

KAPITEL 5

Why so toxic? Spelarjargong och stötande språkbruk – skärminspelningar av e-sport i en pedagogisk kontext

Matilda Ståhl

Åbo Akademi University, Vaasa, Finland

Abstract: As growing societal phenomena, esports and gaming is gaining more interest and visibility in educational contexts. However, online game culture often involves offensive language as an established player jargon. Therefore, employing games in educational settings may be challenging. Here, player jargon is exemplified from an ethno-case study in collaboration with students at an esports program in Finland. Seven students (identifying as male, aged 17–18) from two different teams regularly shared screen recordings of matches of the multiplayer game Counter-Strike: Global Offensive. The aim of the chapter is twofold: a) to analyse and discuss how player jargon is employed in esports within an educational context and b) to discuss how video research, here through screen recordings, facilitates analysis of player jargon within a new educational field of research. The screen recordings, administered by the participants themselves, included the team internal voice chat, thereby offering an intimate participant perspective on player jargon in online game culture. Through this, the researcher gains repeated access into a space no outsider otherwise has access to as the internal voice chat solely includes invited players. The data, and analysis, show that the language use, at times homophobic and/or misogynistic, becomes particularly problematic when esports and education meet, since offensive language defies educational principles of equity. Nevertheless, what would be a better place to address this in-game culture than in educational contexts?

Keywords: esports, player jargon, education, screen recordings, ethno-case study, video research

Sitering: Ståhl, M. (2021). Why so toxic? Spelarjargong och stötande språkbruk – skärminspelningar av e-sport i en pedagogisk kontext. I F. Rusk (Red.), *Videoforskning på olika læringsarenaer: Mangfoldig videodata i pedagogisk forskning og utvikling* (Kap. 5, s. 101–122). Cappelen Damm Akademisk. <https://doi.org/10.23865/noasp.153.ch5>
Lisens: CC BY-NC-ND 4.0

Inledning

Digitala spel utgör idag en central del av barns och ungas liv och inom spelvärlden finns stor variation på genrer med olika fokus (Gee, 2007). Spelande är idag en populär aktivitet såväl internationellt som i Finland, där både de digitala spelens popularitet och intresset för elektronisk sport, dvs. e-sport, ökat (Kinnunen et al, 2018; Kinnunen et al, 2020). Såväl pedagogiskt som kommersiellt utvecklade spel kan erbjuda spelaren möjlighet till lärande och utveckling (se exempelvis Barr, 2019). Implementeringen av spel har därmed väckt stort intresse inom utbildningsforskningen, även om det finns ett behov av att bättre förstå kommersiella spel ur ett pedagogiskt perspektiv (Barr, 2019). Tävlingsinriktat spelande förutsätter, bland annat, fungerande samarbete och god kommunikationsförmåga (Rusk, Ståhl & Silseth, 2020, 2021; Rusk & Ståhl, 2020). Men för att kunna föra en informerad diskussion om pedagogik och spel behövs empirisk forskning på området (Gee, 2007).

I det här kapitlet kommer jag att fokusera på multiplayerspel, vilket innebär att spela online tillsammans med andra. Här exemplifieras multiplayerspel av ett specifikt spel, Counter Strike: Global Offensive (CS:GO), inom såväl ett pedagogiskt sammanhang som en tävlingskontext då deltagarna studerar vid ett e-sportprogram vid ett yrkesinstitut i Finland. Online multiplayerspel är präglade av ett hårt språkbruk som är så väletablerat att det utgör en så kallad spelarjargong (Pulos, 2013). Spelarjargongen utgör normen i multiplayerspel, vilket innebär att en klar konflikt uppstår då e-sport möter pedagogiska värderingar om jämlikhet och demokrati (Ståhl & Rusk, 2020). Spelarjargong är ett värdeladdat ämne som intervjustudier kan erbjuda viktiga perspektiv på, men där svaren riskerar att snarare reflektera det deltagarna tror att forskaren vill höra än hur spelarjargongen verkligen görs inom spelvärlden. Skärminspelningar utgör ett möjligt verktyg för att fånga den situerade spelvärlden och spelarjargongen ur ett deltagarperspektiv (Russell & Barley, 2020). Syftet med kapitlet är tudelat: å ena sidan synliggörs användningen av spelarjargong inom e-sport i en pedagogisk kontext. Å andra sidan erbjuder kapitlet även en metodologisk diskussion kring skärminspelningar och hur videoforskning (här genom skärminspelningar genomförda 2017–2018) möjliggör analys av spelarjargong inom

ett nytt pedagogiskt forskningsfält. Skärminspelningar kan erbjuda insyn i samtida kontexter med relevans för pedagogisk forskning och kan stödja pedagogerna i deras verksamhet.

Spelarjargong och teknomaskulinitet inom spelarkulturen online

Datorspel har traditionellt varit en mansdominerad arena med begränsad kvinnlig representation bland såväl karaktärer som spelare, även om antalet kvinnliga spelare ökat (N. Taylor & Voorhees, 2018). Idag är det är lika vanligt bland finländska kvinnor som män att spela, men att män tenderar att vara mer aktiva spelare (Kinnunen et al., 2018). Fortsättningsvis råder ändå segregering i spelvärlden, också på professionell nivå. Inom e-sport är prispotterna för manliga spelare högre och kvinnliga spelare glamoriseras med fokus på deras könstillhörighet framom deras spelande (T. L. Taylor, 2009). Kvinnliga spelares tillgång till spelarenor tenderar att vara mer generös i amatörsammanhang men betydligt mer restriktiv ju mer tävlingsorienterad verksamheten blir (Sveningsson, 2012). Dessutom tenderar kvinnliga spelare online att gradera sina färdigheter som sämre än deras manliga medspelares, även om det är engagemang samt antalet spelade timmar och inte könstillhörighet som avgör spelarens kompetens (Ratan et al., 2015).

Rasism förekommer i spelvärlden online (Gray, 2020; Nakamura, 2009) och dessutom tycks det finnas ett bestående ideal för den kompetenta e-sportspelaren; en ung vit heterosexuell cis-man¹ som är tävlingsfokuserad (Witkowski, 2018). Rådande genusnormer begränsar kopplingen mellan teknisk kompetens, digitalt spelande och femininitet (Harvey, 2015) och samtida diskurser framhåller spelande och teknologi som en maskulin kompetens, eller teknomaskulinitet. I en kontext där bemästrandet av tekniskt kunnande hyllas (Maloney, Roberts & Graham, 2019), utgör teknomaskulinitet den hegemoniska maskuliniteten inom spelvärdens alla nivåer och därmed nedvärderas icke-maskulina drag

1 För en cis-person, till skillnad från exempelvis en transperson, överensstämmer hens biologiska kön med hens upplevda kön.

(Johnson, 2018). Samtida forskare har dock noterat att rådande maskulinitetsnormer ifrågasätts och till och med utmanas såväl i samhället i stort som inom spelvärlden. Det innebär däremot inte nödvändigtvis att vi är på väg till ett utopistiskt samhälle utan genusproblematik, utan snarare att det uppstår två parallella typer av hegemonisk maskulinitet; en inkluderande och en konservativ (Maloney et al., 2019). Även professionella spelare av CS:GO kan upprätthålla uttryck för en militariserad maskulinitet, vilket Voorhees och Orlando (2018) noterade att det direkt hängde samman med deras roller inom spelet. Exempelvis konstruerade "the AWPer" (spelaren som bär vapnet med kikarsikte) en personlighet som hård, effektiv och fåordig, som är "för tuff för ord" (Voorhees & Orlando, 2018, s. 218).

Trots att tävlan i spelvärlden påstås vara fokuserat på skicklighet framom könstillhörighet och/eller etnicitet noterade Harper (2013) att diskursen präglas av fördomar: kvinnor anses per automatik vara sämre spelare, medan asiatiska spelare anses ha biologiska fördelar. Fördomar från världen utanför spelen är även närvarande online då en del spelare använder sig av nedsättande ord för sexuella minoriteter som skällsord och därmed upprätthåller en negativ syn på HBTQIA+ personer även inom spelvärlden. Den här typen av praktiker stödjer heteronormativitet i spel och används så höfrekvent att det kan anses vara ett "gamer lingo", d.v.s. spelarjargong (Pulos, 2013) och kan ses som ett "spel i spelet" (Vossen, 2018). Idealet av en manlig spelare online är så djupt rotat att till och med i explicit HBTQIA+ inkluderande grupper antas spelare man inte känner vara (homosexuella) män (Sundén, 2012).

Skärminspelningar som videodata

Den här studien positioneras som en etno-fallstudie (ethno-case study, Parker-Jenkins, 2018): en kvalitativ fallstudie informerad av etnografiska metoder. Inom fallstudiemetodologin ligger fokus på en fördjupad förståelse av ett fenomen genom ett specifikt fall (Schwandt & Gates, 2018). Gränsen mellan etnografi och fallstudie kan vara svårdefinierbar då metodologierna delvis är överlappande och båda fokuserar på ett deltagarperspektiv. Inom båda används varierande datainsamlingsformer,

men medan fallstudier kan vara mer kortvariga lägger man inom etnografin vikt vid mer långvarig insyn i det beforskade fältet (Hammersley, 2018; Parker-Jenkins, 2018). Vidare kan tillgång till fältet begränsas av en rad orsaker, såsom exempelvis forskarens ålder och könstillhörighet. Den här typen av 'annorlundaskap' kan begränsa insynen i fältet och därför har även erkända speletnografer så som T. L. Taylor (2012), valt att inte rapportera somliga studier som etnografier. Diskussionen om tillgång till fältet fortsätter i avsnitt 5.2 och i fortsättningen diskuterar jag den i relation till etnografisk forskning.

Digital eller virtuell etnografi (se exempelvis Beaulieu, 2004; Boellstorff et al., 2012; Pink et al., 2016; Shumar & Madison, 2013) innebär ett perspektiv på hur man kan använda etnografiska metoder med, genom och i miljöer formade av digitala medier. För att kunna beforska en samtid i förändring behöver metoderna utvecklas i takt med samhället. Ett sådant exempel är skärminspelningar på online multiplayer spel. Skärminspelningar, framförallt för att nå ett deltagarperspektiv, är en tämligen ny metod inom pedagogisk forskning och metodologiska diskussioner på temat är få (Sahlström et al., 2019 och Paakkari, 2020 tillhör undantagen). Det här kapitlet framför ett sådant metodologiskt perspektiv och fokuserar på hur skärminspelningar som videodata erbjuder dokumentation och insyn i rum där jag som forskare annars begränsas av mitt "annorlundaskap".

Studiens kontext

Spelserien Counter-Strike har bidragit till att forma den alltmer professionaliserade spelvärlden (Rambusch et al., 2007). Spelserien är fortsättningsvis populär i Finland; sjunde på listan av de mest populära spelen 2018 och femte år 2020 (Kinnunen et al., 2018; Kinnunen et al., 2020). I en CS:GO-match tävlar två lag (å 5 spelare) mot varandra och det lag som vinner flest rundor vinner matchen. Matcher varar vanligtvis 20–45 minuter. Laget spelar antingen som antiterrotister eller terrorister och byter sedan roll halvvägs. Laget kan antingen vinna rundan genom att uppnå sitt mål eller hindra motståndarlaget från att uppnå deras, och målet varierar enligt den karta man valt att spela den matchen. Exempelvis kan

målet vara att eliminera samtliga motståndare varje runda, och då får den eliminerade spelaren vänta till följande runda.



Figur 1. Utdrag från skärminspelning ur spelet Counter-Strike: Global Offensive.

Genom skärminspelningarna framgår tre nivåer av kommunikation, varav två erbjuds av spelet. Den första, *textbaserad chatt* (TBC), har två olika format: *allchatt* (meddelanden når alla spelare) och *teamchatt* (meddelanden når enbart det egna laget). Den andra, *intern röstbaserad chatt* (internal voice chat, IVC), når enbart det egna laget och kan uppfattas som otymplig då spelaren måste hålla in en tangent för varje taltur. Därför använder många spelare en extern röstbaserad chatt (external voice chat, EVC) för att prata med sina vänner i spelet. I det aktuella materialet använder lagen varsin Discord-kanal för att fritt kunna kommunicera inom gruppen utan att behöva hålla in en tangent för varje taltur. Under de matcher där inte alla lagmedlemmar är på plats tilldelas gruppen en tillfällig medspelare. Tillfälliga medspelare hänvisas ofta till som en ”random” och har i regel inte tillträde till Discord-kanalen.

I huvudsak används EVC för spelintern kommunikation inom laget, med några undantag. Från och med nu hänvisar jag till spelare från någotdera lagen som *lagmedlemmar* och tillfälligt tilldelade okända spelare som *medspelare*.

Datainsamling och urval

Studiens deltagare anmälde sig som frivilliga att delta genom en lärare. Inledningsvis var det sex deltagare, men som lagmedlem i lag 1 (L1) valde John att delta under studiens sista fas. Deltagarna genomförde själva skärminspelningarna och delade kontinuerligt matcher (se tabell 1, totalt ca nio timmar skärminspelningsdata, fem matcher per lag) genom en säker fildelningsservice. Deltagarna fick instruktionen om att dela såväl vinster som förluster och gärna från olika kartor, men i övrigt var beslutet om vilka matcher de ville dela upp till deltagarna. Forskningsdesignen erbjöd därmed deltagarna agens i datainsamlingen (Pink et al., 2016; Russell & Barley, 2020).

Skärminspelningarna erbjöd dokumentation och insyn i spelvärlden (se 5.1 respektive 5.2). För att säkerställa att min förståelse av materialet var förankrad i deltagarnas upplevelser samt för att få insyn i deras vardag träffade jag dem även regelbundet i deras skola. Träffarna (totalt fyra mellan april 2017 och maj 2018) fungerade också som intervjuer och dokumenterades genom ljudinspelningar. Under intervjuerna användes videostimulerad återkoppling (Nguyen et al., 2013; Pitkänen, 2015; Lysberg, 2021) av relevanta sekvenser från skärminspelningar erbjöd insyn i deltagarnas tankar och reflektioner om specifika spelsituationer (se t.ex. Pink et al., 2016).

Tabell 1. Översikt över deltagande

	Lag 1 (L1)				Lag 2 (L2)		
	Martin	John	Joni	William	Jesper	Emil	Sebastian
Intervju 1							
April 2017	+	-	+	+	+	+	+
Match 1							
Maj 2017	x	-	x	o	o	x	x
Intervju 2							
September 2017	+	-	-	+	+	-	+
Match 2							
Oktober 2017	x	o	x	o	o	x	o
Match 3							
November 2017	x	-	x	x	o	x	x

(Fortsatt)

Tabell 1. (Fortsatt)

	Lag 1 (L1)				Lag 2 (L2)		
	Martin	John	Joni	William	Jesper	Emil	Sebastian
Match 4							
December 2017	x	o	x	x	o	x	x
Intervju 3							
Januari 2018	+	+	+	-	*	*	*
Match 5							
Februari 2018	x	x	x	o	x	x	x
Match 6							
April 2018	x	x	x	o	x	x	x
Match 7							
Maj 2018	x	x	x	-	x	x	x
Intervju 4							
Maj 2018	+	+	+	-	+	+	-

X = deltog i matchen, skickade en skärminspelning till forskarna

O = deltog i matchen, skickade inte in en skärminspelning/problem med deltagarens fil

+ = deltog i intervju

- = deltog inte

* = avbruten på grund av säsongsinfluensa

Analysen var primärt begränsad till två deltagares skärminspelningar: Martin från L1 och Jesper från lag 2 (L2). Eftersom intervjuerna var de enda tillfällen jag träffade deltagarna utgjorde de en viktig faktor i urvalet. Martin (pseudonym) deltog i samtliga intervjuer, delade skärminspelningar från alla matcher och är dessutom den erkänt mest erfarna spelaren i laget. Jesper (pseudonym) var den enda L2-medlemmen som deltog i samtliga intervjuer och matcher, men på grund av tekniska problem har forskaren enbart tillgång till tre av hans skärminspelningar. Deras respektive lagmedlemmar närvarar i skärminspelningarna och lagmedlemmarnas skärminspelningar utgjorde stöd om något var oklart. Alla deltagare har närvarat under minst två intervjuer och därmed är samtliga deltagares röster hörda. Utgående från detta urval består data av totalt tio matcher (totalt ca nio timmar) med matchlängd mellan 27 och 44 minuter. Båda lagen delade vinster och förluster och data består av fem vinster och fem förluster. Båda lagen har delat inspelningar från olika kartor.

Data analyserades för att synliggöra spelarnas identitetskonstruktion. Skärminspelningarna och intervjuerna analyserades parallellt och analysen följde tre faser: (1) alla deltagares aktivitet observerades på skärminspelningarna och intervjuerna transkriberades när de ägde rum, (2) baserat på de inledande observationerna, identifierades relevanta situationer i skärminspelningarna och intervjuerna, (3) varpå jag och min medförfattare noterade fem kategorier av verktyg för identitetskonstruktion. I det här kapitlet fokuserar jag på ett sådant verktyg; diskurs präglad av stötande språkbruk (Ståhl & Rusk, 2020).

Etiska perspektiv

Forskning bör inte förorsaka deltagarna skada, ska vara gynnsamt för dem då det är möjligt och deltagarna bör bemötas jämlikt och deras beslut respekteras (Murphy & Dingwall, 2001). Ett antal åtgärder vidtogs för att deltagarna inte skulle uppleva forskningen som ett intrång i deras privatliv: standardåtgärder som att använda pseudonymer istället för deltagarnas riktiga namn och att informera studerande, föräldrar och lärare om studiens syfte och vad deltagande innebär. Genom skolaktivitet finns information om deltagarna tillgängliga online med namn, fotografi och spelarnamn. Därmed har spelarnamnen anonymiserats för att respektera deltagarnas anonymitet, se exempelvis figur 1 (Ståhl & Rusk, 2022).

Genom att deltagarna själva genomförde skärminspelningarna fick de mer kontroll över datainsamlingen (Murphy & Dingwall, 2001). Skärminspelningarna sändes över en krypterad fildelningsservice. Innan speldata visats utanför forskningsprojektet har den specifika sekvensen blivit tillbakasänd till deltagarna och enbart det material som deltagarna godkänt har publicerats, vilket även innefattar det här kapitlet. Som forskare hade jag tidigare erfarenhet av sådan praxis (se exempelvis Ståhl & Kaihovirta; 2019; Rusk, 2019; Sahlström, et al., 2019). Kommentarer på forskningsdesignen i materialet, såsom exempelvis utdrag 1, möjliggjorde att jag kunde förtydliga studiens intention under intervjuerna (se avsnitt 5.3 för mer utförlig diskussion).

Spelarjargong som norm

Videoforskning, här genom skärminspelningar, kan erbjuda insikt i privata sfärer forskare i övrigt inte haft tillträde till. I likhet med tidigare forskning (Pulos, 2013; Kiourti, 2019), ser jag att spelmiljön online domineras av en spelarjargong med ett hårt språkbruk. I utdrag 1 diskuterar L2 huruvida de får och bör svära då matchen dokumenteras i forsknings-syfte och når slutsatsen att de får svära, men att de kommer göra det i begränsad utsträckning (se rad 5). Underliggande den här förhandlingen finns ett antagande om att de i vanliga fall svär och/eller använder ett hårt språkbruk då de spelar tillsammans.

Utdrag 1. EVC. T2: match 1, Mirage.

- | | | |
|----|-------------|--|
| 1 | Team member | så man får int svära eller säga nå grejer
so are we allowed to swear or say stuff |
| 2 | Jesper | nå nog får man int sa hon att vi int ska vet du (.)
well yeah you can she did not say we should you
no får man svära absolut (.) hon sa no att de e int
know (.) yeah you can swear absolutely (.) she
på de sätte nå skillna
did say that it didn't make a difference |
| 3 | Emil | int har de väl nå skillna för henne
what kind of difference would that be for her |
| 4 | Jesper | int behöver man säga allt satan vet du useless skit
you don't have to say all fucking you know
useless shit |
| 5 | Emil | man håller de minimalt
you keep it to a minimum |
| 6 | Jesper | nii
right |
| 7 | Emil | de börjar sen om tie sekunder
it starts in ten seconds by the way |
| 8 | Sebastian | int sätter dom nu allt
they don't add everything |
| 9 | Emil | nå nå ja ja recordar sen
no no I I am recording by the way |
| 10 | Sebastian | utan highlights
but highlights |

Tidigare analys av materialet visar att språkbruket i spelkulturen online tenderar att innehålla ord med kvinnliga konnotationer eller

nedvärderande ord för homosexuella män (Ståhl & Rusk, 2020) för att beskriva spelare vars handlingar avviker från den normativa synen på hur man bör spela. Exempelvis kan det handla om strategier och/eller val av vapen som anses vara feiga eller genvägar till en säker vinst. I materialet sker diskursen på olika språk och förekommande ord är exempelvis ”vittu” (finska för kvinnors genitalier), och ”faggot” (engelskans motsvarighet till svenskans ”bög”). Såväl deltagarna i studien som slumpmässigt tilldelade medspelare och motståndare använder sådant språkbruk. I likhet med tidigare forskning på spelkultur (se exempelvis Sundén, 2012) finns även bland spelarna i materialet ett grundläggande antagande om att spelare är män. Båda lagen hänvisar till samtliga spelare som ”han/honom” (se exempelvis utdrag 2), även om de sällan har någon insyn i vem de spelar med och mot utöver det egna laget och vilka personliga pronomen spelarna identifierar sig med. De hänvisningar till ”hon/henne” som finns i materialet är i huvudsak riktade gentemot mig som forskare (se exempelvis utdrag 1, rad 2).

Normen ifrågasätts

Trots att ett hårt språkbruk är så vanligt förekommande i spelkulturen online att det uppfattas som normen för spelarjargong framkommer även individuella preferenser och/eller ställningstaganden. I materialet finns spelare som sällan eller aldrig använder sådant språkbruk, vilket kan ses som motstånd gentemot den dominerande normen. Vidare finns det även situationer då deltagarna direkt ifrågasätter spelarjargongen, se utdrag 2 och 3.

Under den sista matchen som L1 delat är Martin frustrerad över att en motståndare som använder en P90 eliminerat honom. Martin har vid upprepade tillfällen påpekat att vapen som skjuter fler än ett skott åt gången utan stark rekyl (såsom P90) inte kräver spelarskicklighet utan är så kallade ”noob vapen”. Därmed upplever Martin att motståndaren bryter antagandet om att onlinespel ska vara rättvisa (Harper, 2013) och

2 En noob/noob är en person med begränsat kunnande inom en specifik kontext, ofta ett spel, som inte tar in råd från mer erfarna deltagare eller uttrycker en vilja att utvecklas.

i sin frustration kallar han motståndaren för noob i den allmänna textchatten och ber motståndaren skaffa sig ett liv (se utdrag 2). John noterar Martins agerande och säger ”toxic” med en humoristisk ton (se rad 7), men även om markeringen är rätt försiktig så upphör Martin att skriva i chatten. Även Joni påpekar att det upplevda övertaget är lätt åtgärdat genom att även Martin köper vapnet i fråga.

Utdrag 2. EVC/TBC - all chat. T1: match 7, Mirage.

- 1 Martin **((gets killed by opponent wielding P90))**
 åh p nitti skaff ett liv
oh p ninety get a life
- 2 John **((laughs))**
- 3 Joni men köp en nitti o äg honom
well buy a ninety yourself and own him
- 4 Martin *Get a life p90 noob*
- 5 Flashbang out!
- 6 Martin *plz*
- 7 John toxic

I en tidigare match med L1 läser John högt från textchatten, en vanligt förekommande praxis eftersom alla spelare i stundens hetta inte nödvändigtvis hinner uppfatta vad som skrivs. Han slutar läsa mitt i ett ord då han noterat vad motståndaren skrivit (se utdrag 3, rad 3). En kort tystnad uppstår och deltagarna reagerar på olika sätt: från att uttrycka förvåning i den laginterna röstchatten (se rad 4 och 6) till att direkt påpeka att sådant språkbruk inte accepteras och att spelaren bör rapporteras (se rad 5 och 7).

Utdrag 3. EVC/TBC - all chat. T1: match 4, Cache.

- 1 Opponent *f*cking no scope get fucked*
- 2 John **((laughs))** fucking no scope (.) get fuck
- 3 Opponent *u nigger*
- 4 John wow (.) de här e educational video you fuck
wow (.) this is an educational video you fuck
- 5 Martin *report*
- 6 William vem e de där
who is that
- 7 Aster *why so rasist?*

När ronden tar slut en dryg minut senare skriver motståndaren ”sry I was hyped” i allchatten. Att vara hajpad (från engelskans hyped) innebär att vara väldigt upprymd eller engagerad. Deltagarna läser meddelandet högt upprepade gånger, skrattar och Martin säger ”hajpad nog att skriva nigger” och fnyser. Deras reaktioner antyder att vara hajpad inte är en giltig orsak till att använda ett sådant språkbruk. Huruvida motståndaren genuint ångrar sig eller om hen önskar undvika att bli rapporterad (och eventuellt portförbjuden till spelet), så bemödar sig hen ändå att bemöta situationen efteråt. Därmed förhåller sig även motståndaren på något plan till språkbruket som opassande. Spelarjargong innebär därmed gråskalor; samma spelare kan stundtals gå med i jargongen för att sedan ifrågasätta andra spelares spelarjargong.

Här möjliggjordes analysen av spelarjargong genom att forskaren fick inblick i en privat sfär genom deltagarnas skärminspelningar under matchtid där även deras laginternas röstchatt ingår. Även om stötande språk kan betraktas som en del av spelupplevelsen fanns det också subtila kommentarer och ett tyst motstånd mot delar av jargongen. Stötande språkbruk användes ofta för att beskriva provocerande spelare och händelser i spelet, men även för att betona positiva egenskaper eller framgång. Lagdiskursen dikterade till vilken nivå stötande språk var lämpligt. Diskursen var en aktiv förhandling, exempelvis kommenterade enskilda spelare språket som de själva eller deras lagkamrater använde.

Att beforska spelarjargong genom skärminspelningar

Här lyfter jag fram tre perspektiv på skärminspelningar och de implikationer de har för pedagogisk videoforskning i virtuella och/eller digitalt medierade miljöer. Videoforskningen kontrasteras här gentemot fältanteckningar, en etablerad datainsamlingsmetod som även använts inom samtida forskning på spelvärlden online (se exempelvis Ruvalbaca et al., 2018). Det första perspektivet är att kunna se och återse data (5.1), det andra är tillgång till ett slutet rum (5.2) och det tredje är forskarblicken och analysfokus (5.3).

Att se och återse data

Att göra fältanteckningar simultant som forskaren tar del av ett onlinespel med högt tempo är verkligt krävande. Då kan det vara fördelaktigt att göra anteckningar i efterhand, med risk för att glömma valda delar (Boellstorff et al., 2012). Till skillnad från observation och fältanteckningar, kan forskaren genom inspelningar (skärm eller video), återkomma till situationen som då den utspelade sig i realtid upprepade gånger (Russell & Barley, 2020). Vidare är inspelningar även möjliga att dela med andra forskare, vilket innebär att samma händelse kan analyseras så som den skedde *in situ* ur olika perspektiv (Blikstad-Balas, 2017). I det här fallet innebar det att deltagarnas speldata kunde analyseras enligt olika forskningsingångar (exempelvis etnografiskt Ståhl & Rusk, 2020 och samtalsanalytiskt Rusk & Ståhl, 2020).

Forskarens förståelse av kontexten och därmed de instruktioner deltagarna fått begränsar urval av såväl deltagare som dokumenterade situationer. Genom helskrämsinspelningar kan forskaren se allt deltagaren ser och alla handlingar hen gör i spelvärlden. På så vis skiljer sig skärminspelningar från videoinspelningar då ett fotografi eller en film alltid är ett urval (Barthes, 1981). Till skillnad från observation och fältanteckningar är det däremot genom inspelningar möjligt att återgå till situationen så som den utspelade sig i realtid utan att vara direkt begränsad av forskarens initiala förståelse. Upprepat tittande kan dock resultera i en avtrubning till materialet (Paakkari, 2020) men det finns även risk för förstoring (se engelskans *magnification*) där ingående analys av en specifik sekvens kan framställa ett fenomen som förstorat i relation till dess närvaro i materialet som helhet (Blikstad-Balas, 2017). Men upprepad återgång till materialet kan även erbjuda nya perspektiv eller analysingångar, exempelvis genom att notera sådana situationer som tidigare gått en förbi genom så kallat ”omotiverat tittande” (Psathas, 1995). Exempelvis, hade jag och min kollega i den första analysomgången (Ståhl & Rusk, 2020) enbart noterat händelseförloppet såsom det framgår i utdrag 3. Det var först i ett senare skede då en annan artikel på samma data var i tillblivelse (Rusk & Ståhl, 2020) vi noterade att motståndaren återkommer till diskussionen efter rondens slut. Återgång till materialet upprepade gånger och möjligheten

att se situationen utspela sig på nytt erbjöd här att vi bättre kunde förstå situationen i sin helhet.

Genom att använda sig av inspelningar är den pedagogiska forskaren inte direkt begränsad av den initiala förståelsen. Ökad förståelse för kontexten eller tillgång till nya forskningsrön kan erbjuda forskaren nya perspektiv i ett senare analyskedde. Även om videomaterialet förutsätter tekniska lösningar för såväl insamling som korrekt lagring kan videoforskning ses som en effektiv metod då ett rikt forskningsmaterial kan analyseras utifrån ett flertal perspektiv med varierande fokus och/eller forskningsingångar.

Tillgång till ett slutet rum

Videodata av olika slag kan erbjuda forskaren insyn i sådana miljöer som hen i vanliga fall inte hade haft tillgång till. Boellstorff et al. (2012) noterar att det finns spelkontexter där det inte är möjligt att delta som enbart åskådare, utan forskaren själv är tvungen att delta för att få insyn i kontexten. Exempelvis kan spelarens direktsändningar (så kallade *live streams*) ge forskare insyn i spelvärlden, men i sådana direktsändningar ingår en performativ aspekt då spelaren medvetet delar sin spelupplevelse med en publik. Genom autoetnografiska skärminspelningar kan forskaren få insyn i spelmiljöer online (se exempelvis Sveningsson, 2012 och Sundén, 2012), men det förekommer även kontexter där forskaren på grund av sitt ’annorlundaskap’ inte kan utgöra deltagare (T. L. Taylor, 2012). Problematiken är tämligen vanlig inom pedagogiken (med undantag för vuxenutbildning, se exempelvis Pastuhov & Rusk, 2017) då det sällan möjligt för den pedagogiska forskaren att själv delta som studerande.

Även om jag som forskare på ett teoretiskt plan kunde söka in till e-sportprogrammet i fråga hade min ålder och könstillhörighet tydligt utmärkt mig i relation till de tonåriga män som dominerar programmets demografiska profil. En annan möjlighet hade varit att spela tillsammans med deltagarna och på så vis nå ett deltagarperspektiv. Ett sådant upplägg hade inte heller varit autentiskt eftersom mina meriter inom CS:GO är icke-existerande och min närvaro hade påverkat deltagarnas spelupplevelse. I samband med det hon kallar för spelintervjuer, dvs. att befinna

sig i samma fysiska rum som deltagaren och intervjuar deltagaren medan hen spelar valfritt spel, noterade Shaw (2014) att hennes närvaro påverkade spelupplevelsen. Eftersom noviser inom spelgemenskapen online ofta lär sig genom ett så kallat mästar-novis förhållande (Rusk, Ståhl & Silseth, 2020, 2021) hade min närvaro som medspelare tilldelat deltagarna ett ansvar att stödja mig i spelet och direkt inverkat på deras spelupplevelse och sannolikt även lagets prestationsnivå. Dessutom var lagen redan fulltaliga med fem av fem möjliga spelare och min närvaro hade därmed begränsat ordinarie lagmedlemmars möjlighet att spela tillsammans.

Det är dock värt att notera att jag trots mitt ”annorlundaskap” har insyn i spelvärlden, professionellt men även privat som spelare, och därmed delade en grundläggande begreppsapparat med deltagarna. Det innebar att vi hade ett gemensamt språk kring spel och spelande vilket underlättade kommunikationen med deltagarna, men i likhet med Råhka (2021) noterar jag att kulturell förståelse inte automatiskt är det samma som ett deltagarperspektiv. Men genom att inkludera deltagarna i datainsamlingen kunde jag som forskare därmed nå förståelse av ett deltagarperspektiv av en kontext jag i övrigt inte har tillgång till. Ett exempel på en liknande lösning är projektet Textmöten där forskarna genom skärmspeglning och -inspelning kunde dokumentera studerandes mobiltelefonanvändning under skoldagen (Rusk, 2019; Sahlström et al., 2019). Det kan även organiseras genom att låna ut videoutrustning åt deltagarna för att dokumentera språkanvändningen i hemmet (Rusk et al., 2012). Genom video- och skärminspelningar kan pedagogiska forskare nå sådana kontexter uppfattade som privata men med relevans för det pedagogiska forskningsfältet. Vidare kan den här typen av upplägg innebära att deltagandet i forskningsprojektet inte upplevs som inkräktande då deltagarna har agens i datainsamlingen.

Forskarblicken och analysfokus

Med en kamera närvarande på fältet blir forskarens närvaro synlig och hans fokus tydligt markerat då samtliga närvarande ser vem som kameran är (och inte är) fokuserad på. Vid första anblicken kan forskaren

uppfattas som osynlig i skärminspelning då hen inte är fysiskt närvarande i det dokumenterade rummet, men jag hävdar i likhet med Pink et al (2016) att så inte är fallet. I utdrag 1 diskuterar L2 huruvida de får och avser svära då deras matcher spelas in i forskningssyfte och på rad 9 påminner Emil sina lagkamrater om att han för tillfället spelar in sin skärm och därmed deras konversation. Kommentarer, såsom påminnelser om att sätta igång inspelningen, förekommer rätt ofta i materialet och deltagarna tycks förhålla sig till inspelningarna som oproblematiska. Även om jag inte närvarar i materialet som en spelare påminns de om forskarblicken genom påminnelser från varandra men även från visuella markörer, såsom en röd blinkande prick, om att skärminspelning pågår.

I match 1 med L2 (samma match som utdrag 1) förekommer även en diskussion om huruvida de ska spela in ytterligare en match eller inte. Framst är det Jesper som framhåller att han gärna vill sända en annan match ”var vi på riktigt spelar bra” då de för tillfället ligger under med fyra vunna rundor gentemot motståndarnas 14. Den här typen av diskussioner i materialet var väldigt viktiga i den fortsatta datainsamlingen, för att synliggöra vilka delar av forskningsdesignen som behövde förtydligas. Exempelvis kunde jag förtydliga att om de i vanliga fall svär då de spelar och är bekväma att göra det även under inspelningarna behövde de inte censurera sitt språkbruk för min del. Vidare kunde jag även påpeka att såväl vinster som förluster var värdefulla för min förståelse av kontexten och att deras individuella prestationer inte var mitt analytiska fokus. I likhet med tidigare videoforskningsprojekt (se exempelvis Rusk, 2019; Sahlström et al., 2019) blev deltagarna mer avslappnade vartefter nyhetens behag lagt sig och datainsamlingen fortskred. Efter att deltagarna fick ta del videomaterialet under den videostimulerade återkopplingen (Nguyen et al., 2013; Pitkänen, 2015; Lysberg, 2021), tycktes skärminspelningarna avdramatiserats och deltagarna blev mer bekväma med forskarens närvaro. Exempelvis noterar Martin i match 7, den sista matchen hans lag spelat in, att han genom att blåsa på den externa mikrofonen ”spränger högtalarna på Matildas dator”. Han fnissar åt tanken och upprepar sedan handlingen, vilket visar på att han uppfattar forskningen som tämligen odramatisk och till och med ett utrymme där han kan

bete sig lekfullt. Vidare är det värt att notera att ingen deltagare valde att avbryta samarbetet.

Diskussion

Spelarjargong är ett värdeladdat ämne som intervjustudier kan erbjuda viktiga perspektiv på, men där svaren riskerar att snarare reflektera det deltagarna tror att forskaren vill höra och inte hur spelarjargong verkligen görs inom spelvärlden. Deltagarna har här generöst delat med sig av situationer som inte alltid framställer dem i ett smickrande sken. Ur ett spelforskningsperspektiv innebar skärminspelningarna att jag som forskare kunde utforska ett verkligt relevant fenomen såsom det skedde i stunden. Vidare möjliggjorde skärminspelningarna upprepad analys av samma sekvens där nya perspektiv framkom vartefter min förståelse för kontexten och forskningsfältet utvecklades.

Ur ett pedagogiskt perspektiv erbjuder skärminspelningar insyn i samtida kontexter med relevans för pedagogiken som forskaren i övrigt inte har tillträde till. Här möjliggjorde skärminspelningar insyn i spelarjargongen online, vilket i sin tur kan stödja pedagogerna i diskussioner om lämpligt språkbruk i ett spelsammanhang online. Genom studier såsom vår (Ståhl & Rusk, 2020), synliggörs spelarjargongen men även hur spelare väljer att distansera sig från den. Insyn i spelarjargongens gråskalor och motsägelser kan erbjuda pedagogerna verktyg för att öppna upp den negativa inverkan ett hårt språkbruk kan ha. Studier såsom vår exemplifierar även de strategier som redan används för att ifrågasätta normen, vilket kan leda till pedagogiska diskussioner om huruvida de går att åter skapa och om de kan vidareutvecklas för att göra spel mer inkluderande.

Skärminspelningar som verktyg för datainsamling är tämligen nytt och därmed skapar de flesta forskare egna tillvägagångssätt enligt rådande förutsättningar. Metodologiska diskussioner, såsom det här kapitlet och det bokkapitel jag samskrivit med Fredrik Rusk om etiska perspektiv på materialet (2022), bidrar till en enhetlig metod som samtidigt erbjuder utrymme för flexibilitet i enlighet med deltagarnas preferenser men även forskningsområde. I bokens förord uppmärksammas vikten av att förstå den praktik vi beforskar innan vi ämnar förändra den och att i enlighet

med bokens tematik noteras att videoforskning kan möjliggöra den förståelsen. Det är min förhoppning att de tre perspektiv på skärminspelningar jag erbjuder här kan fungera som stöd för framtida pedagogiska videoforskningsprojekt på digital interaktion, såväl inom spel som andra plattformar. På det viset kan vi få bättre kunskap om hur miljöerna faktiskt är istället för att låta oss styras av normativa ingångar och perspektiv.

Genom att undersöka aktuella normer inom onlinespelkulturen ifrågasätter jag och mina kollegor dem indirekt och utmanar därmed teknomaskulinitetens grepp. Samtidigt lyfter vi frågan om hur skola och utbildning bidrar till normen. Eftersom normen dikterar att den ideala e-sportspelaren är manlig, vit, heterosexuell och tävlingsinriktad, måste konstruktionen av spelaridentitet återspegla dessa värden för att inte uppfattas som avvikande. Att konstruera identiteter som avviker från idealet möts för närvarande med motstånd, vilket resulterar i fortsatt begränsad tillgång till onlinespelkultur för normbrytande spelare. Denna studie understryker behovet av ytterligare icke-normativ forskning om onlinespelkultur, särskilt i relation till utbildning och e-sport.

Referenser

- Barr, M. (2019). *Graduate skills and game-based learning: Using video games for employability in higher education*. Palgrave Macmillan.
- Barthes, R. (1981). *Camera lucida. Reflections on photography*. Hill and Wang, New York.
- Beaulieu, A. (2004). Mediating ethnography: Objectivity and the making of ethnographies of the internet. *Social Epistemology*, 18(2–3), 139–163.
<https://doi.org/10.1080/0269172042000249264>
- Blikstad-Balas, M. (2017). Key challenges of using video when investigating social practices in education: Contextualization, magnification, and representation. *International Journal of Research and Method in Education*, 40(5), 511–523.
<https://doi.org/10.1080/1743727X.2016.1181162>
- Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C. & Taylor, T. L. (2012). *Ethnography and virtual worlds: A handbook of method*. Princeton University Press.
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gray, K. L. (2020). *Intersectional tech. Black users in digital gaming*. Louisiana State University Press.

- Hammersley, M. (2018). What is ethnography? Can it survive? Should it? *Ethnography and Education*, 13(1), 1–17. <https://doi.org/10.1080/17457823.2017.1298458>
- Harper, T. (2013). *The culture of digital fighting games: Performance and practice*. Routledge.
- Harvey, A. (2015). *Gender, age, and digital games in the domestic context*. Routledge.
- Johnson, R. (2018). Technomascularity and its influence in video game production. I N. Taylor & G. Voorhees (Red.). (2018), *Masculinities at play* (s. 249–262). Springer Nature Switzerland.
- Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, K. (2018). Pelaajabarometri 2018. Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. *TRIM research reports*, 28.
- Kinnunen, J., Taskinen, K. & Mäyrä, M. (2020). Pelaajabarometri 2020. Pelaamista koronan aikaan. *TRIM research reports*, 29.
- Kiuorti, E. (2019). “Shut the fuck up re! 1 plant the bomb fast!” Reconstructing language and identity in first-person shooter games. I A. Ensslin & I. Balteiro (Red.), *Approaches to videogame discourse: Lexis, interaction, textuality* (s. 157–177). Bloomsbury Academic.
- Lysberg, J. (2021). Video-stimulated recall som datainnsamlingsmetode. I F. Rusk (Red.), *Videoforskning på ulike læringsarenaer: Mangfoldig videodata i pedagogisk forskning og utvikling* (Kap. 4, s. 81–99). Cappelen Damm Akademisk. <https://doi.org/10.23865/noasp.153.ch4>
- Maloney, M., Roberts, S. & Graham, T. (2019). *Gender, masculinity and video gaming: Analysing Reddit’s r/gaming community*. Springer Nature.
- Murphy, E. & Dingwall, R. (2001). The ethics of ethnography. I P. Atkinson, A. Coffey, S. Delamont, J. Lofland & L. Lofland. (Red.), *Handbook of ethnography* (s. 339–351).
- Nakamura, L. (2009). Don’t hate the player, hate the game: The racialization of labor in World of Warcraft. *Critical Studies in Media Communication*, 26(2), 128–144. <https://doi.org/10.1080/15295030902860252>
- Nguyen, N. T., McFadden, A., Tangen, D. & Beutel, D. (2013). Video-stimulated recall interviews in qualitative research. Proceedings of the Australian Association for Research in Education Annual Conference (s. 1–10). Adelaide, South Australia.
- Paakkari, A. (2020). *Entangled devices. An ethnographic study of students, mobile phones and capitalism* [Doctoral dissertation, University of Helsinki, Helsinki].
- Parker-Jenkins, M. (2018). Problematising ethnography and case study: Reflections on using ethnographic techniques and researcher positioning. *Ethnography and Education*, 13(1), 18–33. <https://doi.org/10.1080/17457823.2016.1253028>
- Pastuhov, A. & Rusk, F. (2018). Citizenship as individual responsibility through personal investment – an ethnographic study in a study circle. *European Journal for Research on the Education and Learning of Adults*, 9(1), 95–108.
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L. & Tacchi, J. (2016). *Digital ethnography. Principles and practice*. Sage.

- Pitkänen, J. (2015). Studying thoughts: Stimulated recall as a game research method. I *Game research methods* (s. 117–132).
- Pulos, A. (2013). Confronting heteronormativity in online games: A critical discourse analysis of LGBTQ sexuality in World of Warcraft. *Games and Culture*, 8(2), 77–97. <https://doi.org/10.1177/1555412013478688>
- Ráhka, S. N. (2021). Ethiske aspekter ved videoforskning i et lite miljø. I F. Rusk (Red.), *Videoforskning på ulike læringsarenaer: Mangfoldig videodata i pedagogisk forskning og utvikling* (Kap. 2, s. 37–54). Cappelen Damm Akademisk. <https://doi.org/10.23865/noasp.153.ch2>
- Rambusch, J., Jakobsson, P. & Pargman, D. (2007). Exploring e-sports: A case study of gameplay in Counter-strike. *Situated Play*. Proceedings of the 3rd Digital Games Research Association International Conference (s. 157–164). Tokyo, Japan.
- Ratan, R. A., Taylor, N., Hogan, J., Kennedy, T. & Williams, D. (2015). Stand by your man: An examination of gender disparity in League of Legends. *Games and Culture*, 10(5), 438–462. <https://doi.org/10.1177/1555412014567228>
- Rusk, F., Ståhl, M. & Silseth, K. (2021). Player agency, team responsibility and self-initiated change: An apprentice's learning trajectories and peer mentoring in eSports. I M. M. Harvey & R. Marlatt (Red.), *Esports research and its integration in education*. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7069-2>
- Rusk, F., Ståhl, M. & Silseth, K. (2020). Exploring peer mentoring and learning among experts and novices in online in-game interactions. I P. Fotaris (Red.), *Proceedings of the 14th International Conference on Game Based Learning* (s. 461–468). Academic Conferences International Limited.
- Rusk, F. & Ståhl, M. (2020). A CA perspective on kills and deaths in Counter-Strike: Global offensive video game play. Social Interaction. *Video Based Studies of Human Sociality*, 3(2). <https://doi.org/10.7146/si.v3i2.117066>.
- Rusk, F., Pörn, M., Sahlström, F. & Slotte-Lüttge, A. (2012). Everything, everywhere, all the time: Advantages and challenges in the use of extensive video recordings of children. I *Responsible Research. Papers from the Fourth Qualitative Research Conference* (s. 67–78).
- Rusk, F. (2019). Digitally mediated interaction as a resource for co-constructing multilingual identities in classrooms. *Learning, Culture and Social Interaction*, 21, 179–193.
- Russell, L. & Barley, R. (2020). Ethnography, ethics and ownership of data. *Ethnography*, 21(1), 5–25.
- Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, S. R. & Otten, M. P. (2018). Women's experiences in esports: Gendered differences in peer and spectator feedback during competitive video game play. *Journal of Sport and Social Issues*, 42(4), 295–311.
- Sahlström, F., Tanner, M. & Olin-Scheller, C. (2019). Smartphones in classrooms: Reading, writing and talking in rapidly changing educational spaces. *Learning, Culture and Social Interaction*, 22. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2019.100319>

- Shaw, A. (2015). *Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. University of Minnesota Press.
- Schwandt, T. A. & Gates, E. F. (2018). Case study methodology. I N. K. Denzin, N. K. & Y. S. Lincoln (Red.), *The Sage handbook of qualitative research* (5. utg., s. 341–358). Sage.
- Shumar, W. & Madison, N. (2013). Ethnography in a virtual world. *Ethnography and Education*, 8(2), 255–272. <https://doi.org/10.1080/17457823.2013.792513>
- Sundén, J. (2012). A queer eye on transgressive play. I J. Sundén & M. Sveningsson (Red.), *Gender and sexuality in online game cultures* (s. 171–190). Routledge.
- Sveningsson, M. (2012). ‘Pity there’s so few girls!’ Attitudes to female participation in a Swedish gaming context. I J. Fromme & A. Unger (Red.), *Computer games and new media cultures: A handbook of digital games studies* (s. 425–441). Springer.
- Ståhl, M. & Kaihovirta, H. (2019). Exploring visual communication and competencies through interaction with images in social media. *Learning, Culture and Social Interaction*, 21, 250–266.
- Ståhl, M. & Rusk, F. (forthcoming) Maintaining participant integrity – ethics and fieldwork in online video games. I L. Russell, J. Tummons, & R. Barley (Red.), *Ethics, ethnography and education*. Emerald Publishing.
- Ståhl, M. & Rusk, F. (2020). Player customization, competence and team discourse: Exploring player identity (co)construction in Counter-Strike: Global Offensive. *Game Studies*, 20(4). http://gamestudies.org/2004/articles/stahl_rusk
- Taylor, N. (2016). Play to the camera: Video ethnography, spectatorship, and e-sports. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 22(2), 115–130.
- Taylor, N. & Voorhees, G. (2018). Introduction: Masculinity and gaming: Mediated masculinities at play. I N. Taylor & G. Voorhees (Red.), *Masculinities at play* (s. 1–19). Springer Nature Switzerland.
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. MIT Press.
- Taylor, T. L. (2009). *Play between worlds. Exploring online game culture*. MIT Press.
- Witkowski, E. (2018). Doing/undoing gender with the girl gamer in high-performance play. I K. L. Gray, G. Voorhees, & E. Vossen (Red.), *Feminism in play* (s. 185–203). Springer Nature Switzerland.
- Valve Corporation & Hidden Path Entertainment. (2012). *Counter-Strike: Global Offensive* [Microsoft Windows]. Digital game published by Valve Corporation.
- Voorhees, G. & Orlando, A. (2018). Performing neoliberal masculinity: Reconfiguring hegemonic masculinity in professional gaming. I N. Taylor & G. Voorhees (Red.), *Masculinities at play* (s. 211–227). Springer Nature Switzerland.
- Vossen, E. (2018). The magic circle and consent in gaming practices. I K. L. Gray, G. Voorhees & E. Vossen (Red.), *Feminism in play* (s. 205–220). Springer Nature Switzerland.