

SHE'S NOT A BABE

Affect, emotion, and sexuality in *World of Warcraft*

JENNY SUNDÉN

Keywords

Affect, emotion, ethnography, game studies, lesbian desire, online games, queer theory, sexuality

Summary

Feminist game studies scholars are still few and far between, and little has been done in the intersection of queer theory and games. Informed by feminist discussions of affect, and of emotion, this article uses an ethnographic study of queer potentials in the MMOG (Massively Multiplayer Online Game) *World of Warcraft* as its core example. The article develops an understanding of online gaming by investigating embodied experiences, affective investments and circulations within game spaces. Ultimately, it asks what an online game like *World of Warcraft* puts in motion, and what consequences such stirring may have for ways of thinking – and feeling – games, critically, yet sensitively. How do emotions circulate in and through games? How do corporeal desires and belongings map onto games? Could certain game spaces or moments of play be termed ‘queer’?



När en spelare tar sig fram genom de datoranimerade landskapen i *World of Warcraft*, sker det på grundval av en fördubbling av kroppen. Spelaren rör sig med och genom sin avatar – de ingår ett förbund som är både intellektuellt och kroppsligt. I sin spel-etnografiska studie går Jenny Sundén i dialog med Brian Massumis och Sara Ahmeds emotionalitetsteorier för att vidga kunskapen om denna relation. Vad händer med känslorna, sexualiteten och begäret när spelare och avatar delar biografiska erfarenheter?

INTE EN BABE

Affekt, känsla och sexualitet i *World of Warcraft*

JENNY SUNDÉN

Luften är salt. På stranden, alldeles vid vattenbrynet, sitter en kvinnofigur på knä. Vinden trasslar det gröna håret. De spetsiga örnen fladdrar. Bruset av vågor blandas med ljudet av Darkspear-trollens trummor. Bredvid henne ligger en övergiven eka av trä, en bit bort står en stolt trollkvinna och fiskar. Solen glimmar i vattnet. Hon bär två långa, dödligt vassa knivar spända runt midjan, en i varje sida, samt ett gevär i en rem på ryggen. Man kan aldrig vara nog försiktig. Hon kliver ut i vattnet och tar några simtag, dyker och simmar längs med botten en stund rakt ut till havs, men tvingas snart stiga upp till ytan för att på nytt fylla lungorna med luft.

Detta är The Zoram Strand, eller mer specifikt utposten i Zoram'gar, alldeles i utkanten av Ashenvale där fastland möter hav.¹ Strandens ligger inte långt från Nightsong Woods med sina stilla arior och stråkar. En skog där ständigt natt och månsken råder, helt svept i mättade blå och lila toner. Borta vid skogsbrynet, alldeles där Andruk the Wind Rider Master erbjuder flygturer till och från stranden, anar hon en bekant gestalt. Fram över sanddynerna spränger en muskulös orc-kvinna i full krigsmundering, på ryggen av en stor varg. Hon stiger upp ur vattnet för att gå sin gäst till mötes. I samma stund hennes orc-vän stiger av sin varg verkar djuret förvandlas till en vit tiger. Hon ser de båda komma springande

mot henne över stranden. Hennes hjärta slår ett extra slag. Eller är det mitt? Har det någon betydelse? Time to quest.

Hon heter Bricka och var min första karaktär i *World of Warcraft*. Bricka är en stolt och stark lönnmördare – eller rogue

Hur ser kopplingarna mellan kroppsliga begär och spelande ut?

i spelets terminologi – som strider på den så kallade hordens sida (*The Horde*), som kämpar mot alliansen (*The Alliance*) i det krig som strukturerar spelet. En av hennes tidiga vänner, beskyddare och åtminstone potentiella älskarinnor bär det rappa namnet Slap och är en virvlande intensiv kvinnlig nivå 60+ orc iförd stridsutrustning och vapen av högsta kvalitet.² *World of Warcraft* är egentligen inte strukturerat för att rymma relationer med mer passion än vad som kan rymmas i en kysk slängkys. Men det hindrar inte spelare och deras avatarer att bilda allianser i helt andra syften än de omedelbart givna. Slap tog omedelbart Bricka under sitt beskydd, lärde henne slåss, simma och dyka. Hon var en tålmodig lärare, även om Bricka ibland var en otålig lärling. Hon försåg Bricka med vapen, utrustning, och såg till att hon tränade sig i olika färdigheter (allt från att bemästra användningen av två svärd till att välja yrken, hitta till banker, auktionskammare, och klasstränare). Hon tog Bricka med på mellankontinentala resor med zeppelinare, och invigde henne i det subtila nätverket av flygvägar. I samtida spelforskning verkar

det vimla av pojkvänner, bröder och andra män som introducerar kvinnor till spelvärldar och på olika sätt modererar deras spelande.³ Här kodas datorspelade nästan per automatik som en maskulin domän, och online-spel som ännu ett rum där sexism får fritt utlopp. Det här är en helt annan historia, där vänskap och potentiell attraktion mellan kvinnor – samt mellan deras starka, högst stridsdugliga avatarer – är central.

Med utgångspunkt i Brian Massumis sätt att ”tänka kroppen” utifrån den intima relationen mellan rörelse och känsla vill jag i den här artikeln diskutera hur att spela och röra sig genom en datorspelvärld som *World of Warcraft* kan förstås affektivt.⁴ Genom spelande sker ett slags fördubbling av kroppen utifrån den avatar som spelaren rör sig med och genom. Att känna sin kropp röra sig och att röra sig utifrån hur det känns, som Massumi talar om, får här därför delvis en annan mening. Men om Massumis kropp är i det närmaste könlös, asexuell och apolitisk, vill jag med Sara Ahmed tänka kropp och känsla i spelvärldar i termer av genus och sexualitet.⁵ Det finns många frågor som förtjänar större uppmärksamhet än vad de hittills fått inom spelforskningen: Hur cirkulerar känslor i och genom spel? Hur kan relationen mellan kroppsliga sensationer och rörelser genom spelvärlden artikuleras? Hur ser kopplingarna mellan kroppsliga begär och spelande ut?

Artikeln bygger på upplevelser och erfarenheter från en tvåårig etnografisk studie av *World of Warcraft* med fokus på känsla, sexualitet och samspelande.⁶ I etnografiskt

arbete är deltagande nyckeln till förståelse, och översatt till en spelkontext handlar deltagande om samspelande och medspelande, om att bygga en förståelse inifrån spelet självt. Merparten av mitt material består av fältanteckningar, chat-loggar, skärmbilder och informella intervjuer i spelet med kvinnliga spelare som definierar sig som icke-straighta. Initialt hittade jag dessa kvinnor via gruppen WoW-tjejer på Qruiser (Nordens största HBTQ-community på nätet). I ett senare skede kom mitt arbete att mer explicit koncentreras till queera spelgemenskaper i en HBTQ-guild (en grupp av spelare) som jag i mitt skrivande kallar *The Others*.⁷

Till skillnad från andra texter som vuxit fram ur mitt fältarbete i *World of Warcraft* så är förmodligen denna mer teoretisk och experimentell. Texten är till viss del självvetnografisk och fungerar som en plats där mina egna upplevelser, rörelser och känslor i och genom spelet kan cirkulera. Självvetnografi (*autoethnography*) lånar från självbiografiskt skrivande, och är på samma gång en intim del av en etnografisk metod som kopplar det personliga till det kulturella, det sociala och det politiska.⁸ Deborah Reed-Danahay förstår självvetnografins dubbelnatur som en genre där postmodern etnografi (en kritik av objektivism och realism) blandas med postmodern självbiografi (en kritik av ett enhetligt, autonomt subjekt).⁹ Självvetnografi i denna text ska förstås som skrivande som lyfter fram kulturellt marginaliserade subjekt och begär, och samtidigt som ett utforskande av oklara kroppar och subjektiviteter genom deras kopplingar till spelteknologier. Texten kan härigenom sägas rymma ett slags paradox: den destabiliserar fältets subjekt, däribland forskarsubjektet, men skrivs samtidigt delvis fram ur positionen hos ett ”jag”, om än alltid ofullständigt och splittrat.

Elsbeth Probyn poängterar att akademiskt skrivande om känslor och affekt ironiskt nog ofta är tömt på just känslor, att forskare kan skriva aldrig så insiktsfullt om andras känslor utan att beröra sina egna.¹⁰ Det finns andra sätt att arbeta. Frågan är bara hur, och med vilka ord. För hur kan man språkliggöra känslan av att se någons avatar och uppleva hjärtat bulsa extra hårt? Eller känna rodnaden bränna på kinderna? Eller som en kvinna uttryckte det efter vårt allra första möte i spelet, ”jag fick hjärtklappning när jag såg dig” (där ”dig” pekar mot en fullständig kollaps av spelarens och avatarens kroppar).

World of Warcraft tillhör gruppen MMOGs (Massively Multiplayer Online Games) och spelas i skrivande stund på parallella servrar av över 11 miljoner människor världen över.¹¹ Denna fantasyvärld, skapad av Blizzard Entertainment, blev onlinespel 2004 och har sedan dess utvidgats avsevärt. Den individuella upplevelsen av att spela *World of Warcraft* beror av en rad faktorer, som typ av server (Player versus Player, Player versus Environment eller Role Play) och fraktion i kriget. På en PvP-server är man lovligt byte för fienden i form av andra spelare, PvE-servrar fokuserar uppdrag (*quests*) och strid mot datorgenererade karaktärer,

och en RP-server premierar skickligt och omsorgsfullt rollspelande. Inte minst är upplevelsen beroende av spelstilen. Om den främsta lockelsen är att stiga i nivåer så snabbt och effektivt som möjligt känns spelet på ett sätt. Om det i stället primärt handlar om att mer förutsättningslöst utforska världen och upptäcka nya platser är upplevelsen en annan. Om spelet främst används som en social mötesplats för samspelande en tredje. Om det framför allt handlar om att spela mot och besegra andra spelarkaraktärer (snarare än datorgenererade karaktärer) en fjärde. Och om den viktigaste dragningskraften handlar om fingerfärdigt rollspelande en femte.¹²

Spelet bygger vidare på en binär könsuppdelning, men öppnar för ett antal kombinationer och spelprofiler genom val av ras, klass och yrken.¹³ Jessica Langer visar i sin postkoloniala analys av hur ras konstrueras i *World of Warcraft* hur alliansen presenteras som det välbekanta och närliggande, sett ur ett vitt, västerländskt perspektiv, medan horden konsekvent konstrueras som den Andre; den vilda, oborstade och främmande.¹⁴ Konstruktionen av femininiteter och maskuliniteter följer en liknande linje. Alliansens karaktärer är nästan samtliga människoliknande, ljushyllta och heteronormala; muskulösa män och slanka, kurviga långhåriga kvinnor (med undantag av dvärgar och gnomer som är korta och lite knubbiga). Hordkaraktärer spänner över ett bredare spektrum genom att tydligare inkorporera det icke-mänskliga, som djuriska komponenter (tauren) och en zombieras (undead). Hordens intersektioner av genus och sexualitet öppnar även för mer uppenbart queera läsningar genom att erbjuda möjligheter till såväl kvinnlig maskulinitet (orcerna) som manlig femininitet (blood elves).

Samtida spelstudier är ett tvärvetenskapligt, snabbt växande fält som fokuserat på allt från spelestetik och spelmekanik till spel som medium, kultur och social praktik.¹⁵ Trots denna bredd är det få forskare som uppmärksammat de sätt som spel så tydligt skjuter in sig – ibland på de mest våldsamma av sätt – på spelarens kropp.¹⁶ Spel skulle mycket väl kunna diskuteras i termer av vad filmvetaren Linda Williams benämner kroppsgenrer (*body genres*).¹⁷ Kroppsgenrer refererar till "låga" genrer som melodram, skräck och pornografi med syfte att generera kroppsliga reaktioner hos åskådaren. Om melodramen vill få åskådaren att gråta, skräckfilmen henne att rysa och porrfilmerna henne att bli upphetsad är frågan vad ett onlinespel som *World of Warcraft* genererar för känslor hos den spelande kroppen.

Det är även påfallande hur lite den forskande kroppen närvarar i kritiska analyser av spel.¹⁸ Det finns något paradoxalt i att studera och analysera känslor, kroppslighet och sexualitet och samtidigt förbehålla sig privilegiet som forskare att kunna välja huruvida ens egna känslor över huvud taget är relevanta. Probyn talar om vikten av att inkludera såväl forskande som beforskade kroppar i

skrivandet, och inte minst att vara vaksam på hur den egna, forskande kroppen känns och reagerar i forskningsprocessen som en viktig indikation på hur man som forskare förhåller sig till och förstår det man studerar. *World of Warcraft* har från projektets början varit ett för mig laddat gränssnitt med tydlig resonans i kroppen. Laddningen har handlat om allt från fysisk attraktion och stridsadrenalin till möten, relationer och sociala komplikationer. Det faktum att spelvärlden aldrig befinner sig längre bort än en Internetuppkoppling innebär en alldeles speciell närhet till det som studeras. Denna närhet verkar dessutom vara av det slag som dröjer sig kvar i kroppen. Att vara etnograf på nya medier innebär att man alltid, potentiellt, bär sitt fält med sig. Att befinna sig så nära sitt fält innebär också att fältet aldrig riktigt "går ur" kroppen, utan att det ständigt lever inom en.

Affekt eller känsla?

För Massumi följer affekt respektive känsla skilda logiker och hör till olika ordningar. Affekt handlar om kroppslig omedelbarhet, men sammanfaller aldrig med kroppens eller subjektets gränser, utan spiller alltid över. Affekter är alltid något mer och något annat än det sätt de kan fångas upp, medvetandegöras, och kodas – av känslor. Känslor däremot är något subjektivt. Känslor är semantiska fixeringar av det affektiva och omedelbara, de sociala och kulturella konventioner som omvandlar kroppslig intensitet – affekt – till språkliga kategorier, funktion och mening. Affekt i termer av intensitet förkroppsligas direkt i huden, på kroppens yta, i dess själva gränssnitt mot

världen: "för huden är snabbare än ordet".¹⁹ Massumis projekt är i mångt och mycket en kritik av hur kulturteori och kritisk teori varit upptagen med betydelser och (subjekts)positioner på ett sätt som lämnat begränsat utrymme åt resonemang om rörelse, förändring och det som inte omedelbart låter sig fångas som språk. Om kroppen i kulturteorin omväxlande varit text, diskurs, och tecken, som på olika sätt kunnats läsas och tydas, talar Massumi om kroppslighet i mer direkta termer, som ett slags "omedierad" materialitet. Men Massumi avfärdar inte kulturteorin och dess sätt att, som han säger, "stanna världen". Poängen för honom är att tänkandet kring position och mening, om än aldrig så dekonstruerat, behöver kompletteras med en "icke-signifierande" affektsfilosofi.

Massumi arbetar primärt i ett register med filosofer som Deleuze och Spinoza, och i hans tänkande kring affekt blir *kroppen som rörelse* central. Med utgångspunkt i denna intima koppling mellan rörelse och känsla (*sensation*) leder varje skifte, varje förflyttning, oavsett hur liten, till en förändring. Känslor har en tendens att få resonans i varandra, förstärka varandra, störa varandra, vilket leder till att något i kroppen rör sig, ändras, ger upphov till nya sätt att känna. Kroppen förstås här varken som medierad eller diskursiv utan som något med en omedelbar förbindelse mellan att röra sig och att känna. Det är inte en kropp som intar, eller kan läsas fast i positioner, men inte desto mindre framträder positioner ur rörelsen, vilka i sin tur återformar kroppens verklighet. Detta innebär att de kulturella betydelserna och

bestämningarna hos till exempel genus, etnicitet och sexualitet inte mirakulöst upplöses av kroppen i rörelse (även om dessa kroppsliga skillnadsprinciper lyser med sin frånvaro genom merparten av Massumis skrivande), utan snarare framträder *genom* denna rörelse, samt återverkar på den process ur vilken de framträdde. När kroppen är i rörelse sammanfaller den aldrig med sig själv. Om den sammanfaller med något så är det med sin egen förändring, sin variation. Den uppsättning variationer kroppen potentiellt kan röra sig mot, eller igenom, är inte närvarande i stunden. Men som rörelse befinner sig kroppen i en omedelbar relation till ett slags icke-närvarande potential att variera, att förändras. Härigenom är kroppen obestämbar och öppen för ett annatstans, eller en annorlundahet, i varje här och nu.

Ahmed skiljer sig från Massumi genom att problematisera varje tudelning av affekt och känsla, och utifrån denna kritik primärt tala om känsla (*emotion*), fast på ett mer tøjbart sätt. Hon skiljer sig även på den punkt där hon vidhåller att känslomässiga reaktioner, oavsett hur omedelbara, alltid i någon mening medieras. Ahmed utforskar hur känslor skapar och formar kroppar genom att röra sig mellan dem, fastna på somliga, glida över andra. Hon föreslår att det är genom känslor och hur vi förhåller oss till andra som kroppens själva yta och gränser tar form. Med kropp hänvisar hon inte endast till individuella kroppar, utan även till kollektiva. Ungefär som när Massumi diskuterar affekt som något som alltid går utöver den enskilda kroppen talar Ahmed om känslor, inte som egenskaper hos

en kropp, utan som något som skapar och formar kroppar. Det sätt som känslor skapar och formar kroppar inbegriper sätt att röra sig, rikta sig och förhålla sig till andra genom att närma sig alternativt att dra sig undan eller vända sig bort. I likhet med Massumi

Ahmed tydliggör att känsla och affekt endast kan separeras analytiskt, men inte i den levda erfarenheten.

vänder sig även Ahmed till Spinoza för att tänka känslor som något som formar vad kroppar kan göra, snarare än vad de kan vara. Kärnan i Ahmeds resonemang är att känslor är relationella. Det ”arbete” som känslor utför gör att kroppar kommer att ta form – eller materialiseras – i förhållande till den kontakt de har med såväl objekt som subjekt.²⁰ Det här sättet att tänka kontakt, relation, känslomässig laddning och skapande av kroppar får viktiga konsekvenser för den typ av känslans politik Ahmed skriver fram, inte minst i förhållande till queera kroppar och känslor.²¹

Ahmed tydliggör att känsla och affekt endast kan separeras analytiskt, men inte i den levda erfarenheten. Oavsett hur omedelbara sinnesförnimmelser än må te sig föreligger enligt Ahmed alltid en form av mediering utifrån hur affekter har resonans i kroppsliga minnen (individuella som kollektiva) och tidigare upplevelser. Denna mediering kan ske genom ett slags kroppslig kunskap förmedlad genom huden. Den behöver inte vara medveten eller

språkligt artikulerad, men detta betyder inte för Ahmed att den är omedierad eller i någon mening direkt. Ahmed förnekar inte att upplevelsen av att känna kan vara något skilt från en sinnesförnimmelse – vi kan hinna bränna huden innan vi medvetet registrerar att vi bränt oss. Vad hon framför allt motsätter sig hos Massumi är hur hans tänkande skapar en åtskillnad mellan medvetenhet och direkthet, vilket underkänner varje resonemang om hur upplevelser som inte är medvetandegjorda fortfarande kan förmedlas – medieras – genom tidigare upplevelser och erfarenheter. För Ahmed är det tydligt att känslor involverar kroppsliga sensationer (affekter), och att varje analytisk uppdelning mellan känsla och affekt riskerar att helt separera känslor från den levda kroppen.

Nyckeln för min egen läsning av dessa teoretiker är synen på mediering och dess konsekvenser för sättet att tänka kroppsliga, kännande subjekt. Diskussionen om mediering inom medieforskningen är annorlunda och ofta mer bokstavig (det är medier som medieras). Inte desto mindre är det viktigt att i ett projekt som handlar om nya medier, kropp och känsla fundera över vilka konsekvenser olika sätt att tänka känsla får i ett sammanhang där medieteknologier är centrala. Massumi är den av de båda som i direkt mening analyserar vad han kallar för det digitala, och ironiskt nog är det samtidigt hans synsätt som tydligast kommer på kollisionkurs med mitt eget. Spel som medium och som form av mediering involverar kroppen och sinnena intensivt på en rad olika sätt; allt från de närmast automatiska kroppsliga responserna hos den vane spelaren, där datorn och spelvärlden blir ett slags förlängning av hennes kropp och hennes förmågor, till det sätt som spelare kan vara känslomässigt engagerade och involverade i sina avatarer, liksom i andras. Inte desto mindre verkar det ta tvärstopp för Massumi när hans affektsfilosofi närmar sig det digitala.

Massumi är noggrann med att reda ut hur det han kallar för det virtuella tydligt skiljer sig från det digitala. För honom är virtualitet något intimt kroppsligt, men sträcker sig samtidigt utanför kroppen. Med utgångspunkt i Deleuzes tänkande kring det virtuella talar Massumi om virtualitet som en högst verklig, men ändå abstrakt, icke-kroppslig dimension av kroppen själv.²² Kroppen är lika omedelbart virtuell som den är omedelbart faktiskt, säger han. Om kroppen som rörelse aldrig sammanfaller med sig själv, utan endast med sin förmåga att förändras och förvandlas, med sin egen variation, finns det alltid en uppsättning variationer och potentialer som aldrig förverkligas. Det virtuella handlar om just denna kroppens icke-realiserade och icke-närvarande (eftersom den glidit undan, eller aldrig blev) potential att förändras. För Massumi finns det inget mer förödande för tänkandet kring det virtuella än att jämföra det med det digitala och dess sätt att systematisera, mäta, koda.

Massumi menar att digitala teknologier har kopplingar till det virtuella som

potential endast genom ”det analoga”.²³ Språk reducerat till programkod i ett ordbehandlingsprogram kommer till liv som ord på skärmen genom läsning. Läsande som process är med Massumis terminologi analogt, bortom vilket det digitala är ett ”elektroniskt ingenting”. Men det digitala cirkulerar alltid genom det analoga, och aktualiseras härigenom. Denna aktualisering sker genom att den logik av binära uppdelningar i ettor och nollor som konstituerar det digitala omvandlas till språk och tanke av en användare (eller läsare, spelare, invånare). Användare gör saker som själva programkoden i sin systematiska, binära form aldrig förmår, nämligen att uppleva det som förmedlas på skärmen. Trots detta möte mellan digitalt och analogt, där det digitala realiserar genom det analoga som process, är det påfallande hur lite känsla som finns kvar i resonemanget. Digitala teknologier verkar inte vara en speciellt passionerad affär för Massumi, vilket inte minst blir tydligt genom att den typ av kropp som närvarar i diskussionen främst är den rastlösa, ouppmärksamma och uttråkade kroppen framför skärmen. Det digitala verkar hos Massumi kortsluta kroppen som rörelse.

Digital intensitet

Frågan är om det är möjligt, eller ens speciellt givande att tala om det analoga som det som alltid föregår, omsluter, och grundar – det digitala.²⁴ När Bricka skrattar sitt hessa, förprogrammerade trollskratt har det resonans i mig, i min kropp, i mitt eget skratt. Oavsett hur syntetiskt gör det mig upprymd och varm. Ibland markerar jag henne att skratta och faller själv in. Ibland skrattar jag först och strax därefter genom henne. Men allt som oftast skrattar vi tillsammans, jag i henne, hon i mig. Hon skrattar med mig, och ibland kanske åt mig, eller så kan det kännas. Och vi skrattar tillsammans, med de vi möter och spelar tillsammans med. Vi skrattar åt fienden, åt faror, åt våra egna trick, lister och strategier. Massumi skulle förmodligen säga att hans sätt att premiera det analoga över det digitala inte är en tidssekvens, utan en ontologisk prioritering. Där håller jag med. Det handlar om ett sätt att se på vad någon – eller något – kan vara och hur det kan förstås. Men i ett posthumanistiskt feministiskt tänkande befinner sig teknologierna aldrig utanför kroppen, eller det analoga, utan är intimt förbundna med vad vi har kommit att förstå som våra kroppar.²⁵ Det är ett förhållningssätt som motsätter sig varje försök att upprätta en kroppens autonomi i förhållande till andra kroppar, eller i förhållande till de teknologier som förändrar och omdefinierar vilka vi är och kan vara.

Om det digitala för Massumi verkar kortsluta kroppen som rörelse – den kropp som känner utifrån hur den rör sig, och rör sig utifrån hur det känns – går mitt projekt i en riktning där det inte är givet på förhand vilken typ av kropp det är som rör sig och som känner (protein- eller silikonbaserad?), eller hur dessa

kroppar förhåller sig till varandra och till andra. I stället för att ses som något utanför och skilt från subjektet och kroppen, förstår jag ett onlinespel som *World of Warcraft* som en intensiv gränsyta av teknikkroppslighet. Jag tänker, liksom Ahmed, känsla som rörelse mellan kroppar – och spel som en plats där känslor kan cirkulera och där kroppar tar form och omformas. Jag finner hos Ahmed ett fruktbart sätt att tänka känslor *mer intensivt*, genom att inte separera det mer omedelbart kroppsliga från upplevelser av eller berättelser om känslor. Samtidigt är denna intensitet, oavsett hur kroppsligt omedelbar, alltid i någon mening medierad – vilket potentiellt även öppnar för resonemang om mer bokstavlig mediering. Om kroppen som ”omedierad” materialitet hos Massumi inte verkar kompatibel med det digitala anar jag hos Ahmed en större rörlighet mellan kroppar, och kanske också mellan medier. Inte minst är hennes sätt att insistera på hur känslor i grunden är relationella, att vi formas genom vår kontakt med andra, helt nödvändigt för en diskussion om känslor i sociala spelgränssnitt.

Att röra sig genom en värld som *World of Warcraft* kan vara en intensiv, fysisk, mångsinnlig upplevelse på flera plan. Här varvas adrenalinfyllda, högljudda kampscener som kräver fokus, snabbhet, koordination, vana och många gånger samarbete, med rutinärenden på banker, auktionskammare, vårdshus och vapensmedjor. Spelarna rör sig mellan städer och byar, över gröna kullar, brända slätter och dramatiska snöklädda bergskedjor, genom öken, oaser, djupa skogar, vattendrag, sjöar

och undervattenslandskap. Varje område av spelvärlden har dessutom sin egen musikalitet; sina egna ljud och sin egen musik (som ibland dubbleras i relation till andra platser,

I stället för att ses som något utanför och skilt från subjektet och kroppen, förstår jag ett onlinespel som *World of Warcraft* som en intensiv gränsyta av teknikkroppslighet.

men som oavsett detta ger en speciell stämning och känsla hos spellandskapet).

Spelvärlden omsluter spelaren, organiserar hennes aktiviteter i avskilda zoner, samt strukturerar hennes förflyttningar mellan dessa zoner. Spellandskapet möjliggör vissa rörelser och begränsar andra. Avatarer kan inte gå genom väggar eller andra massiva former, men intressant nog genom varandra, liksom genom ”non-player characters”. Spelvärdens objekt är solida, medan dess subjekt är genomträngliga. Detta har förmodligen sin bakgrund i att det skulle bli betydligt svårare att röra sig på högtrafikerade platser, som större städer och i komplexa fighting-situationer, om även karaktärerna vore solida. Inte desto mindre verkar en del spelare ha en tydlig känsla för sin karaktärs kroppsliga gränser, samt det utrymme som finns i luften allra närmast karaktären. Detta får till följd att somliga navigerar och agerar som om deras spelkroppar vore massiva. De väjer för varandra när de möts ute på vägarna, de

håller ett visst avstånd när de samtalar och interagerar, även om de rent speltekniskt lika gärna hade kunnat gå genom varandra vid möte och stå *på* eller *i* varandra vid samtal.

Den kroppsliga dubbelhet som skapas genom att man samtidigt är i sin egen kropp och i någon annans blir påtaglig i rörelsen genom spelet. Det verkar finnas en rad intrikata sätt som de båda typerna av kroppslighet (den av kött och blod och den av ettor och nollor) verkar lämna spår i varandra. Spelare vittnar ofta om att de själva duckar framför datorn när karaktären till exempel närmar sig en lågt sittande träbjälke, hukar sig för att se bättre genom tät vegetation, eller försiktigt lutar sig fram mot skärmen för att titta utför ett stup.

Om min förmåga att orientera mig på nya platser gör Bricka till en vassare kombattant finns det även en omvänd rörelse. Hon lämnar spår i mig. Detta är något annat och något mer än det sätt som mina händer manövrerar hennes rörelser över tangentbordet. För Ahmed formas kroppar genom deras kontakt med andra (objekt och subjekt), och på motsvarande sätt återverkar Brickas rörelser och äventyr på min egen kropp. När hon hoppar är det som om något i mig hoppar med henne. När hon rör sig rör jag mig, alldeles bakom henne, och ibland på något sätt i henne. Vissa dagar finns ett flyt i spelandet, vi känns synkade med varandra och med andra. Att spela tillsammans handlar mycket om rytm, om att hitta varandras rytm, förstå varandras färdigheter på ett sätt som nästan är musikaliskt. Att improvisera väl tillsammans är inte alltid lätt, och det som nyss stämde kan

i nästa slag brytas av att någon är för långsam, eller för snabb, så att man tillsammans förlorar timing, precision och känsla.

Det finns spelare som i tydligt kroppsliga termer talar om spelets terapeutiska dimensioner och hur spelande återverkar på

Att spela tillsammans handlar mycket om rytm, om att hitta varandras rytm, förstå varandras färdigheter på ett sätt som nästan är musikaliskt.

den spelande kroppen. En av mina informanter menar att det lugnar hennes nerver. Hon har två karaktärer. En för battleground (som är ett slags intensivt, händelserikt lagspel mellan de två fraktionerna som äger rum på specifikt avsedda platser), och en för reguljärt spelande. Det är framför allt i battleground som hon gör av med överskottsenergi. Någon annan talar om hur hon tidigare botade adrenalinpåslag genom fysisk aktivitet, och att *World of Warcraft* till hennes stora förvåning har effekten av fysisk rörelse. När hon är arg eller frustrerad simmar hon, eller slår ihjäl några monster, och det lugnar. Kampscener i högt tempo som kräver fokus och koordination blir här ett sätt att rensa kroppen från stress. Hon berättar även om ett tillfälle när hon har börjat frysa av att spela:

”Jag började frysa en sen natt i, vad heter det, Hillsbrad Foothills, heter det det? När det regnade. Det regnar alltid där. Och är mörkt. Det regnade

och var mörkt och det var kallt. Det var mörkt i mitt kök där jag satt och spelade också. Och då märkte jag att jag satt och frös, så jag var tvungen att ta på mig en liten filt. [...] Det som förenar mig i verkligheten med det som är mig i WoW är något slags gemensam själ. Jag får gåshud i verkligheten då det regnar i WoW. Jag blir lugn av att simma i havet i WoW.”

Här utsträcks stämningar och upplevelser av spelrummet till att tydligt inbegripa den spelande kroppen. Regnet i spelet, oavsett hur artificiellt, kyler den spelande kroppen. Ljudet av vågor och av den kropp som bryter vågorna genom simtag förflyttas till eller översätts i spelarens kropp som något rogivande. Kroppsliga tillstånd i spelet har en kapacitet att återverka på spelande kroppar, genom att omsluta, röra och förändra dem. Janet Murray påminner om att begreppet ”immersion” som det används inom speldesign och spelforskning är en metafor för den kroppsliga upplevelsen av att vara omgiven av vatten.²⁶ Matt Barton menar vidare att det är ironiskt att just denna term kommit att stå för det tillstånd när spelare förlorar sig i en spelvärld, eftersom just vatten är oerhört svårsimulerat i digitala miljöer.²⁷ Användningen av vatten i *World of Warcraft* kanske inte är så realistisk. Avatarernas kroppar blir aldrig blöta, varken av att simma eller av att röra sig genom hållande regn. Inte desto mindre är det som om själva känslan av att springa, rida eller flyga genom regnet, eller av att simma i havet, talar ett språk som den spelande kroppen känner igen och svarar på. I den meningen är dessa spelupplevelser fundamentalt annorlunda jämför med dagar på torra land med strålande sol och klarblå himmel.

Queera känslor och lesbiska begärsmaskiner

Ahmed diskuterar heteronormativitetens bekvämlighet och trygghet för dem som kan leva inom dess ramar och efter dess lagar. Hon talar om hur sociala rum förutsätter vissa kroppar, riktningar, begär och rörelser på sätt som gör gränsen mellan kropp och rum otydlig. Relationen dem emellan – rum till kropp och tillbaka – kännetecknas av en sorts bekvämlighet. Att vara bekväm innebär att man inte behöver fundera närmare på vad som villkorar den perfekta passformen. Vad händer när kroppar misslyckas med att passas in och att passa in? Ahmed menar att queera kroppar snarast skaver på platser där de utgör ett tydligt normbrott. Att vara obekvämt, känslan av att vara fel och på fel plats, kan vara desorienterande. Samtidigt är det en desorientering och en oförmögenhet att passa in som synliggör heteronormativitetens premisser och gör dess trygghet lite mindre trygg.

Samtida spelstudier är ett påfallande maskulint och heterosexuellt maskineri, och vid en första anblick kanske frågor som rör sexualitet och begär ter

sig irrelevanta i studier av onlinespel och spelkulturer. Samtidigt pekar studier på att många som spelar onlinespel tenderar att spela tillsammans med människor de redan känner (som vänner, familj och partners), vilket tydligt för in olika element av intimitet och laddning i spelvärlden.²⁸ Att röra sig genom *World of Warcraft* är dessutom på många sätt en resa genom ett heterosexuellt landskap.²⁹ Sexualitet i *World of Warcraft* konstrueras på ett flertal nivåer: som variabel i speldesignen, som en del av spelares sociala praktiker (flirtar, anspelningar), som en källa till fantasi (kring medspelarnas kroppar), som princip för diskriminering och trakasserier ("you're so gay") etc.³⁰ Sexualitet som designelement är på samma gång både frånvarande och närvarande. Gränssnittet tillåter inte att avatarerna blir fysiska med varandra, de kan till exempel inte ens ge varandra en kram efter en framgångsrik strid. Samtidigt pågår en tydlig heterosexualisering av flertalet spelkroppar på sätt som snarare än att utesluta sexualitet som variabel i spelet snarast skruvar upp den på de mest iögonfallande sätt. Det går att klä av sig ner till underkläder, och den dans som kopplats till exempelvis kvinnliga night elves kopierar rörelserna hos strippklubbar "pole dancing".

World of Warcraft är långtifrån en plats fri från sexism och homofobi. Ord som "gay" och "rape" används rutinmässigt som skällsord. Inte minst manliga blood elves med sin androgyna framtoning, relativt finlemmade kropp och långa hår blir ofta klassificerade som speciellt "gay" (och omhuldade av den anledningen av icke-straighta

spelare, eller gay-mers). Och bortom arméer av slanka, kurviga långhåriga kvinnor (humans, night elves, blood elves) finns öppningar för kvinnlig maskulinitet i form av kvinnliga orcer, liksom en sorts tomboy-position förkroppsligad genom den androgyna, kvinnliga undead. Kvinnliga orcer är starka, muskulösa, brutala och kan ha rakade huvuden. Eller som en av deltagarna i min studie formulerade saken i förhållande till sin kvinnliga orc: "Hon är helt klart inte en babe". Genom att inte vara en "babe" misslyckas orc-kvinnan med att passa in i heteronormen. Men snarare än att producera en känsla av desorientering och av att vara på fel plats, verkar detta misslyckande till anpassning snarare generera en frihet i rörelsen, i hur man kan röra sig utan att uppmärksammas av andra. En annan informant resonerar på liknande sätt i förhållande till sin kvinnliga undead som ett alternativ till påtagligt bystigare heteronormaliserade spelkroppar. De odöda har en lätt hukande hållning och på sina ställen blottläggs benpipor och skelettdelar där huden inte räcker till.

De kvinnliga trollen är alltigenom anorlunda, och det var nog ingen slump att detta var mitt första val. De framför en lite grovhuggen och samtidigt tillbakalutad femininitet med tydliga rebelliska undertoner: deras hesa skratt, deras grundade sätt att dansa från höften, deras skrytsamma sätt att flirta, manifesterat i förprogrammerade strofer som: "When enraged and in heat, a female troll can mate over eighty times in one night, are you prepared?". Även om de inte är några traditionella skönheter kan jag inte annat än tycka att Bricka är otroligt

fin på ett stolt och rakryggat vis. Denna iakttagelse är mer än en anekdot. Känslan av att ha en alldeles speciell koppling till såväl sina egna som andras karaktärer är en inte oväsentlig del av spelupplevelsen, en känsla som dessutom har uppenbar resonans hos mina informanter.

De kvinnor jag intervjuat är tydligt vaksamma på den process i vilken deras karaktärer tar form, samt betydelsen av deras val för själva spelupplevelsen. Det är ingen tillfällighet att de i princip uteslutande spelar kvinnliga karaktärer. Att skapa och spela en kvinnlig spelkropp är delvis en fråga om identifikation, men också en fråga om *begär*. En kvinna som spelar en kvinnlig undead talar om sin dragning till läder, knivar, svärta och lesbisk s/m-kultur, vilket på olika sätt relaterar till den ras respektive klass som hon valt (hennes klass är rogue, vilka är snabba, smidiga lönnmördare med vassa knivblad iförda läderkläder): ”Hon hade inga ögon utan två läderremmar i kors över ansiktet och det tyckte jag var jättesnyggt. Lite passande. Hmm. Jag gick väldigt mycket på känsla och utseende. [...] Jag fastnade för odöda direkt, det var det här liksom smetiga, skramliga, mörka.”

World of Warcraft kan vara ett kraftfullt förförelsemaskineri. I förhållande till mitt eget spelande är det uppenbart att andra spelare, deras avатарer och vårt sätt att interagera och att spela tillsammans på allt högre nivå, i allt mer komplexa strukturer, är en viktig dragningskraft. Samtidigt handlade mitt tidiga spelande om att vara absorberad av en trollflicka, och av hennes sätt att stiga i nivåer, röra sig genom och att utforska världen, skaffa allt kraftfullare

rustning och vapen, bli allt skickligare på att utvinna mineraler ur berg och att tillverka vapen och ammunition. Bricka var min första *World of Warcraft*-inkarnation:

”Hon hade inga ögon utan två läderremmar i kors över ansiktet och det tyckte jag var jättesnyggt.”

en lojal vapendragare, en tuff brud, och en modig hjältinna. Om jag inte hade gillat hennes sällskap hade sessioner med solospel på de mest repetitiva sätt inte varit hälften så roande. Det är tydligt att de sätt på vilka begär cirkulerar genom spelet binder samman åtminstone tre intimt länkade komponenter: spelarna, avатарerna, och ”spelet självt”.

I sin essä ”Refiguring Lesbian Desire” formulerar Elizabeth Grosz en kritik av den freudianska förståelsen av begär som brist.³¹ I förhållande till denna logik förstås begär inom ramarna för ett binärt, heterosexuellt sammanhang där män är aktiva, begärande subjekt, medan kvinnor är passiva begärsobjekt. Begär som brist är att begära det ouppnåeliga, eftersom begäret endast kan fungera som ouppfyllt. Om begär endast kan vara maskulint till sin natur blir kvinnligt begär en självmotsättning. Det enda sätt som ”hon” kan positioneras som ett begärande subjekt är om hon begär ”som en man”. Grosz söker inte endast tänka kvinnor som begärande subjekt, utan även göra plats för begär mellan kvinnor. Hon föreslår en annan sorts gestaltning av begär,

”inte i termer av att något saknas eller är frånvarande, inte heller i termer av djup, latens, eller något inre, utan snarare i termer av ytor och intensiteter”.³² Till sin hjälp har hon Spinozas förståelse av begär som

Den lesbiska maskinen i Grosz tänkande verkar förhålla sig på intressanta sätt till affektiva möten mellan kvinnor och teknologier mer generellt.

en aktiv, produktiv kraft, och av Deleuzes och Guattaris sätt att tänka begär som något kreativt och produktivt, som former av kontakt, intensiteter och kopplingar mellan kroppsliga ytor. Hon framhåller hur de platser eller ögonblick där begär framträder som mest intensivt är ett slags teknologiska – eller maskiniska – brytpunkter mellan en (kropp)del och en annan. Dessa beståndsdelar är fragment, delar av kroppar, som aldrig kombineras till en integrerad, stabil helhet. De är kontaktpunkter mellan ytor, ”mellan en hand och ett bröst, en mun och en fitta”, som ger upphov till intensiteter för dess egen skull; alltid produktion, aldrig reproduktion.³³

För Grosz försvinner aldrig termen lesbisk och blir queer. Å andra sidan förstås inte lesbisk som varande, utan som tillblivelse, som något som ingår i sammankopplingar med andra (maskin)delar, i sekvenser av flöden och avbrott, av varierande hastighet och intensitet. lesbisk är inte en identitet, det är inte en position, utan ett sätt att röra sig och förändras, alltid

i en process att bli till annorlunda, alltid instabil, flytande, temporär: ”frågan är inte om jag är – eller om du är – lesbisk, utan snarare vilka sorters lesbiska kopplingar, vilken sorts lesbisk-maskin som vi investerar vår tid, energi och kroppar i [...]?”³⁴ Hennes imaginära lesbiska kvinna är en lesbisk-maskin, ett slags lesbisk cyborg, som verkar speciellt väl lämpad som klangboten i en diskussion om täta kopplingar mellan kvinnor som begär kvinnor, deras avатарer, spelstrategier och spelupplevelser. Onlinespel är fascinerande begärsmaskiner genom sina ostadiga, otydliga kopplingar mellan kroppar, kroppsdelar och teknologiska komponenter. Vem är det som rör sig? Och vad är det som rörs upp genom dessa rörelser? Grosz lesbiska maskineri investerar tid och energi i olika slags kroppar och kroppsdelar på sätt som ”elimineras privilegiet av människa över djur, det organiska över det oorganiska, det manliga över det kvinnliga, det raka över det ’böjda’”.³⁵

Om det finns något teknologiskt, eller maskiniskt i själva hjärtat av lesbiska (och andra) tillblivelser, kanske det även finns något synnerligen queer, eller ”böjt” över intima kopplingar mellan kvinnor och maskiner. Den lesbiska maskinen i Grosz tänkande verkar förhålla sig på intressanta sätt till affektiva möten mellan kvinnor och teknologier mer generellt. Om kvinnor som begärande subjekt gränsar till det otänkbara, hur kan i så fall kvinnor som begär teknologier förstås – givet att teknologier ungefär som begär kommit att kopplas samman med maskulinitet?

Det verkar till exempel finnas sätt som kvinnliga avатарer, även mitt i de mest

tvångsmässigt heterosexuella spel-gränssnitten, bekönar dessa rum på sätt som är uppenbart queera. Även om gruppen kvinnliga spelare växer kommer heteronormativt strukturerade genuspositioner – som en viss typ av hegemonisk straight kvinnlighet – lätt på kollisionskurs med de sätt som spel och spelande vanemässigt kodas maskulint. Wendy Faulkner diskuterar det till synes paradoxala i kvinnors passion för teknologier, att till exempel kvinnliga ingenjörer ofta behöver tonar ett hett intresse för teknik för att inte framstå som ”okvinnliga” (eller med Faulkners terminologi, *gender inauthentic*).³⁶ Det är precis på den plats där det som inte är kvinnligt med nödvändighet måste vara dess motsats – som i den freudianska förståelsen av begär i termer av brist – som Grosz term lesbisk-maskin blir användbar. En alternativ tolkning av den till synes oheliga alliansen mellan kvinnor och intensivt, glödande datorspelade skulle vara att se detta som en instans för queer eller ”skev” kvinnlighet. Det är en queer kvinnlighet i termer av att vara icke-normativ, om normen på området är täta kopplingar mellan straight maskulinitet och maskinkraft.³⁷

Även om speldesign och spelkultur varken uppmuntrar eller direkt ger utrymme åt icke-normativa sätt att göra genus och sexualitet, finns det inget som hindrar i det här fallet kvinnor att komma samman och spela på delvis egna premisser. De jag har träffat ingår i guilds med namn som ”dåliga flickor” och ”absolutely fabulous”. De bildar grupper och lägger världen under sig, bit för bit. De introducerar varandra. De hjälper varandra. De slåss tillsammans och skyddar varandra. De har storslagna planer på att starta guilds med namn som ”The Drag Kings of Azeroth” med endast manliga karaktärer för att utforska möjligheterna och begränsningarna vad gäller drag och genusöverskridanden i spelet. För de spelare jag mött är frågor som rör sexualitet och begär en intim del av spelkulturen. De flirtar och möts upp på stränder, snöklädda berg och i djungeln. De har intensiva spelträffar över datorbelamrade köksbord. *World of Warcraft* kan härigenom bli ett rum för laddning och intensitet på sätt som designen inte förutspått. Att påstå att möten i virtuella världar äger rum bortom kroppen – att den kropp som rör sig och som känner på något vis inte skulle vara närvarande – är att missförstå vad både digitalitet och kroppslighet kan vara. Det är att missförstå vad relationen dem emellan kan vara. Att komma till liv i det gränssnitt som utgör kontaktytan spelare emellan är en fysisk och känslomässig historia. Kort och gott, onlinespel som *World of Warcraft* känns i kroppen.

Noter

- 1 Jag har medvetet valt en introducerande scen från ett typiskt låglevel-område i spelet för att markera att även som forskare på spel har man någon gång varit nybörjare och nykomling till såväl en viss spelvärld som ett forskningsfält. Jag har förvisso spelat upp ett flertal karaktärer på hög nivå, men vad jag vill poängtera här är hur de spelare jag har mött tenderar att fästa sig vid vissa plaster i spelet för att de har en viss känsla eller stämning (oavhängigt deras svårighetsgrad och spelmässiga status).
- 2 Den högsta nivån som karaktärer kan spelas på höjdes från 70 till 80 i och med den senaste expansionen *Wrath of the Lich King* från november 2008, och kommer att höjas till 85 i och med expansionen *Cataclysm* i december 2010.
- 3 Jo Bryce och Jason Rutter: "Not much fun. The Constraining of Female Video Gamers", *ADOZ Journal of Leisure Studies*, 31, 2007, s. 97-108. Holin Lin: "Gendered Gaming Experience in Social Space. From Home to Internet Café", *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views - Worlds in Play*, Juni 2005. <http://www.digra.org/dl/db/06278.26054.pdf> 6/9 2010. Gareth Schott & Kirsty Horrell: "Girl Gamers and their Relationship with Gaming Culture", *Convergence* 6, vol. 4, 2000, s. 36-53.
- 4 Brian Massumi: *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*, Duke University Press 2002.
- 5 Sara Ahmed: *The Cultural Politics of Emotion*, Edinburgh University Press 2004.
- 6 Denna artikel är en del i det pågående VR-finansierade forskningsprojektet *Genusspel: Intersektionalitet i datorspelskulturen* i samarbete med Malin Sveningsson. Delar av texten (fast på engelska) ingår i: Jenny Sundén: "A Sense of Play. Affect, Emotion and Embodiment in *World of Warcraft*", *Working with Affect in Feminist Readings. Disturbing Differences*, Marianne Liljeström & Susanna Paasonen (red.), Routledge 2010.
- 7 Jenny Sundén: "Play as Transgression: An Ethnographic Approach to Queer Game Cultures", *Proceedings of DiGRA 2009 Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, September 1-4 2009, London. Available: <http://www.digra.org/dl/db/09287.40551.pdf> 25/10 2010.
- 8 Jfr. Carolyn Ellis: *The Ethnographic I. A Methodological Novel about Auto-ethnography*, AltaMira Press 2004.
- 9 Deborah Reed-Danahay: "Introduction", Deborah Reed-Danahay (red.), *Auto/Ethnography. Rewriting the Self and the Social*, Berg 1997, s. 1-17.
- 10 Elspeth Probyn: *Blush. Faces of Shame*, University of Minnesota Press 2005.
- 11 För en bra introduktion till humanistiskt och samhällsvetenskapligt orienterad forskning på *World of Warcraft*, se *Digital Culture, Play and Identity. A World of Warcraft® Reader*, Hilde Corneliussen & Jill Walker Rettberg (red.), MIT Press 2008.
- 12 Jfr. med hur forskaren och speldesignern Richard Bartle skiljer på fyra spelartyper, vad han kallar för *achievers*, *explorers*, *socializers* och *killers*. Richard Bartle: "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades. Players Who Suits MUDs", *Journal of Online Environments*, 1996. <http://www.mud.co.uk/richard/hcnds.htm>. 6/9 2010.
- 13 I likhet med i många så kallade MUDs (Multi User Dungeons), vilka är textbaserade spelvärldar och på många sätt föregångare till dagens grafiska onlinespel, behöver spelare välja ras. Men som Elizabeth Reid påpekade i relation till det tidiga 90-talets MUDs, "the choices are more likely to be between Elvish, Dwarvish, and Klingon than between Caucasian, Black, and Asian." Elizabeth Reid: "Virtual Worlds. Culture and Imagination", *CyberSociety. Computer-Mediated Communication and Com-*

- munity, Steve Jones (red.), Sage 1994, s. 179. I *World of Warcraft* väljer man mellan blood elf, death knight, draneis, dwarf, gnome, human, night elf, orc, tauren, troll och undead. På motsvarande sätt kopplar klass till fantasygenren (snarare än till socioekonomiska maktstrukturer). Klass i *World of Warcraft* är ett val mellan druid, hunter, mage, paladin, priest, rogue, shaman, warlock och warrior, och de yrken som finns tillgängliga är herbalism, alchemy, enchanting, mining, blacksmithing, engineering, jewelcrafting, skinning, leatherworking och tailoring.
- 14 Jessica Langer: "The Familiar and the Foreign. Playing (Post)Colonialism in World of Warcraft", *Digital Culture, Play and Identity. A World of Warcraft® Reader*, 2008, s. 87-108.
- 15 För centrala referenser till estetisk och ludologisk (ludologi betyder läran om spel) forskning på spel, se till exempel Espen Aarseth: *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore och The Johns Hopkins University Press 1997; Espen Aarseth: "Beyond the frontier. Quest games as post-narrative discourse", *Narrative Across Media. The Languages of Storytelling*, Marie-Laure Ryan (red.), University of Nebraska Press 2004; Markku Eskelinen och Raine Koskimaa: *Cybertext Yearbook*, Jyväskylän yliopisto 2001; Jesper Juul: "Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives", *Game Studies* 1, vol. 1, 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> 6/9 2010; Jesper Juul: *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press 2005. För forskning på spelkulturer och spel som situerad social praktik, se till exempel *Computer Games. Text, Narrative and Play*, Diane Carr m.fl. (red.), Polity Press 2006; Patrick Crogan & Helen W. Kennedy: Special section on Technologies Between Games and Culture, *Games and Culture* 4, vol. 2, 2009, s. 107-169; Jon Dovey och Helen W. Kennedy: *Game Cultures. Computer Games as New Media*, Open University Press 2006. Frans Mäyrä: *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, Sage 2008; Celia Pearce och Artemesia: *Communities of Play. Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*, MIT Press 2009; *Understanding Digital Games*, Jason Rutter och Jo Bryce (red.), Sage 2006; T.L. Taylor: *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*, MIT Press 2006.
- 16 Diane Carr: "Space, Navigation and Affect", Diane Carr m.fl., *Computer Games. Text, Narrative and Play*, Polity Press 2006, s. 59-71; Martti Lahti: "As We Become Machines. Corporealized Pleasures in Video Games", *The Video Game Theory Reader*, Mark J. P. Wolf och Bernard Perron (red.), Routledge 2003.
- 17 Linda Williams: "Film Bodies. Gender, Genre, and Excess", *Film Quarterly* 44, vol. 4, 1991, s. 2-13.
- 18 Jfr. Jenny Sundén: "A Sense of Play. Affect, Emotion and Embodiment in World of Warcraft", Marianne Liljeström & Susanna Paasonen (red.), *Working with Affect in Feminist Readings. Disturbing Differences*, Routledge 2010.
- 19 Massumi 2002, s. 25. Observera att alla översättningar från engelska originaltexter till svenska genom denna artikel är mina egna.
- 20 Här ligger Ahmed relativt nära Judith Butlers performativitetsteori och tänkande kring kroppars materialitet, men med den viktiga skillnaden att hos Butler är språket det mest centrala, medan Ahmed mer tydligt för in moment av kroppslighet och upplevelser som inte alltid redan är språk. Hos Butler materialiseras kroppar genom en serie språkliga upprepningar, i relation till vilka kroppars materialitet ses som effekter eller resultat av maktrelationer (där något av det mest centrala är heteronormer), se Judith Butler: *Bodies that Matter. On the Discursive Limits of "Sex"*, Routledge 1993. I *Excitable Speech* arbetar Butler vidare med idén om kroppars materialisering och lyfter fram hur kroppar blir till genom tilltal – en gest utan vilken denna kropp skulle vara oåtkomlig och

- otänkbar. Genom denna betoning av språk och det språkliga visar hon hur tilltal ("interpellation") inte endast drar uppmärksamheten till en viss kropp, men på en mer fundamental nivå skapar en kropp som är möjlig att tilltala. Se Judith Butler: *Excitable Speech. A Politics of the Performative*, Routledge 1997.
- 21 Sara Ahmed: *Queer Phenomenology. Orientations, Objects, Others*, Duke University Press 2006.
 - 22 Deleuzes definition av det virtuella sammanfaller med Prousts sätt att skriva om det förlutna: "Real without being actual, ideal without being abstract", samt som Deleuze tillägger "and symbolic without being fictional", Gilles Deleuze: *Difference and Repetition*, Columbia University Press 1968/1984, s. 208.
 - 23 Massumi 2002, s. 133-143.
 - 24 Eve Kosofsky Sedgwick och Adam Franks för en helt annorlunda diskussion av affekt och cybernetik i introduktionskapitlet till Eve Kosofsky Sedgwick och Adam Franks: *Shame and Its Sisters. A Silvan Tomkins Reader*, Duke University Press 1995. I sin läsning av den amerikanska psykologen Silvan Tomkins pekar författarna på hur hans affektsteori överlappar med cybernetiska förklaringsmodeller, vilket ger en syn på människan som ett slags maskineri med såväl biologiska som mekaniska komponenter där det digitala (på/av) lagras och varvas med det analoga (det gradvisa och mångdiferentierande). De motsätter sig varje analogi som identifierar maskinen eller datorn med digitala representationer och den biologiska organismen med analoga. Till skillnad mot Massumi som endast verkar koppla det digitala till digitala teknologier öppnar Sedgwick och Frank för en mer sammansatt syn på hur även affekter kan förstås på sätt som ständigt växlar mellan digitalt och analogt. Sexualitet som begärsmekanism kan vara en fråga om ett digitalt på/av, medan dess länk till motivation och handling snarast behöver beskrivas med betydligt fler och kvalitativt annorlunda möjligheter.
 - 25 Jenny Sundén: *Material Virtualities. Approaching Online Textual Embodiment*, Peter Lang Publishing 2003.
 - 26 Janet Murray: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, The Free Press 1997, s. 98.
 - 27 Matt Barton: "How's the Weather. Simulating Weather in Virtual Environments", *Game Studies* 8, vol. 1, 2008. <http://gamestudies.org/0801/articles/barton> 6/9 2010.
 - 28 Jo Bryce och Jason Rutter: "The Gendering of Computer Gaming. Experience and Space", *Leisure Cultures. Investigations in Sport, Media and Technology*, Scott Fleming och Ian Jones (red.), Leisure Studies Association 2003, s. 3-22. Holin Lin: "Gendered Gaming Experience in Social Space. From Home to Internet Café", Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views - Worlds in Play, Juni 2005. <http://www.digra.org/db/06278.26054.pdf> 6/9 2010. Bonnie Nardi och Justin Harris: "Strangers and Friends. Collaborative Play in World of Warcraft", paper presenterat vid CSCW'06, November 2006, Banff, Alberta, Canada.
 - 29 Hilde Corneliussen: "World of Warcraft as Playground for Feminism", *Digital Culture, Play and Identity. A World of Warcraft® Reader*, 2008, s. 63-86.
 - 30 Spelvärldar kan på olika sätt bli platser för sexuell diskriminering och trakasserier. I februari 2006 gick spelaren Sara Andrews - genom sin höglevel-mage Shimmre - ut på den öppna chat-kanalen i *World of Warcraft* och tydliggjorde att hennes guild var "GLBT-friendly". Andrews fick en varning av en speladministratör mot bakgrund av att hennes uttalande sades strida mot den policy som Blizzard utarbetat för att skydda spelare från trakasserier mot bakgrund av sexuell läggning. Andrews lät sig inte avskräckas och hotades i ett brev från Blizzard att bannlysas från spelet på grund av hennes explicita språkbruk (som man alltså

menade riskerade användas mot henne). Andrews försvarade sig med att många spelare använder homofobiskt språk i spelet, utan att detta uppmärksammades på motsvarande sätt. Hon fick massivt stöd av andra gaymers och Blizzard tvingades att be om ursäkt. Se till exempel Aleks Krotoski: "How queer. WoW and their unfortunate LGB policy", *The Guardian* 30/12 2006, <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2006/jan/30/howqueerwowa> 6/9 2010.

- 31 Elizabeth Grosz: *Space, Time, and Perversion. Essays on the Politics of Bodies*, Routledge 1995.
- 32 Grosz 1995, s. 179.
- 33 Grosz 1995, s. 183.
- 34 Grosz 1995, s. 184.
- 35 Grosz 1995, s. 185.
- 36 Wendy Faulkner: "Dualisms, Hierarchies and Gender in Engineering", *Social Studies of Science* 30, vol. 5, 2000, s. 759-792.
- 37 För en diskussion av kulturellt "opassande" kopplingar och begär mellan kvinnliga spelare och våldsamma actionspel, se till exempel Helen Kennedy: "Illegitimate, Monstrous and Out There. Female 'Quake' Players and Inappropriate Pleasures", *Feminism in Popular Culture*, Hollows, J. och Moseley, R. (red.), Berg 2006, s. 183-202.

Nyckelord

Affekt, etnografi, känsla, lesbiskt begär, onlinespel, queerteori, sexualitet, spelstudier

Jenny Sundén

Avdelningen för medieteknik och grafisk produktion

KTH

Lindstedtsvägen 3

100 44 Stockholm

jsunden@kth.se