to ask “oppositional to what?””

Våra frågeställningar är:

- Hur skildrar SVT aktiviteten gaming?
- Vad säger SVT:s gestaltningar om gaming som en subkultur?

5. Metod

Vi har valt en induktiv ansats när vi undersökt hur SVT:s produktioner representerar aktiviteten gaming och de som spelar, gamers. Det induktiva tillvägagångssättet lämpar sig väl när man ska ta sig an ett ämne med öppna ögon och inte låta teorin styra resultatet (Bryman, 2018). Med detta sagt så är det inte vattentäta skott i vår undersökning, det vill säga att både en av våra frågeställningar – hur förhåller sig SVT till gaming som en subkultur – och vårt analyschema, bygger på teorier rörande både subkulturer och gaming, vilket har fått agera ledstjärna i utformandet av schemat. Bryman (2018:49) skriver att “den induktiva processen sannolikt bär på vissa deduktiva inslag” och så även vår undersökning. I transparensens namn så vill vi också informera om att valet mellan kvalitativ och kvantitativ metod. Vi studsade fram och tillbaka, utsatte vår handledare för ett flertal diskussioner, men kom till sist fram till den kvalitativa metoden.

För oss innebar den kvalitativa metoden lite mer svängrum, en möjlighet för att skapa en dialog mellan teori och empiri där vi från början styrdes av teorin men kändes och trygga i och med den kvalitativa formen att också låta empirin guida oss i vårt teoretiska urval. Lite mer konkret så ville vi inledningsvis angripa vår undersökning ur ett postmodernt, subkulturellt perspektiv men då empirin indikerade att det fanns innehåll som eventuellt skulle försvinna med ett så snävt teoretiskt perspektiv så valde vi i stället att röra oss lite mer fritt inom den subkulturella teorin. En sådan pendelrörelse hade gjort oss osäkra med en kvantitativ metod där vi menar att kodschemat ska styra och inte förändras beroende på empirin, medan vi kändes oss trygga med ett sådant förhållningssätt när det kom till den kvalitativa metoden. Vi har valt att göra en innehållsanalys då det ger möjlighet att kontextualisera och sätta empirin i olika sammanhang. Vi kommer att ge en grundligare redogörelse för val av metodens delar under kommande rubriker.

5.1 Materialinsamling och urval

För att visa hur subkulturer och mer direkt gaming visas upp i SVT:s produktioner beslöt vi oss för att undersöka SVT Play:s utbud av svenska serier. Att titta på enbart deras onlineutbud gav oss en rimlig avgränsning med en stor mängd material med olika genrer och målgrupper. En av fördelarna med att titta på deras Play-utbud var också flexibiliteten med att just ha lätt åtkomst till materialet oavsett plats eller tidpunkt. Förvisso är inte allt material som SVT har producerat eller medproducerat genom åren inkluderat på deras Play-plattform, men vi anser att det är tillräckligt omfattande för vår studie. Vi är dock medvetna om material som inte längre är inkluderade i SVT Play:s utbud hade kunnat bidra med rikare kunskap om hur gamers uppvisas i deras produktioner, men eftersom SVT:s rättigheter endast sträcker sig över en viss period så blev detta en påtvingad avgränsning vi fick göra. Dessutom så är vi medvetna om att SVT:s utbud inte nödvändigtvis är representativt för hela mediemarknaden men dess roll som public serviceleverantör, och det som vi tidigare redovisat för angående

deras uppdrag, så finns det en aspekt av att de ska spegla samhället och kan då, menar vi, också agera som substitut för den allmänna opinionen. Dock, ska tilläggas, så menar vi med detta inte att SVT är svaret på frågan vad den allmänna opinionen anser om gaming, vi menar bara på att det ligger i linje med deras uppdrag. Det ska också tilläggas att public servicemedia som format har en viktig roll att spela gällande mångfald och social rättvisa. Yadlin & Klein-Shagrir menar att i en tid då en stor del av vår kommunikation sker på den globala och fragmenterade marknaden kan public servicemedia agera som en garant för att låta många olika röster få höras (2024:166–167).

Webbplatsens egen kategorisering av material underlättade för oss att undvika material som inte var relevant för vårt syfte, som till exempel material som SVT kategoriserar som *Öppet Arkiv* där äldre serier anträffas och gaming med stor sannolikhet inte kommer att förekomma på samma sätt som i deras nyare utbud. Men även inköpta serier som är producerade utomlands var lätt att undvika tack vare deras kortare beskrivning av varje serie.

I insamlingen tittade vi med snabbare uppspelning än vanligt för att spara tid och snabbt hitta scener i serierna där gaming på något sätt förekom. Vi letade enbart efter scener där karaktärerna faktiskt utförde handlingen tv-spelande och inkluderade därför inte innehåll där det fördes en dialog om det på något sätt. För att effektivisera vår insamling av material delade vi upp oss och tittade igenom SVT:s barn- och vuxenutbud var för sig. Material där gaming enligt våra kriterier förekom skrev vi in i ett delat Excel dokument, en matris (Bilaga 2) där vi bland annat inkluderade en tidsstämpel för att lätt kunna gå tillbaka och undersöka varje enskilt material.

Sammantaget tittade vi på 51 tv-serier och i 19 av dessa fann vi gestaltningar av någon som spelade TV-eller datorspel - även spel på mobiltelefoner togs med. Totalt fann vi 57 scener, serien *Zombie Zplash Attack* ligger utanför dessa siffror då den utspelar sig i gamingkulturen och har väldigt många scener med personer som spelar, vilket är fler än vad vi på förhand trodde att vi skulle hitta. Samtliga serier var de som fanns tillgängliga på SVT Play under perioden 18 mars – 25 april 2024. Vårt urval bygger på att vi är intresserade av hur det ser ut just nu då det, som vi redogjort för tidigare, skett ett paradigmskifte som lett till att gaming har blivit världens största nöjesindustri, och vill veta hur SVT gestaltningar förhåller sig till denna skiftning i den kulturella, och sociala, sfären.

Angående serien *Zombie Zplash Attack* så får den agera en form av undantag i vår undersökning. Serien utspelar sig i gamingkulturen och har många, väldigt intressanta aspekter att titta på – så till den milda grad att vi utan problem hade kunnat bygga en uppsats på seriens 12 avsnitt. En anledning till att vi valde att inte göra en analys på just bara *Zombie Zplash Attack* är helt enkelt att vi såg serien för sent, vi tittade på serierna i bokstavsordning och när vi väl kom till *Zombie Zplash Attack* så hade vi redan samlat på oss intressant empiri som skulle gå förlorad om vi valde att bara titta på en serie. Dessutom känns serien väl nischad för att kunna anses vara representativ för SVT:s samlade utbud. Serien är dels riktad till barn men också till redan invigda gamers – det krävs en hel del förförståelse för att ta till

sig alla referenser i serien. Dessutom är vi intresserade av de representationer som, så att säga, gömmer sig i populärkulturen och att leta efter mönster däri.

5.2 Kvalitativ textanalys

Esaiason et al. (2017:211) skriver att “de som använder sig av kvalitativ textanalys generellt är intresserade av mening och meningsskapande processer” vilket ligger i linje med det som vi söker svar på. För även om vi har en kartläggande ambition i vår första forskningsfråga så vill vi gå vidare och se hur aktiviteten gaming gestaltas i sin kontext och se hur gamers placeras i deras sociala situationer. Den kvalitativa textanalysen ger oss möjligheten att, som Esaiason et al (2017:213) skriver: “lyfta fram och begripliggöra väsentliga aspekter av innehållet...” vilket vi anser är essentiellt för att ge mening till vår undersökning. Vid en första anblick, byggt på vår empiri, så kanske gaming går obemärkt förbi eller bara ses som en komisk attiralj, men genom att sätta scenerna i ett gemensamt sammanhang och peka på likheter och skillnader så ger innehållsanalysen oss möjlighet att systematiskt undersöka dessa.

Esaiason et al (2017:213–214) skriver att det finns två huvudtyper när det kommer till kvalitativ textanalys: systematiska undersökningar och kritiskt granskande. För vår undersökning lämpar sig de systematiska undersökningarna bäst då det hjälper oss att klargöra vissa ideologiska aspekter utifrån ett subkulturellt perspektiv. Esaiason et al. (2017:214) menar också på att det är viktigt att använda sig av analytiska begrepp för att bringa ordning i texten men i stället för att använda mer klassiska analysformer såsom representation och frames så väljer vi att bygga vår analys utifrån de begrepp som vi redogjort för under vår teoretiska del, de med förankring i den subkulturella teorin.

Vår analys kommer att bestå av i stort sett två delar: en deskriptiv del som är grunden för att besvara vår inledande forskningsfråga: här kommer frågor om kön, ålder, miljö etcetera att besvaras; detta ger oss en tydlig överblick på vissa grundläggande aspekter. I del två av vår analys så har vi utformat ett analyschema som har sin grund i den subkulturella teorin, mer om detta under rubriken analyschema och matris.

5.3 Matris och analyschema

5.3.1 Matris

För att få en övergripande blick över det insamlade materialet var det i vår fördel att skapa en matris (Bilaga 1). Vår användning av en matris inspirerade av Brymans (2018:704) beskrivande av ”Framework” som förklaras som en ”matrisbaserad metod för att ordna och sammanställa data”. Genom att använda oss av programmet Excel kunde vi på ett utförligt

sätt utforma ett index över de centrala delarna av vårt material. I indexet valde vi att skriva ut det material vi har hittat samt skriva ut de viktigaste deskriptiva detaljerna som vi har funnit.

Av just den orsaken att materialet vi undersöker är audiovisuell, närmare bestämt TV-serier så anser vi det vara naturligt men också nödvändigt att specificera vart i materialet som det vi vill undersöka befinner sig. Detta uttrycker vi genom att skriva ut säsong, avsnitt och en tidstämpel bredvid varje serietitel. På så sätt underlättar vi för oss själva men även för läsare av denna studie att lätt kunna granska materialet vi har funnit. Elliot (2022:133) beskriver att transparens är en essentiell aspekt vid kvalitativa metoder, då det är så få saker som är självklara med den här metodansatsen.

I koppling till vårt analyschema, som vi kommer att redogöra för senare, så valde vi även här svara på de mer deskriptiva frågorna som vi ställer inledningsvis i vårt analyschema. Det här indexet använde vi som en referensram för den kommande analysen av materialet. Till dessa frågor innefattar:

- Kön
- Ålder
- Huvudroll
- Genre
- Målgrupp
- Plats
- Antal som spelar
- Fokus
- Hårdvara
- Casual/hardcore

5.3.2 Analysschema

När det gäller vårt analyschema (Bilaga 2) har vi inledningsvis ställt de mer deskriptiva frågorna som enkelt kan besvaras genom att bara titta på materialet på dess yta. Vid arbetet av vår teoretiska del i studien fann vi att forskningen som tidigare har gjorts på subkulturer innebar en komplicerad verktygslåda för oss välja ur. Vi ville inte begränsa våra glasögon genom att exempelvis undersöka hur klass och subkulturen gaming hänger ihop utan vi valde i stället att utgå från de begrepp som vi fann vedertagna inom den subkulturella forskningen och sedan valde vi utifrån vad vi trodde skulle kunna vara möjligt att utröna genom att titta på tv-serier. Elliot (2022:132) förklarar att man kan se analyschemat som en uppsättning frågor som man ställer till materialet. På så sätt kände vi oss också fria att välja våra frågor någorlunda fritt då vi har en induktiv ansats i vår undersökning och inte väljer att testa en specifik teori inom det subkulturella fältet.

Till varje fråga vi ställde till materialet letade vi efter särskilda identifikationspunkter som i många fall var synliga rent visuellt men ibland mer kontextuellt till karaktären i fråga och krävde därför mer inblick i materialet. Som tidigare nämnt är de inledande frågorna synliga

rent visuellt, det vill säga frågorna som är ställda kring kön, ålder, huvudroll etc. Dessa frågor hjälper oss att identifiera grundläggande punkter som kommer att hjälpa oss i analysen sen när jämförande av materialet kommer att ske.

De frågorna som däremot kräver lite mer kontextuell inblick i materialet, så som social position, karaktärsdrag eller om de är en hardcore eller casual gamer kommer vi att ta hjälp av vår teoretiska grund som vi har byggt våra frågeställningar av. En del av identifikationspunkterna i materialet förväntar vi oss kunna se återkommande gånger och därför dra en slutsats kring det. Exempelvis att vissa karaktärer i materialet återkommande bär dyra gaming-headsets och blir då en indikator på att karaktären möjligtvis är en hardcore gamer.

Då vår studie utgår från en induktiv ansats förväntar vi inte oss att vi kommer få svar på alla våra frågor utan lämnar därför dörren öppen för oväntade resultat. Elliot (2022:134) varnar dock för att risken med en öppen ansats är att man kan förlita sig för mycket på att allt material kommer att erbjuda det man letar efter. Däremot finns det möjlighet att upptäcka mer intressanta och oväntade resultat med den här typen av ansats (Elliot, 2022:134).

5.4 Validitet, operationalisering och reliabilitet

I vår undersökning finns det ett flertal fallgropar när det kommer till undersökningens validitet. Dels har vi problematiken med vårt ganska fria angreppssätt, där vi har attackerat den subkulturella teorin med ett öppet sinne och plockat russinen ur kakan, dels finns det oklarheter ur ett forskningsperspektiv hur man definierar en gamer – mer om detta i vår teoridel. Dessutom kan man argumentera för att begreppet subkultur har en hög abstraktionsnivå men samtidigt är forskningen omfattande och ger genvägar när det kommer till att operationalisera dessa subkulturens teoretiska delar. Vi vill också låta påskina att ett mer tydligt postsubkulturellt perspektiv, eller ett mer distinkt klassperspektiv, kanske hade gett en tydligare spets i undersökningen men vi vill inte riskera att missa viktiga aspekter, som vi anser vara en risk vid ett sådant angreppssätt, och därför har vi låtit våra induktiva ambitioner trumfa teoretisk spets. Däremot känner vi oss trygga med att de begrepp som vi använder oss av kommer att ge oss en möjlighet att få syn på vissa aspekter av gaming som en subkultur i media och att detta kommer att ge oss ett bra underlag för att besvara våra forskningsfrågor. Som ett exempel på vår operationalisering har vi begreppet *motstånd*, som vi valde ut som något som vi ansåg kunde vara synligt i en tv-serie. Vi utgick då från Williams (2011) definitioner och formulerade frågor som vi ställde till serierna (se analyschema) och på så sätt, menar vi, förankrade vi våra val i den subkulturella teorin.

Vi vill också vara tydliga med att vi är medvetna om att vår undersökning ägnar sig åt att tolka en tolkning – vi tolkar alltså hur SVT tolkar/gestaltar subkulturen gaming – vilket innebär ett flertal subjektiva behandlingar för subkulturen. Därför vill vi återigen trycka på att vår undersökning inte säger något om de mekaniker som upprätthåller subkulturen i den så

kallade “verkliga världen” utan att vi intresserar oss för hur SVT:s produktioner väljer att tolka gaming.

Vad vi generellt är ute efter är att skapa en överblick över hur SVT gestaltar gaming i sina produktioner, för att sedan koppla detta till våra subkulturella begrepp. Vårt tillvägagångsätt anser vi vara passande till att ta reda på det, framför allt inom den tidsperioden vi har satt ut. Detta argumenterar vi är på grund av att materialet som SVT har på sin Play-plattform utgörs av, som de själva beskriver; ”ett stort, kurerat utbud med full genrebredd, där vi alltid tydligt lyfter det som är mest aktuellt och relevant för dig”. (SVT, 2024).

För att stärka undersökningens reliabilitet så har insamlingen av data skett systematiskt och dubbelkollats. Detta har inneburit att vi undersökt allt material som funnits tillgängligt på SVT Play utifrån att de passade våra kriterier: TV-serier, fiktion, producerat eller samproducerat av SVT, inte äldre än att det producerats på 2010-talet. Datainsamlingen fick delas upp för att hinnas med men den data som hittades har tittats på ett flertal gånger av båda uppsatsförfattarna. Få meningsskiljaktigheter har uppstått i diskussionerna om någots vara eller icke vara och de tillfällen där det funnits olika uppfattningar så har det slutgiltiga beslutet fattats med hjälp av teoretisk förankring.

5.5 Generaliserbarhet

Bryman (2018) skriver att det är de teoretiska slutsatserna som är av vikt för att stärka en kvalitativ undersöknings generaliserbarhet. Det vill säga att det inte är fråga om att generalisera utifrån en population utan utifrån hur man förankrar sina slutsatser i teorin. För vår undersökning så vill vi inte mena att gestaltning av gamers generellt ligger i linje med den som vi finner i SVT:s material, om man i stället för SVT valt att undersöka alternativa medier – exempelvis är gamingkulturen stor på Youtube och livestreamingtjänsten Twitch är nästan uteslutande dedikerad till gaming – och representationen av gamers på dessa kanaler, så spekulerar vi att resultatet hade sett annorlunda ut. Valet av SVT är medvetet då det vi är intresserade av, och som vi återkommer till, är vår idé om SVT som en producent av den allmänna bilden, ett kärl för den rådande kulturen. Vi är, i vår undersökning, inte intresserade av att ta ett allomfattande grepp på all mediebevakning och våra resultat ska inte heller sägas vara applicerbar som en teori på hur mer nischade medier ser på gamers. Däremot menar vi på att det finns en teoretisk generaliserbarhet till andra public servicemedier som producerar fiktion och att vår undersökning kan bidra till det som Bryman (2018:485) kallar för “måttliga generaliseringar”. Detta innebär att vårt resultat skulle kunna användas för att jämföra med andra undersökningar vilket sammantaget skulle kunna ge en nyanserad bild av gaming i medias ögon.

6. Resultat och analys

Vi kommer att presentera våra resultat i form av fyra teman: *en medial marginalisering av vuxna gamers, gaming som motstånd, hardcore och casual gamers* samt *identitet – vad är en gamer på SVT?* Våra teman bygger dels på den deskriptiva empiri som vi samlat in, där ålder, kön, plats etcetera har tittats på, dels på de begrepp som vi valt ut från den subkulturella teorin. Sammantaget anser vi att detta svarar på våra två huvudfrågor som vi har ställt i den här uppsatsen där vi vill både kartlägga gaming som en aktivitet, samt undersöka hur, och om, SVT:s skildringar har något att säga om gaming som en subkultur.

Som ni kommer att märka så har vi utelämnat begreppet *värderingar* i presentationen av vårt resultat. Även om vi i vår undersökning fann vissa argument, exempelvis att kvalitet på spelande premierades, så fanns det bland våra serier allt för få konkreta exempel för att dra några generella slutsatser. De tydligaste ståndpunkterna fann vi snarare var kopplade till individerna än till deras subkulturella identitet och vi fann få mönster, karaktärerna i mellan. Meikle (2013:24) använder *consistent distinctivness* som ett sätt att analysera värderingar och pekar på att värderingarna måste vara distinkta från andra grupper men också: “These shared distinctive values must also be reasonably consistent across all members of the subculture from various locations, to the past and present forms of the community” (Meikle, 2013:24). I relation till den definitionen fann vi det svårt att argumentera för att det fanns intressanta aspekter att lyfta i vårt material men menar samtidigt inte på att begreppet på något sätt är ointressant i relation till gamers.

Vår kartläggande ambition har till viss del fått stryka på foten då det subkulturella perspektivet kommit att dominera vår uppsats. Vi menar att det finns mycket under våra teman som är en del av en kartläggning men vi väljer ändå att sammanfatta vissa intressanta detaljer inledningsvis.

SVT visar upp en mångfald när det kommer till spelande utifrån ålder och kön, det finns människor i alla åldrar som spelar och det är både män och kvinnor, tjejer och killar. Som vi ska se längre fram så är det dock med vissa begränsningar som vuxna visas upp och när det kommer till hardcore gamers så har vi endast funnit 1 tjej som vi anser kan klassas som en hardcore gamer (här är *Zombie Zplash Attack* undantagen då det är väldigt många gamers som vi får skymta, både killar och tjejer men de vi följer i serien är killar) samtidigt som vi funnit åtminstone 7 killar som vi klassar som hardcore gamers.

Tv-spelande kan kategoriseras som antingen förströelse eller som en aktivitet mellan vänner. I serier som *up4noise*, *Strula* och *Otajmat* ser vi hur många ungdomar spelar tillsammans utan att detta på något sätt är en del av personernas identitet. I serierna *Trex*, *Sjukt Oklar* och *Brus* är tv-spelande bara något som pågår medan andra, viktigare saker händer. Dator-spelande visas snarare upp som något som kräver fokus och visas oftast upp med modern teknologi och

spelas ofta online. Gaming sker i alla genrer även om vi endast fann ett exempel där det spelades i en dramaserie för vuxna, *Taelgia*. Dock är den dominerande genren serien för barn och unga. Av de 19 serier där vi fann gestaltningar av gaming så klassade vi 8 som ungdomsserier, 7 som barnserier, 2 som familjeserier och 2 som serier för vuxna. Detta gör också att perspektivet i de flesta serier är barn och ungas, vilket lett till att i problemsituationer relaterade till gaming är de barnens perspektiv vi följer, även om det är vuxna som skrivit serierna.

6.1 En medial marginalisering av vuxna gamers

I vårt material är det främst barn och unga som ägnar sig åt gaming, även om vuxna också representeras. Vi fann flera vuxna som spelade och fem av dem spelade vid ett flertal tillfällen. Men i de flesta fall, argumenterar vi, så visar produktionerna upp vuxna som spelar som något fel, det vill säga att det finns negativa element, stora som små, runt de situationer där vuxna spelar.

I serien *Sjukt Oklar* så följer vi karaktären Ellen som hoppade av gymnasiet men som vid 24 års ålder bestämt sig för att gå om gymnasiet. En av de saker som Ellen ägnat sina år åt är TV-spel, vilket får emfas genom ett hårt klipp till när hon sitter i soffan samtidigt som en voice-over informerar om att hon gjort ingenting. Ellens tv-spelande är återkommande under de två säsonger som vi analyserat och fungerar som en symbol för att hon inte vuxit upp. Detta når sin kulmen i en scen när hon ska göra slut med sin flickvän, iklädd en banandräkt, och det enda hon väljer att ta med sig är sitt tv-spel. Ståendes i banandräkten, kramandes sitt tv-spel, säger hon också: jag är inget barn – vilket ska fungera ironiskt med tanke på att hon dels är klädd i banandräkt, dels kramar sitt tv-spel.

I serien *Bror* är det något mer subtilt. Huvudrollsinnehavaren Zacke som är runt 17 år, spelar tv-spel med sin pappa. Zacke är avslappnad medan pappan kämpar med att få rätt på hur man använder kontrollen. Scenen är kort, och i serien som helhet inget mindre än en bagatell, men lyft ur sitt sammanhang så är den intressant, för den visar på ett mönster: att vuxna inte ska, bör eller kan spela tv-spel. I den här scenen är det själva kunskapen som fattas: pappan kan inte spela lika bra som sin son och klarar inte ens av det mest basala, att använda handkontrollen.

I *Familjen Andersson* finns en annan kort scen där man kan utläsa en värdering av vuxna som spelar. Pappan i familjen, Rudolf, sitter vid frukostbordet och samtalar med Karin, hans fru. Samtidigt som de pratar så spelar Rudolf ett spel på sin telefon. Även om Rudolf kan föra sig i samtalet så är han distraherad och när hans son säger hejdå och lämnar huset så märker han det knappt, mobilspelandet har gjort honom ouppmärksam.

I sketchserien *Trevlig Helg* visas felet upp i form av hur en karaktär förhåller sig till sin partner. I serien får vi bland annat träffa, som hon skrivs ut i introt som, feminsistpysslaren Sofie och hennes familj. Thony, pappan till hennes barn, träffar vi vid ett flertal tillfällen och återkommande är att han inte riktigt har förståelse för vad det är hon vill uppnå. En anledning till detta är att han är upptagen med att spela tv-spel. Vid två tillfällen försöker hon att få kontakt, en gång har strömmen gått och en gång vill hon visa upp sin nya konst. Vid dessa två tillfällen är han distra: han vill inte hjälpa henne att fixa strömmen för han är inne i en match, och vid andra tillfället är han kritiskt mot hennes konst och berörs inte nämnvärt när hon säger att det inte kommer att vara aktuellt med någon form av sexuell aktivitet inom det närmsta.

Det mest slående, men på många sätt också komplexa exemplet, är från serien *Leif och Billy*. Serien handlar om två bröder på den norrländska landsbygden som försöker få ihop livet. Leif är den mest ansvarstagande av de två bröderna och det är också han som är mest upptagen av att få till ett "vanligt liv" med fru och barn. Billy, däremot, är vad vi kallar en hardcore gamer och som gång på gång hamnar i konflikt med sin bror, och andra, om sitt spelande. Som Leif säger i säsong 5 avsnitt 2, precis efter han slagit sönder Billys modem och gjort det omöjligt för honom att fortsätta spela online: "Nu kanske vi kan få lite jävla lugn och ro i det här huset, kanske man får sova lite eller hur?"

En annan scen som är talande för hur omvärlden ser på Billy är när Åsa, på Leifs uppmaning, flyttar in hos bröderna. Leif hoppas på att detta en dag ska leda till att han och Åsa gifter sig men Billy är tveksam. I en scen, när Åsa just flyttat in, kommer hon in till Billy i hans datorrum, något Åsa kallar för pojkrum, och hånar honom för att han spelar spel. Bland annat frågar hon hur gammal han är och säger, när hon går där ifrån: "jag ska lämna dig ifred, så du får leka pang-pang med dina låtsaskompisar". Billy blir inte nedslagen av detta, inte märkbart. Nog att man skulle kunna tolka honom som lite fundersam men han återgår till sitt spelande och vi tolkar det snarare som att han är fundersam på den nya situationen i huset; hans identitet som gamer står sig stark – vilket blir påtagligt då hans livsstil inte förändras varken i relation till Åsa eller vidare under seriens gång.

Men Billy är inte ensam om att ägna sig åt gaming i *Leif och Billy*, även Billys kompis, Thomas, är en gamer. Thomas, och även Billy i viss mån, skulle kunna kategoriseras som stereotypiska gamers – för mer om stereotypiska gamers läs Kowert & Oldmeadow (2012), Kowert et al. (2012) och Williams et al. (2008). Thomas har långt, stripigt hår, tjocka glasögon och en Iron Maiden t-shirt. Han spenderar tiden vi får träffa honom antingen i Billys datorrum eller i sitt kök som är fullt med teknikprylar. I relationen mellan Billy och Thomas så är det Billy som är dominant, mycket på grund av att Billy är bättre än Thomas på att spela. Detta ger Billy stort subkulturellt kapital vilket också stärker Billys position inom subkulturen.

Vi anser att Billy och Thomas är det som sticker ut bland de vuxna representationerna av gamers som den som tydligast tillhör kategorin ”hardcore gamers”. Detta blir tydligt i ett flertal scener men mer om detta under rubriken hardcore och casual gamers.

Med detta sagt så finns det argument för att det även finns representationer av vuxna där det inte finns ett fel kopplat till att de spelar. I sketchprogrammet *Kokobäng* så är 7 personer, 4 vuxna och tre barn, inlåsta i SVT:s kostymförråd. Programmet är en blandning av sketcher och ett mindre viktigt narrativ och innehåller även välproducerade musikvideor med till nyproducerad musik. I de två säsonger som fanns tillgängliga för oss fann vi två exempel där vuxna spelade spel: en sketch som var en e-sport tävling där deltagarna skulle hålla sig vakna med hjälp av dator-spel, en återkommande sekvens där två av de vuxna deltagarna skulle spela ett spel som utspelade sig i gränslandet mellan den riktiga världen och den digitala världen. Vid en första anblick så finns det inga fel kopplade till att de spelar, det krävs att man tar ett lite större tag på serien för att dra sådana slutsatser. Som vi skrev tidigare så är gruppen människor som är instängda en blandning av barn och vuxna. Hierarkin i gruppen bygger inte på ålder och deras beteenden går sällan att koppla till att vuxna är vuxna och barn är barn. På så sätt skulle man kunna argumentera för att alla är barn, eller att alla är vuxna om man så vill, och på sätt säger serien oss att det som händer här är ett ”barnsligt beteende”, så även gaming. Det exempel vi vill lyfta där en karaktär som inte är ett barn som spelar och där det inte heller anses ”fel” är i serien *Zombie Zplash Attack*. Serien handlar om den väldigt hängivne spelaren Charlie, 11 år, som har som mål att nå level 100 i spelet *Zombie Zplash Attack*. Problemet är att hans mamma kämpar för att få Charlie att inte spela vilket är källan till många av avsnittens narrativ. Den mer förstående vuxna i Charlies närhet är hans mormor Kicki, som är pensionär. Kicki visar stor förståelse för Charlies spelande och agerar ursäktande för hans beteende i ett flertal scener och hennes intresse för spelandet växer så till den milda grad att hon själv blir en gamer. När hon väl blir en gamer så visas hon som en kompetent, måhända med utvecklingspotential, spelare som är engagerad och tycker att det är kul. Om vi tillåter oss att vara något hårdtagna så skulle man kunna argumentera för att inte heller Kicki är en riktig vuxen, hon är ju pensionär. Hon tillhör inte den grupp med människor som har mest makt i samhället utan snarare är ett *sen*, någon med mycket fritid där spelandet inte tar av den tiden som är ämnat åt något viktigare.

Sammantaget anser vi att gemensamt för SVT:s produktioner är att när vuxna spelar digitala spel så finns det ofta någon form av ”fel” eller att det blir en effekt på omgivningen på grund av deras spelande. Vi menar att detta visar på att SVT positionerar spelande som en aktivitet som är till för unga och barn, trots att snittåldern för europeiska spelare är 32 år (Video Games Europe, 2022), vilket bidrar till en kulturell marginalisering av vuxna som ägnar sig åt gaming.

6.2 Hardcore och casual gamers

6.2.1 Casual gamers

Som nämnt i teorikapitlet kan gamers delas upp i casual och hardcore gamers. Meikles (2013) definition av en casual gamer beskrivs som en individ som spenderar mindre tid på spelande och spelar oftast en typ av spel. Casual gaming visas i större utsträckning upp än hardcore gamers i SVT:s serieproduktioner. Ett typiskt exempel på casual gaming uppvisas i serien *Strula* där vi under en scen får se ett tjejgäng spela *Mario Kart*. ”Alltså jag ska inte ens klaga, jag är inte bra på det här alls” förklarar en av tjejerna när hennes kompisar möter varandra i en match. Spelandet visas upp som en för dem rolig, enskild aktivitet där ingen av dem uppvisar någon större kunskap eller teknik gällande spelandet. Vad som ofta sticker ut i de mer casual uppvisningarna av gaming är att det sällan visas som poängen med scenen, spelandet driver inte vidare narrativet. Narrativet fortlöper genom konversationer de har samtidigt som de spelar. Detta förekommer i ett flertal serier: *Otajmat*, *Brus* eller *Up4Noise*, vilket alla är ungdomserier, värt att tillägga, där handlingen sätts i fokus varje gång gaming på något sätt uppvisas. Det är därför sällan intressant att diskutera casual gamers i längre utsträckning då det inte visar något om subkulturen gaming. Om det visar något så är det att alla kan delta, vilket är talande både för gaming som fritidsaktivitet och gaming som en postmodern subkultur.

6.2.2 Hardcore gaming

Hur SVT visar upp hardcore gamers i sina produktioner stämmer inte alltid överens med vad bland annat Meikle (2013) beskriver hardcore gamers som. I vissa fall ligger det i naturen av hur en TV-serie fungerar och vad de kan visa upp. I *24/7* ser vi två tonårskillar i en hektisk Fifa match, de båda sitter som på nålar och ropar slagord mot varandra samtidigt som de frenetiskt trycker på sina spelkontroller. En till synes ganska stereotypisk syn av hardcore gamers. Men det är samtidigt en enskild händelse och gaming nämns eller visas knappt utöver den här scenen. Subkulturell hierarki bygger på subkulturell kunskap, förklarar Thronton (1995:29). Kunskapen baseras på vad Meikle (2013) pekar på; deras språkbruk och hur olika vanliga begrepp inom gamingkulturen på ett naturligt sätt används i deras vardag. Det här blir relativt motsägande i relation till killarna som spelar Fifa i *24/7*, där de egentligen ser ut som en helt vanlig men tämligen intensiv TV-spels match mellan tonårskompisar. Där TV-spelande är en relativt liten del av deras gymnasietid som de annars spenderar på olika fester eller träffar tjejer.

Från serien *Killar* där huvudkaraktärerna är barn vilket också är seriens målgrupp, visas också scener som gestaltar olika tolkningar av hardcore gamers. I ett särskilt påtagligt avsnitt av serien får vi följa Jack som tillsammans med sin pappa har planerat en mysig kväll tillsammans där de ska umgås och har därmed planerat en mängd aktiviteter de ska hinna med. Men innan kvällen kan börja berättar Jack att han först bara ska ”gamea” en stund varpå pappan varnar att ”det får bara bli en liten stund nu då, om vi ska hinna allt”. Inte helt oväntat så blir den här lilla stunden av gameande till en längre stund där pappan gång på gång

kommer in till Jack och påminner honom att avsluta spelandet, om de ska hinna allt de har planerat. Ytterligare en tid går och Jack upptäcker att det har blivit mörkt ute och springer därför ut till sin pappa som har somnat på soffan efter allt väntande.

Scenen i Killar påminner ytterligare om en aktivitet som tangerar på hardcore gaming, Jack är så uppslukad av sitt spelande att han glömmer av allt omkring honom. Shaw (2010) beskriver att *hur* man spelar spel är en viktig diskussion när man pratar om gaming och pekar på Csikszentmihalyi (1990) definition av flow som en viktig faktor i diskussionen. "The state in which people are so involved in an activity that nothing else seems to matter; the experience itself is so enjoyable that people will do it even at great cost for the sheer sake of doing it". Vilket är särskilt passande i just den här scenen. Meikle (2013) förklarar också att en vanlig definition av en hardcore gamer är att de mer eller mindre är helt dedikerad till det spel de spelar. Sammanfattningsvis visar scenen upp en negativ syn på en hardcore gamer, utan att på något sätt diskutera det subkulturella inom det.

6.2.3 Hardcore gamers

Det finns däremot tolkningar av hardcore gamers som visar upp en annan sida än det vi hittills har sett. Ett av de mest typiska fallen av en hardcore gamer porträtterades av karaktären Melanie i serien *Borta Bäst*. Melanie visas upp till stor del av serien framför sitt skrivbord som pyntats av en till synes väldigt trovärdig gamingsetup, en rejäl skrivbordsstol, stor musmatta, tangentbord som är belyst med led-lampor och en större monitor som hon vid flertal scener sitter fastklistrad framför. Vad som framför allt gör att Melanie sticker ut framför de tidigare exemplen är till stor del hennes språkbruk. Hon hörs vid flera tillfällen uttrycka begrepp som är vanliga inom gamingkulturen som således inte är vanliga termer utanför den kulturen. "Du är så dålig Anna, du måste ju plocka snubben i tornet med snipern" ropar hon ut under en gamingssession som visas i serien.

Under ett annat tillfälle, då hon kommer på hennes bror och vän använda hennes dator, påstår de att de har "handlat upp alla dina coins och ändrat din avatar till en söt rosa prinsessa" varpå hon kastar ut dem ur rummet och upptäcker till sin förskräckelse att de har gjort mycket mer än så; "har ni ändrat sensitivity?" ropar hon efter dem. Ordvalet sensitivity är särskilt framstående i den här scenen, särskilt i relation till hennes reaktion på att hennes bror och vän har ändrat den. En icke-gamer hade med stor sannolikhet först inte lagt någon större tanke på att datormuskänsligheten är förändrad och hade då antagligen kallat det för just det: datormuskänslighet. Men Melanie som är en hardcore gamer och värderar både hennes kunskap och teknik i relation till gaming blir det här en särskilt påtaglig händelse då det kommer påverka hennes prestation i spelandet. Meikle (2013) definierar passionen som en hardcore gamer har till spelande leder till kunskap som tar from i själva tekniken vid spelandet.

Här faller man lätt in i diskussionen om autenticitet i hur gaming visas i TV-serier. Att använda ordet sensitivity visar att serieskaparna demonstrerar någon slags kunskap eller respekt för subkulturen gaming. Motsatsen till den här uppvisningen av autenticitet finner vi i

serien *Brus* där två tonårsskillar i en scen sitter och spelar Playstation. Vad som är slående i den här scenen är att deras handkontroller inte är påslagna, vilket när det kommer till playstation kontroller blir särskilt tydligt då de vanligtvis visar ett starkt ljus när de används. Inte heller är deras användande av handkontrollerna särskilt trovärdiga då de knappt rör vid några knappar trots att de är mitt uppe i en match av något slag. Serieskaparna visar här svag eller icke-existerande kunskap gällande gaming och en viss respektlöshet till subkulturen i sig.

Ytterligare en gestaltning av en hardcore gamer görs i komediserien *Leif och Billy*, vilket gör sig intressant då som tidigare nämnt är en serie om två vuxna män och har vuxna som främsta målgrupp. Billy visas vid flera tillfällen sittandes framför sin dator spelandes, samtidigt som han pratar med sina lagkamrater. Likt Melanie i *Borta Bäst* är språkbruket och passionen till spelandet som gör sig mest framstående här och gör dem relativt lätta att kategorisera som just hardcore gamers. I en av de första scenerna när Billy visas spela, kan man höra honom leda sitt spellag genom en spelsession och ropa med en knackig svengelska vad de ska göra för att vinna matchen. Billys verbala utspel kanske inte alltid är samstämmigt med hur en, så att säga, äkta gamer hade formulerat sig, utan snarare är till för komisk effekt. Det som är intressant här är det subkulturella kapitalet som Billy visar upp framför sina lagkamrater som bygger på den kunskap och teknik han besitter. Man kan se det som ett förlöjligande av gamingidentiteten, men Billy visas här upp som en ledare, gaming är en plats där han är kapabel, när han annars i serien befinner sig i skuggan av hans storebror Leif som vanligtvis har den rollen.

I sketchserien *Trevlig helg* visas vid två tillfällen en hardcore gamer upp i form av karaktären Thony. En vuxen man som visas upp i mjukiskläder liggandes i soffan med ett headset och spelandes tv-spel. Här porträtteras en hardcore gamer på ett annat sätt än vad Billy och Melanie gör i sina respektive serier. Thonys spelande kan närmare liknas vid hur Jack visas upp i *Killar* och hur Shaw (2010) och Csikszentmihalyi (1990) förklarar flow. Thony är i scenerna så uppslukad av sitt tv-spelande att han bara kylligt besvarar sin sambos bön på hjälp när strömmen har gått i lägenheten. Här är det inte ordspråket som pekar honom som en hardcore gamer utan enbart hans fokus och passion till spelande som låter hans omgivning hamna i bakgrunden.

Men ett av de mest tydliga exemplen på en hardcore gamer visas i barnserien *Zombie Zplash Attack*. Själva premissen i serien handlar om att huvudkaraktären Charlie får sin första spelkonsol och ska träna upp sin spelteknik och kunskap att vara tillräckligt bra för att kunna delta i en tävling. Själva tekniken, som vi utgår ifrån Meikles (2013) definition av det, tar sin form av levels i spelet, varpå level 100 är kravet för att kunna delta i tävlingen. Vad som gör Charlie till ett typexempel gällande hardcore gamer är att han får ett subkulturellt erkännande av sina vänner, likt Billy i *Leif och Billy* och samtidigt visar en passion och fokus som liknar Jack från *Killar* och Tony i *Trevlig Helg*. Han fångar alltså upp alla de tidigare komponenterna från hardcore gamers som vi hittills tagit upp från SVT:s dramaproduktioner.

I serien *Zombie Zplash Attack* får vi också följa Charlies mormor Kicki som också erkänner sig själv som gamer och syns flertal gånger vid sin dator spelandes. Kicki påbörjade sitt spelande i sorgen av hennes bortgångne man, för att komma på andra tankar och träffa nya människor. Något som för hennes välmående, under omständigheterna, har fungerat väldigt bra. Hennes spelande visas inte under särskilt långa sekvenser, men utav det man får se är det inte svårt att anta att hon likt Charlie är väldigt skicklig, bland annat får man vid ett tillfälle se henne vinna en match i spelet *Fortnite*. Hon besitter även ett subkulturellt kapital i form av att en av hennes spelkompisar är den i serien välkände gamingyoutubern Falafeel som Charlie och hans bästa kompis Luka ofta omnämner och beundrar.

6.3 Gaming som motstånd

I serien *Borta bäst* så får vi följa en familj som på grund av att deras hus behöver renoveras flyttar in på det lokala möbelvaruhuset. Familjen är en brokig samling människor, alla något uppskruvade då serien är något av en pastisch på andra serier om familjer som försöker få ihop vardagen, och bland dessa finner vi tonåringen Melanie. Melanie klär sig i svart, har mörkt smink, har en tröja där det står skit, ett flertal gånger, över ena ärmen och fungerar som motvikt till hennes syster Kenzie som mest vill bli en framgångsrik influencer.

Melanie är vad vi väljer att klassa som en hardcore gamer. Så fort hon har chansen sitter hon framför sin dator och spelar ett first-person-shooter spel (FPS) och i stor utsträckning har hon sina gaminghörlurar runt halsen. Melanie är i flera scener tydligt nedvärderande gentemot hennes familj, framför allt hennes systers eskapader på sociala medier, och detta tar sig uttryck antingen genom cyniska kommentarer eller himlande med ögonen.

Ett grepp som serien använder sig av är att skriva ut känslor och skämt på reklamskyltar. I relation till Melanie så får vi vid ett flertal tillfällen olika texter skrivna på en reklamskylt vid hennes skrivbord där hon spelar, bland annat ser vi texterna hetsig, förutfattad, svårt att kontrollera ditt humör och humörsvängningar. Här visar SVT upp Melanie som någon som bryter mot det glada och trevliga, någon som bryter mot ordningen som ska råda. Även om hennes handlingar sällan är särskilt utmanande mot seriens ekvilibrium målas hennes karaktär upp som någon som skulle kunna utmana. Detta sammankopplat med hennes starka identifiering som gamer gör att serien visar på gamers som några som står i kontrast till den rådande ordningen och på så sätt utövar Melanie det som Williams (2011) kallar för förtäckt, passivt motstånd. Melanies handlingar är sällan med uppsåtet att utagera motstånd men hennes identitet som gamer, och med hennes hängivenhet så utgör hon ändå ett slags motstånd. Detta kanske inte är synligt för hennes måltavla men för neutrala åskådare, så som oss tittare, så blir det tydligt något som Williams menar är grunden i förtäckt, passivt motstånd (2011:103).

I likhet med Melanie så utövar Billy i serien *Leif och Billy* ett typ av motstånd. Billy, som vi klargjort för tidigare, är en hardcore gamer vars spelande är en ständig konfliktpunkt

gentemot omvärlden och främst i det här fallet mot hans bror Leif. Leif vill komma loss ur den situation de befinner sig i och vill skaffa fru och barn och få en stabil ekonomi. Detta är inget som Billy uttryckligen motsätter sig men han är mer intresserad av framgångarna inom gaming, som han själv säger när hans bror drar loss modemmet i avsnitt 2, säsong 5: "Min klan är för fan i semifinal".

Billys brinnande intresse för gaming blir således ett typ av motstånd till Leifs dragning mot det mer socialt accepterade svenssonlivet. Likt Melanie så är motståndet inte aktivt och i Billys fall så är det än mindre med någon form av uppsåt. Som Williams (2011:95) skriver är passivt motstånd ofta förknippat med användandet av en särskild stil eller konsumtionen av en särskild vara, i Billys fall är det dator-spel. Hans användande blir ett motstånd då han inte väljer den produktiva vägen i livet där ett stadigt jobb och familjebildning står högst på agendan, han väljer att konsumera sitt datorspel.

Karaktären Jack, i serien *Killar*, kan också ses utöva en form av motstånd. Jack är 9 år och vid flera tillfällen får vi se honom spela tv-spel på ett engagerat sätt. Vid samtliga tillfällen innebär hans spelande meningsskiljaktigheter. Vid första tillfället är Jacks speltid slut men han fortsätter att spela ändå. Till slut stänger hans pappa av Wi-Fi vilket gör Jack arg. Han hämnas genom att stänga av Wi-Fi när pappan senare sitter i ett viktigt videomöte. Pappan går då Jack till mötes och låter honom spela en stund till medan han avslutar sitt möte. Här ser vi ett lite mer aktivt utövande av motstånd från Jacks håll: hans agerande visar på en form av hyckleri från pappan då han värderar sin skärmtid mer än Jacks och Jack är inte sen på att påvisa detta.

Jack är ett barn, vilket skall åläggas med viss emfas i det här läget då gaming generellt sett i vårt empiriska material har visats upp någorlunda neutralt, mer om detta längre fram. Jack sticker ut bland de barn som spelar på så sätt att han är den som starkast visar upp tendenser på att vara en hardcore gamer, som vi skrivit om under rubriken hardcore och casual gamers. Eftersom vi väljer att se Jack som något av en hardcore gamer så blir hans motstånd också mer intressant att titta på, trots att han tillhör gruppen barn. Också det att han är mer aktiv i sitt motstånd, motsätter sig bland annat en kompis som vill äta mellanmål i förmån för gaming, gör att det är möjligt att se Jack som en deltagare av en subkultur och att han utövar en form av motstånd som är en del i att tillhöra en subkultur.

Det tydligaste mönstret vi sett i vår undersökning i relation till begreppet motstånd är att det utövas främst av de karaktärer som vi valt att klassa som hardcore gamers. Ellen, i serien *Sjukt oklar*, skulle också kunna anses vara en form av hardcore gamer om man endast ser till att hon utöver gaming frekvent och att det är en del av hennes liv. Däri skulle vi också kunna utläsa en form av motstånd men vi vill hävda att serien är så pass mån om att se ner på aktiviteten gaming, genom att insinuera att gaming är ingenting, eller att koppla samman det med att vara ett barn och inte en riktig vuxen, och på så sätt diskvalificerar Ellen sig som hardcore gamer. Men övriga hardcore gamers vi tittat på visar på samma tendenser, de står i motvikt till en normalitet, detta blir än mer tydligt då förutom Jack så är alla hardcore gamers

bikaraktärer. Billy har en stor roll att spela i serien Leif och Billy men det är ändå hans bror Leif som är "hjälten", det är han som driver historien framåt. På så sätt blir karaktärerna något för huvudkaraktärerna att ta spjörn mot, ett motstånd att förhålla sig till.

I serien *Zombie Zplash Attack* är motståndet något annorlunda, mycket på grund av seriens perspektiv. Här får vi, för första gången, se gaming inifrån, det vill säga att det är gaming som är normen och det är Charlies mamma Linda som står för motståndet. Samtidigt kan man argumentera för att Linda är en representation av hegemoniska ordningen, att hennes krav på att hennes son ska städa, vara ute i solen, plugga med mera är kraven för att vara en fungerande person i den, så att säga riktiga världen. På så sätt motsätter sig Charlie, och alla andra i serien, dessa krav och visar på att det finns andra sätt att leva sina liv. Väljer man att tolka relationen mellan Charlie och Linda som sådan så är Charlies motstånd både aktivt och öppet, om man följer Williams (2011:103) definition. Han visar ett tydligt ställningstagande emot Lindas krav och det är tydligt för både henne och honom. I seriens kontext så sker motståndet på mikronivå men om man väljer att tolka serien symboliskt, att Linda är en representation av det vuxna, normativa samhället, så sker också motståndet på makronivå. Charlie är inte intresserad av att befinna sig i den rådande samhällsnormen utan har funnit sitt sätt att leva inom subkulturen gaming.

6.4 Identitet – vad är en gamer på SVT?

Vi har valt att slå ihop begreppen identitet, stil och autenticitet i vår presentation av vårt empiriska resultat; även om vi har varit inne på samtliga begrepp under tidigare rubriker. Vi vill hävda att för att det ska vara urskiljbart hos en karaktär, i en TV-serie, om den skulle kunna klassas som en gamer, och än mer, om gamers i den riktiga världen ska kunna identifiera sig med karaktären, så krävs det att identitet, stil och autenticitet når en viss nivå i gestaltningen. Här har vi valt att analysera i vilken utsträckning karaktären uppvisar sin subkulturella identitet (salience), vi har letat efter stilmarkörer som hos individen kan klassas som antingen direkt kopplade till gamingkulturen eller är avvikande från normen, samt att vi har tittat på hur väl serierna återskapar gamingmiljön – här kan det handla dels om hård- och mjukvara men också språk och estetisk presentation. Vi har också valt att undersöka begreppet *insider/outsider* både i serierna, men också som ett sammanfattande verktyg för att se i vilken utsträckning SVT förstår subkulturen gaming.

Även om man skulle kunna hävda att gaminghörlurar är ett verktyg när det kommer till gaming så finns det indikationer i SVT:s gestaltningar som visar på att det också är något annat. För karaktären Melanie i serien *Borta Bäst* är det också ett sätt att visa upp sin subkulturella identitet i andra situationer än den subkulturella. Hon bär dem allt som oftast när hon inte spelar och blir således en stilmarkör bortom dess praktiska användande. Här har vi med oss begreppet salience (Williams, 2011:128) från den subkulturella teorin, alltså i vilken grad som man bär med sig sin identitet bortom den subkulturella situationen, som i det här

fallet är stunden då Melanie aktivt spelar spel. Genom att låta Melanie ha på sig hörlurarna bortom de stunder då hon spelar spel så visar serien på att hon bär med sig sin subkulturella identitet nästan jämnt och på så sätt anser vi att SVT informerar oss om att hon är en del av en subkultur.

Just hörlurarna är den subkulturella detalj som binder samman flera av våra spelare, alla de som vi klassat som hardcore gamers, bortsett från Jack i serien *Killar* som använder sig av sin mobiltelefon för att prata med de han spelar med online, bär hörlurar. Dessutom är hörlurarna återkommande bland mer casual spelare men då ofta i samband med att de även har annan utrustning som är av hög kvalitet. I serien *12:13* får vi vid två tillfällen träffa karaktären Mårten när han spelar dator-spel. Förutom att Mårten har gaminghörlurar så har han också övrig utrustning som gärna toppas med att ha ljusslingor i klara färger, liknande ljusslingor finns även i serierna *up4noise* och *Strula* och även där i kombination med avancerad teknologisk utrustning. Även om Mårten eventuellt skulle kunna klassificeras som en hardcore gamer så faller gestaltningen på i vilken frekvens han uppvisas med sin subkulturella identitet. Mårten spelar en av huvudrollerna i en serie med många avsnitt men det är endast i två korta sekvenser som han ses spela.

Sammantaget visade serierna upp en mångfald när det kom till stiluttryck hos dem som spelade. I vissa fall, så som *Sjukt oklar* och *Trevlig helg* så var det avslappnat, i andra fall var vardagliga kläder som inte kunde kopplas till något särskilt sinnestillstånd eller kulturell identitet. Bristen på enhetlig stil ligger snarare i linje med det Muggletons (2012) idé om att postmoderna subkulturer uppvisar en heterogen stil och där de låga trösklarna för deltagande leder till en fragmenterad subkultur. Även om vi väljer att klassificera både karaktären Melanie, och karaktären Billy, som hardcore gamers så finns det inget som binder dem samman stilmässigt, Melanie skulle man kunna kategorisera som stilmässigt goth: hon har mörka kläder, mörk eyeliner, mörkt hår; något Haenfler pekar på är något gothkulturen är mest känd för (Haenfler, 2013:92). Samtidigt är Billy klädd likt sin bror: stövlar, jeans, rutig skjorta, en orange väst och keps. Det finns få, om inget, i Billys stil som säger att han är en gamer, trots att vi med säkerhet placerar honom i facket hardcore gamer. Samma sak gäller Billys kompis Thomas. Bortom de något stereotypa dragen som vi redogjort för tidigare så finns det ingen merch, eller andra stilmässiga val som Thomas gjort som placerar honom i subkulturen gaming. Han hade med enkelhet, baserat på hans utseende, kunnat vara allt från brädspelare till fullskaligt metalhead. Således är stil fluktuerande i relation till karaktärernas subkulturella identitet.

När det kommer till Williams (2011) begrepp, *insider/outsider*, så finns det tydligaste exemplet i serien *Zombie Zplash Attack* där tolvåriga Charlie just fått sitt första tv-spel och direkt börjar spela frenetiskt, till sin mammas stora frustration. I stort sett alla i serien är gamers, till och med mormor Kicki som vi pratat om tidigare, men för Charlies mamma, Linda, är det svårt att acceptera sin sons nyfunna intresse, trots att det var hon som gav honom tv-spelet.

Seriens narrativ är byggt runt att Charlie vill vara med i en tävling och hans mamma, genom att begränsa tiden då han ska träna, och nå level 100 vilket är ett krav för att vara med i tävlingen, blir ett hinder för honom. Hon har dessutom väldigt svårt att acceptera den typ av spel som tävlingen går ut på:

“Tävla i att döda zombies?” säger hon med eftertryck och starkt ifrågasättande minspel och hennes oförmåga att relatera till värdet i det resten av karaktärerna i serien, det vill säga alla gamers, anser vara värt något är ett tydligt exempel på Williams begrepp insider/outsider, att hur man ser på sig själv, och sin identitet, sällan går hand i hand med hur de på utsidan ser på en (Williams, 2011:130). Det finns flera fall där vuxna inte har förståelse för barnens spelande, eller snarare handlar det ofta om att speltiden är slut och att den vuxna inte har förståelse för att barnen som spelar är mitt uppe i något som är viktigt för dem, men *Zombie Zplash Attack* sticker ut då dynamiken mellan Charlie och hans mamma Linda är en stor del av seriens narrativ. Det ska dock sägas att Linda är den som förändras under resans gång, det är hon som får förståelse för sin sons intresse i sista avsnittet och väljer att stötta honom under tävlingen.

I serien upplever vi också en hög grad av stilmarkörer som är intressanta att lyfta. Dels är hörlurarna frekventa: karaktären Josef, som anses vara ett hot mot Charlies framgång, visar upp att han har “de bästa hörlurarna”, dels att gamingyoutubern Falafeel har en rabattkod som man kan använda för att köpa nya hörlurar. Dessutom är hörlurarna ständigt på när det spelas och blir snabbt något som förknippas med en gamer. Även om vi tidigare argumenterat för att det är svårt att hitta stilmässiga, gemensamma nämnare för gamers så visar *Zombie Zplash Attack* upp en detalj som är intressant, luvtröjan. Charlie bär en röd luvtröja genom hela serien, Falafeel bär en luvtröja genomgående och flera andra karaktärer som spelar bär luvtröjor. Exemplet på luvtröjan har vi även sett på Melanie i *Borta bäst* där det är bortom den bekvämlighetsaspekt som vi anser vara drivande i gestaltning i exempelvis *Trevlig Helg* och *Sjukt Oklar*. Vi vill inte låta någon form av gissningslek guida vad vi tror om luvtröjan som stilmarkör utan endast konstatera att den är återkommande, framför allt i *Zombie Zplash Attack* och skulle kunna ses som en stilmarkör för subkulturen gaming.

Som vi tidigare redogjort för under hardcore och casual gamers så menar vi på att en hög grad av autenticitet i detaljerna visar på en förståelse, eller en ambition till att förstå, gamingkulturen. Vi har analyserat hur insider/outsider fungerar i själva serierna men det kan också fungera som ett sätt att analysera relationen mellan SVT:s gestaltningar i stort och subkulturen gaming. Detta, vill vi mena på, är pudelns kärna i vår analys av SVT:s gestaltningar: i vilken utsträckning är gestaltningarna trogna den verkliga, fysiska världen. Gestaltningarna färgas såklart av vilken genre de utspelar sig och vissa gestaltningar bär på överdrifter, som i serien *Leif och Billy* där Billy spelar på en dator som är väldigt gammal och som troligtvis inte skulle klara av att spela ett spel online. En sådan bristande autenticitet vägs upp av Billys hängivenhet till spelandet och att han dessutom, genren till trots, visas upp som en komplex person utan att han, i sin roll som gamer, blir allt för stereotypiskt gestaltad.

Dessutom gestaltas han ett flertal gånger i relation till sin gamingidentitet, vilket också väger upp för den bristande autenticiteten. På samma sätt finns det ett avvägande när det kommer till karaktären Melanie i *Borta Bäst*. Även om hon bär på ett flertal stereotypiska gestaltningar – hon är ett “åskmoln”, hennes stil är i stark kontrast till övriga – så visas även hon frekvent upp som en gamer och dessutom bär hennes hård- och mjukvara på en hög grad av autenticitet vilket sammantaget ger en mer trogen gestaltning av subkulturen gamers.

Som vi redogjort för tidigare så finns det en låg grad av både uppvisande av subkulturella identiteter, autenticitet och stil när det kommer till de som vi kallar för casual gamers, det är som vi kallat för en okommenterad gestaltning. Det kan då tyckas vara något av en motsägelse att ju högre grad av försök till att förstå subkulturen, det vill säga att ju mer outsiders SVT försöker gestalta insiders gamer ju mer av en subkulturell identitet syns; man förstärker således skillnaderna till övriga personer i serien. På så sätt kan det tyckas väldigt komplicerat för medierna att förhålla sig till subkulturerna i sina gestaltningar utan att på samma sätt förstärka bilden av subkulturen som något annat.

7. Diskussion

7.1 Resultatdiskussion

Resultaten av vår undersökning visar på att det blir komplicerat när man tar ett allomfattande grepp på subkulturen gaming, där man försöker att passa in alla som spelar någon form av digitalt spelande under samma paraplybegrepp, liksom det Muriel och Crawford (2018) menar.

Vi har sett att SVT:s gestaltningar visar på en viss mångfald men att det ofta är förknippat med vissa konsekvenser för vuxna som spelar och för en viss typ av spelande hos barn. Vårt öppna förhållningssätt till den subkulturella teorin har gjort att vi funnit argument för att både Birminghamskolans mer snäva uttolkning, och det postsubkulturella perspektivet är applicerbart för att ge en bild av gamers status i media.

Först och främst vill vi hävda att SVT i sina gestaltningar gör en tydlig skillnad mellan hardcore och casual gamers, där gestaltningen av hardcore gamers bygger på frekvensen då de visar upp sitt subkulturella kapital (salience), deras, oftast passiva, motstånd mot normativa värderingar och hur SVT väljer att lägga fokus på det som karaktärerna har på det som de spelar. När det kommer till de personer som vi menar är casual så är spelandet en bisyssla i scenen och har inte något med vare sig handlingen eller personens karaktär att göra. Detta, menar vi på är ett argument för att allmänheten accepterat, och inkorporerat gaming som en fritidsaktivitet – leisure activity – i den rådande kulturen; mer om detta längre ned.

Med detta sagt så är det inte media som bestämmer om en subkultur finns eller inte men som Chow (2017) skriver så är media med och reproducerar en subkultur, och kan på så sätt hjälpa eller stjälpa dess varande. Det ska dock sägas igen att vi inte ser SVT:s gestaltningar som svaret på hur den subkulturella arenan ser ut för gamers utan det vi redovisar för är den allmänna uppfattningen filtrerad genom SVT:s lins.

Hebdige (2008:93) menar att subkulturer till slut blir inkorporerade i den dominerande kulturen och att detta sker på två sätt: genom kommodifiering och genom att media börjar att omformulera avvikande beteende. Kommodifiering innebär att företag "stjäl" subkulturernas, i just Hebdiges förklaring, stilelement och sedan börjar massproducera dem (Hebdige, 2008:96). På så sätt sprids populärkulturen och den stil som inledningsvis kunde visa upp en form av motstånd tappar sin kraft (ibid.) I vårt fall så finns det tydligaste exemplet i serien *Zombie Zplash Attack* där en estetik som främst återfinns på alternativa medier såsom, YouTube och Twitch, används för att berätta en historia. På så sätt anammar SVT den stil som tidigare tillhört ett annat format och på så sätt är SVT en del av kommodifieringen av subkulturen gaming. Det ska dock sägas att kommodifieringsprocessen av gaming har pågått i en längre tid i medier utanför mainstreamfåran men att SVT:s gestaltningar bidrar till att lyfta in subkulturen gaming i det allmänna omfånget.

I likhet så handlar medias omformulering av det avvikande beteendet om yttre krafter destruktivitet i relation till subkulturen. Detta sker, i det exempel som Hebdige ger, när media

börjar rapportera om lyckliga punkfamiljer eller som i vårt fall: när SVT gör en hel serie om gaming som dessutom slutar lyckligt. Återigen finns det mest talande exemplet i *Zombie Zplash Attack* där det är mamman som väljer att omfamna sonens något överdrivna spelande och det hela slutar med att hela familjen nu är en del av gamingkulturen, och lyckligare på grund av det.

Omformuleringen av gaming finner vi främst när SVT visar upp en stor acceptans för gaming som fritidsaktivitet hos barn. Wearing lyfter fram att fritidsaktiviteter är något som inte bara skall ses som något njutbart utan också som ett avbrott från det normala (2021). Wearing går djupare i sin artikel än så men om vi låter oss stoppa analysen vid hur SVT gestaltar spelande så ses den allt som oftast som en fritidsaktivitet. Det kan vara som i ett avsnitt av *Killar* där huvudpersonen tappar sina nycklar för att sedan lyckats få tillbaka dem – belöningen och avslappningen blir att få spela TV-spel. Liknande scenario återfinns i serien *Tjejer* där en karaktär misslyckas med sitt matlagande, löser situationen genom att beställa pizza och belönar sig sedan med att spela ett spel på sin mobiltelefon.

Andra typer av scener, men som skulle kunna argumenteras för säger samma sak, är alla de scener där kompisgängen ägnar sig åt casual gaming. I serier som *Brus*, *Otajmat* och *24/7* får vi se ungdomsgång som spelar men snarare som ett sätt att umgås och slappna av, inte för att tävla mot varandra eller för att de vill något särskilt med det. Alla skildringar av gaming som en fritidsaktivitet är okomplicerade i SVT:s gestaltningar, det vill säga att de inte innebär några problem för de som spelar eller att det blir negativa konsekvenser för människorna runt omkring dem. Som kontrast till detta finns de gestaltningar av barn som är mer hängivna, som i tre fall av serien *Killar*. I tre olika avsnitt, fristående från varandra, visas karaktärer upp som är engagerade i sina spel men där det också finns konsekvenser, i ett fall börjar mikroågsugnen att brinna, ett annat så väljer ett barn att rymma hemifrån och konflikter med föräldrarna är genomgående för alla. På så sätt tycks det finnas en magisk gräns för när spelandet blir "för mycket" och att gestaltningarna då känner sig manade att påvisa en problematik.

I den postsubkulturella teorin så finns, av exempelvis Hodkinson (2002) och Muggleton (2000), så menar de på att subkulturer av idag är svårare att särskilja från den rådande kulturen och att det både är enklare att delta och svårare för subkulturen att upprätthålla gränserna för vad som är en subkultur. Detta må vara sant om man ser på gaming som en subkultur men vi menar att SVT:s gestaltningar snarare visar på en bild av att det finns en subkultur inom subkulturen, hardcore gaming.

I likhet med Meikles (2013) undersökning av hardcore gamers, där han fann argument för att hardcore gamers kan anses vara en så kallad *autentisk* subkultur, ser vi att gestaltningen av hardcore gamers i SVT pekar på att allmänheten har en uppfattning av hardcore gamers som en existerande, autentisk subkultur. Trots att Meikle använde andra termer för att undersöka hardcore gamers i Sydafrika så fann han argument liknande de som vi funnit i vår empiri. Där Meikle (2013:24–26) fokuserade på *consistent distinctivness, identity, commitment* och

autonomy så fann han att hardcore gamers sammantaget kunde anses vara en subkultur som utmärkte sig från den ytlighet som det postmoderna perspektivet menar färgar moderna subkulturer. Meikle argumenterar för att det djup, det som vi menar utgörs av salience och fokus i vår undersökning, är ett tecken på att hardcore gamers är väldigt investerade i sin kultur och på så sätt kan ses som en autentisk subkultur.

Samtidigt vill vi poängtera att SVT skulle kunna anses vara i en process att utöva en omformulering av även hardcore gaming, detta exemplifierat av serien *Zombie Zplash Attack*. Som vi tidigare redogjort för så utspelar sig serien i vad som skulle kunna anses vara en någorlunda autentisk gestaltning av gamingkulturen: det finns ett språkbruk som vi anser vara genuint där spel som spelas av gamers idag nämns, utrustningen är autentisk och estetiken som omgärdar serien liknar den som återfinns i hardcore gamers miljöer, så som YouTube och Twitch. Det finns även exempel på stilmarkörer så som huvtröjan och hörlurarna som knyter samman gruppen som spelar och det finns även exempel på begreppet insider/outsider och ett utövande av motstånd som vi nämnt i presentationen av vårt resultat. Möjligtvis är det så att *Zombie Zplash Attack* kan komma att ses som en del i startskottet för medias bidrag till inkorporeringen av subkulturen gaming i den rådande kulturen och vi uppmanar således till djupare analyser av serien.

Som vi visade på under vår resultatdel så är det inte med enkel hand massmedia ska styra skutan genom det subkulturella havet. Vi menar att deras gestaltningar, hur de än gör, förstärker bilden av subkulturen som något utanför den rådande kulturen och med hjälp av idén om insider/outsider så hävdar vi att så fort media visar upp något som med tydlighet tillhör en specifik grupp så förstärker man idén om dessa personer som *något annat*. Här kan vi inte undgå att lyfta Stuart Halls *The Spectacle of the Other*, ett kapitel i boken *Representation: Cultural Practices and Signifying processes* (2013). I en genomgång av olika teoretiska traditioner av begreppet *difference* så kan tilldelningen av olikheter, och separationen mellan det ena och det andra ses som själva fundamentet i den symboliska ordningen som vi kallar för kultur (Hall, 2013:236). Detta leder till komplikationer för kulturen när saker hamnar på *fel* plats. Hall exemplifierar detta med människor med blandad etnicitet och säger att kulturer har svårt att hantera dessa gränsöverskridningar. (2013:236–237). Detta, menar vi, skulle kunna vara en del i komplexiteten för SVT när de gestaltar subkulturer. För media är det någorlunda enkelt när saker befinner sig på rätt plats i den kulturella ordningen men när saker befinner sig på fel plats, exempelvis när vuxna spelar TV- och datorspel, så uppstår en fallenhet att förstärka skillnaderna genom *negativa* distinktioner. Varför det är så, varför dessa distinktioner är negativa, får vi låta vara osagt men att de finns i SVT:s gestaltningar av vuxna som spelar digitala spel finns det argument för i vår undersökning.

Vår undersökning har bidragit till att ge *en* bild av hur media skildrar gamingkulturen och hur den förhåller sig till gaming som en subkultur. Sammantaget visar resultatet på att gamingkulturen har en plats i mainstreammedierna men att den på en och samma gång är

både mångfacetterad och begränsad. Den underskattning av gamingkulturen som vi trodde att SVT:s gestaltningar skulle bidra till kan anses ha varit fördomsfull gentemot medierna då det finns ett flertal skildringar och där vissa bidrar till att ge en inblick i gamingkulturen. Samtidigt, som vi återkommit till, så är acceptansen för vem som spelar, och hur mycket, begränsad vilket visar på en typ av partiskhet från SVT:s håll.

Trots att vi är benägna att slå fast att SVT reproducerar bilden av hardcore gamers som en autentisk subkultur så har vi under resans gång fått förståelse för den rådvillhet som finns rörande både gaming och subkulturer. Vi hävdar att vårt öppna förhållningssätt gjort det möjligt att låta empirin styra vårt resultat och uppmanar andra att agera liknande. Kanske kan det vara så att i stället för att positionera sig teoretiskt, den moderna subkulturella traditionen kontra den postsubkulturella, så vill vi mana till, så som vi menar att Haenfler (2014) gör i sin bok, att ha ett öppet sinne inför de kulturella rörelser som finns, både omkring oss i den verkliga världen, och de som finns i medias ögon.

7.2 Reflektioner kring arbetet

Vår utgångspunkt när vi i februari 2024 diskuterade vad det var vi ville undersöka så var det främst frågan huruvida SVT:s framställning av aktiviteten gaming skiljde sig åt i program riktade till vuxna respektive barn. Frågan var sprungen ur en vardaglig betraktelse men fann sig svår att bli formulerad i relation till nuvarande forskningsläge. I diskussion med handledare så leddes vi in på det subkulturella spåret vilket vi nu i efterhand känner oss väldigt glada för; det gav oss ett par stadiga glasögon genom vilka vi kunde analysera våra grundtankar.

Samtidigt innebar detta att vi fick upptäcka den subkulturella teorin och när vi nu tittar tillbaka så finns det fallgropar med detta. Först och främst så innebar det att vi att vi nu ställdes inför ett massivt inläsningsarbete som gav oss mycket kunskap att förhålla oss till. När det sedan visade sig att det fanns tydliga uppdelningar inom den subkulturella traditionen så stod vi inför en uppsättning val, som i sin tur ledde till att en av oss hobbydiagnostiserades med teoriångest. Denna ångest blev fröet till att våga ta ut de teoretiska svängarna. Vi byggde vårt analyschema på begrepp från den subkulturella teorin, visserligen väletablerade men systematiken i urvalet byggde snarare på vad vi trodde kunde utläsas än en etablerad metodik. Detta tillvägagångssätt tycker vi har visat sig vara förtjänstfullt då vi haft öppna ögon inför materialet även om vi inser att det kan komma att kritiseras.

Likt de flesta kvalitativa undersökningarna så är vår undersökning inte statistiskt generaliserbar, vi har flera gånger pratat om att det snarare är en temperaturmätare på ett ögonblick av den kulturella sfären. Som vi diskuterat tidigare så menar vi dock på att undersökningen bär på det som kallas för måttlig generaliserbarhet där resultatet kan tas upp och jämföras med andra undersökningar. Vårt teoretiska resultat, att det finns en skillnad

mellan casual och hardcore gamers när det kommer till hur de gestaltas och således hur de kan placeras ut på den subkulturella kartan, tillsammans med idén om vuxna gamers som avvikande, anser vi vara intressant att forska vidare på och titta på hur det ser ut i andra medieformat och kanaler.

7.3 Förslag på framtida forskning

Då den här studien undersökt hur SVT skildrar aktiviteten gaming samt gaming som subkultur och därför enbart studerat SVT:s egna dramaproduktioner på deras playkanal, anser vi att en vi har lagt en god grund för framtida studier inom ämnet. Vi valde att göra begränsningen att enbart titta på SVT Play då det var lättåtkomligt och även gav oss en bra överblick kring hur gaming skildras just nu. Vi vet dock med oss att SVT Play har ett tämligen begränsat utbud gällande material och produktioner på grund av licenser från produktionsbolag och liknande. Detta innebär att utbudet kommer att se annorlunda ut i framtiden och att detta således skulle kunna påverka resultatet. Ett rimligt förslag för framtida forskning är då att återigen genomföra den här studien för att undersöka om och hur materialet förändrats och om skildringen av gaming och gamers ser annorlunda ut.

Vad vi framför allt har upptäckt gällande hardcore gamers är att de är mer intressanta ur ett subkulturellt perspektiv, tillskillnad från den casual motsvarigheten som ofta inte sticker ut på samma sätt. En studie som fokuserar på subkulturen hardcore gamers anser vi kan vara intressant för att undersöka hur den tar form. Förslagsvis är streamingtjänsten Twitch en tämligen spännande plattform att undersöka då gamers och generell spelintresserade dras dit för att titta på sina favoritstreamers när de spelar olika spel. Varje streamer formar sina egna communitys med unika identiteter och värderingar som tar form i deras chat under streamingsessioner. Det här tror vi är en spännande plats att närmare undersöka hardcore gamers som en egen subkultur.

Som ett sista förslag till framtida forskning vill vi beröra andra subkulturer. Med liknande metod och urval av material anser vi det möjligt att genomföra en studie där man undersöker hur andra subkulturer visas i public service och dess dramaproduktioner. Exempelvis punk eller bodybuilding scenen, där i alla fall den sistnämnda i Johansson et.al (2017) tagits upp som en växande subkultur som skulle kunna vara intressant att undersöka närmare.

Referenser

- Arora, K. (2023, 17 nov) The Gaming Industry: A Behemoth With Unprecedented Global Reach. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/forbesagencycouncil/2023/11/17/the-gaming-industry-a-behemoth-with-unprecedented-global-reach/?sh=23f6b364512f>
- Bennett, A. (1999). Subcultures or Neo-Tribes? Rethinking the relationship between youth, style and musical taste. *Sociology*. Vol 33, No.3. Cambridge University Press
- Brock, & Johnson, M. R. (2022). Video gaming as craft consumption. *Journal of Consumer Culture*, 22(3), 598–614. <https://doi.org/10.1177/14695405211016085>
- Bryman, A. (2018). *Samhällsvetenskapliga metoder*. Alan Bryman & Liber AB
- Chow, Y. F. (2017) Subculture: Role of Media. *The International Encyclopedia of Media Effects*. ResearchGate.
- Couldry, N. (2000). Inside culture. SAGE Publications, Ltd, <https://doi.org/10.4135/9781849209267>
- Cova, B.; Kozinets, R.; Shankar, A. (2007). *Consumer Tribes* (e-bok). Routledge.
- Csikszentmihályi, M. (1990). *Flow: the psychology of optimal experience* (1. ed). Harper & Row.
- Elliott, M. (2022). *Handbok för examensarbeten inom samhällsvetenskap*. Stockholm: Liber.
- Engelsätter, B.; Ward, M. R. (2022) Video games become more mainstream. *Entertainment Computing*. Vol 42.
- Esaiason, P.; Gilljam, M.; Oscarsson, H.; Towns, A.; Wängnerud, L.(2017). *Metodpraktikan – konsten att studera samhälle, individ och marknad*. Författarna och Wolters Kluwer Sverige AB.
- Frasca, G. (2001). Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate. MA. Georgia Institute of Technology
- Grossman, L. (2002). Feeding on fantasy. Time, 9 December: 54–58.
- Hall, S. (red); Evans, J. (red); Nixon, S. (red) (2013) *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. SAGE Publications Ltd.

Hall, S. & Jefferson, T (red). (2006). *Resistance Through Rituals: Youth Subcultures in Post-War Britain*. Routledge, Taylor and Francis Group.

Haenfler, R. (2014). *Subcultures: the basics*. Routledge.

Haenfler, R. (2013). *Goth, gamers, grrrls; deviance and subculture*. Oxford University Press.

Harmon, G. L. (1983). On the Nature and Functions of Popular Culture. *Studies in Popular Culture*, 6, 3–15.

Hebdige, D. (2002). *Subculture the meaning of style* (Taylor & Francis e-Library ed.). Routledge.

Ho, C. M. (2022). League of Legends or World of Warcraft? The effect of political ideology on consumers game choice. *The Journal of Consumer Marketing*, 39(3), 257–266.

<https://doi.org/10.1108/JCM-12-2020-4298>

Hodkinson, P. (2002) *Goth: Identity, Style and Subculture*. Bloomsbury Publishing PLC.

Jenkins, H. (2005). Video and computer game. In G. Ritzer (Ed.), *Encyclopedia of social theory* (pp. 868–870). Sage.

Johansson, T.; Andreasson, J.; Mattsson, C. (2017). From Subcultures to Common Culture: Bodybuilders, Skinheads, and the Normalization of the Marginal. *Sage Open*, 2017, Vol. 7, Iss. 2, Pp. 1-9, 7(2), 1–9.

Kowert, R., Griffiths, M. D., & Oldmeadow, J. A. (2012). Geek or Chic? Emerging Stereotypes of Online Gamers. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 32(6), 471-479.

<https://doi-org.ezproxy.ub.gu.se/10.1177/0270467612469078>

Larsen, H (2014). The Legitimacy of Public Service Broadcasting in the 21st Century: The Case of Scandinavia. *Nordicom Review*, 35(2), 65–76. <https://doi.org/10.2478/nor-2014-0015>

Larsen, H (2011). Public service broadcasting as an object for cultural policy in Norway and Sweden: a policy tool and an end in itself. *Nordicom Review*, 32(2), 35–47.

<https://doi.org/10.1515/nor-2017-0111>

Laugier, S. (2022). Taking TV Serie Seriously. *Open Philosophy*. 5: 250-253. De Gruyter.

Lundmark, S. (2015). Gaming Together: When an Imaginary World Affects Generalized Trust. *Journal Of Information Technology & Politics*, 2015, Vol. 12, Iss. 1, Pp. 54-73, 12(1), 54–73.

McGlynn, P. D. (1979) Microcosm and the Aesthetics of Eighteenth-Century British Literature. *Studies in English Literature, 1500-1900*. Vol. 19, No. 3, Restoration and Eighteenth Century (Summer, 1979), pp. 363-385

Meikle, A. (2013). A new approach to subculture: gaming as a substantial subculture of consumption (Doctoral dissertation)

Moore, R (2004). Postmodernism and Punk Subculture: Cultures of Authenticity and Deconstruction. *The Communication Review* (Yverdon, Switzerland), 7(3), 305–327. <https://doi.org/10.1080/10714420490492238>

Muggleton, D (2000). *Inside subculture: the postmodern meaning of style*. Oxford: Berg

Muriel, D. & Crawford, G. (2018). Video Games and Agency in Contemporary Society. *Games and Culture*, 15(2), 138–157. <https://doi.org/10.1177/1555412017750448>

Prop. 1996/97:3. Kulturpolitik

<https://www.regeringen.se/contentassets/e1620c6c381145c5adf8a1dedf4cdfaa/kulturpolitik>

Regeringskansliet (2024) Sveriges Television. Hämtad 2024-03-21 från <https://www.regeringen.se/myndigheter-med-flera/sveriges-television/>

Resumé (2006, 14 december). SVT lanserar ny webb-tv – men problem kvarstår. Resumé. <https://web.archive.org/web/20150402184836/http://www.resume.se/nyheter/tv/2006/12/14/svt-lanserar-ny-webbtjanst/>

Shaw, A (2010). What Is Video Game Culture? *Cultural Studies and Game Studies*. *Games and Culture*, 5(4), 403–424. <https://doi.org/10.1177/1555412009360414>

Skow, J. (1982, 18 Januari). Living Games That People Play. *Time*. <https://vgpavilion.com/mags/1982/01/time/games-that-people-play/>

Statista, (2024). Ranking of television channels in Sweden in 2023, by audience share. Statista. <https://www-statista-com.ezproxy.ub.gu.se/statistics/545429/tv-channels-in-sweden-by-audience-share/>

Statista, (2024). Total viewing time of broadcaster video-on-demand (BVOD) in Sweden daily from 2022 to 2023, by network. Statista. <https://www-statista-com.ezproxy.ub.gu.se/statistics/606664/viewing-time-of-online-tv-in-sweden-by-channel-families/>

SVT. *Företaget SVT: Uppdrag och Roll*. Hämtad 2024-03-25 från <https://b2b.svt.se/program/programutveckling/foretaget-svt-uppdrag-och-roll.html>

SVT. *Tjänster*. Hämtad 2024-05-15 från <https://b2b.svt.se/program/programutveckling/tjanster.html>

Thornton, S. (1995). *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*. Cambridge: Polity Press

Yadlin, A.; Klein-Shagrir, O. (2024). Public Service Media and Diversity in the Digital Media Landscape: Opportunities and Limitations for Social Justice. *Studies in social justice*. Vol 19. 1. 165-179.

Video Games Europe, 2022. *All about video games. Culture – creativity – technology. European key facts 2022*. https://www.videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2023/08/Video-Games-Europe_Key-Facts-2022_FINAL.pdf

Wearing, Porter, D., Wearing, J., & McDonald, M. (2022). Exploring adolescent computer gaming as leisure experience and consumption: some insights on deviance and resistance. *Leisure Studies*, 41(1), 28–41. <https://doi.org/10.1080/02614367.2021.1942525>

Williams, D (2003). The Video Game Lightning Rod. *Information, Communication & Society*, 6(4), 523–550. <https://doi.org/10.1080/1369118032000163240>

Williams, D (2006). A brief social history of game play. In *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences* (pp. 229–247). <https://doi.org/10.4324/9780203873700>

Williams, J. P. (2011) *Subcultural theory: Traditions and concepts*. J. Patrick Williams.

Referenser till serier och filmer

- Avengers: Endgame*. Marvel Studios (2019)
- Borta Bäst*. Säsong 2, avsnitt 1, 2 och 3. SVT (2024)
- Bror*. Säsong 1, avsnitt 7. SVT. (2022)
- Bror*. Säsong 2, avsnitt 4. SVT. (2024)
- Brus*. Säsong 1, avsnitt 18. SVT. (2022)
- Familjen Andersson*. Säsong 1, avsnitt 3. SVT. (2023)
- Killar*. Säsong 1, avsnitt 1 och 3. SVT. (2022)
- Killar*. Säsong 2, avsnitt 3 och 17. SVT. (2023)
- Killar*. Säsong 3, avsnitt 16, 18 och 19. SVT. (2023)
- Killar*. Säsong 4, avsnitt 1. SVT. (2024)
- Kokobäng*. Säsong 1, "Olles rymdresa". SVT. (2020)
- Kokobäng*. Säsong 2, "Sleepover" och "Alex laggar". SVT. (2021)
- Leif och Billy*. Säsong 4, avsnitt 2. SVT. (2019)
- Leif och Billy*. Säsong 5, avsnitt 1 och 2. SVT. (2020)
- Leif och Billy*. Säsong 6, avsnitt 3. SVT. (2021)
- Otajmat*. Säsong 1, avsnitt 8 och 9. SVT. (2021)
- Sjukt Oklar*. Säsong 1, avsnitt 1 och 2. SVT. (2018)
- Sjukt Oklar*. Säsong 2, avsnitt 1, 6 och 7. SVT. (2020)
- Strula*. Säsong 2, avsnitt 11. SVT. (2021)
- Strula*. Säsong 4, avsnitt 2. SVT. (2022)
- Strula*. Säsong 7. Avsnitt 8. SVT. (2023)
- Taelgia*. Säsong 1, avsnitt 2 och 4. SVT. (2023)
- Tjejer*. Hösten 2020, avsnitt 37. SVT. (2020)

Tjejer. Hösten 2022, avsnitt 12. SVT. (2022)

Tjejer. Våren 2024, avsnitt 8 och 16. SVT. (2024)

Trevlig Helg. Säsong 1, avsnitt 5 och 8. SVT. (2021)

Trex. Säsong 1, avsnitt 7. SVT. (2019)

Up4Noise. Säsong 2, avsnitt 2 och 3. SVT. (2021)

Up4Noise. Säsong 3, avsnitt 19. SVT. (2022)

Zombie Zplash Attack. Säsong 1, samtliga avsnitt. SVT. (2024)

12:13. Säsong 1, avsnitt 5, 16 och 33. SVT. (2020)

12:13. Säsong 2, avsnitt 4. SVT. (2021)

24/7. Säsong 1, avsnitt 1 och 4. SVT (2013)

Serietitel	Säsong	Avsnitt	Tidpunkt	Är producerat	Kön	Ålder	Roll	Genre	Målgrupp	Plats	Antal som spelat	Fokus	Hårdvara	Casual/Hardcor
Bior	1	7	21:12	2022	Män	Tonåring och tonår	Huvudroll	Drama	Tonår	Sovrum	2	Delvis	Tv-spel	Casual
Bior	2	4	07:20	2024	Man	Tonåring	Huvudroll	Drama	Tonår	Sovrum	1	Delvis	Tv-spel	Casual?
Taellga	1	2	52:50:00	2023	Män	Tonåring	Huvudroll	Drama	Vuxen	Vardagsrum	Flera	Nej	Tv-spel	Casual
Taellga	1	4	49:50:00	2023	Tjej	Tonåring	Biroll	Drama	Vuxen	Vardagsrum	1	Nej	Tv-spel	Casual
Sjukt Oklar	2	1	12:20	2020	Tjej och kille	Vuxen och tonår	Huvudroll	Komedi	Tonår	Vardagsrum	2	Delvis	Tv-spel	Casual
Sjukt Oklar	2	6	12:40	2020	Tjej	Vuxen	Huvudroll	Komedi	Tonår	Vardagsrum	1	Delvis	Tv-spel	Casual
Sjukt Oklar	2	6	13:12	2020	Kille	Tonår	Biroll	Komedi	Tonår	Vardagsrum	1	Nej	Tv-spel	Casual
Sjukt Oklar	2	7	00:00	2020	Tjej	Vuxen	Huvudroll	Komedi	Tonår	Vardagsrum	1	Delvis	Tv-spel	Casual
Sjukt Oklar	1	1	01:58	2018	Tjej	Ung vuxen	Huvudroll	Komedi	Tonår	Vardagsrum	1	Delvis	Tv-spel	Casual
Sjukt Oklar	1	2	06:20	2018	Tjej	Ung vuxen	Huvudroll	Komedi	Tonår	Vardagsrum	1	Delvis	Tv-spel	Casual
Skyddig	1	9	00:00	2022	Polkar	Barn/tonår	Biroll	Drama	Tonår	Vardagsrum	4	Ja	Tv-spel	Casual
24/7.	1	1	04:40	2013	Polkar	Tonår	Huvudroll	Drama	Tonår	vardagsrum	2	Ja	Tv-spel	Hardcore(?)
24/7.	1	4	03:30	2013	Polkar	Tonår	Huvudroll	Drama	Tonår	Vardagsrum	5	Delvis	Tv-spel	Hardcore(?)
Borta bäst	2	1	03:53	2024	Tjej	Ungdom	Biroll	Komedi	Familj	(Sovrum)	1	Nej	Dator-spel	Hardcore
BORTA BÄST	2	2	09:50	2024	Tjej	Ungdom	Biroll	Komedi	Familj	(Sovrum)	1	Nej	Dator-spel	Hardcore
Borta bäst	2	3	00:21	2024	Tjej	Ungdom	Biroll	Komedi	Familj	(Sovrum)	1	Nej	Dator-spel	Hardcore
Borta bäst	2	3	14:49	2024	Kille	Ungdom	Biroll	Komedi	Familj	(Sovrum)	1	Nej	Tv-spel	Casual
Borta bäst	2	3	18:08	2024	Tjej	Ungdom	Biroll	Komedi	Familj	(Sovrum)	1	Nej	Dator-spel	Hardcore
Bus	1	18	00:00	2022	Killar	Ungdom	Huvudkaraktär	Drama	Tonår	Sovrum	2	Nej	Tv-spel	Casual
Kokobäng	1	Olles rymdress	04:04	2020	Män	Vuxna	Biroll	Sketch	Barn	Kostymförråd	2	Ja	Dator-spel	Casual
Kokobäng	2	Sleepover	08:38	2021	Polke, Tjej, Mar	Blandat	Biroll	Sketch	Barn	Tävling	3 (för sig)	Ja	Dator-spel	Hardcore
Kokobäng	2	Alex lägger	09:09	2021	Tjej	Barn	Biroll	Sketch	Barn	?	1	Nej	Dator-spel	Hardcore
Killar	1	1	00:00	2022	Polke	Barn	Huvudroll	Drama	Barn	Sovrum	2 (online)	Ja	Tv-spel	Hardcore
Killar	1	3	02:39	2022	Polkar	Barn	Huvudroll	Drama	Barn	Vardagsrum	2	Nej	Tv-spel	Casual
Killar	2	3	00:45	2023	Polke	Barn	Huvudroll	Drama	Barn	Sovrum	1	Ja	Tv-spel	Hardcore
Killar	2	17	01:09	2023	Polke	Barn	Huvudroll	Drama	Barn	Sovrum	2	Nej	Tv-spel	Casual
Killar	3	16	01:09	2023	Polkar	Barn	Huvudroll	Drama	Barn	Sovrum	2 (online)	Ja	Dator-spel	Casual/Hardcor
Killar	3	18	00:00	2023	Polkar	Barn	Huvudroll	Drama	Barn	Sovrum	2 (online)	Ja	Dator-spel	Casual/Hardcor
Killar	3	19	01:12	2023	Polkar	Barn	Huvudroll/Bior	Drama	Barn	Vardagsrum	2	Ja	Tv-spel	Casual/Hardcor
Killar	4	1	00:45	2024	Polke	Barn	Huvudroll	Drama	Barn	Sovrum	1	Nej	Dator-spel	Casual
Familjen Arv	1	3	04:40	2023	Man	Vuxen	Huvudroll	Komedi	Familj	Kök	1	Nej	Mobiltelefon	Casual

Bilaga

Bilaga 1

Merri

Strula	2	11	03:30	2021	Pojke	Tonåringar	Biroll	Drama	Barn/tonår	Sovrum		1	Nej	Datorspel	Casual
Strula	4	2	07:11	2022	Tjejer	Tonåringar	Bi/huvurdoll	Drama	Barn/tonår	Vardagsrum		5	Ja	Tv-spel	Casual
Strula	7	8	04:35	2023	Pojke	Tonåring	Biroll	Drama	Barn/tonår	Sovrum		1	Nej	Tv-spel	Casual
Leif Och Billy	1	1	11:30	2017	Man	Vuxen	Huvudroll	Komedi	Vuxen	Vardagsrum		1	Nej	Datorspel	Casual
Leif Och Billy	4	2	06:40	2019	Man	Vuxen	Huvudroll	Komedi	Vuxen	Datorrum	1(online)		Delvis	Datorspel	Hardcore
Leif Och Billy	4	2	11:40	2019	Man	Vuxen	Huvudroll	Komedi	Vuxen	Datorrum	1(online)		Delvis	Datorspel	Hardcore
Leif Och Billy	5	1	05:15	2020	Man	Vuxen	Huvudroll	Komedi	Vuxen	Datorrum	2(online)		Ja	Datorspel	Hardcore
Leif Och Billy	5	2	00:40	2020	Man	Vuxen	Huvudroll	Komedi	Vuxen	Datorrum	1(online)		Delvis	Datorspel	Hardcore
Leif Och Billy	6	3	00:35	2021	Man	Vuxen	Huvudroll	Komedi	Vuxen	Datorrum	2(online)		Delvis	Datorspel	Hardcore
Leif och billy	6	3	10:15	2021	Man	Vuxen	Huvudroll	Komedi	Vuxen	Datorrum	2(online)		Ja	Datorspel	Hardcore
Trekig Helg	1	5	08:20	2021	Man	Vuxen	Biroll	Komedi	Vuxen	Vardagsrum		1	Delvis	Tv-spel	Hardcore
Trekig Helg	1	8	01:44	2021	Man	Vuxen	Biroll	Komedi	Vuxen	Vardagsrum		1	Delvis	Tv-spel	Hardcore
Ostajmat	1	8	04:08	2021	Killar	Ungdom	Biroll	Komedi	Ungdom	Vardagsrum		3	Nej	Tv-spel	Casual
Ostajmat	1	8	09:03	2021	Killar/Tjej	Ungdom	Huvudroll/Biroll	Komedi	Ungdom	Vardagsrum		4	Delvis	Tv-spel	Casual
Ostajmat	1	9	00:22	2021	Kille	Ungdom	Biroll	Komedi	Ungdom	Vardagsrum		1	Nej	Tv-spel	Casual
12:13	1	5	04:00	2020	Pojk	Barn	Huvudroll	Drama(?)	Barn	Sovrum		1	Delvis	Datorspel	Hardcore
12:13	1	16	04:35	2020	Pojk	Barn	Biroll	Drama(?)	Barn	Sovrum		1	Nej	Tv-spel	Casual
12:13	1	33	00:00	2020	Pojk	Barn	Huvudroll	Drama(?)	Barn	Sovrum		1	Delvis	Datorspel	Hardcore
12:13	2	4	04:28	2021	Pojkar	Barn	Huvudroll	Drama(?)	Barn	Sovrum		1	Delvis	Datorspel	Casual
Zombie Splash Attack				2024	Pojk	Barn	Huvudroll	Komedi	Barn	Sovrum		1	Ja/delvis	Tv-spel/datorsp	Hardcore
Zombie splash	1	9	04:14	2024	Kvinna	Pensionär	Biroll	Komedi	Barn	Vardagsrum	1.		Ja/delvis	Datorspel	Hardcore
Updnoise	2	2	10:40	2021	Pojkar	Barn	Huvudroll	Drama	Barn	Vardagsrum		3	Delvis	Tv-spel	Casual
Updnoise	2	3	04:50	2021	Pojkar	Barn	Huvudroll	Drama	Barn	Vardagsrum	3och 4		Delvis	Tv-spel	Casual
Updnoise	3	19	12:10	2022	Pojkar	Barn	Huvudroll	Drama	Barn	Garningsrum(?)	4?		Ja	Datorspel	Hardcore
Trex	1	7	00:00	2019	Pojk	barn	Huvudroll	Komedi	Barn	Vardagsrum		1	Ja	Tv-spel	Casual
Tjejer		37	00:20	2020	Tjej	Barn	Huvudroll	Drama	Barn	Sovrum		1	Delvis	Ipad	Casual
Tjejer		12	02:05	2020	Tjej	Barn	Huvudroll	Drama	Barn	Vardagsrum		1	Nej	Mobiletelefon	Casual
Tjejer		8	00:12	2024	Tjejer	Barn	Huvudroll	Drama	Barn	Vardagsrum		2	Delvis	Tv-spel	Casual
Tjejer		16	01:52	2024	Tjejer	Barn	Huvudroll	Drama	Barn	Vardagsrum		2	Nej	Tv-spel	Casual

Bilaga 2: Analysschema

Fråga	Eventuell förklaring	Svar
Vem spelar?		
Ålder	Barn/Ungdom/Vuxen/Äldre	
Kön	Kvinna/Man/Annan	
Huvudroll/Biroll		
Typ av serie		
Genre	Drama/Komedi/Sketch etc.	
Målgrupp	Barn/Unga/Vuxna	
Kontext		
Var spelas spelet?	Spatialt sammanhang.	
Vilken tid på dygnet		
Hur spelas spelet?		
En eller flera		
Fokus	Handlar scenen om spelandet? Det vill säga är spelandet en del av narrativet?	
Typ av spel	Tv-spel, dator-spel, mobilspel	
Casual eller hardcore	Spelas spelet avslappnat eller i "tävlan"	
Karaktär		
Känslotillstånd	Vilken känsla kan avläsas som dominant vid speltillfället?	
Karaktärsdrag	En kort sammanfattning av den karaktär som spelar.	
Identitet	Domineras gestaltningen av karaktären av dess relation till gaming? Det vill säga: bär karaktären med sig sin subkulturella identitet i övriga sammanhang.	
	Hur ofta ses karaktären spela spel?	
Motstånd		
	Motsätter sig karaktären aktivt mot någon av huvudnarrativ? Det vill säga: är karaktären på något sätt ett hinder för att huvudhandlingen ska kunna fortlöpa?	
	Vilken roll spelar karaktären i relation till seriens ekvilibrium?	

Autenticitet		
Material	Vilka spel spelas? Är hårdvaran autentisk? Det vill säga är den hårdvara, och mjukvara, spel som används i den verkliga världen.	
Språkbruk	Använder den som spelar ord som kan förknippas med gamingkulturen?	
Stil		
Klädsel		
Övriga stilmarkörer.		
Marginalisering		
Utanförskap	Vilken social position har den som spelar?	
Självvalt utanförskap	Går det att utläsa om den som spelar valt att bli en gamer eller om det är omgivningen som "tvingat" den? Det vill säga: kan man skönja att personen som spelat på något sätt utsatts för en form av förtryck vilket har lett den till att "bli" en gamer?	

Bilaga 3: Kommentar

Vi har använt oss av av ChatGPT för att översätta vår executive summary från svenska till engelska; originaltexten är skriven av oss. ChatGPT är en chatrobot av OpenAI.

