

Rum för spel Att få, ta och skapa utrymme

Charlotte Hagström

Allt fler människor ägnar idag allt mer tid åt att spela dator- och TV-spel. Produkter som på olika sätt anknyter till spel, liksom ord, uttryck och företeelser, förekommer i alla möjliga sammanhang. Att spela och att förhålla sig till spel har blivit en del av vardagslivet för miljontals människor. Men förutsättningarna är olika för olika personer. Vilka möjligheter man har att spela, var, när och hur länge är beroende av livssituationen. Synen på spelandet och uppfattningen om vilket utrymme det tillåts ta, såväl ur omgivningens perspektiv som spelarens eget, är avhängiga faktorer som kön, ålder och familjesituation. I det följande står en särskild grupp av spelare, som sällan förekommer i diskussioner om spel, i fokus: mammor. Med utgångspunkt i intervjuer gjorda inom projektet *Datorspelande mammor. Att bolla med spel, tid och vardagsliv*¹ ger jag exempel på hur placeringen av skärmar, datorer och konsoler organiserar hemmet och spelandet samt resonerar kring betydelsen av att intervjuerna gjordes i informanternas hem.

Utgångspunkt för projektet, som vanligen går under benämningen *Gaming Moms* och som jag driver tillsammans med Jessica Enevold, har varit att när kvinnor ägnar mer tid åt sig själva och åt verksamheter



¹ Projektet *Datorspelande mammor. Att bolla med spel, tid och vardagsliv/ Gaming Moms. Juggling Time, Play and Everyday Life* startade 2009 och finansieras av Vetenskapsrådet. Redan 2008 startade vi dock bloggen *Gaming Moms* (www.gamingmoms.wordpress.com)

som inte är direkt relaterade till hushålls- eller yrkesarbete innebär det att traditionella strukturer bryts upp. Det är vanligen först när allt som "måste" göras är gjort som det finns utrymme för egna aktiviteter. Störst handlingsutrymme har därför de kvinnor som antingen är relativt välbärgade, ensamstående eller barnlösa. Vi har dock valt att utgå från mödrar. Hur skapar de utrymme för sitt spelande? Vilka konflikter uppstår och vilka handlingsstrategier tillämpas? Genom att fokusera kvinnors vardagspraktiker kring en potentiellt konfliktfylld aktivitet som spelande vill vi studera hur jämställdhet, ett lagstadgat politiskt mål, fungerar, förhandlas och förändras i praktiken.

TRE MAMMOR, TRE SPELARE

Monica är 38 år och bor i en lägenhet tillsammans med sin man och deras 6-årige son. Hennes make har spelat i många år och flera olika spel men Monica har tidigare inte själv varit intresserad av att spela. Det var först när han visade henne *World of Warcraft* som hon började. De spelar nu ofta tillsammans och det är deras gemensamma hobby. Även sonen är med ibland. Då handlar det dock inte om regelrätt spelande utan blir snarare ett slags interaktiv saga där de tillsammans åker båt, utforskar landskapet och plockar växter. Monicas spelplats är sparsmakad. Den är placerad centralt i lägenheten och innehåller huvudsakligen en stationär dator, en skrivbordslampa och en ergonomisk stol.

Josefines spelplatser finns främst i köket respektive vardagsrummet. Hon spelar flera spel, såväl sådana som går fort som sådana som tar lång tid, och både ensam och tillsammans med andra. I köket står familjens gemensamma stationära dator, i vardagsrummet finns en TV med spelkonsol. Alla i familjen, som förutom Josefine som är 41 år består av hennes man och deras två barn på 11 och 14 år, har tillgång till alla spelapparater och delar på dem. Det innebär att hon också ibland spelar på den något sämre stationära dator som står i barnens rum. Men vare sig datorerna eller TV:n är enbart till för spel. Om Josefine vill spela medan hennes man vill ägna sig åt bildbehandling på datorn eller se på TV får de kompromissa.



När Maria, som är 40 år och mamma till tre barn på 11, 9 och 6 år, spelar gör hon det antingen i vardagsrummet eller på sitt kontor. I vardagsrummet finns ett Wii och där spelar hon *Rockstar*. På kontoret finns hennes dator och där spelar hon *Betapet*. Hon arbetar som säljare och har sin arbetsplats i hemmet. Det innebär att hon inte har några arbetskamrater och är ensam sedan barnen gått till skolan och maken till jobbet. Hon beskriver hur några omgångar *Betapet* framåt förmiddagen och till lunch blir hennes motsvarighet till kaffeпаuserna hon hade då hon arbetade på kontor. Datorn är hennes arbetsredskap och den är det bara hon som har tillgång till. Wii:et däremot delas av alla men används i praktiken mest av de två äldsta barnen. Ska hon spela får hon göra det när de är i skolan och det har hon egentligen inte tid med eftersom hon då ska arbeta.

Monica, Josefine och Maria är tre av de närmare 70 mammor som på olika sätt medverkar i projektet. Vissa har likt dem intervjuats medan andra har skrivit dagbok, några har tillsammans med oss skapat tids- och livslinjer över sitt spelande (se Enevold & Hagström in press, Sheridan, Chamberlain & Dupuis



2011.) medan andra har besvarat en webbaserad enkät. Redan då vi planerade projektet beslöt vi att överlåta till de som visade intresse för att medverka att definiera begreppet "mor" och själva bestämma om de ingick i denna kategori. Vår utgångspunkt var att det skulle finnas minst ett barn som informanten hade ansvar för. Huruvida detta var hennes eget eller inte, om hon alltid levde tillsammans med det eller bara ibland, liksom vilka övriga personer som ingick i familjen, var förvisso uppgifter vi önskade få men som inte spelade någon roll för hennes medverkan. Detta innebär att det i det samlade materialet finns en mängd olika familjekonstellationer. Det betyder i sin tur att förutsättningarna för att kunna spela i den utsträckning man vill och önskar skiljer sig mellan informanterna. Om barnen i fråga är små eller stora, om informanten själv har allt ansvar, eller bara ansvar vissa dagar eller veckor, har betydelse liksom informantens och eventuell partners yrke, inkomst och bostadssituation.

ATT INTERVJUA PÅ PLATS

Flertalet av de intervjuer som gjordes inom projektet genomfördes i informanternas hem. Detta var ett medvetet val. Att se hur spelplatserna är utformade, var datorer och skärmar är placerade och om spelandet sker i avskildhet eller på en plats där andra aktiviteter pågår, och där andra familjemedlemmar vistas samtidigt, såg vi som väsentligt för att förstå informanternas förhållande och möjligheter till spelande. I artikeln "Domesticating Play, Designing Everyday Life" (2012) diskuterar Jessica Enevold utförligt hur praktiska, estetiska och teknologiska praktiker ligger till grund för hur hemmen hos ett antal av våra informanter har organiserats utifrån och kring föräldrars och barns spelande: "In constructing the scenography of the home, deciding where items be placed or not, moving objects from one room to the next, play is staged and simultaneously the family. Play is in the process domesticated in the double sense of the word – brought into the home, but also subordinated and subjected to the norms of the family and the home" (Enevold 2012:4).

Etnologen Markus Idvall, som i en studie av dialyspatienter fick genomföra intervjuer bland annat i informanternas sovrum, poängterar att "platsen för intervjun aldrig är neutral utan alltid samspelar med intervjuens olika deltagare på något sätt" (Idvall 2005:10). Platsen har också betydelse för vilken kunskap som produceras. Spelforskarna Daniel Pargman och Peter Jakobsson beskriver i artikeln "Do you believe in magic?" (2008), där de ifrågasätter synen på spelande som något som sker inom "en magisk cirkel" (Huizinga 1998/1938), hur de genom att göra intervjuer i informanternas hem fick kunskap som de annars kanske aldrig skulle ha fått tillgång till, "such as meaning conveyed through cost of materials, mood, smell, colours, space, history, ambient noise (traffic, trains), and so on" (Pargman & Jakobsson 2008:230). Ett exempel är hur de efter att ha besökt mer än hälften av deltagarna, som alla



studerade speldesign på en högskola, insåg att “a large majority of them did not own any books [...] most had the required course literature but usually nothing else, not even novels” (a.a.:230).

På samma sätt gjorde vi under vistelsen i informanternas hem iakttagelser och fick kunskaper som vi troligen hade missat om intervjun genomförts på någon annan plats. Efter intervjun med Monica, vilken genomfördes i köket, visade hon mig sin spelplats. Hon berättade att hennes man spelar på sin dator men att de alla också använder hennes dator. Då jag frågade var TV:n fanns visade det sig nämligen att de inte har någon. När de ser på film sker det på hennes dator och det är också där sonen ser barnprogram på SVT Play. Spelplatsens placering liksom dess utformning hänger alltså samman med dess olika funktioner. Detta får också konsekvenser för hennes spelande: hon spelar vanligen inte så länge sonen är vaken, och om hon trots allt någon gång gör det kan hon ändå inte göra det fullt ut eftersom hon inte vill att han ska se de mer våldsamma delarna av spelet.

Också då jag intervjuade Josefine och Maria var det flera omständigheter av betydelse för spelandet som tydliggjordes genom att intervjun skedde i deras hem. Att datorn Josefine oftast använde stod i köket visade sig ha flera orsaker. Den tillhör inte någon särskild familjemedlem, används av hela familjen och ska därför vara tillgänglig för alla. Den som tidigare bodde i lägenheten hade dessutom byggt en bänk i köket för sin symaskin, en plats som fungerar alldeles utmärkt även för en dator. Med fyra personer i en trerummare är det också viktigt att utnyttja utrymmena på bästa sätt. Men placeringen av apparaterna hade också betydelse för vilka spel spelade: i köket blir det ofta korta, snabba spel medan hon lagar mat medan TV-spelen däremot mest är sådana som hon spelar tillsammans med andra. Det händer ganska ofta att familjen spelar tillsammans med släktingar när de kommer på besök.

I Marias fall uppstod det ibland vissa konflikter kring spelandet. Ett av barnen tappar lätt humöret när det inte går som tänkt med spelandet, de två äldsta låter ogärna det yngsta syskonet få spela i samma utsträckning som de själva, och Maria och hennes man har inte alltid



samma syn på vilken roll spelandet bör ta i förhållande till vad som ska göras i hushållet, när och av vem. När hon tog mig med till sitt kontor visade det sig att det låg i källaren och i rummet intill stod tvättmaskinen. Hon berättade att hon ibland säger att hon ska sätta igång en maskin tvätt eller svara på några mejl men passar på att då också spela några omgångar. Spelplatsens placering gör det möjligt att dra sig undan en stund och få lite tid för sig själv.

PLATSER, RUM OCH UTRYMMEN

De tre informanternas spelplatser är olika utformade och finns på olika platser i hemmet. Sättet de är organiserade på får konsekvenser för hur och när de kan spela och vilket utrymme spelandet tillåts ta i vardagen. Josefine har ingen egen spelplats utan delar såväl dator som TV med övriga familjemedlemmar. Både dator och TV används även till annat än spel och vem som ska göra vad och när är en förhandlingsfråga. Det är dock sällan detta leder till konflikter, menar Josefine, utan de brukar nästan alltid komma överens. Spelplatserna finns i köket respektive vardagsrummet. Spelandet är alltså inget som sker i avskildhet, tvärtom. Monica har en egen spelplats men det används också av familjens två övriga medlemmar för att se på film och barnprogram. Spelar gör hon när sonen lagt sig och kan då göra det i relativ avskildhet. Oftast spelar hon dock tillsammans med sin man och även om de inte alltid fysiskt befinner sig i samma rum gör de det på skärmarna: det spel de spelar är ett så kallat MMO, Massively Multiplayer Online Game, som innebär att många spelare samtidigt rör sig i samma miljö och där representeras av sina avatarrer.

Maria är den av de tre som har den mest avskilda spelplatsen. Den är förutom spelplats också, och först och främst, hennes arbetsplats dit ingen annan har anledning att gå. Den är dessutom belägen på ett annat våningsplan än där övriga familjen oftast vistas. Familjens gemensamma spelplats, Wii:et i vardagsrummet, är däremot både mer ”offentlig” och mindre tillgänglig. Samtliga fem personer i familjen ska samsas om den, något som tillsammans med Marias och



makens ibland olika syn på när och hur olika personers spelande ska ske, kan leda till oenighet.

De flesta kvinnor som vi under projektets gång intervjuat har haft spelplatser som liknat någon av dessa, med ett undantag. Det var Lisa, en 46-årig ensamstående mamma med tre tonårsbarn. Hon hade ett helt rum. Fritt på golvet stod ett skrivbord med en bekväm stol. På bordet stod en dator med baksidan av skärmen vänd mot en garderob längs ena väggen. På en hylla i denna fanns bland annat en TV. Lisa berättade hur hon på detta sätt kunde spela och se på TV samtidigt och ibland även surfa. Spelandet var ett av hennes stora intressen och hon spelade mycket, främst *World of Warcraft*. Rummet var hennes eget "mediarum" och det var bara hon som vistades där. Sov gjorde hon dock inte där utan i sitt sovrum.

Många av de informanter som på olika sätt deltagit i projektet, vare sig det skett genom intervjuer, dagböcker eller enkätsvar, har gett en bild av sitt spelande som förhållandevis konfliktfritt. Varför det är så kan vi bara spekulera i. Kanske försöker man övertyga sig själv om att allt är bra även om det inte alltid känns så? Kanske skäms man över att spelandet tar så mycket utrymme att det leder till bråk? Kanske vill man inte berätta om osämja för en okänd forskare även om, eller kanske på grund av, att man vet att denna själv är spelare? (Shah 2006). Eller kanske är det helt enkelt just så konfliktfritt som man säger? En del undantag finns emellertid. Maria är som framgått inte alltid helt överens med sin man och Maya, en 38-årig kvinna med en son på 16 år, berättar hur han och maken tyckte att hon under en period spelade alldeles för mycket. Tillslut sa de ifrån och satte upp regler för vilka tider hon fick spela.

Det finns också exempel på familjer där medlemmarna har olika syn på arbete och var och när det ska utföras vilket får konsekvenser för hur spelandet uppfattas. Om utgångspunkten är att allt arbete ska ske på arbetsplatsen och inte i hemmet innebär det att den familjemedlem

som efter arbetsdagens slut sätter sig vid datorn där hemma för att arbeta gör så på sin fritid. Denna tid "dras" då från den sammanlagda egentiden och minskar därmed utrymmet för spel (Enevold 2012). Det finns också, menar en del informanter, förväntningar på att man som mamma och kvinna först och främst ska se till att allt är som det ska i hemmet; barnen har fått mat, läxorna är lästa, toaletten är städad och det finns rena kläder åt alla. Det är först när allt nödvändigt är avklarat som det finns tid och utrymme för nöje (Enevold & Hagström 2008, 2009, Magnusson 2006).

I RÖRELSE

De flesta informanter ställde sig positiva till att vi genomförde intervjuerna i deras hem och vi fick även tillåtelse att fotografera spelplatserna. Ytterligare några informanter fotograferade själva sina spelplatser och skickade till oss. Genom att observera hur de var utformade och inredda, och hur skärmar, konsoler och datorer placerades på olika platser i bostaden, kunde vi se hur familjerna strukturerade och organiserade hemmet och vardagen (Shove, Watson, Hand & Ingram 2007). De prylar och attiraljer vi omger oss med, allt det som antropologen Daniel Miller (2009) benämner "stuff", finns där inte bara utan påverkar och formar oss. Det sätt som informanterna hade organiserat sina hem på innebar samtidigt en mer eller mindre medveten reglering speltid och spelrum (se vidare Enevold 2012, jfr Madden 2009).

Men intervjuerna och samtalen med informanterna ledde också till att vi blev uppmärksammade på hur allt är i ständig förändring. Ny teknik innebär nya vanor och leder till ny struktur och organisation. Så kräver till exempel en plattskärm mindre utrymme än en tjockskärm med följd att ett stort skrivbord kan bytas mot ett mindre. Spelplatserna kan bli fler eftersom det oftast är så när en familjemedlem skaffar en ny dator får någon annan överta den gamla. Eller så kan de bli färre i och med att olika funktioner integreras i en och samma apparat. Med bärbara datorer kan potentiella

konflikter, som handlar om att en person aldrig umgås med resten av familjen, undvikas eftersom denne kan sitta med exempelvis vid TV:n men samtidigt spela. Exempelen är många och visar hur betydelsefullt det är i ett forskningsprojekt inte utgå endast från situationen här och nu.

Under de år vi arbetat med *Gaming Moms* har mycket hänt, såväl vad det gäller vilka spel som är populära som vilka plattformar informanterna använder. Så var till exempel *World of Warcraft* som allra populärast då vi samlade huvuddelen av materialet och många informanter spelade detta spel. Hade vi inlett arbetet idag är det tveksamt om lika många av dem hade gjort det. Vidare var det då ovanligt med smartphones, många hade inte trådlösa nätverk och surfplattor fanns över huvud taget inte. Det innebar att de informanter som medverkade i början av projektet inte spelade på samma sätt som de som deltog i slutet. Att något är ordnat på ett visst sätt idag innebär inte att det såg så ut förra

året eller kommer att göra det nästa. Detta blir kanske särskilt tydligt då det handlar om tekniska apparater och utrustning eftersom utvecklingen går snabbt. Men det är lika viktigt oavsett ämne: för att förstå nuet måste vi sätta det i relation till dået.

Det är således många olika faktorer som inverkar på när, var och hur någon spelar. Vilken slags spel man tycker om och vilken teknik som finns tillgänglig är förvisso viktiga sådana men inte de enda. Möjligheter och förväntningar är olika på olika personer och vad som anses möjligt, godtagbart och önskvärt är inte detsamma för kvinnor och män, för unga och gamla (jfr Jenson & de Castel 2008, Thornham 2011). Den tid som läggs på spel måste tas från något annat och även om spelandet sker först när alla "måsten" är avklarade ses det sällan som en hobby jämförbar med till exempel stickning eller körsång. Att spela dator- och TV-spel är i många sammanhang en kontroversiell aktivitet, särskilt om den som gör det är vuxen, kvinna och mor.

REFERENSER

Litteratur

- Enevold, Jessica 2012: Domesticating Play, Designing Everyday Life: The Practice and Performance of Family, Gender, and Gaming. *Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global – Games in Culture and Society*. Tillgänglig på <http://www.digra.org/dl/db/12168.15073.pdf>
- Enevold, Jessica & Hagström, Charlotte in press: Improving by mistake: Life-lines, gaming-lives and the multi-method approach.
- Enevold, Jessica & Hagström, Charlotte 2009: Time to Play: Ethnographic Perspectives on Mothers' Digital Gaming. Presentation at *Under the Mask 2009*, University of Bedfordshire, Luton.
- Enevold, Jessica & Hagström, Charlotte 2008: My Momma Shoots Better than You: Who is the Female Gamer?" *Proceedings of The [Player] Conference*. Copenhagen: IT University of Copenhagen.
- Gaming Moms 2008: www.gamingmoms.wordpress.com
- Huizinga, Johan 1998/1938: *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. London: Routledge.
- Idvall, Markus 2005: Intervjun som kulturlaborativ praktik. *ACIS nationella konferens för kulturstudier, Norrköping 13–15 juni 2005*. Linköping Electronic Conference Proceedings. Tillgänglig på www.ep.liu.se/ecp/015/
- Jenson, Jennifer & de Castell, Suzanne 2008: Theorizing gender and digital gameplay. Oversights, accidents and surprises. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. Vol 2 (1).
- Madden, Louise 2009: Online gaming and embodied subjectivities: Methods to reach women's social story of gaming. *Human IT*. Vol 10 (1).
- Magnusson, Eva 2006: *Hon, han och hemmet. Genuspsykologiska perspektiv på vardagslivet i nordiska barnfamiljer*. Stockholm: Natur och kultur.
- Miller, Daniel 2009: *Stuff*. Cambridge: Polity Press.
- Pargman, Daniel & Jakobsson, Peter 2008: Do you believe in magic? Computer games in everyday life. *European Journal of Cultural Studies*. Vol 11 (2).
- Shah, Sonali 2006: Sharing the World: The Researcher and the Researched. *Qualitative Research*. Vol 6 (2).
- Sheridan, Joanna, Chamberlain, Kerry & Dupuis, Ann 2011: Timelining. Visualizing Experience. *Qualitative Research*. Vol 11 (5).
- Shove, Elizabeth, Watson, Matthew, Hand, Martin & Ingram, Jack 2007: *The Design of Everyday Life*. New York, N Y: Berg.
- Thornham, Helen 2011: *Ethnographies of the Videogame: Gender, Narrative and Praxis*. Farnham: Ashgate.

Fotografier

Samtliga fotografier är tagna av Charlotte Hagström och Jessica Enevold

FÖRFATTARPRESANTATION

Charlotte Hagström är docent i etnologi vid Lunds universitet och arkivarie vid Folkliksarkivet. Hennes forskning handlar om namn och identitet, ritualer och traditioner samt föräldraskap och populärkultur. För närvarande arbetar hon med ett projekt om cykling med särskilt fokus på två områden: cykelns betydelse i olika faser av livet och kvinnor inom cykelsporten.