

# Kjønn og preferanseforskjeller for dataspill

Merete Ravnberg



Masteroppgave  
Master i Teknologi - Medieteknikk  
30 ECTS  
Institutt for informatikk og medieteknikk  
Høgskolen i Gjøvik, 2005



Masterprogrammet i medieteknikk  
har blitt kjørt i samarbeid med  
Kunliga Tekniska högskolan (KTH),  
Stockholm, Sverige

Institutt for  
informatikk og medieteknikk  
Høgskolen i Gjøvik  
Postboks 191  
2802 Gjøvik

Department of Computer Science  
and Media Technology  
Gjøvik University College  
Box 191  
N-2802 Gjøvik  
Norway

## Sammendrag

Dette er et forskningsprosjekt som fokuserer på kjønn og preferanseforskjeller i tilknytning til dataspill. Rapporten søker spesielt å få svar på hvor viktig personligheten til spillkarakteren er for jenter og gutter. Ideen bak oppgaven er en påstand om at flere jenter kan ønske å spille dataspill, dersom de klarer å identifisere seg med personligheten til spillkarakteren i spillet. Motivasjonen er å få flere jenter til å spille dataspill for å bryte ned stereotypiske holdninger til at jenter kan mindre om datateknologi, og for videre å få flere jenter til å interessere seg for teknologi. Rapporten søker å gi et innspill til spillprodusenter, slik at det blir tilrettelagt for å få flere jenter til å spille dataspill. Temaet for studien har vært å fokusere på hvorvidt jenter og gutter ønsker at spillkarakterene i dagens spill skal ha personlighet, hva de synes er viktig for at spillkarakterene skal få personlighet, hva slags type spill de spiller, hvor mye de spiller, om de er sosiale spillere eller ikke, og hva de synes om spillkarakterer som spiller mye på sex. Metodene som er brukt er en kombinasjon av litteraturstudie, spørreskjema, ekspertintervju og fokusgrupper. Målgruppen og respondenter er norske jenter og gutter mellom 13 og 15 år.

Funn viser at gutter synes det er viktigere å identifisere seg med spillkarakteren enn jentene synes. Parametere som at spillkarakteren skal ha et mål, at målet er meningsfylt, presentasjon av spillkarakterens bakgrunn, ansiktsuttrykk, kroppspråk, utseende, spillkarakterens klær og om de kjenner spillkarakteren fra før gjennom film eller liknende er viktigere for gutter enn for jenter. Utseende, kroppspråk, ansiktsuttrykk og klær er de viktigste faktorer for personligheten hos begge kjønn.

Det er forskjell på hva slag spill jenter og gutter spiller. Gutter spiller mest skytespill, mens jenter spiller mest rollespill. Samtidig er gutter mer sosiale spillere enn jenter. De fleste jenter foretrekker å spille alene og single player, mens flest gutter spiller sammen med andre og multi player.

Mange jenter og gutter synes det er uinteressant eller liker ikke i det hele tatt spillkarakterer som fokuserer mye på sex. 24 % gutter og 58,7 % jenter finner sexfokus uinteressant, mens 28 % jenter og 14,7 % gutter ikke liker det i det hele tatt. Likevel liker flesteparten av guttene, og noen jenter fokus på sex i en eller annen grad.

## Abstract

This is a research project which focuses on gender and different preferences affiliated with computergames. The report distinctively looks for the answer, on how important the personality of the game-character is, for girls and boys. The idea behind this assignment is the assertion that more girls would want to play computer-games if they could identify with the personality of the game-character in the game. The motivation is to get more girls interested in playing computer-games, and break down the stereotypical attitudes which portray that girls know less about computer technology, and further on, get more girls interested in technology.

This report seeks to give suggestions to gameproducers, so that games are more suited, and will interest more girls in playing computer-games. The theme for this study has been to focus on, if girls and boys wish that the game-characters in today's games should have personality, what they think is important in giving the game-characters personality, what kind of game they play, how much they play, if they are social players or not, and what they think about game-characters who act too much on sex. The methods used are a combination of literature study, questionnaire, expert interview and focus groups. The goal group and the respondents are Norwegian girls and boys between 13 and 15 years of age.

Findings show that boys think it is more important to identify with the game-character than the girls do. Parameters as of that the game-character should have a purpose, that the purpose has meaning, presentation of the characters background, facial expressions, body language, looks, the game-characters clothes and if they know the game-character from before from a movie or elsewhere is more important for boys than for girls. Looks, body language, facial expressions and clothes are the most important factors for the personality of both genders.

It is a difference between what kind of games girls and boys play. Boys play mostly shooting-games, while girls play mostly role-games. At the same time, boys are more social players than girls. Most girls prefer to play alone and single player, while boys play together with others and multi player.

Many girls and boys do not think it is interesting or do not like at all that the game-characters focus much on sex. 24 % boys and 58,7 % of girls finds the focus on sex not interesting, while 28 % girls and 14,7 % boys do not like it at all. Although most of the boys, and some of the girls like focus on sex in some sort.

## Forord

Denne masteroppgaven vil fullføre min mastergrad i teknologi, medieteknikk ved Høgskolen i Gjøvik. Mastergraden er gjennomført på deltid fra høsten 2003 til høsten 2005, og masteroppgaven har hatt en tidsramme fra januar 2005 til desember 2005. Ved siden av studiene har jeg jobbet som høskolelærer i medieteknikk og 3D animasjon ved Høgskolen i Hedmark.

Jeg spilte lite dataspill før dette prosjektet startet, og min erfaring med dataspill var svært liten. I tiden gjennom prosjektet har jeg lært meg flere nye dataspill, og har opparbeidet meg mye kunnskaper om å spille dataspill. Forøvrig har jeg alltid hatt store interesser for animasjon, og har tatt med meg kunnskaper derfra.

Det har vært svært viktig for meg å holde mine egne meninger om forskningsemnet for meg selv, og ikke la respondenter og oppgaveskriving bli påvirket av dem. Dette er spesielt viktig ettersom jeg selv er jente, og skriver en masteroppgave rettet mot samme kjønn som meg selv.

Deler av denne undersøkelsen ble presentert i ITavisen.no 25. november 2005.

Merete Ravnberg, desember 2005

## Takk til

Jeg ønsker å takke min veileder, Frode Volden, for god hjelp gjennom hele prosjektet. Jeg vil takke Elisabeth Frydenlund fra Kunnskapsparken Hedmark, og IGDA (International Game Development Assosiation) for god hjelp til idéer og til å skape kontakter. Jeg vil takke Renate Andersen for god hjelp i form av intervju og for å ha plukket ut og lånt bort spill. Jeg vil takke rektor ved ungdomsskolen som lot meg låne en ungdomsskoleklasse til fokusgrupper, og for å ha latt med få utføre spørreundersøkelse ved ungdomsskolen. Jeg vil også takke alle som har hjulpet meg med å legge ut lenker til den nettbaserte spørreundersøkelsen, som f eks Hamarungdom.no. Jeg vil i tillegg takke alle som har vært med å besvare spørreundersøkelsen, og alle involverte i fokusgruppene. Storspilleren Trond Viggo Bjerke skal også ha en stor takk for god hjelp til å finne kjente kvinnelige spillkarakterer. Dette har gjort at jeg har fått mulighet til å tilegne meg bakgrunnskunnskap om hva slags kvinnelige spillkarakterer som finnes.

Til slutt vil jeg takke alle mine nærmeste som har støttet meg holdt ut med meg mens prosjektet har pågått.

Merete Ravnberg, desember 2005.

# Innholdsfortegnelse

<b>Sammendrag</b>	<b>iii</b>
<b>Abstract</b>	<b>iv</b>
<b>Forord</b>	<b>v</b>
<b>Takk til</b>	<b>vi</b>
<b>Figurliste</b>	<b>ix</b>
<b>Tabell liste</b>	<b>xi</b>
<b>Ordforklaringer</b>	<b>xii</b>
<b>1 Introduksjon</b>	<b>1</b>
1.1 Problemstilling	1
1.2 Motivasjon og begrunnelse	2
<b>2 Metodevalg</b>	<b>4</b>
2.1 Målgruppe	4
2.2 Litteraturstudie	4
2.3 Spørreundersøkelse	5
2.3.1 Spørreundersøkelsens utvalg	5
2.3.2 Spørreskjemaet	6
2.4 Ekspertintervju	7
2.5 Fokusgruppene	7
2.5.1 Fokusgruppe en	7
2.5.2 Fokusgruppe to	9
2.6 Tolking av data og statistiske metoder	10
<b>3 Relatert arbeid</b>	<b>11</b>
3.1 Kjønnforskjeller ved bruk av datamaskin.	11
3.2 Kjønnforskjeller i tilknytning til dataspill.	12
3.2.1 Hva slags spill spiller jenter og gutter?	13
3.2.2 Fokus på sex i dataspill	15
3.3 Spillkarakterens personlighet	16
3.3.1 Hvordan gi spillkarakteren personlighet?	17
3.3.2 Valg av spillkarakter	17

3.4 Stereotyper	18
<b>4. Studiet</b>	<b>20</b>
4.1 Spørreundersøkelse	20
4.1.1 Bruk av datamaskin	20
4.1.2 Bruk og valg av dataspill	22
4.1.3 Sosialt spill	25
4.1.4 Å identifisere seg med spillkarakteren	26
4.1.5 Elementer for å kunne identifisere seg med spillkarakteren	32
4.1.6 Skal dataspill designes for både jenter og gutter?	38
4.1.7 Fokus på sex	39
4.1.8 Oppsummering av funn fra spørreundersøkelsen	40
4.2 Ekspertintervju	43
4.3 Fokusgrupper	46
4.3.1 Fokusgruppe en	46
4.3.2 En oversikt over fokusgruppe to	51
4.3.3 Jentene i fokusgruppe to	52
4.3.4 Guttene i fokusgruppe to	54
4.3.5 Oppsummering av funn fra fokusgruppene	55
<b>5 Diskusjon av resultater</b>	<b>59</b>
5.1 Bruk av datamaskin	59
5.2 Bruk og valg av dataspill	60
5.3 Sosialt spill	62
5.4 Å identifisere seg med spillkarakteren	62
5.5 Skal dataspill designes for både jenter og gutter?	66
5.6 Fokus på sex	67
5.7 Andre observasjoner	67
<b>6 Videre forskning</b>	<b>69</b>
<b>7 Konklusjon</b>	<b>71</b>
<b>8 Referanseliste</b>	<b>74</b>
<b>9 Vedlegg</b>	<b>80</b>
Vedlegg A: Spørreskjema	81
Vedlegg B: Ekspertintervju med Renate	84



## Figurliste

Figur 1: Oversikt over rekkefølgen til metoden i prosjektet	4
Figur 2: Oversikt over tilgang til datamaskin for jenter og gutter	21
Figur 3: Oversikt over jenter og gutters bruk av datamaskin	22
Figur 4: Oversikt over hvor ofte jenter og gutter spiller dataspill	23
Figur 5: Oversikt over hva respondentene i skoleundersøkelsen har svart om omslagets viktighet	25
Figur 6: Oversikt over hvor viktig jenter og gutter synes det er å identifisere seg med spillkarakter	27
Figur 7: Oversikt over jenter og gutters valg av spillkarakterens kjønn	28
Figur 9: Gutter og jenters valg av ond eller god spillkarakter	30
Figur 10: Oversikt over hvor viktig jenter og gutter synes det er at de har et mål	31
Figur 11: Oversikt over hvor viktig jenter og gutter synes det er at målet er betydningsfylt	32
Figur 12: Oversikt over hvor viktig jenter og gutter synes presentasjonen av spillkarakterens bakgrunn er	33
Figur 13: Oversikt over hvor viktig jenter og gutter synes spillkarakterens ansiktsuttrykk er	34
Figur 14: Oversikt over hvor viktig jenter og gutter synes spillkarakterens kroppsspråk er	35
Figur 15: Oversikt over hvor viktig jenter og gutter synes spillkarakterens utseende er	36
Figur 16: Oversikt over hvor viktig jenter og gutter synes spillkarakterens klær er	37
Figur 17: Oversikt over hvor viktig jenter og gutter synes det er for spillkarakteren at man kjenner den fra før gjennom film eller	

liknende	38
Figur 18: Oversikt over hvem jenter og gutter synes spill skal utvikles for	39
Figur 19: Oversikt over hva jenter og gutter synes om spillkarakterer med minnalt med klær, og som spiller mye på sex	40
Figur 20: Forskjell på idle posisjon. Renates versjon til venstre, og guttenes versjon til høyre	44
Figur 21: Bilde av den valgte spillkarakteren i Sudeki til venstre, og Sudekis omslag til høyre	48
Figur 22: Omslaget til Syberia II til venstre, og screenshots av spillkarakteren til høyre, og i midten	49
Figur 23: Oversikt over omslaget til de forskjellige spillene som ble plukket ut som diskusjonsgrunnlag	52

## Tabell liste

Tabell 1: Oversikt og forklaringer til noen ord brukt i rapporten.	xii
Tabell 2: Oversikt over spill tatt med i fokusgruppe 1, med forklaring på hvorfor spillet er tatt i bruk	9
Tabell 3: Oversikt over spillene som ble brukt i fokusgruppe 2, med forklaring på hvorfor spillet er tatt i bruk	10
Tabell 4: Oversikt over hvem som har bruker tid på dataspill i følge Statistisk Sentralbyrå (SSB 2000)	12
Tabell 5: Oversikt over respondenter mellom 13 og 15 år	20
Tabell 6: Oversikt over hvilke spill som er mest populært hos jenter og gutter	24

## Ordforklaringer

Dette kapittelet beskriver noen ord som er brukt i rapporten. Dette er til hjelp for leseren dersom det skal være noen ord han eller hun ikke kjenner til.

Ord	Forklaring
FMV	Høykvalitets videosekvens som ikke er interaktivt. Kan være intro, sluttstykke, eventuelt handling som en videosekvens.
Kunstig intelligens, AI	Betegner programvare som oppleves som intelligent. I hovedsak basert på logikk, matematikk og statistiske data fra spillets hukommelse.
LAN	Local Area Network, to eller flere datamaskiner koblet opp i et internt nettverk.
MMORPG	Massively Multi-player Online Role-playing Game. Dette er en spilltype der spilleren deltar i et spillunivers sammen med hundrevis av andre spillere på samme tid. Eksempler på slike spill er: EverQuest, Anarchy Online og World of Warcraft.
Multi player	Spill hvor flere kan spille mot/med hverandre, man kan spille mot andre online eller på LAN/lokalnettverk.
Non playing spillkarakter	En spillkarakter som ikke styres av menneske/en spiller, men styres av datamaskinens AI-logikk.
Single player	Spill hvor spillkarakteren spiller mot datamaskinen.
Social moves	Predefinerte handlinger vist som animasjoner.
Spillkarakter	Den grafiske figuren som representerer spilleren i spillet.
To spiller	Samme som multi player, men med kun to spillere.

**Tabell 1: Oversikt og forklaringer til noen ord brukt i rapporten.**

# 1 Introduksjon

Dette er en forskningsrapport som søker å finne kjønnsforskjeller i preferansene til dataspill. Hensikten er å finne måter å få flere jenter til å spille dataspill, og på den måten bidra til å gi jenter større interesser for datateknologi. Det er stor forskjell på hvor mye jenter og gutter spiller, noe vi skal gå nærmere inn på senere i rapporten. Muligens vil flere jenter få interesse for dataspill dersom spillkarakteren de spiller har en personlighet de klarer å identifisere seg med. Forøvrig finnes det lite forskning på hvordan mennesker itererer med den virtuelle spillverden, og hvordan de bruker spillproduktene (Whang, Kim 2005). Derfor er det viktig å se på hva slags preferanser både jenter og gutter har for dataspill, slik at det blir mulig å sammenlikne, og lettere å komme til en konklusjon.

Tidligere forskning innen dataspill har hatt en tendens til å fokusere på de negative aspekter med spill, slik som aggresjon, avhengighet og sosial isolasjon fremfor å se på det som en aktivitet som former en viktig del av mange menneskers livsstil og fritidsinteresser (Bryce, Rutter 2003). Denne rapporten har valgt å se på dataspill som det siste, og vil i andre del av dette kapittelet diskutere flere fordeler med å få flere jenter til å spille dataspill.

## 1.1 Problemstilling

Temaet for studien er å fokusere på hvorvidt jenter og gutter ønsker at spillkarakterene i dagens spill skal ha personlighet, hva de synes er viktig for at spillkarakterene skal ha personlighet, hva slags type spill de spiller, hvor mye de spiller, om de er sosiale spillere eller ikke, og hva de synes om spillkarakterer som spiller mye på sex. I tillegg søker den å finne ut om det er forskjell på jenter og gutter med tanke på hva slags kjønn de velger at spillkarakteren skal ha, om de ønsker at den skal være god eller ond, og hvor viktig målet dens er. Samtidig som den søker å finne svar på om jenter og gutter ønsker at spillprodusentene skal produsere spill som deler opp kjønnene i to grupper, eller om de bør produsere spillene for begge kjønn samtidig.

Det er viktig å tenke på at dagens samfunn har en rask teknologisk utvikling, og at forskning på dette feltet fort blir foreldet. Dette innebærer at funn fra 90 tallet kan være ugyldige, på samme måten som forskning på 2000 tallet også fort blir foreldet om noen år. I tillegg er kjønnsrollemønsteret i stadig bevegelse og endring, ved at det formes og utvikles i forhold til kulturelle

og sosiale rammer. Dette kan gjøre at forskjeller som var til stede da forrige generasjon vokset opp ikke nødvendigvis er tilstede nå, og nye forskjeller kan ha kommet. Artikkelen har derfor konsentrert seg mest om nyere forskning, men eldre forskning er brukt på områder hvor det ikke er funnet svar fra nyere tid.

## 1.2 Motivasjon og begrunnelse

Dette underkapittelet beskriver kort bakgrunn og motivasjon til studiet. En mer utdypende beskrivelse, med flere henvisninger til referanser, forekommer i kapittel 4.

Datamaskiner blir generelt brukt mer av gutter enn av jenter (Wilder, Machi, Cooper 1985; Rønning, Sølvberg, Tønseth 2005). Dersom kvinner og jenter får et mer lystbetont forhold til datamaskiner, vil kanskje også interessen bli større og forskjellene utjevne seg. Håpet er at det i fremtiden bli en mindre kjønnsforskjell i interesser for data og teknologi, dersom også jentene bruker datamaskiner i større grad. Det er en utbredt oppfatning at gutter kan mer om data enn jenter (Kristiansen 2004). Dette er en gutteromskompetanse de har utviklet på bakgrunn av at gutter i ung alder bruker mye mer tid enn jenter, på ulike typer dataspill (Kristiansen 2004). Det er uheldig at man har stereotypiske holdninger til at jenter kan mindre om datamaskiner enn gutter, og slike oppfatninger vil ofte virke bremsende på utjevnende tiltak (Kristiansen 2004). Det er derfor viktig å bryte ned de stereotypiske oppfatningene så tidlig som mulig. Lystbetont databruk kan være med å stimulere jenter til å bli tryggere på teknologi og datamaskiner, og dette kan også ha innflytelse på senere karrierevalg (Greenfield 1983; Linn, Lepper 1987; Cocking, Greenfield 1996; Cassel 1999). I følge Bryce og Rutter (Bryce, Rutter 2002) er tilgang til teknologien i dataspill kontrollert av den mannlige spilleren, som antar rollen som ekspert og setter den kvinnelige spilleren i en underordnet rolle. Ved å få flere jenter til å spille kan man forhåpentligvis være med på å unngå en slik stereotypisk rolleinndeling. Spillenes stereotyper kan i tillegg ha dårlig innflytelse på samfunnet. Dersom det viser seg at jenter og gutter synes det er viktig å gi spillkarakterene mer personlighet kan dette føre til større satsing på personlighet fra spillindustriens side. Dersom personlighet står i fokus kan dette gi færre stereotypiske spillkarakterer. I følge Tove Kristiansen (Kristiansen 2004) vil ofte tradisjonelle, stereotype oppfatninger ha en tendens til å virke bremsende på utjevnende tiltak og hindre at unge fortar utradisjonelle valg. Det er derfor viktig å bryte ned de stereotype oppfatningene om at jenter ikke spiller spill, eller liker datateknologi, så tidlig som mulig. Barn som ikke spiller dataspill når de er unge, vil ofte komme ugunstig ut når de blir eldre

(Greenfield 1984).

Det er mulig at mer fokus på lystbetont bruk av datamaskiner kan øke søknaden til høyere studier innen datafag (Greenfield 1983; Linn, Lepper 1987; Cocking, Greenfield, 1996; Cassel 1999). Mange (Cassel 1999; Greenfield 1984; Hayes 2005) mener at dataspill ikke bare øker databruken, men også fører til økt trygghet på teknologi og deres personlige bruk av datamaskiner, som også kan ha innflytelse på senere karrierevalg. Dersom flere jenter liker å spille vil de med større sannsynlighet også ha mer interesse for å lage spillene, og vi kan få tilsettingsraten av kvinner i spillindustrien opp. Dette kan gi en god sirkulær virkning, som gjør at spillene også blir bedre tilrettelagt eller interessante for jenter, da jenter får være med å påvirke spillene i større grad.

Dersom man vet mer om hva som affekterer jenter og gutter vil det bli lettere å utvikle spill som affekterer til begge kjønn, noe som kan være en fordel for utviklere som produserer dataspill for underholdningsmessige hensikter eller for mer pedagogiske dataspill beregnet for skoleungdom.

## 2 Metodevalg

Det studie som ligger til grunn for rapporten består av flere metoder. Her er en nærmere beskrivelse på hvordan studiet er blitt gjennomført. Figur 1 illustrerer datastrømmen i studiet. Studiet er en kombinasjon av litteraturstudie, kvantitativ metode i form av spørreskjema og kvalitativ metode i form av intervju og fokusgrupper. I tillegg er det brukt tid på å utforske spill, for å gi en bedre oversikt over hva slags type spill som finnes, og hvordan spillkarakterene blir presentert i forskjellige spill. Ideer på måter man kan få frem spillkarakterens personlighet ligger til grunn for et slikt selvstudium, og har hjulpet med å finne spørsmål til spørreskjemaet, sammen med litteraturstudiet.



Figur 1: Oversikt over rekkefølgen til metoden i prosjektet

### 2.1 Målgruppe

Målgruppen i dette prosjektet er ungdom mellom 13 og 15 år. Dette fordi det er i ungdomsårene de fleste begynner å spille, og det vil ha mest effekt om vi finner ut hvordan denne målgruppen synes spill er. I tillegg har denne gruppen fremdeles ikke gjort sine yrkesvalg, og deres interesser for yrkesvalg kan fremdeles påvirkes. Det vil dessuten være enklere å finne respondenter til spørreundersøkelsen som er uavhengig av miljø, status og interesser.

### 2.2 Litteraturstudie

En av metodene i dette prosjektet har vært å samle sammen relevant forskning innenfor området ved hjelp av en litteraturstudie. Litteraturstudiet ble valgt tidlig i prosjektet for å gi grunnlag til videre arbeid, men har også pågått gjennom hele prosjektet. Litteraturstudiet var med på å forme forskningsspørsmålet, og å finne ut hvilke spørsmål som var allerede er besvart, og hva som var nødvendig å få med i spørreundersøkelsen.

Anerkjente databaser som ISI Web of Science, Academic Search Premier, CiteSeer, Springer Link, Google Scholar og Odin er brukt. I tillegg er også ulike søkemotorer på Internett og lenker fra flere spillforskningsorganisasjoner benyttet.



## 2.3 Spørreundersøkelse

Spørreskjema er sammen med relevant litteratur den viktigste delen av datainnsamlingen. Resultater fra spørreundersøkelsen har vært med å gi grunnlag for hypoteser og forskningsspørsmål, og har bidratt til videre arbeid med fokusgrupper. Det ble brukt en kvantitativ spørreundersøkelse, med hensikt å gi en oversikt over hva jenter og gutter mener om å gi spillkarakterer personlighet, og hva de mener er viktig for å gi personlighet. I tillegg kartlegger spørreskjemaet skoleelevers hyppighet i bruk av pc, og hvor mye skoleelever spiller dataspill, samtidig som det kartlegger hva slags type spill jenter og gutter spiller, om de ønsker gode eller onde spillkarakterer, og hva de synes om spillkarakterer som fokuserer på sex. I tillegg kartlegger spørreundersøkelsen hvor viktig spillkarakterens mål er, og om de ønsker at spillprodusentene skal ha egne spill beregnet for jenter eller gutter, eller om spillene bør produsere spill som er beregnet for begge kjønn.

### 2.3.1 Spørreundersøkelsens utvalg

Spørreundersøkelsen ble utført ved en ungdomsskole i en mindre by i Norge. To skoleklasser fra hvert alderstrinn ble plukket ut til å besvare spørreskjemaet. Ungdomsskolen består av ca 600 studenter. En ungdomsskole består av folk fra alle samfunnsklasser, og en passende samplestørrelse ble ansett for å være 2 skoleklasser per klassetrinn. Noe mer enn dette ville også være vanskelig å gjennomføre fordi spørreundersøkelsen måtte godkjennes av ledelsen ved ungdomsskolen. Det ble her valgt et papirbasert spørreskjema for å få alle til å svare uavhengig om de bruker datamaskin eller ikke, noe som gjør resultatene sikrere.

I tillegg til det papirbaserte spørreskjemaet ble det også laget et nettbasert spørreskjema. Dette er i seg selv en mer usikker metode, da man ikke har kontroll på hvem som svarer og ikke, og derfor vil kunne gi mer usikre resultat. Men grunnen til at det nettbasert undersøkelse ble valgt var for å også kunne nå en gruppe som spiller mye spill. Dette for å gjøre det mulig å supplere med mer informasjon dersom skoleundersøkelsen nådde en mindre grupper respondenter som spiller mye spill, og på den måten få bekreftet eller avkreftet enighet mellom respondenter som spiller og som ikke spiller. Det er også meget mulig at respondenter som spiller lite har mindre meninger, og er mindre engasjerte i undersøkelsen enn respondenter som spiller mye. Spørreskjemaet ble publisert på en rekke ungdomsnettsteder for å komme i kontakt med ungdom som bruker datamaskin, og hvor flere mest sannsynlig også spiller spill. Dette gav et sammenlikningsgrunnlag som gjorde det

mulig å gi utfyllende data ved tilfeller hvor det var lite informasjon fra noen grupper.

Svarene fra Internett undersøkelsen kom fra alle aldersgrupper, men for å kunne sammenlikne de to gruppene respondenter ble det kun hentet ut et utvalg respondenter i Internett undersøkelsen. For få få gruppene så like som mulig ble kun respondentene mellom 13 og 15 år brukt i denne rapporten. De gjenværende respondenter gir et grunnlag for videre forskning etter dette prosjektets slutt, og vil gi en pekepinn for nye ideer.

### 2.3.2 Spørreskjemaet

Litteraturstudier og hypoteser ligger til grunn for spørreskjemaet. For at det skulle være mulig å få gjennomført spørreskjemaet på ungdomsskolen var det viktig at det ikke var for langt, men det måtte likevel være informativt for analysen. Det var derfor et mål at det skulle kunne besvares på mindre enn 5-10 minutter, ellers ville undersøkelsen ta for mye undervisningstid. Spørreskjemaet måtte ikke ta for lang tid å besvare fordi spørreskjemaet var avhengig av rektors tillatelse. Det kunne vært en fordel å få lagt inn flere spørsmål, men det var også viktig at den som svarte ikke skulle bli utålmodig. Det var viktigere å få signifikante svar.

Det er viktig å ikke påvirke respondenten. Derfor er det eneste de fikk vite på forhånd at det er et spørreskjema om dataspill. Det er også viktig å få spørsmålene så anonyme som mulig, slik at forfatterens meninger ikke kommer frem i spørsmålene. Ved et tilfelle var det vanskelig å være anonym nok. Dette gjelder spørsmålet hvor respondenten ble spurt om de liker det når spillkarakteren har minimalt med klær, er sexy og spiller mye på sex. For å unngå at resten av spørsmålene ble påvirket av dette spørsmålet, ble dette spørsmålet lagt helt til sist i spørreskjemaet.

Alle svaralternativer er så standardiserte som mulig. Unntaket er svaralternativet «vet ikke» som ble utelatt. I stedet ble svarealternativet «dette har ingen betydning» brukt. Dette for å unngå at alt for mange skulle havne i gruppen «vet ikke». Spørreskjemaet inneholder spørsmål om:

- Bakgrunnsinformasjon
- Generelle spørsmål om spillkarakterer
- Spørsmål om spillkarakterens personlighet, hvor det angis karakter fra

fem til en.

- Et spørsmål om fokus på sex i spill.

## 2.4 Ekspertintervju

Etter at spørreundersøkelsen ble ferdig utført ble det ansett som viktig med en diskusjon med bransjen. Dette for å få innspill til hvorfor svarene er som de er, og for å samle mer data før videre fokusgrupper. I tillegg ble det gjennom litteraturstudiet observert at det finnes svært få jenter i spillbransjen (Skillset 2002; 2004). For å få et innspill til hva slags forskjeller jenter kan bidra med dersom de er med i produksjonen av dataspill var det ønskelig med innspill fra kvinner i bransjen. Ettersom det er svært få kvinner i Norge som driver med dataspill er det i denne undersøkelsen kun en kvinne som er blitt intervjuet. Grunnen er at forfatteren ikke har klart å finne eller komme i kontakt med flere kvinner i bransjen. Forøvrig er dette et område det kan forskes mer på ved å produsere egne undersøkelser med mål å finne forskjeller mellom kvinnelige og mannlige produsenter av dataspill innhold. Det anbefales da å utføre en slik undersøkelse i utlandet, hvor tilgangen er størst pga få spillproduksjonsselskap i Norge. I denne undersøkelsen ble en kvinnelig animatør ved navn Renate intervjuet. Hun har tidligere jobbet i Norges største spillproduksjonsselskap, Funcom. Hun har kommet med uttalelser om det å være jente i produksjonen, i tillegg til at hun også er en storspiller på fritiden. Renates innspill har vært til stor hjelp i forbindelse med forberedelse til fokusgruppene, og for å gi en dypere forståelse av hva som kan være årsakene til at folk har svart som de har gjort.

## 2.5 Fokusgruppene

Spørreskjemaet ville bare kunne gi en oversikt over hva folk mener, men gir ingen utdyping av svarene. I tillegg kan man i noen tilfeller risikere at enkelte svarer politisk, dvs svarer det man tror er forventet. Det er heller ikke sikkert at de enkelte respondentene har prøvd så mange spill hvor spillkarakteren er tydelig nok til at de føler de har grunnlag til å si noe om personligheten dens.

### 2.5.1 Fokusgruppe en

Det ble ansett som hensiktsmessig å observere jenter som spiller spill med fokus på spillkarakter, samt å introdusere jenter til spill de vanligvis ikke spiller. Dette for å undersøke om jentene ville svare anderledes om de ble

introdusert til nye spill de vanligvis ikke spiller. I tillegg var dette til hjelp som forberedelse til fokusgruppe to hvor begge kjønn var tilstede i en diskusjon. Tabell 2 viser en oversikt og en forklaring til spill som ble plukket ut til studiet etter innspill fra ekspertintervjuet.

Navn på spill	Begrunnelse på valg av spill
Broken Sword. The Sleeping Dragon	Tegneserieaktig eventyrspill, med mye morsomheter og humor. Mange morsomme kommentarer, og i produksjonen av spillet var virkelige skuespillere leid inn for å blåse liv i spillkarakterene.
Enclave	Et mørkt spill, med lite bakgrunnskunnskaper om spilleren, eller målet.
Fable	En kombinasjon av rollespill, eventyr og action. Her følger du spillkarakteren fra den er liten til den blir voksen. Spillkarakteren utvikler seg etter hvilke valg du tar, og ingen valg er mer rett enn andre. Her kan du velge om du vil være ond eller snill. Du velger hvilke oppdrag du vil ta, og alle non-playing spillkarakterer reagerer ved hjelp av kunstig intelligens på hvordan du oppfører deg.
Harry Potter og de vises sten	Spill basert på en av bøkene og en av filmene om Harry Potter.
Jade Empire	Historiedrevet spill med mye bakgrunnskunnskap om spilleren, og historien bak spillet. Du kan her velge mellom flere forskjellige spillkarakterer før du starter å spille. Man har dessuten flere valgmuligheter på hvordan man kan svare motstanderne, og motstanderen reagerer på om du er hyggelig eller spydig.
Soul Calibur II	Et sloss-spill, hvor man kan spille opptil to spillere samtidig. Her er det lite historiebakgrunn, men mange valgmuligheter ved valg av spillkarakter. I tillegg sloss spillkarakterene på forskjellige måter, og snakker til motspillerne på svært forskjellige måter.
Star Wars Knights II Old Republic. The Sith Lords	Spill basert på en av Star Wars filmene.
Sudeki	Spill som handler om å redde verden fra det onde. Omslaget har svært sensuelle bilder spillkarakterene, og det vil være interessant å se hvordan spillerne reagerer på dette.
Syberia II	Spillkarakteren er en foretningskvinne med normale klær og normalt utseende, og er på denne måten ganske forskjellig fra de andre spillene som er valgt ut.
The Lord of the Rings. The Third Age	Spill basert på bøkene og filmene om Lord of The Rings.

Navn på spill	Begrunnelse på valg av spill
The Sims II	Et av de mest populære spillene på markedet for jenter.

**Tabell 2: Oversikt over spill tatt med i fokusgruppe 1, med forklaring på hvorfor spillet er tatt i bruk**

Dette er en blanding av karakterdrevne spill med forskjellige måter å gi spillkarakterene personlighet.

Til sammen syv jenter har deltatt i fokusgruppe 1. Alle jentene er 14 år gamle, og går i 9. klasse. Kun et fåtall spillere har deltatt, og spillerne er venninner. Dette er en svakhet, ettersom de alle dermed også har veldig lik bakgrunn, og på den måten er mindre representativ for befolkningen. Men dette vil likevel gi en pekepinn, og kan gi grunnlag for nye forskningsspørsmål. Jentene ble fordelt i to omganger, over to dager, og hadde tilgang til to X-Box, og to PC-er. Det er svært viktig å ikke påvirke respondentene med forfatterens meninger, og jentene fikk derfor vite så lite som mulig om forskningsspørsmålene underveis. Jentene fikk tildelt spørsmål som skulle forme en diskusjon mellom gruppemedlemmene, fremfor at hver enkelt ble spurt i intervjuform. I tillegg satt forfatteren av forskningsartikkelen i bakgrunnen å observerte jentene mens de spilte spill de selv valgte.

### 2.5.2 Fokusgruppe to

I tillegg er en kvalitativ metode med begge kjønn til stede benyttet, i form av en fokusgruppe med ungdomskoleelever. Fokusgruppen består av en skoleklasse med tilsammen 20 elever, med 10 jenter og 10 gutter. Skoleklassen ble delt opp i grupper på fem, hvor gruppene var rene jentegrupper eller rene guttegrupper. Målet vår å oppnå en diskusjon mellom elevene rundt personligheten til dagens spillkarakterer. I tillegg ble områder som ble avdekket i spørreundersøkelsen, og resultater fra forrige fokusgruppe diskutert, sammen med omslag til forskjellige typer spill. Tabell 3 viser en oversikt over spillene, med en forklaring på hvorfor det er tatt i bruk. Dette er en blanding av spill med veldig forskjellige spillkarakterer på omslaget.

Navn på spill	Begrunnelse på valg av spill
Barbie Fashion Designer	Spillet er i utgangspunktet rettet mot en yngre aldersgruppe, men det var interessant å vite om de kunne tenke seg å spille spillet dersom spillkarakteren ble byttet ut, og om fargene var anderledes.

Navn på spill	Begrunnelse på valg av spill
Doom 3	Doom 3 er et skummelt spill med mye slim og gørr. Spillkarakteren på forsiden av omslaget er et monster, som ikke likner mye virkeligheten. Spillet ble tatt med pga indisier fra forrige fokusgruppe hvor respondentene uttalte at de ikke liker slim og gørr.
Fable	Tidligere forklart i tabell 1. Omslaget viser en snill og en ond side av spillkarakteren.
Socom II	Et typisk skytespill, men ikke like kjent som de største skytespillene. Soldatene på omslaget er uniformerte, og grafikken ser ut til å være fremtredende.
Sudeki	Tidligere forklart i tabell 1. Omslaget viser kvinnelige spillkarakterer med lite klær, og kan for noen virke seksuelt provoserende.
Syberia II	Tidligere forklart i tabell 1. Omslaget viser en kvinnelig spillkarakter, som er påkledd. I tillegg ser hun svært normal ut.

**Tabell 3: Oversikt over spillene som ble brukt i fokusgruppe 2, med forklaring på hvorfor spillet er tatt i bruk**

## 2.6 Tolking av data og statistiske metoder

Den kvantitative spørreundersøkelsen besto av avkryssingsalternativer, og resultatene gav mulighet for å se mulige sammenhenger mellom variablene i datainnsamlingen. For analyse av datamaterialet ble statistikkprogrammet SPSS brukt. Frekvensanalyser, t-tester og Pearson Chi-kvadrat tester ble benyttet. På dikotome data og nominal data er Pearson Chi-kvadrat benyttet, og ikke t-data. På ordinaldata er det brukt t-tester, og ikke Pearson Chi-kvadrat. For alle statistiske beregninger ble et signifikansnivå (p-verdi) på 0.05 regnet som tilfredstillende. Resultater med et signifikansnivå bedre enn 0.01 regnes som meget tilfredstillende.

Noen spørsmål ble kodet og gruppert i etterkant, for å gi en bedre oversikt. Dette fordi noen av spørsmålene var skrevet slik at det skulle bli lettere å forstå dem. Svaralternativer som «alltid jente» og «alltid gutt» ble f eks kodet til «alltid samme kjønn».

### 3 Relatert arbeid

Dette kapittelet omhandler litteraturstudiet. Her kommer en oversikt over relevant arbeid, som kan være med på å påvirke resultatene til undersøkelsen.

#### 3.1 Kjønnforskjeller ved bruk av datamaskin.

I en undersøkelse fra 1998 (Vestby, 1998) svarte 86 % av jenter og 83 % av gutter i 9. klasse at de hadde datamaskin hjemme. Dette gjaldt storbyer, og prosentandelene var mindre i småbyer og i tettsteder. Et svakhetstegn ved rapporten er at det ikke ble spurt om datamaskinen ble ansett som deres egen, og på den måten kan statistikken være noe tilfeldig med tanke på at datamaskinen kan tilhøre en annen person i husstanden. Undersøkelsen besto av en kvalitativ metode hvor de involverte ble spurt hva som er mest spennende ved bruk av datateknologi. 35 % av jentene og 60 % av guttene svarte at de synes lek og underholdning er mest spennende, mens 71 % av jentene og 60 % av guttene svarte kommunikasjon. 35 % av jentene og 31 % av guttene svarte informasjonssøk eller oppgaveløsning. Dette er tall som tyder på at jenter bruker mest tid på å kommunisere, mens guttene bruker mest tid på lek og underholdning. Men etter å ha studert jentene mens de kommuniserte på Internett gikk det opp for forfatteren at for jentene går muligens kommunikasjon, lek og underholdning for det samme hos disse jentene.

Datamaskiner har generelt blitt brukt mer av gutter enn av jenter, og man anser dem for å være mer beregnet for gutter enn for jenter (Wilder, Macki, Cooper 1985). Statistisk sentralbyrå (Rønning, Sølvberg, Tønseth 2005) har hatt en undersøkelse som bekrefter at dette fremdeles er gyldig. Det er fremdeles et stort skille som viser at kvinner i mindre grad bruker PC. For øvrig viser undersøkelsen også at det ikke er noen forskjell i hvor mye menn og kvinner bruker PC på jobb. Det er derimot stor forskjell i bruk av PC som leketøy, og det er her forskjellen er størst. Den fascinasjon som gutter utvikler for dataspill og programmering er tradisjonelt sett på som et fortrinn når det gjelder interesser for å lære seg mer om data (Håpnæs, Rasmussen 1997). Det er en utbredt oppfatning av gutter kan mer data enn jenter (Kristiansen 2004). Dette er i følge Kristiansen en gutteromskompetanse som de har utviklet på bakgrunn av at de i ung alder bruker mye mer tid enn jenter, på ulike typer dataspill. Det er mye som tyder på at tiden barn og unge bruker ved datamaskin hjemme, har betydning for deres faglige prestasjoner ved skolen (Kristiansen

2004). Forøvrig viser resultater (Arnesen 2003; Utdanningsdirektoratet 2002, 2004) at jenter generelt har bedre karakterer i ungdomskolen enn det jenter har. Men dersom det blir fokusert på å få jenter til å spille dataspill, kan vi legge et grunnlag for at også jentene tar del i samme datakunnskaper som guttene i fremtiden. I overkant av 50 % av guttene i 9. klasse mener at det å bruke datamaskin hjemme har forbedret karakterene. Bare 39 % av jentene i samme klasse mener det samme. Men om det faktisk foreligger en slik sammenheng, vet vi lite om.

Jenteandelen på høyere studier innen realfag og spesielt datafag er lav, og det er så langt ingen tegn til at den økte utbredelsen og bruken av IKT blant yngre aldersgrupper fører til høyere jenteandel på høyere utdanning innen datafag (Kristiansen 2004). Dette til tross for at det ikke er forskjell på prestasjoner på kvinner og menns generelle databruk (Cassel 1999). Dette kan tyde på at eksterne faktorer stimulerer jenter fra å satse på datamaskiner (Martin 1999). Mens antall kvinnelige søkere til datafag økte fra 1987 til 2000 (Bratbergseugen 2004), har det sunket drastisk fra 2000 til 2004. Faktisk er tallene fra 2004 lavere enn tallene fra 1987.

### 3.2 Kjønnforskjeller i tilknytning til dataspill.

Studier på 90 tallet viste (Funk 1993) at 75 % jenter og 90 % gutter spilte dataspill. Colwell (Colwell, Payne 2000) mener at 88 % av 12-14 årige jenter spiller dataspill daglig. Digital Software Association (IDSA 2001) mener at 43 % av amerikanske dataspillere er jenter. Bryce og Rutter (Bryce, Rutter, 2002) mener at over 40 % av de amerikanske spillerne er jenter, og ved online spill er 50 % jenter. I følge Statistisk Sentralbyrå (SSB 2000) er tallene betydelig lavere og de mener at 54 % av gutter i 9-12 års alderen bruker tid på dataspill, mens 26 % jenter i samme aldersgruppe bruker tid på dette. I 13-15 års alderen bruker 46 % gutter tid på dataspill, mens 21 % jenter gjør det samme. I 16-19 års alderen er tallene betydelig lavere, hvor 23 % gutter bruker tid på dataspill, og bare 5 % jenter. Se Tabell 4.

Gutter			Jenter		
9 – 12 år	13 – 15 år	16 – 19 år	9 – 12 år	13 – 15 år	16 – 19 år
54 %	46 %	23 %	26 %	21 %	5 %

**Tabell 4: Oversikt over hvem som har bruker tid på dataspill i følge Statistisk Sentralbyrå (SSB 2000)**

Nova (Torgersen 2004) mener at kun 4 % av guttene på ungdomsskolen, og 9 % av guttene på videregående aldri spiller dataspill. De tilsvarende tall for



jenter er 30 % på ungdomsskolen og 55 % på videregående.

Bryce og Rutter (Bryce, Rutter 2003) mener at det er et høyt nivå av usynlighet av kvinnelige spillerne. Bryce og Rutter mener dette skyldes at kvinner ønsker å være anonyme når de spiller. Dette på grunnlag av at de kvinnelige spillerne sjelden viser seg på forum, på klubber, eller spiller på puber.

### **3.2.1 Hva slags spill spiller jenter og gutter?**

Mange undersøkelser viser at flere gutter enn jenter spiller spill og jenter er primært interessert i å bruke IKT til kommunikasjon (Kristiansen 2004). Jentene er noe ivrigere enn guttene til å sende og motta epost og chatte i andre til femte klasse, mens det snur når de kommer til syvende klasse, da flere gutter likte å chatte (Endestad 2004). Mange bestselgende spill er utradisjonelle og gir mulighet for karakteroppbygging, bygger komplekse fortellinger, og belønner problemløsning og tålmodighet like mye som aggresjon. Dette er spillegenskaper som er assosiert både for gutter og jenter (Hayes 2005).

Det er økende beviser på hvor populære online spill har blitt blant jenter (Bryce, Rutter 2003). I følge Bryce og Rutter kan dette være relatert til anonymitet og reduserte stereotypisk oppførsel mot kvinnelige spillere i online setting. De mener at kvinnelige spillere har fått muligheten til å konkurrere mot mannlige deltakere uten tanke på kjønn, og på den måten latt kvinner føle at de kan konkurrere på sosialt lik status mot mannlige spillere. Jenter som spiller MMORPG er stadig økende (Taylor 2004). Vennskap og sosialisering i denne type spill ser ut til å være viktig for jenter, men Taylor mener at det ikke er det eneste som er viktig. Hun mener at spill som kun fokuserer på dette har oversett at jenter også liker spill som får dem til å ta en risiko, og har en sjanse til å være likestilt.

Jenter og kvinner har en tendens til å spille mer tilfeldige spill som Tetris, Solitaire, og spiller spill som The Sims (Angelo 2004; Krotoski 2004; Ray 2004).

I følge Greenfield (Greenfield 1986) vil voldelig natur i videospill redusere antall kvinnelige spillere. Det har i tillegg blitt fokusert på at fokus på vold har gjort at dataspill ikke appellerer til kvinner (Bryce, Rutter 2002). I følge kvalitative undersøkelser med 11 - 13 årige jenter mener Flanigan (Flanigan 2004) at jenter ønsker action. De ønsker å bli utfordret. De ønsker å dømmes og konkurrere, og de ønsker å bli skremt. Mange deltakere mener at noen form for action, vold, og slossing burde være til stede i et godt dataspill. Noen

mener også (Ray 2004) at kvinner ikke blir drevet av lysten til å vinne, men er drevet av lysten til å oppnå noe.

Diane Carr (Carr 2005) hadde et prosjekt på en jenteskole i London. Det ble opprettet en dataklubb, hvor spillerne ble observert gjennom videodokumentasjon, intervjuer, og spørreskjema for å finne ut av jentenes smak i dataspill. I starten av prosjektet ble jentene spurt hva slags dataspill de likte. De svarer slosspill, kjørespill og eventyrspill, sammen med spill fra Grand Theft Auto, og The Sims. I slutten av prosjektet var det 16 helt nye spill de likte best, blant annet Midtown Madness 3 og Jak and Daxter. De første preferansene var fordi dette var spill de hadde hatt tilgang til, og Carr mente forandringene indikerte at tilgang til andre typer spill kan være med på å gi nye spillpreferanser. Det viste seg at det var forskjell på om jentene ønsket å spille flere sammen, eller om de ønsket å spille alene. Konsollene hadde mulighet for to-spiller spill, og dette gjorde at disse ble mest brukt, og området rundt konsollene var det mest høylytte. De mest populære spillene på konsollene var spill som gav øyeblikkelig tilfredsstillelse, bedagelige, hadde triks og humor, mulighet for flere å spille og mulighet til å bytte spiller. Dette fremfor spill som hadde fortellinger, eller krevde mer sofistikerte taktikker. Mulighet til stunts, å velge karakterer, og spesielle trekk ble brukt på en eksperimentell og lekende måte. PC spillene ble brukt på en mer stille måte, og forstyrrelser var ikke velkomne. Her spilte de spennings-eventyr (action-adventure) spill hvor spilleren fikk igjen for å bruke tid på å bygge opp karakter, de hadde sekvensielle oppdrag og fortelling. Da jentene ble spurt om å sette opp attributtene på de beste spillene gav jentene følgende svar: Å ha kontroll, og god musikk og grafikk. Det skulle ha valgmuligheter og variasjon, og ikke være forutsigbare. Det skulle være spenning, mange valgmuligheter til spillkarakter, og mulighet for interessante oppdrag og oppgaver. Det skulle være lett å lære, og vanskelig å spille, men uten at det skulle være for vanskelig. Om det for øvrig å kalle disse valgene for feminine burde det i tillegg vært en mannlig gruppe det kunne vært mulig å sammenlikne med. Carr gjorde likevel noen interessante oppdagelser. Noen av spillene lå lenge uprøvd i hyllene. Men dersom en av jentene likevel prøvde det, og likte spillet ble de andre interessert og prøvde spillet likevel. Dette kan tyde på at jenter ofte velger spill basert på andres erfaringer, og anbefalinger.

RAPUNSEL (Flanagan 2004) var et tre årig prosjekt, med mål å gjøre noe med den kritiske mangelen på kvinner i teknologirelaterte yrker. Målet var å på en engasjerende måte la 11-13 årige jenter lære seg programmering. De ønsket å utvikle et multi player nettverksspill som skulle lære dem java programmering. I den forbindelse ble en rekke forsøksobjekter spurt hva slags

spill de spilte. Overraskende nok var noen av favorittspillene Mortal Combat og Grand Theft Auto: Vice City. Grand Theft Auto: Vice City er et spill med mål å stjele biler, og å drepe folk. Når det ble spurt om hva som var så gøy med dette spillet svarer flere at de ikke brydde seg om spillets mål, men bare kjørte rundt med bil. En av partene svarer at hun ønsket å hjelpe folk. I noen førsteperson skytespill ønsket jentene å gå rundt på egen hånd, og å teste den virtuelle kroppen, for å se hva de kunne gjøre. Flanagan mener at jenter på denne måten har fått en hacker posisjon, hvor de utfordrer målet med spillet. En måte å designe spill for jenter er å designe spillene på en måte som gir flere måter å spille på. Dette slik at spillkarakterens mål passer mer til spillerens personlige preferanser.

### **3.2.2 Fokus på sex i dataspill**

Mange av de kvinnelige spillkarakterer i dagens spill er opprinnelig ment for menn. Lara Croft blir sett på som et unaturlig sidesprang fra virkeligheten: en idealisert, evig ung kvinnelig robot, en plastisk, veltrent teknoalp laget for det mannlige øyet (Schleiner 2001). Anne-Marie Schleiner sammenlikner Lara Croft med en drag-queen, hvor de mannlige spillerne får eksperimentere med å ha en kvinnelig identitet. Dette fordi mannen kjenner igjen seg selv. Schleiner mener de spiller en kvinne med mannlig personlighet, men med en overnaturlig kvinnelig kropp med kvinnelige bevegelser som appellerer til dem seksuelt. Cal Jones (Jones 1997) mener også at mange kvinnelige spillkarakterer egentlig er ment for menn, og at dersom man hadde produsert en kvinne med samme kropp som Lara Croft ville hun dødd innen 15 sekunder, ettersom magen ikke ville holde på plass alle hennes vitale organer. Seksualisert representasjonen av kvinner i spill sammen med mye voldelig innhold appellerer ikke til kvinner (Hayes 2005).

### **3.3 Design av dataspill**

I følge Skillset (Skillset 2004) var det kun 8 % kvinner som arbeidet i spillindustrien i Storbritannia i 2004, mot 11 % i 2003 (Skillset 2003). Mens det i 2002 jobbet 16 % kvinner i spillindustrien (Skillset 2002). I følge Lizzie Haines (Haines 2004) var flesteparten her i leder, administrative, markeds og PR roller. Så mange som 73 % av disse jobbet i roller som ikke drev med spillutvikling. Kun 5 % av samme gruppen drev med spilldesign. Dette vil si at det bare er en liten brøkdel av spilldesignerne som er kvinner. Og de fleste spill er laget, designet og formet av menn. Kunnskapen om hvor lav rate av kvinner det er i spillbransjen gir grunnlag til å spørre om hvor enkelt det egentlig er for en mann å produsere en spillkarakter med kvinnelig karakter,

og som kvinner kan identifisere seg med.

I USA er under 10 % av alle ansatte innen spilldesign kvinner. Også her har de færreste innflytelse på spilldesignet (Hafner 2004). Kvinner har derfor lite innflytelse i innhold, karakterpresentasjon, belønningssystemer i spillene, og hva som blir laget (Flanagan 2004).

I 1993 mente Seiter (Seiter 1993) at dersom en designer fikk spørsmål om å lage spill spesielt for jenter eller gutter, blir det ofte læringsprogram til jentene og opplevelsesspill for guttene. Han mente også at dersom designeren fikk spørsmål om å lage et spill til en spesiell gruppe, f.eks. studenter ville de produsere opplevelsesspill, til tross for at studenter gjerne vil lære noe.

Det har vært gjort forsøk på å designe spill som passer for jenter, som Barbies Fashion Designer, Gamegirl osv. Men i følge Bryce og Rutter (Bryce, Rutter 2002, 2003; Martin 1999) har dette vært med på å reprodusere kjønnslige stereotyper på hva som kan være mer riktig for kvinnelige spillere. Dette er en debatt med meninger blant noe som kalles Girl Gamers og Grrrl Gamers som Cassel og Jenkins (Cassel, Jenkins 1998) har utforsket. Grrrl Gamers mener at de fleste kvinnelige spillerne har like spillpreferanser, interesser og dyktighet i maskuline spilltemaer, som de mannlige spillerne, og de er uenige i at man skal designe spill som er spesielt egnet for jenter, eller kvinner, noe Girl Gamers ønsker (Cassel, Jenkins 1998).

I et prosjekt hvor jenter fikk designe spill i flash (Denner, Bean, Werner 2005), viste det seg at jentene hadde en tendens til å utfordre eksisterende trender i spillindustrien. De valgte lyse, livlige farger, og historiene var i virkelignære settinger og involverte moralske valg. Få valgte voldelig trekk. Jentene brukte også spillene til å leke med stereotypiske kjønnsroller ved å utfordre autoritetsfigurer, og å bruke humor.

### **3.3 Spillkarakterens personlighet**

Mange bestselgende spill krysser de tradisjonelle grensene til spillsjangeren, og gir spilleren mulighet til å bygge opp karakteren (Hayes 2005), og gir spilleren mulighet til å leke med sin egen personlighet, etnisk tro og verdier. I følge Lankoski (Lankoski 2005) spiller spillkarakteren en viktig rolle i mange spill. En god spillkarakter kan være med på å gi et godt, varig inntrykk av spillet. Og i følge spilldesigneren Meretzky (Meretzky 2001), er det stor sannsynlighet for at en god spillkarakter vil gi spilleren et godt inntrykk i

spillet.

Det er påstått at mangel på kvinnelige karakterer i spill, og stereotypiske og seksualiserte portretter av de kvinnelige karakterene som finnes har vært en faktor på mangelen på kvinnelige spillere (Greenfield 1996; Kafai 1996). Men det gjenstår fremdeles å se om flere kvinnelige spillkarakterer vil øke den kvinnelige deltakelsen i dataspill, og om dette øker fokus på karakter identifisering (Bryce, Rutter 2003).

### **3.3.1 Hvordan gi spillkarakteren personlighet?**

I følge Lankoski (Lankoski 2005) har det vært diskutert at det å gi en spillkarakter personlighet er problematisk. Men han mener det er brukt flere måter i spillene til å informere spilleren om spillkarakterens natur: Forhåndsdefinerte funksjoner, mål, mulige og umulige handlinger, og mer tradisjonelle audiovisuelle midler.

Hver spillkarakter har en klasse med definerte verdier, som en måte å bevege seg på, forskjellige typer mål, og generelle egenskaper. Dette er verdier som spillutvikleren har skapt. I tillegg mener Boudreau (Boudreau 2005) at spilleren selv kan påvirke spillkarakterens personlighet gjennom spillestil og egen personlighet. I det spilleren entrer et online spill vil spillkarakterens klasser redefineres, og spillkarakteren blir forskjellig fra resten av karakterene i spillet. Dette gjennom spillerens personlighet og individuelle spillerfaring.

### **3.3.2 Valg av spillkarakter**

Carr (Carr 2005) intervjuet 55 studenter ved en jenteskole i London. Dette var studenter som ikke var medlem av spillklubben beskrevet i kapittel 3.2. De ble spurt hvordan de ville lage en spillkarakter dersom de fikk lov til å lage den til et video- eller dataspill. 60 % av disse spesifiserte ikke kjønn. Men de beskrev spillkarakteren som glad, morsom, høylytt, eventyrlysten og uavhengig. Og gjerne med en valgmulighet til å velge mellom mann eller kvinnelige spillkarakter. Rundt 25 % svarer at de ønsket å spille med morsomme og attraktive mannlige spillkarakterer. Resterende svarer at de ønsket en kvinnelig spillkarakter. Jentene som tildelte kjønn til karakteren var interessant nok de jentene med størst tilgang til spillkonsoller. Disse valgte også oftere mannlige spillkarakter, og Carr mente derfor at kjønn eller mannligheten til spillkarakteren gjerne kunne være fordi jentene var vant til at spillkarakteren ofte var en mann. For øvrig var disse undersøkelsene gjort på en jenteskole, og spørsmålene rundt kjønn behøver derfor ikke være

representative for jenter på skoler med begge kjønn.

Resultater fra en annen undersøkelse (Whang, Kim 2005) hvor spillere fra spillene EverQuest og Lineage deltok, viste at 65,7 % av guttene og 53,9 % av jentene fra Lineage spilte minst en karakter av motsatt kjønn. Og 47,9 % av guttene og 76,7 % av jentene spilte minst en karakter av motsatt kjønn.

### 3.4 Stereotyper

Jenter er forskjellige, på samme måten som gutter er forskjellige. Designere bør kunne jobbe med kjønn uten å falle i stereotypiske feller (Flanagan 2004; Hayes 2005). Målet er å designe spill for flere, med tanke på at jenter seg i mellom, og gutter seg i mellom, er veldig forskjellige i interesser, evner, og smak på samme måte som enhver annen kategori mennesker (som f eks studenter og franske). Dette underkapittelet vil likevel beskrive noen stereotypiske forskjeller hos kvinner og menn. Dette for bedre å forstå hvordan jenter og gutter kan forholde seg til spillkarakterens personlighet, i tillegg utdyper kapittelet problemet med å sette jenter eller gutter i stereotypiske kategorier.

Studier (Everhart, Shucard, Quatrin, Shucard 2001) viser at vi oppfatter stereotypen mann som kraftfull, aggressiv og autoritær, mens vi ser på kvinner som milde, korrekte og høflige. Jenter har også mer morskjærighet og fortrekker fritidsaktiviteter som har et sterkere sosialt aspekt (Grusec 1992). Martin (Martin 1999) mener at kvinner blir karakterisert i stereotyper som hjelpeløse, gode/snille, ikke-truende, ærbødige, svake, emosjonelle, pleiende, vakre osv. Kognitive teorister (Kohlberg 1966) mener at barn utvikler et konstant syn på deres kjønn i seks til syv års alderen. De mener også at utviklingen av kjønnsrolle holdninger er formet av forventningene og gjensidig påvirkning barn har med andre. Forventningene kommer fra foreldre, skole, og samfunn. Massemedia har vist seg å påvirke jenters oppfatningsevne av kvinner, og dermed seg selv. Studier viser at jenter lærer og legger seg til stereotypiske roller fra bilder og trekk fra massemedia (Lazier-Smith 1987; Dietz 1998; Durham 1998). Analyser fokusert på kvinnelige karakterer i dataspill har parallelle resultater i forhold til liknende analyser fra tv og innhold i magasiner: De reflekterer generelt sexistiske bilder av kvinner (Martin 1999). Martin mener at dersom kvinnelige spillkarakterer er tilstede er det typisk at disse skal reddes, eller er en belønning dersom man klarer et oppdrag. Martin mener de er svært stereotypiske. Hun mener at noen spill har en tøff, mektig og uavhengig kvinne som f eks Lara Croft i Tomb Raider. Men dette er en overdrevet, stereotypisk, perfekt anatomisk formet kvinne.

Mange tror at kvinner har et begrenset antall karakteristika (Martin 1999). Martin mener dette er basert på overforenkling og ukritisk bedømming. Hun mener at jenter utvikler stereotypiske ideer av ideell feminitet, og blir presset til å tilpasse seg det som er ønsket av dem, i stedet for det de ønsker selv. Hun mener at de kvinnelige spillkarakterer som er presentert i videospillene sjelden har positive rollemodell karakteristika for jenter.

Forskning rundt visning av kjønnsrollemønstre på TV har vist at fokusering på forskjeller rundt kjønn er lønnsomt (Aslama 1999). En rekke organisasjoner har slått seg sammen til en felles Screening Gender-organisasjon (Aslama 1999), som har jobbet for å finne ut hvordan kvinner og menn fremstilles i forskjellige tv-programmer. Det viste seg at svært liten andel kvinner var med i bestemmelsesprosesser. De ble også ofte fremstilt i lav-status-roller. Menn viser seg å ha større roller som politikere og eksperter. Men prosentandelen av kvinner i mer autoritære roller viser seg å øke i programmer med tradisjonelle kvinnesaker, som familiesaker, sosiale og helse-saker. De er mindre representert i programmer som omhandler forbrytelse, teknologi, vitenskap og sport. Det viser seg at media som tar hensyn til å ha mer riktig kjønnsfordeling er mer populære enn programmer som bruker de tradisjonelle kjønnsroller (Aslama 1999). Dette kan også være riktig innenfor dataspill.

Studier gjort ved State University of New York (Everhart, Shucard, Quatrin, Shucard 2001) viser at kvinner og menn bruker ulike hjernehalvdeler når de leser ansiktsuttrykk. Menn bruker høyre hjernehalvdel hvor rom og helhetstenking finner sted. Kvinner derimot bruker venstre hjernehalvdel som brukes til fintenkingen, den lokale, detaljerte tenkingen. Forskjellen gjør at menn ser på hele ansiktet i ett, mens kvinner legger mer merke til detaljer i ansiktstrekkene. Dette gjør at kvinner lettere gjenkjenner og registrerer fine forandringer i ansiktsuttrykkene. Dette kan være et tegn på at jenter gjerne legger mer merke til ansiktsuttrykkene til spillkarakteren i dataspill, enn det gutter gjør.

## 4. Studiet

### 4.1 Spørreundersøkelse

151 personer har besvart skole versjonen av undersøkelsen, hvor kun en av disse er forkastet. Av de gjenstående er 75 jenter, og 75 gutter. To skoleklasser ved hvert trinn på en ungdomsskole har besvart spørreundersøkelsen. Skoleundersøkelsen er gjort under kontrollerte betingelser, og på et godt representativt utvalg innenfor alderssegmentet det fokuseres på i studien.

Totalt 808 personer har besvart Internett undersøkelsen. Her er 292 jenter og 516 gutter. Gjennomsnittsalderen er 18 år. Dersom resultatene skal sammenliknes mellom de to gruppene er det viktig å sammenlikne to like aldersgrupper. Elevene som besvarer spørreskjemaet på ungdomsskolen er mellom 13 og 15 år gamle. Derfor er respondentene mellom 13 og 15 år hentet ut fra Internett undersøkelsen, og brukt som et sammenlikningsgrunnlag. Dette vil si 148 respondenter hvor 55 av disse er jenter, og 93 er gutter.

Kjønnsforskjeller i responsrate og andre forskjeller i svarene, gjør at tallene fra skoleundersøkelsen vil bli brukt for utfyllende analyse, mens resultater fra Internett undersøkelsen brukes i mindre grad. I figurer og tabeller er det kun skoleundersøkelsen som er tatt hensyn til. Videre diskusjoner omkring forskjeller i utvalg og svar mellom skole- og interInternett undersøkelsen vil ikke rapporteres her, men vil beskrives separat i et annet arbeide. Tabell 5 viser en oversikt over respondentene som er brukt i analysen.

		13 år	14 år	15 år	Totalt
<b>Skole undersøkelsen</b>	<b>Jente</b>	24	31	20	75
	<b>Gutt</b>	28	20	27	75
	<b>Totalt</b>	52	51	47	<b>150</b>
<b>Internett undersøkelsen</b>	<b>Jente</b>	6	16	33	55
	<b>Gutt</b>	17	32	44	93
	<b>Totalt</b>	23	48	77	<b>148</b>

Tabell 5: Oversikt over respondenter mellom 13 og 15 år

#### 4.1.1 Bruk av datamaskin

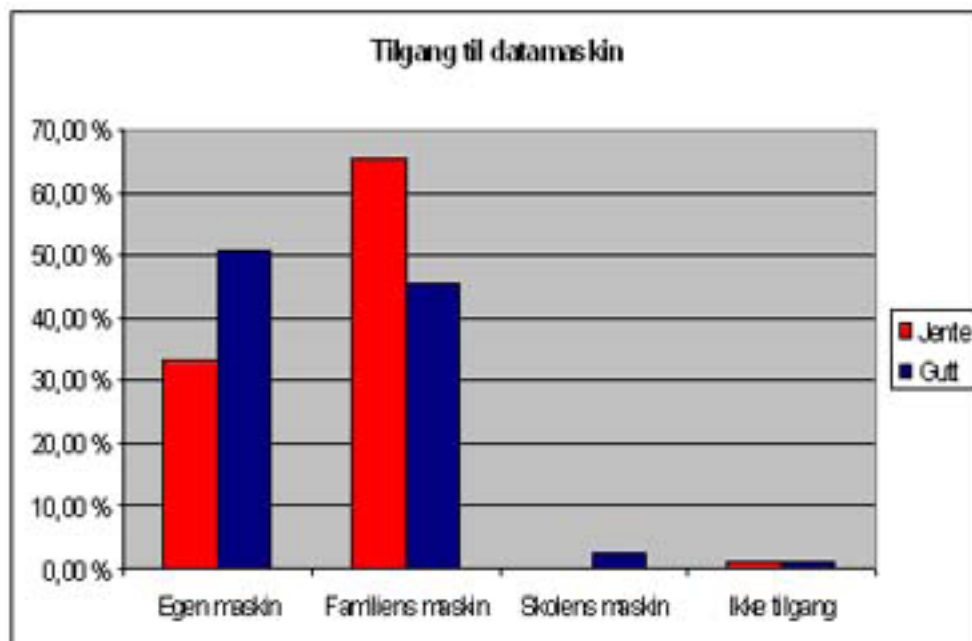
I dette underkapittelet blir faktorer om hvor mye respondentene bruker datamaskin beskrevet. Dette er informasjon som kan være med på si noe om



kjennetegnene til de ulike respondentene. Med tanke på at respondentene ved Internett undersøkelsen bruker datamaskin for å svare på undersøkelsen, vil dette underkapitlet ikke ta hensyn til Internett undersøkelsen.

Gutter og jenter har like stor tilgang til datamaskin hjemme. 98,7 % av jentene sier de har tilgang til datamaskin hjemme, mens 96 % av guttene sier det samme. 2,7 % av guttene sier de bruker datamaskin på skolen, men ingen av jentene. 1,3 % av både jenter og gutter sier de ikke har tilgang til datamaskin. Men det er noen forskjeller i hvem som har egen datamaskin, og hvem som bruker familiens. 33,3 % av jentene sier de har egen datamaskin, mens 50,7 % av guttene sier det samme. Dersom vi hadde kategorisert de som har egen maskin, og de som bruker familiens maskin i samme gruppen ville svarene blitt så og si identiske. Forskjellen ligger i at noen få gutter kun har tilgang til datamaskin på skolen.

Signifikansen i forhold til tilgang av datamaskin er tilfredstillende ( $p < 0,05$ ), ved bruk av t-test. Figur 2 viser en oversikt over tilgang til datamaskin.

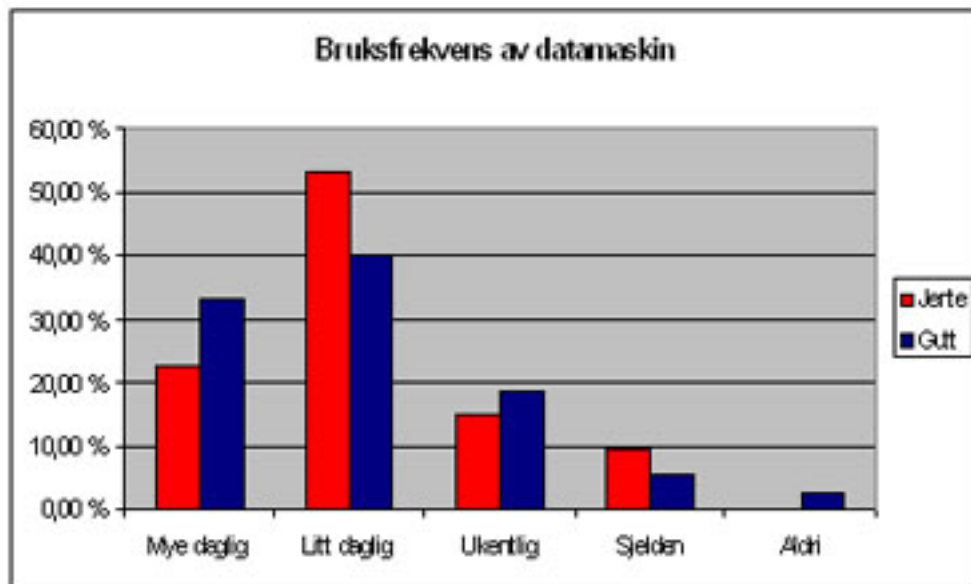


Figur 2: Oversikt over tilgang til datamaskin for jenter og gutter

Gutter og jenter bruker datamaskin like mye. 76 % av jentene sier de bruker datamaskin daglig, mens 73,3 % av guttene gjør det samme. 24 % av både jenter og gutter bruker datamaskin ukentlig eller sjeldnere. Alle jentene oppgir

at de bruker datamaskin, mens 2,7 % av guttene svarer at de aldri gjør det. Det er noen forskjeller på hvem som bruker datamaskin mye daglig og litt daglig. Og det er noen forskjeller på hvem som bruker datamaskin ukentlig eller sjelden. Guttene ser ut til å bruke datamaskin noe hyppigere enn det jenter gjør.

Signifikansen ved bruk av t-test, er ikke tilfredsstillende signifikant ( $p > 0.05$ ), og slutninger om sammenhenger rundt bruken av datamaskin kan ikke trekkes. Se figur 3 for oversikt over bruksfrekvensen.



Figur 3: Oversikt over jenter og gutters bruk av datamaskin

#### 4.1.2 Bruk og valg av dataspill

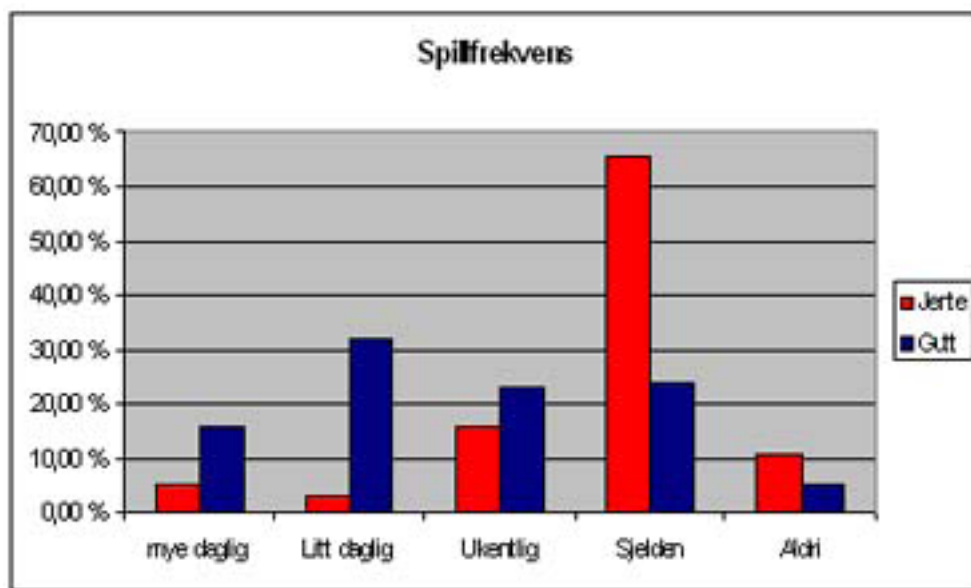
I dette underkapittelet blir faktorer om hvor mye spill jenter og gutter spiller, og hva slags spill de spiller beskrevet.

Det er større forskjeller mellom gutter og jenter i forhold til hvor mye de spiller, enn ved bruk av datamaskin. Kun 8 % av jentene og hele 48 % av guttene spiller spill daglig. Men det er likevel mange jenter som spiller. 81,3 % av jentene, og 46,7 % av guttene spiller spill ukentlig eller sjelden. Men hele 65,3 % av alle jentene spiller sjelden. Her fordeles guttene jevnt mellom ukentlig og sjelden. 10,7 % av jentene og 5,3 % av guttene spiller aldri spill. Dette vil si at 24 % av jentene spiller spill regelmessig, mens hele 76 % spiller sjelden eller aldri. Dette skiller seg fra guttene hvor 70,7 % av guttene spiller

regelmessig, og 29,3 % av guttene spiller sjelden eller aldri. Det er altså fremdeles stor forskjell mellom de to kjønnene når det gjelder spillfrekvens mellom jenter og gutter.

Det er ikke tatt hensyn til Internettundersøkelsen når det gjelder spillfrekvensen, da dette ikke anses som interessant sammenlikningsgrunnlag.

Signifikansen til spillfrekvensen er meget signifikant ved bruk av t-test ( $p < 0.01$ ). Figur 4 viser en oversikt over hvor ofte jenter og gutter spiller dataspill.



Figur 4: Oversikt over hvor ofte jenter og gutter spiller dataspill

Det er tydelig at rollespill er mest populært hos jentene, mens skytespill er minst populært. 32 % av jentene foretrekker rollespill, mens kun 8 % foretrekker skytespill. 26,7 % har valgt kategorien annet. Kategorien eventyrspill ligger også høyt med 21,3 % stemmer. Kategoriene strategispill og actionspill har fått like mange stemmer, og ligger på 14,7 %. På Internettundersøkelsen er det derimot mindre forskjeller, og de forskjellige kategoriene har fått tilnærmet like mange stemmer med unntak av rollespill og strategispill som ligger en tanke over resten.

Det minst populære spillet hos jentene viser seg å være det mest populære hos guttene. Hele 41,3 % av guttene har valgt skytespill. Deretter kommer

strategispill med 29,3 % av stemmene. Rollespill er nesten like populært som strategispill, og har fått 28 % av stemmene. Kategorien annet har fått minst stemmer og ligger på 10,7 %.

I Internett undersøkelsen gav jentene hver kategori et ganske jevnt antall stemmer, men strategispill og rollespill fikk flest stemmer. Skytespill fikk færrest antall stemmer. Hos guttene er skytespill en soleklar favoritt, med nesten halvparten av stemmene, og kategoriene annet og eventyrspill er minst populære.

Fordi type spill ble kategorisert i egne variabler, hvor verdiene 0 eller 1 ble angitt om respondenten spiller en spillkategori eller ikke, er Pearson Chi-kvadrat her brukt til å regne ut signifikansen. Strategispill er signifikant ( $p < 0,05$ ), skytespill er meget signifikant ( $p < 0,01$ ), og kategorien annet er signifikant til meget signifikant ( $p = 0,012$ ). De resterende kategorier er ikke tilfredstilende signifiant ( $p > 0,05$ ), og slutninger rundt sammenheng kan derfor ikke slutes.

På det nettbaserte skjemaet er skytespill meget signifikant ( $p < 0,01$ ), og eventyrspill signifikant ( $p < 0,05$ ), mens de resterende kategorier spill er ikke tilfredstillende signifikante. Tabell 6 viser en oversikt over hvilke type dataspill som er mest populære hos jenter og gutter.

	Jentene		Guttene	
	Spill	Svarprosent	Spill	Svarprosent
<b>1. Plass</b>	Rollespill	32,0 %	Skytespill	41,3 %
<b>2. Plass</b>	Annet	26,7 %	Strategispill	29,3 %
<b>3. Plass</b>	Eventyrspill	21,3 %	Rollespill	28,0 %
<b>4. Plass</b>	Strategispill og Actionspill	14,7 %	Actionspill	24,0 %
<b>5. Plass</b>			Eventyrspill	17,3 %
<b>6. Plass</b>	Skytespill	8 %	Annet	10,7 %

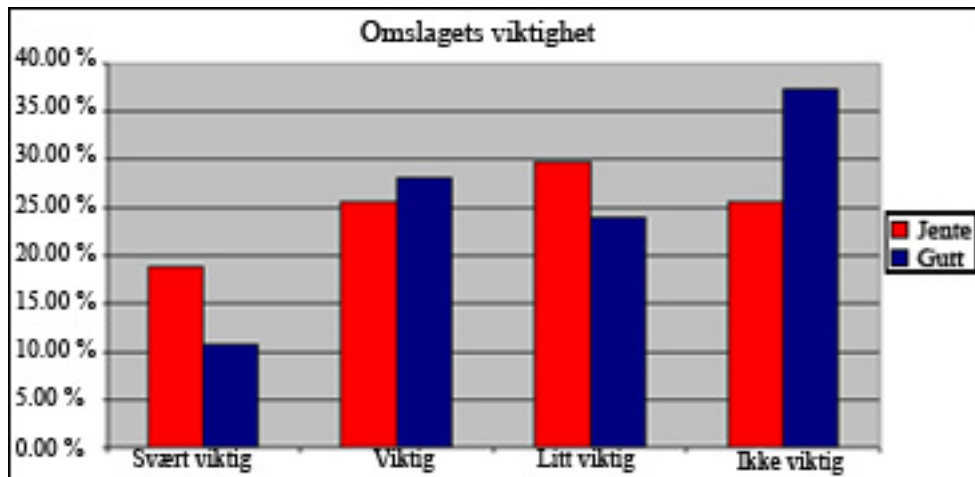
**Tabell 6: Oversikt over hvilke spill som er mest populært hos jenter og gutter**

Ved valg av dataspill kan omslaget til spillet spille en rolle. I tillegg er det mulig at omslaget kan gjenspeile spillkarakteren. Derfor ble det lagt inn et spørsmål om hvor viktig omslaget er for at respondenten skal spille spillet. Dette er viktigere for jentene enn for guttene. 25,7 % av jentene og 37,3 % av guttene mener at omslaget ikke er viktig. 18,9 % av jentene og 10,7 % av guttene sier at det er svært viktig. 25,7 % av jentene og 28 % av guttene

sier det er viktig. Mens 29,7 % av jentene og 24 % av guttene sier det er litt viktig.

Internett undersøkelsen bekrefter de samme tendenser, bare her er det enda sterkere forskjeller. Kun 5,5 % av jentene og 30,1 % av guttene sier det ikke er viktig. Over 65 % av jentene sier det er viktig eller svært viktig. Det er likevel viktig for guttene også, men flest gutter har svært litt viktig (38,7 %). Respondentene i Internett undersøkelsen synes omslaget er viktigere enn respondentene i skoleundersøkelsen.

Signifikansen til skoleundersøkelsen er ikke tilfredsstillende ( $p > 0,05$ ), og slutninger rundt sammenheng kan ikke tas. Signifikansen til nettundersøkelsen er derimot meget signifikant ( $p < 0,01$ ). Figur 5 viser en oversikt over hva respondentene fra skoleundersøkelsen har svart.



Figur 5: Oversikt over hva respondentene i skoleundersøkelsen har svart om omslagets viktighet

#### 4.1.3 Sosialt spill

I følge nyere forskning er det økende beviser på at online spill har blitt svært populært blant jenter (Bryce, Rutter 2002). I tillegg er spillkarakteren mer viktig i online spill enn i single player spill fordi spillkarakteren presenterer spilleren (Meretzky 2001). Derfor var det i dette studiet viktig å få svar på om jenter virkelig er sosiale spillere. I tillegg kan det være en viktig sammenlikningsfaktor for å se om jenter som spiller single player har andre meninger om spillkarakterens personlighet, enn jenter som spiller multi player.

På spørsmål om respondentene foretrekker å spille multi player eller single player viser det seg at hele 84,5 % av jentene svarer at de foretrekker single player. Hele 75 % av jentene foretrekker å spille alene fremfor sammen med andre. Dette tyder på at jentene ikke er sosiale spillere, men at de spiller alene. Guttene har motsatte tendenser. 56 % av guttene foretrekker å spille multi player fremfor single player. Og 57,3 % av guttene foretrekker å spille sammen med andre, fremfor alene. Dette betyr at gutter er mer delt enn jenter med tanke på om de er sosiale spillere eller ikke. Men mer enn halvparten av guttene er sosiale spillere, og gutter er mer sosiale spillere enn det jenter er. Det nettbaserte spørreskjemaet viser samme tendenser som i det papirbaserte skjemaet, men med noe svakere forskjeller.

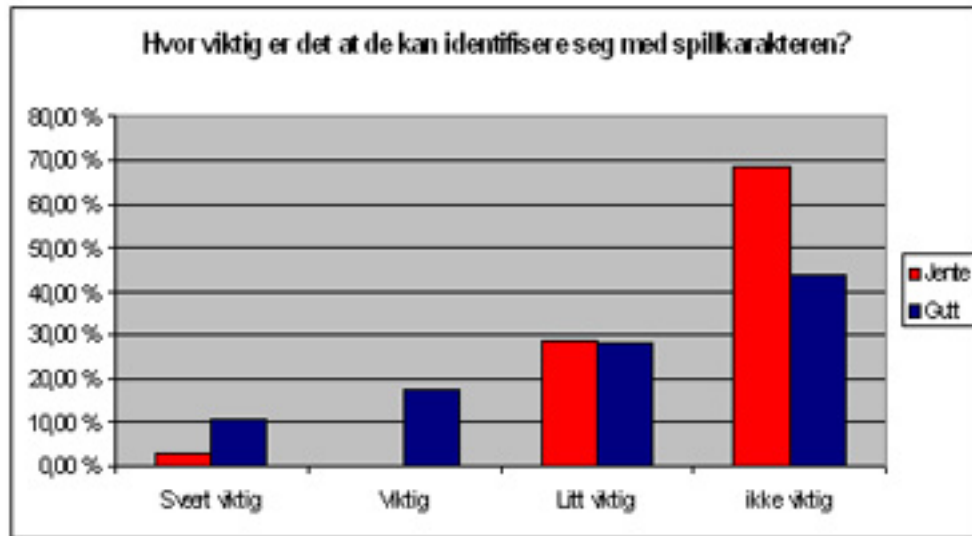
Resultatene er meget signifikante i både Internett undersøkelsen og i skoleundersøkelsen, ved bruk av Pearson Chi-kvadrat ( $p < 0,01$ ).

### **4.1.4 Å identifisere seg med spillkarakteren**

På spørsmål om hvor viktig det er at respondentene kan identifisere seg med spillkarakteren svarer jentene at dette ikke er viktig, mens guttene har en jevn, stigende kurve fra svært viktig til ikke viktig. Hele 68,9 % av jentene, og 44 % av guttene sier at dette ikke er viktig. Kun 2,7 % av jentene, og 10,7 % av guttene sier at dette er svært viktig. Ingen av jentene, og 17,3 % av guttene sier det er viktig. 28,4 % av jentene, og 24 % av guttene sier det er litt viktig. Dette vil si at det å identifisere seg med spillkarakteren er viktigere for guttene enn for jentene i skoleundersøkelsen.

I Internett undersøkelsen er det motsatte tendenser. Jentene synes dette er viktigere enn det guttene synes. Færre jenter og flere gutter i Internett undersøkelsen sier det ikke er viktig enn i skoleundersøkelsen. Mens flestparten av jentene sier det er litt viktig.

Signifikansen er ved t-test meget tilfredstillende i begge undersøkelser ( $p < 0,01$ ). Figur 6 viser en oversikt hvor viktig jenter og gutter synes det er at de kan identifisere seg med spillkarakteren.

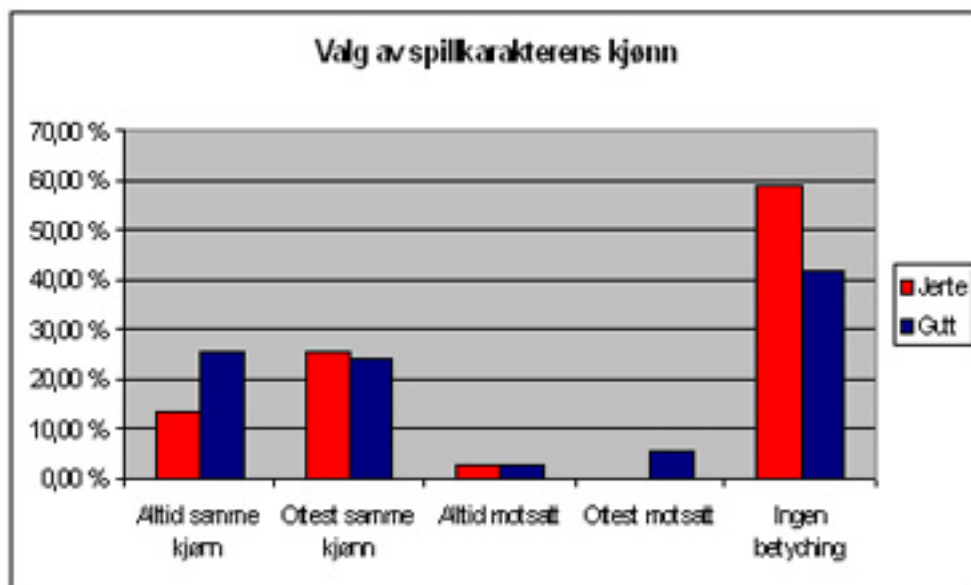


**Figur 6: Oversikt over hvor viktig jenter og gutter synes det er å identifisere seg med spillkarakter**

På spørsmål om hvilket kjønn til spillkarakteren respondentene pleier å velge svarer flere jenter enn gutter at kjønn ikke har noen betydning. 58,7 % av jentene, og 41,9 % av guttene svarer at det har ingen betydning. 13,3 % av jentene svarer at de alltid velger samme kjønn, men dette er viktigere for guttene. 25,7 % av guttene svarer at de alltid velger samme kjønn. 25,3 % av jentene, og 24,3 % av guttene svarer at de som oftest velger samme kjønn. 2,7 % av både gutter og jenter svarer at de alltid velger motsatt kjønn. Ingen jenter, og 5,4 % av guttene svarer at de som oftest velger motsatt kjønn.

Internett undersøkelsen viser noe av de samme tendenser, med unntak av jenter hvor hele 43,6 % svarer som oftest samme kjønn, og antall jenter som har svart at det ikke har betydning er nesten halvert.

Signifikansen er her meget tilfredstillende i begge undersøkelser ( $p < 0,01$ ), ved bruk av t-test. Figur 7 viser en oversikt over hvordan jenter og gutter velger spillkarakterens kjønn.



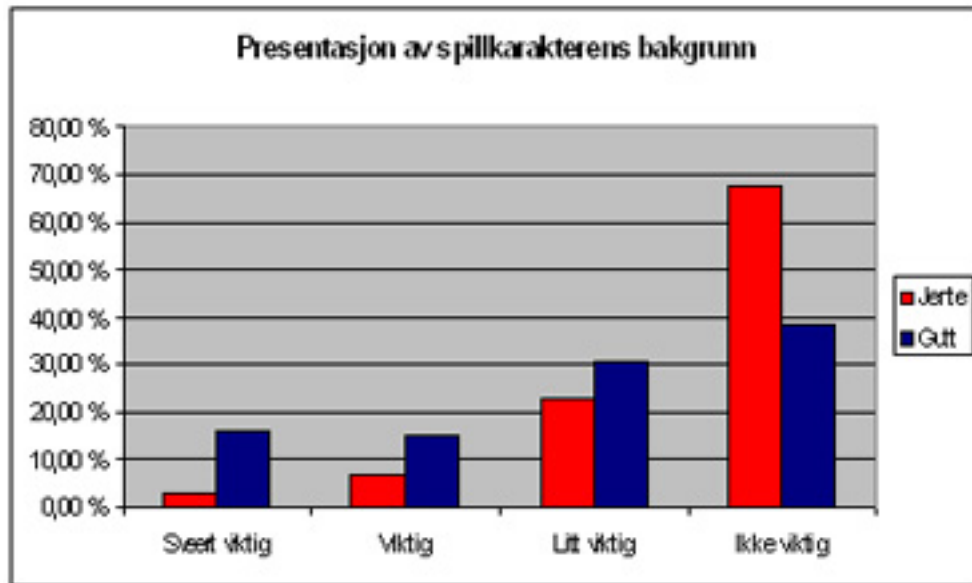
Figur 7: Oversikt over jenter og gutters valg av spillkarakterens kjønn

Det ser ikke ut til at en presentasjon av spillkarakterens bakgrunn før spillet starter er viktig, men også dette er viktigere for guttene enn for jentene. 67,6 % av jentene og 38,7 % av guttene synes det ikke er viktig. 23 % av jentene synes det er litt viktig og bare 2,7 % synes det er svært viktig. 5,5 % synes det er viktig. Blant guttene synes 30,7 % at det er litt viktig, 14,7 % synes det er viktig, og 16 % synes det er svært viktig.

Dette synes å være litt viktigere for de som har svart på Internett undersøkelsen, men tendensen er likevel svært lik.

Signifiansen er ved bruk av t-test er signifikant ( $p < 0.05$ ), både i Internett undersøkelsen, og i skoleundersøkelsen. Figur 8 viser en oversikt over hvor viktig jenter og gutter synes presentasjon av spillkarakterens bakgrunn er.



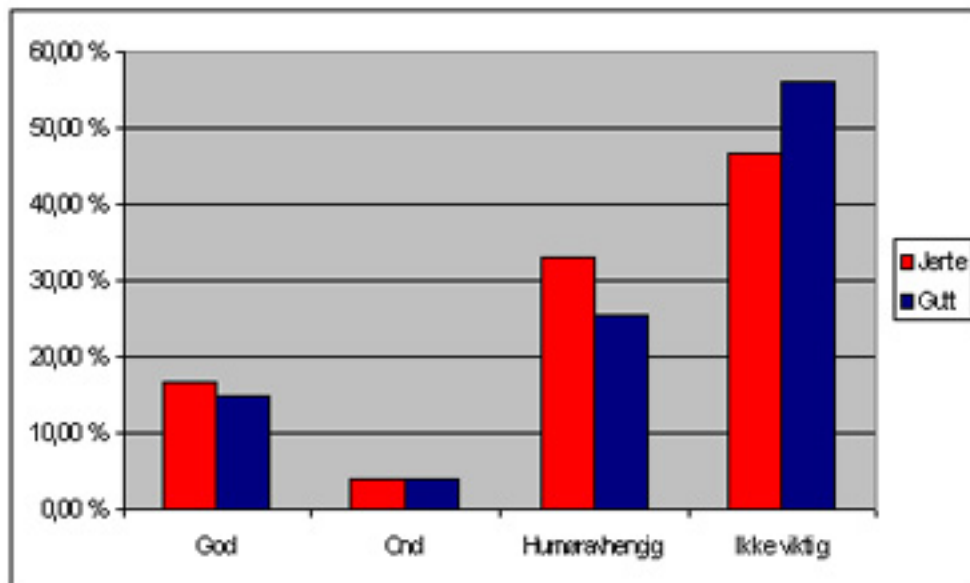


Figur 8: Oversikt over hvor viktig jenter og gutter synes presentasjon av spillkarakterens bakgrunn er

Om spillkarakteren er ond eller god kan ha noe å si for personligheten til spillkarakteren. Kun 4 % av både jenter og gutter foretrekker å spille en ond spillkarakter. 16,4 % av jentene og 14,7 % av guttene foretrekker en god spillkarakter. En stor andel av begge kjønn synes dette er humørvhengig, og 32,9 % av jentene og 25,3 % av guttene har svart humørvhengig. 46,6 % av jentene og 56 % av guttene mener det ikke er viktig om spillkarakteren er ond eller god.

En betydelig andel av jentene i Internett undersøkelsen mener dette er humørvhengig, eller de spiller en god spillkarakter. Ingen svarer at de ønsker å spille en ond spillkarakter. Hos guttene var tendensen svært lik som i skoleundersøkelsen, men flere synes dette er humørvhengig.

Signifikansen er her tilfredstillende signifikant ved bruk av Pearson Chi-kvadrat ( $p < 0,05$ ). Figur 7 viser en oversikt over jenter og gutters valg av onde og gode spillkarakterer.

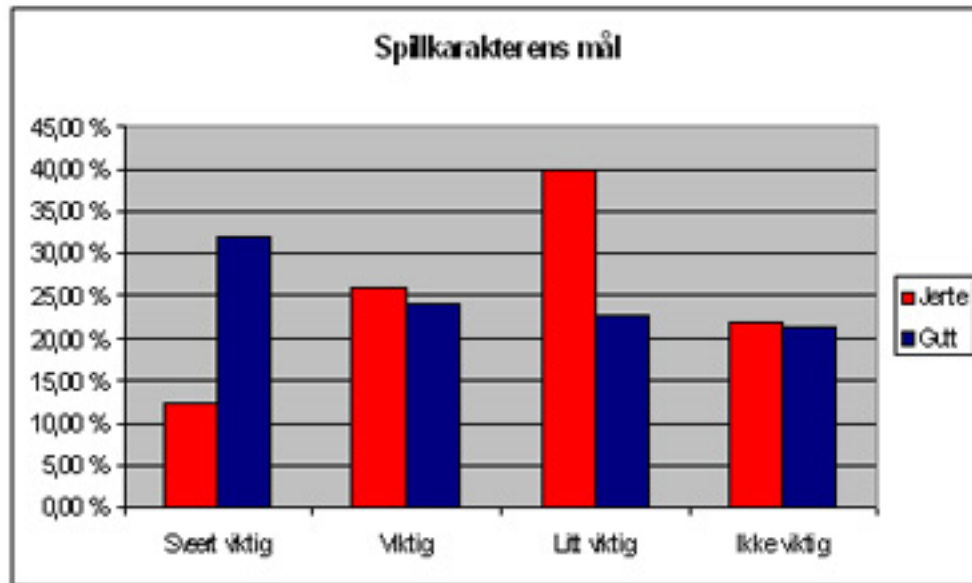


Figur 9: Gutter og jenters valg av ond eller god spillkarakter

På spørsmål om hvor viktig det er at spillkarakteren har et mål gjennom spillet svarer de fleste jentene at det er litt viktig. 39,7 % av jentene synes det er litt viktig, og 22,7 % av guttene sier det samme. De fleste guttene, 32 %, svarer at dette var svært viktig. 21,9 % av jentene, og 21,3 % av guttene svarer at det ikke er viktig. Dette vil si at 1 av 5 ungdomsskoleelever ikke bryr seg om spillkarakteren har et mål eller ikke. Mellom litt viktig og viktig er det en kryssende kurve mellom jentene og guttene. Guttene synes det er viktigere at spillkarakteren har et mål enn det jentene gjør, mens jentene synes det er litt viktig.

På Internett undersøkelsen finner vi de samme tendenser, men bare 12 % av begge kjønn svarer litt viktig. Ellers er tendensen lik, med unntak av guttene som har krysset flere viktig enn svært viktig, og på den måten skiller seg litt fra skoleundersøkelsen.

Signifikansen ved bruk av t-tester er meget signifikant for skoleundersøkelsen ( $p < 0,01$ ), men er ikke tilfredsstillende signifikant for Internett undersøkelsen ( $p > 0,05$ ). Figur 10 viser en oversikt over hvor viktig jenter og gutter synes det er at spillkarakteren har et mål.

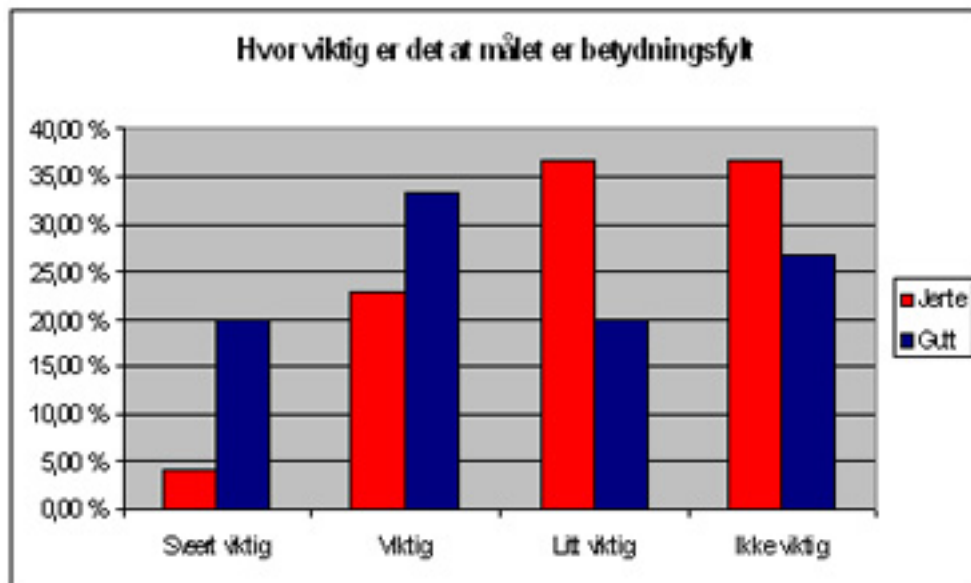


**Figur 10: Oversikt over hvor viktig jenter og gutter synes det er at de har et mål**

Gutter synes det er viktigere enn jenter at målet er meningsfylt. 33,3 % av guttene sier dette er viktig. Hos jentene er det like mange, 36,5 %, som svarer litt viktig, som ikke viktig. Det er så en jevn, fallende kurve mot svært viktig på 4,1 %. Like mange gutter svarer svært viktig, som litt viktig, som fikk 20 % hver. Dette vil si at jentene i skoleundersøkelsen synes det er litt viktig at målet er meningsfylt, og guttene synes det er viktig.

Tendensen i Internett undersøkelsen er svært lik, guttene synes dette er viktigere enn jentene. Men i Internett undersøkelsen svarer flest jenter viktig, som fikk 38,2 % av stemmene, og færre enn i skoleundersøkelsen svarer ikke viktig. Det samme gjelder guttene. Både gutter og jenter i Internett undersøkelsen synes det er viktigere med et betydningsfylt mål enn de synes i skoleundersøkelsen.

Signifikansen er her meget signifikant ( $p < 0,01$ ) ved bruk av t-test, men dette stemmer ikke for det nettbaserte skjemaet som ikke er tilfredstillende signifiant ( $p > 0,05$ ). Figur 11 viser en oversikt over hvor viktig jenter og gutter synes det er at målet er betydningsfylt.



Figur 11: Oversikt over hvor viktig jenter og gutter synes det er at målet er betydningsfylt

#### 4.1.5 Elementer for å kunne identifisere seg med spillkarakteren

En del av spørreundersøkelsen omhandler hva som er viktig for å kunne identifisere seg med spillkarakteren. Respondentene ble bedt om å sette karakter fra en til fem på en rekke alternativer. Fem betyr veldig viktig, og en betyr ikke viktig. Alternativer til hva som kan være med på å gi spillkarakteren personlighet ble valgt ut fra forskningsteorier og diskusjoner med personer som spiller mye spill. De valgte alternativer for å gi spillkarakteren personlighet er:

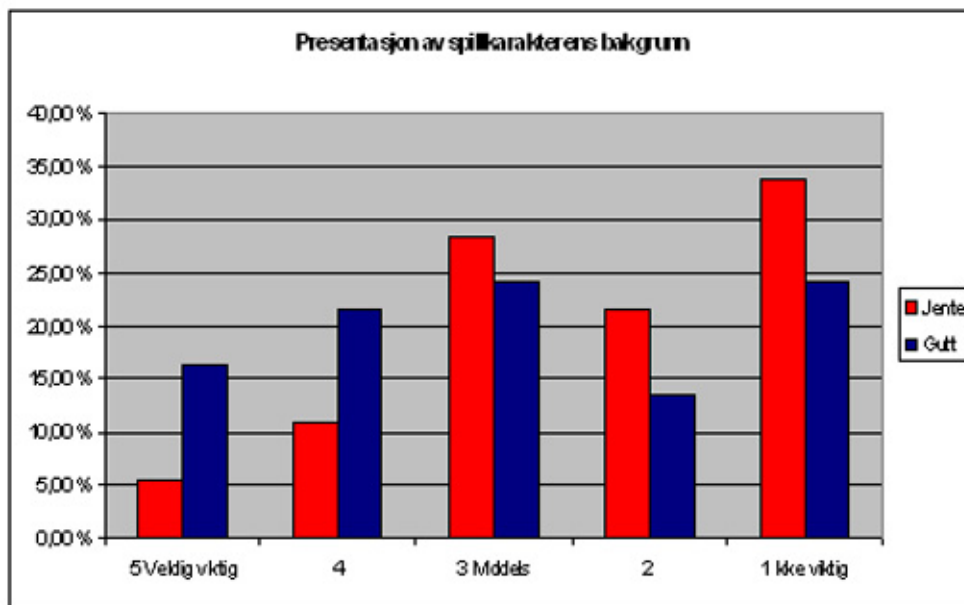
- Presentasjon av spillkarakterens bakgrunn
- Spillkarakterens ansiktsuttrykk
- Spillkarakterens kroppsspråk
- Spillkarakterens utseende
- Spillkarakterens klær
- Om man kjenner spillkarakteren fra før gjennom film eller liknende.

På spørsmål om hvor viktig presentasjon av spillkarakterens bakgrunn er alternativ 1, ikke viktig, størst hos jentene. 38,8 % av jentene, og 24,3 % av

guttene synes dette ikke er viktig. Kun 5,4 % av jentene, mens 16,2 % av guttene synes presentasjonen er veldig viktig. Flest jenter har valgt mellom middels viktig og ikke viktig, mens guttene har havnet mellom middels viktig til svært viktig. Det er tydelig at guttene synes presentasjonen av spillkarakteren er viktigere enn jenter synes.

Det er her verdt å merke seg at Internett spørreundersøkelsen skiller seg en del fra skole. Både jenter og gutter havnet der mellom middels viktig og viktig, men også her mener gutter at presentasjonen av spillkarakterens bakgrunn er viktigere enn hos jentene.

Resultatene er i skoleundersøkelsen meget signifikant ( $p < 0,01$ ), og i det nettbaserte skjemaet er resultatene signifikante ( $p < 0,05$ ). Figur 12 viser en oversikt over hvor viktig jenter og gutter i skoleundersøkelsen synes presentasjon av spillkarakterens bakgrunn er.



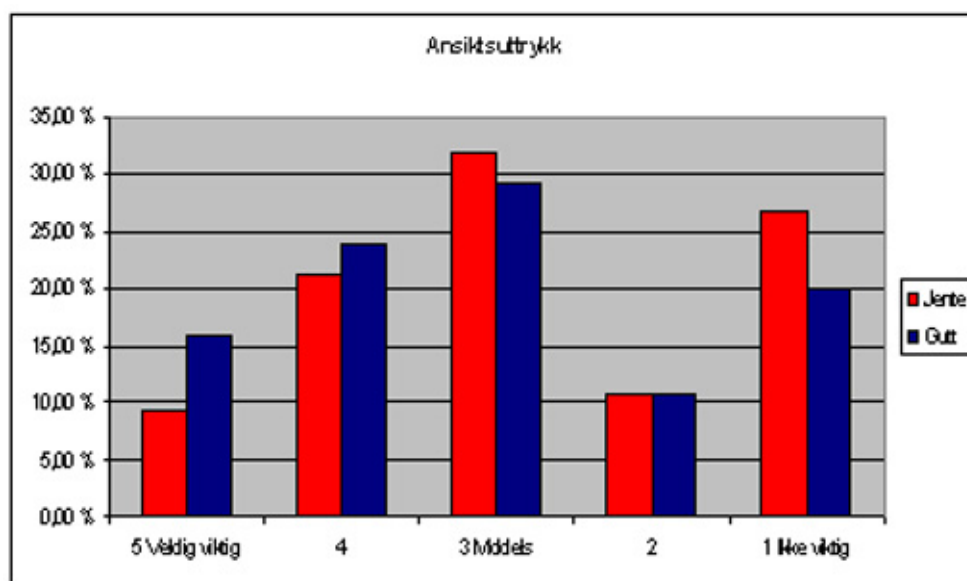
**Figur 12: Oversikt over hvor viktig jenter og gutter synes presentasjonen av spillkarakterens bakgrunn er**

Spillkarakterens ansiktsuttrykk ser ut til å være viktigere enn presentasjon av bakgrunn. 62,6 % av jentene og 69,3 % av guttene synes spillkarakterens ansiktsuttrykk er middels viktig til svært viktig. Også når det gjelder ansiktsuttrykk er dette viktigere for guttene enn for jentene. Flere jenter enn gutter havner på karakteren 3, mens flere gutter enn jenter havner på

karakteren 4 eller karakteren 5, svært viktig. Men flesteparten av både gutter og jenter havner her på en middels karakter 3, og kurven er synkende for begge kjønn fra karakter 3 til karakter 5.

Respondentene fra Internett undersøkelsen synes ansiktsuttrykk er enda viktigere enn respondentene i skoleundersøkelsen. Og i Internett undersøkelsen er det jentene som synes ansiktsuttrykk er viktigst. Hele 91 % av jentene i Internett undersøkelsen setter karakter 3 eller bedre, og flesteparten havner her på karakter 4. 75 % av guttene i Internett undersøkelsen har satt karakter 3 eller bedre, og også hos guttene havner flest på karakter 4. Ansiktssuttrykk ser altså ut til å være viktig for både jenter og gutter.

Resultatene er i skoleundersøkelsen ikke tilfredstillende signifikant ( $p > 0,05$ ), og det er ikke mulig å trekke slutninger rundt sammenhenger. Det nettbaserte skjemaet har tilfredstillende signifikans ( $p < 0,05$ ). Figur 13 viser en oversikt over karakterene til ansiktsuttrykk i undersøkelsen ved ungdomsskolen.



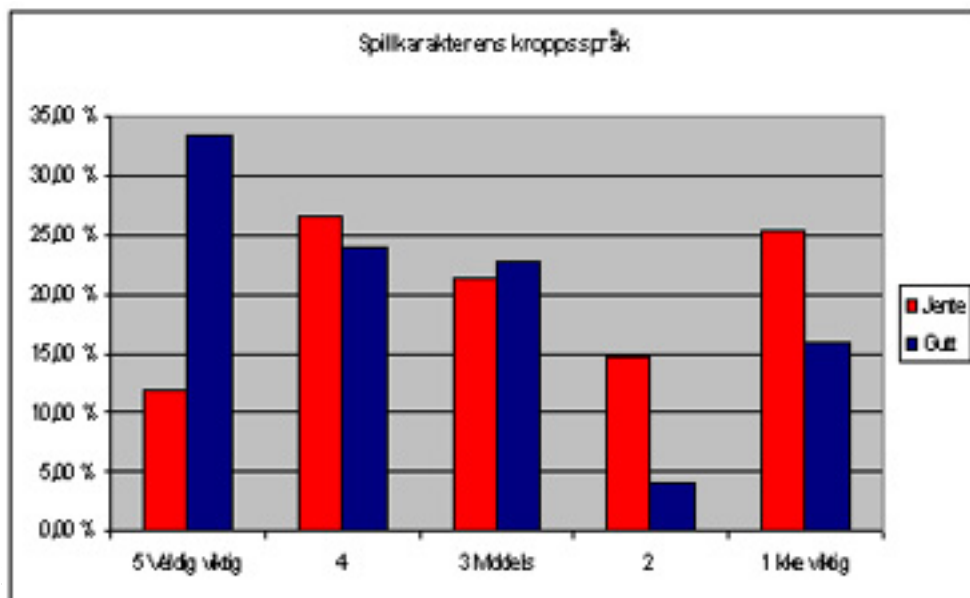
Figur 13: Oversikt over hvor viktig jenter og gutter synes spillkarakterens ansiktsuttrykk er

60 % av jentene setter karakterer fra 3 til 5 på om spillkarakterens kroppspråk er viktig. Dette vil si at i første omgang høres det ut som om jentene synes kroppspråk og ansiktsuttrykk er like viktig, men flere har her satt karakter 4 i motsetning til når det gjaldt ansiktsuttrykk som hadde flest karakter 3. Guttene derimot synes det er enda viktigere med kroppspråk. Hele 80 % av

guttene setter karakter 3 eller bedre på kroppsspråket. I tillegg havner flest svar på karakter 5, svært viktig. 33,3 % av guttene mener at spillkarakterens kroppsspråk er svært viktig.

I Internett undersøkelsen ser det ut til at spillkarakterens kroppsspråk er enda viktigere både for jenter og gutter. 84 % av jentene og 83 % av guttene setter karakter 3 eller bedre og hele 40 % av jentene og 41 % av guttene har satt karakter 5, svært viktig.

Resultatene fra skoleundersøkelsen er her meget signifikante ( $p < 0,01$ ) ved bruk av t-test. De er ikke tilfredstillende signifikante i Internett undersøkelsen ( $p > 0,05$ ). Figur 14 viser en oversikt over hvor viktig gutter og jenter ved ungdomsskolen synes spillkarakterens kroppsspråk er.

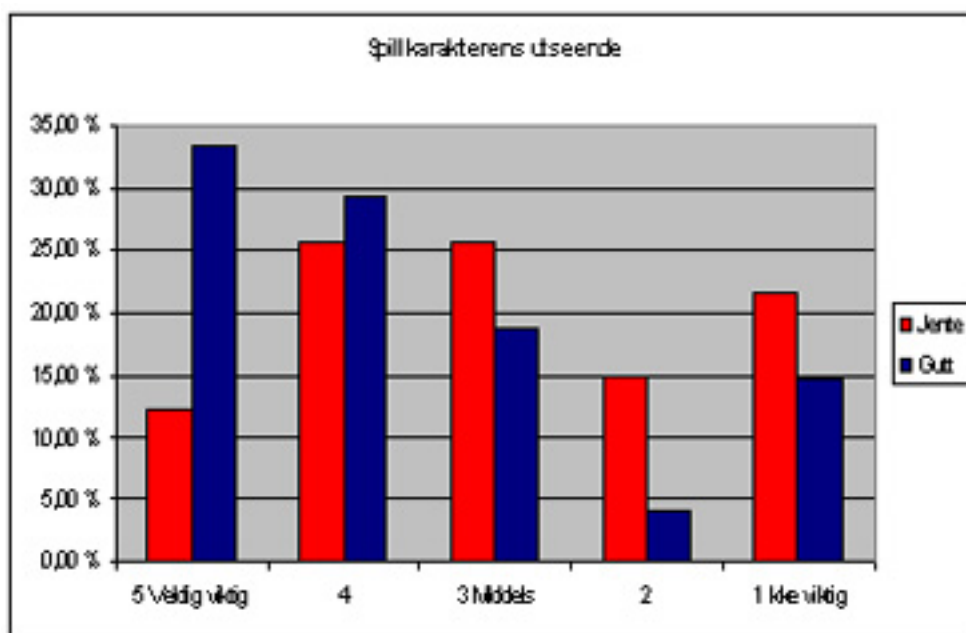


Figur 14: Oversikt over hvor viktig jenter og gutter synes spillkarakterens kroppsspråk er

Når det gjelder spillkarakterens utseende er det svært like tendenser som ved spillkarakterens kroppsspråk. Forskjellen er at noen flere jenter synes utseende er viktigere. Akkurat like mange har satt karakter 2 og 5 som ved spillkarakterens kroppsspråk, mens noen færre sier det ikke er viktig. Like mange har satt karakter 3 som karakter 4. Hos guttene har noen gått fra karakter 3 til karakter 4, men ellers er det likt. Dette vil si at spillkarakterens utseende ansees som en liten anelse viktigere enn kroppsspråket.

Dette er ikke tilfelle i Internett undersøkelsen hvor kroppsspråket blir ansett som viktigere enn utseende. Omtrent like mange har satt karakter 3 eller bedre, men en betydelig større andel av respondentene havner på karakter 4 når det gjelder utseende, mens det var flest som havnet på karakteren 5 på kroppsspråket.

Resultatene fra skoleundersøkelsen er meget signifikant ( $p > 0,01$ ), ved bruk av t-test. Resultatene er ikke tilfredsstillende signifikant ( $p > 0,05$ ) i det nettbaserte skjemaet. Figur 15 viser en oversikt over karakterdelingen til jenter og gutter ved ungdomsskolen når det gjelder utseendet.



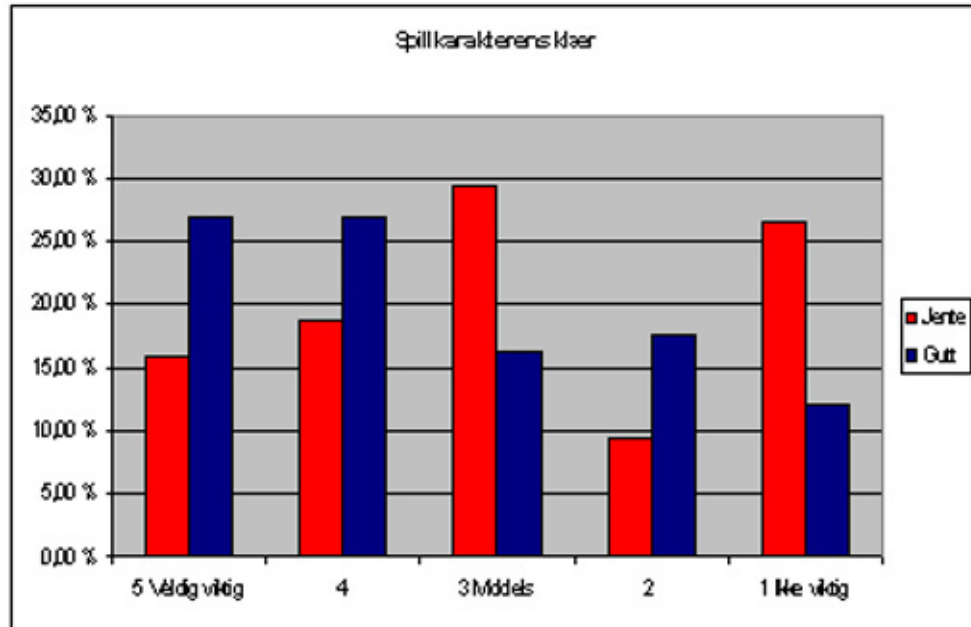
Figur 15: Oversikt over hvor viktig jenter og gutter synes spillkarakterens utseende er

64 % av jentene og 70 % av guttene har gitt karakter 3 eller bedre på hvor viktig spillkarakterens klær er for spillkarakterens personlighet. I tillegg har karakter 3 og 4 flest svar hos gutter, mens karakter 3 har flest svar hos jenter. Dette tyder på at spillkarakterens klær er viktigere for gutter enn for jenter.

I Internett undersøkelsen er det flest jenter som sier klærne er viktige. 87 % av jentene og 76 % av guttene i Internett undersøkelsen mener at klærne er middels viktig eller viktigere. I tillegg gir 34,5 % av jentene klærne karakter 5, og 31 % karakteren 4. Noe som tyder på at klærne er svært viktig for jentene i Internett undersøkelsen, og nesten like viktig for guttene.



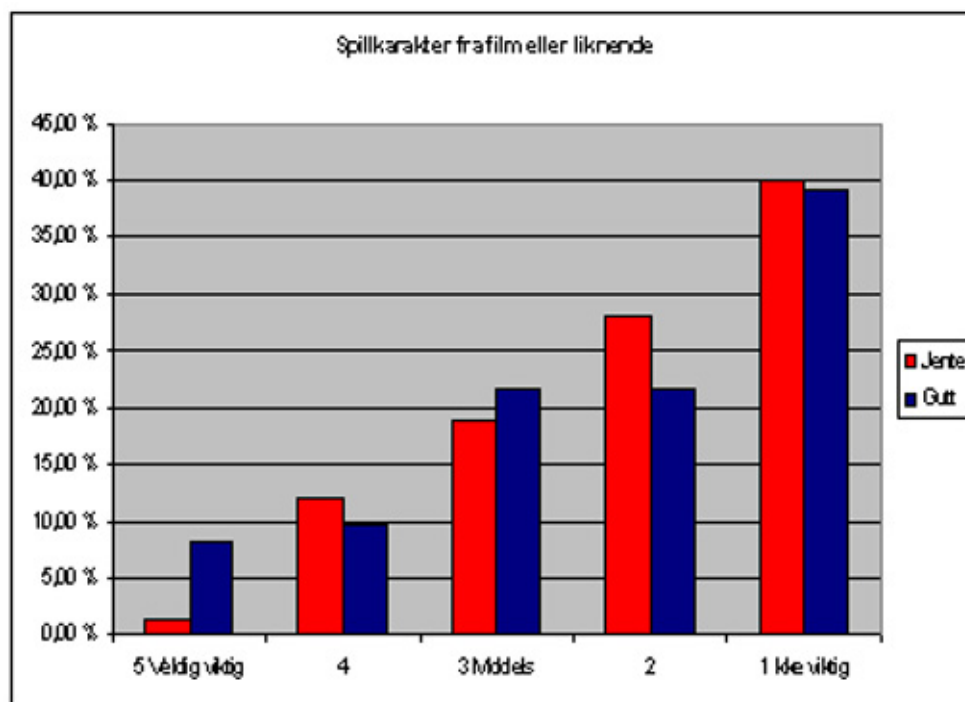
Resultatene fra skoleundersøkelsen er her signifikante ( $p < 0,05$ ), ved bruk av t-test. Resultatene fra Internett undersøkelsen er ikke signifikant ( $p > 0,05$ ). Figur 16 viser en oversikt over hvor viktig jenter og gutter i skoleundersøkelsen synes klærne til spillkarakteren er.



Figur 16: Oversikt over hvor viktig jenter og gutter synes spillkarakterens klær er

Kun 32 % av jentene og 39 % av guttene har gitt karakter 3 til 5, middels viktig til svært viktig, på spørsmålet om hvor viktig det er for spillkarakterens personlighet at man kjenner spillkarakteren fra før gjennom film eller liknende. Dette ser det ut til at gutter og jenter er forholdsvis enige i, men noen flere gutter enn jenter synes det er viktig. Karakter 1, ikke viktig, har fått flest svar hos både jenter og gutter i både Internett undersøkelsen og i skoleundersøkelsen. Dette tyder på at hverken jenter og gutter synes det er viktig at de kjenner spillkarakteren fra før.

Resultatet er hverken i skoleundersøkelsen eller i Internett undersøkelsen ikke tilfredstillende signifikant ( $p < 0,05$ ), og slutninger rundt sammenhenger kan ikke nås. Figur 17 viser en oversikt over hvor viktig jenter og gutter synes det er for spillkarakterens personlighet at de kjenner den fra før gjennom film eller liknende.



Figur 17: Oversikt over hvor viktig jenter og gutter synes det er for spillkarakteren at man kjenner den fra før gjennom film eller liknende

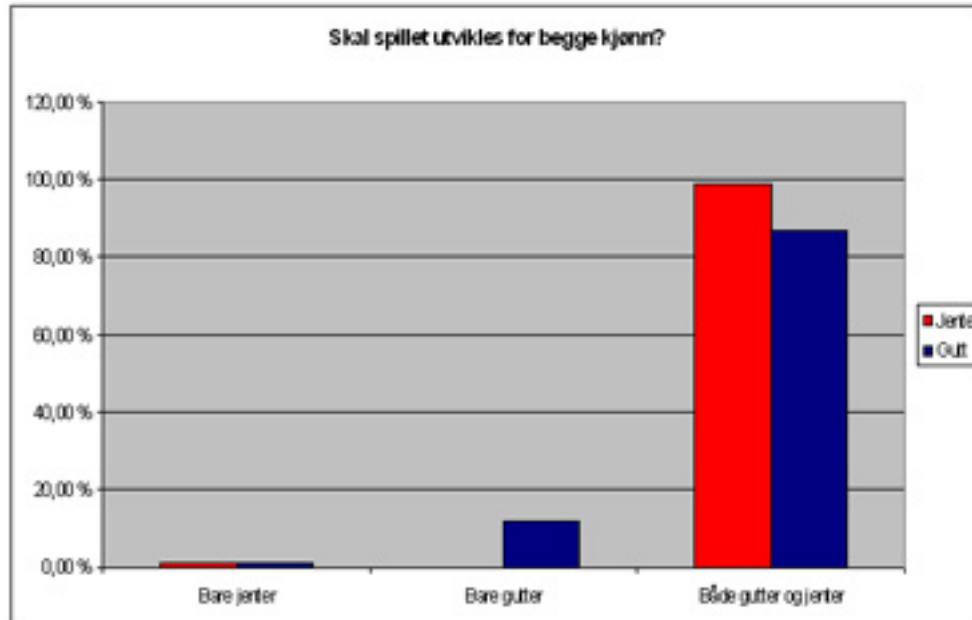
#### 4.1.6 Skal dataspill designes for både jenter og gutter?

Det er tydelig at de fleste ønsker at spillutviklerne skal utvikle spill som er beregnet for begge kjønn. 12 % av guttene fra skoleundersøkelsen og 21,5 % av guttene fra Internett undersøkelsen ønsker at spillutviklerne skal utvikle spill som kun er beregnet på gutter. Ingen jenter ønsker at spillene skal utvikles for kun gutter. Ellers svarer kun 1 jente og 1 gutt i hver av undersøkelsene at de ønsker at spillutviklerne skal utvikle spill som bare er beregnet for jenter. 5,5 % av jentene fra Internett undersøkelsen ønsker at det skal lages spill som kun er beregnet for gutter. Ellers svarer resten at de ønsker at spillene skal være utviklet for begge kjønn. Dette vil si at 98,7 % av jentene og 86,7 % av guttene ønsker at det skal utvikles spill for begge kjønn.

Forskjellen er noe større i Internett undersøkelsen hvor 92,7 % av jentene og 77,4 % guttene ønsker at det skal utvikles spill beregnet på begge kjønn. 21,5 % av guttene sier at de ønsker at spill skal utvikles bare for gutter.

Resultatene er her signifikante i begge undersøkelser ( $p < 0,05$ ), ved bruk

av t-test. Figur 18 viser en oversikt over hva jenter og gutter i Internett undersøkelsen synes om hvem spillet skal utvikles for.



Figur 18: Oversikt over hvem jenter og gutter synes spill skal utvikles for

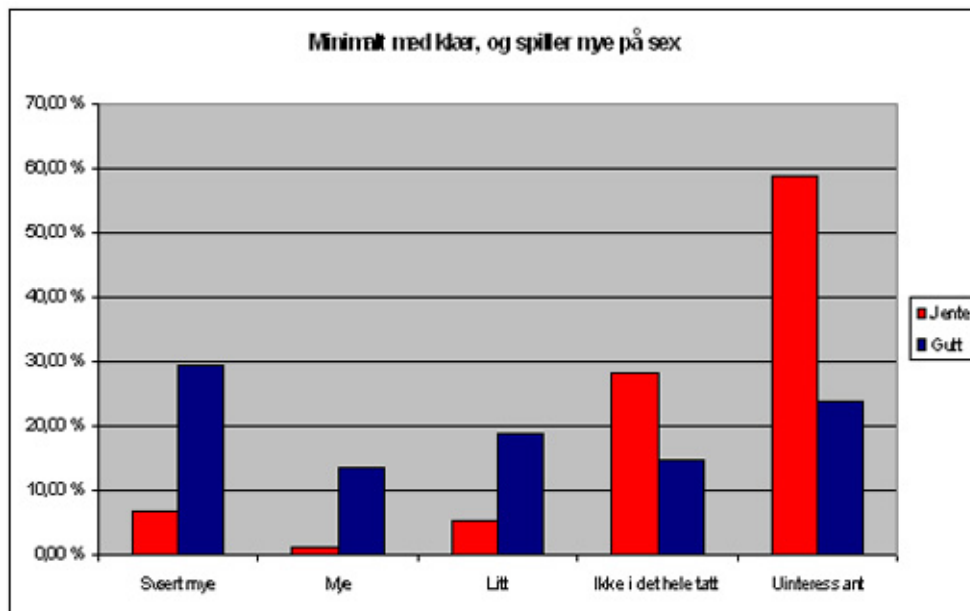
#### 4.1.7 Fokus på sex

Hele 58,7 % av jentene synes det er uinteressant om spillkarakteren har minimalt med klær, er sexy og spiller mye på sex, mens 28 % svarer at de ikke liker det. Det er noen jenter som liker det. 6,7 % av jentene svarer at de liker det svært mye, 1,3 % svarer at de liker det mye og 5,3 svarer at de liker det litt. 24 % av guttene synes det er uinteressant, og 14,7 % liker det ikke i det hele tatt. 29,3 % av guttene liker det svært mye, 13,3 % liker det mye, og 18,7 % svarer at de liker det litt.

I Internett undersøkelsen svarer flere gutter at de er uinteressert i at spillkarakteren spiller på sex. 39,8 % svarer at de er uinteressert, mot 24 % på det papirbaserte skjemaet. Flere jenter fra Internett undersøkelsen liker at det spilles på sex enn i skole, og 20 % svarer at de liker det litt, mens noen færre svarer at de ikke liker det i det hele tatt.

Resultatet er ved bruk av t-test meget signifikant i begge skjemaer ( $p < 0,01$ ). Figur 19 viser en oversikt over hva jenter og gutter ved skoleundersøkelsen

synes om spillkarakterer med minnalt med klær, og som spiller mye på sex.



Figur 19: Oversikt over hva jenter og gutter synes om spillkarakterer med minnalt med klær, og som spiller mye på sex

#### 4.1.8 Oppsummering av funn fra spørreundersøkelsen

Dette delkapittelet omhandler en oppsummering av funn fra spørreundersøkelsen. En videre diskusjonen av resultatene forekommer i kapittel 5. Og svarene er i dette kapittelet ikke endelige, men beskriver kun en oversikt over resultater fra spørreundersøkelsen.

Gutter og jenter har lik tilgang til datamaskin hjemme, men flere gutter enn jenter har egen datamaskin, mens flere jenter enn gutter bruker familens datamaskin. Gutter og jenter bruker datamaskinen like ofte, men gutter bruker datamaskinen noe lengre av gangen enn det jentene gjør. Det er større forskjeller i hvor mye de spiller. 24 % av jentene og 76 % av guttene spiller spill regelmessig. Svært få jenter og i underkant av halvparten av guttene spiller dataspill daglig.

Det er også forskjeller i hva slags spill jenter og gutter foretrekker å spille. Skytespill er det minst populære spillet hos jentene, men det mest populære spillet hos guttene. Kategoriene eventyrspill og annet er populære hos jentene, men de minst populære hos guttene. Kategorien rollespill er det mest populære

spillet hos jentene, men guttene gav rollespill kun 4 % mindre stemmer enn jentene. Dermed ser det ut til at rollespill er tilnærmet like populært hos begge kjønn, selv om jentene har gitt det flest stemmer. Forøvrig har guttene krysset av på flest svaralternativer, og jentene virker dermed tilsynelatende klarere i sine valg, selv om dette kan skyldes flere årsaker.

Ved valg av dataspill spiller omslaget større rolle for jentene enn for guttene, men det ansees som forholdsvis viktig for begge kjønn, selv om svaralternativet ikke viktig har fått flest stemmer hos guttene. Dette ble bekreftet i Internett undersøkelsen hvor over 65 % av jentene synes omslaget er viktig eller svært viktig. Forskjellen mellom jenter og gutter er enda tydeligere i Internett undersøkelsen.

Guttene er mer sosiale spillere enn jentene. En svært stor andel jenter spiller single player, mens godt over halvparten av guttene spiller multi player. I tillegg spiller 3 av 4 jenter alene fremfor sammen med andre. Over halvparten av guttene derimot foretrekker å spille sammen med andre. Internett undersøkelsen bekrefter de samme tendenser, men forskjellene er mindre klare enn i skoleundersøkelsen.

Guttene synes det er viktigere å identifisere seg med spillkarakteren enn det jenter gjør, men svært mange svarer at det ikke er viktig. Under halvparten av guttene og 68,9 % av jentene sier det ikke viktig. Kun 2,7 % av jentene og 28 % av guttene sier det er svært viktig eller viktig, så forskjellen er tydelig. Forøvrig synes jentene i Internett undersøkelsen at det å identifisere seg med spillkarakteren er viktigere enn hos guttene.

Valg av kjønn er viktigere for guttene enn for jentene. Dobbel så mange gutter som jenter velger alltid samme kjønn, mens tilnærmet like mange jenter som gutter velger som oftest samme kjønn. Nesten ingen gutter eller jenter velger alltid motsatt kjønn. Svært få gutter og ingen jenter velger som oftest motsatt kjønn.

Presentasjon av spillkarakterens bakgrunnshistorie er ikke viktig for jentene. 67,6 % av jentene og 38,7 % av guttene sier dette ikke er viktig. Dette betyr at det er viktigere for guttene enn for jentene. Det er svært få jenter som har svart viktig eller svært viktig. Men det synes likevel ikke veldig viktig ut for guttene da litt viktig har fått dobbelt så mange svar fra guttene som svært viktig og viktig tilsammen. Svarene fra Internett undersøkelsen bekrefter den samme tendensen, selv om spillkarakterens bakgrunnshistorie synes noe viktigere for begge kjønn.

Om spillkarakteren er ond eller god er viktigere for jentene enn for guttene, men forskjellen er likevel ikke svært klar. Omtrent like mange gutter som jenter har svart at de ønsker enten en ond eller en god karakter, selv om svært få har svart at de ønsker en ond spillkarakter. Litt flere jenter enn gutter mener at dette er humøravhengig. Flere av både jenter og gutter har svart at dette er humøravhengig enn det er som ønsker onde eller gode spillkarakterer til sammen. Men over halvparten av guttene, og litt under halvparten av jentene sier at dette ikke er viktig.

Det at spillkarakteren har et mål virker noe viktigere for gutter enn for jenter. Omtrent like mange jenter som gutter har svart at dette ikke er viktig, og ca 80 % av alle respondenter fra skoleundersøkelsen har svart at det er litt viktig til svært viktig. Men kurven mellom litt viktig og svært viktig krysser hverandre for jenter og gutter. Flest jenter har svart at dette er litt viktig, mens flest gutter har svart at det er svært viktig. Det at målet skal være meningsfylt er også viktigere for gutter enn for jenter. Svært få jenter har svart at dette er svært viktig, mens over halvparten av guttene har svart at det er viktig eller svært viktig. Internett undersøkelsen bekrefter den samme tendensen, men både jenter og gutter synes dette er viktigere enn i skoleundersøkelsen.

For at man skal kunne identifisere seg med spillkarakteren ble en rekke kriterier valgt forut for spørreundersøkelsen. Disse skulle respondente sette karakter etter viktighet på. Her er en presentasjon av spillkarakteren viktigere for guttene enn for jentene. For spillkarakterens ansiktsuttrykk er det forholdsvis like tendenser i svarene til jenter og gutter. Spillkarakterens kroppspråk er klart viktigere for gutter enn for jenter. Det samme gjelder spillkarakterens utseende og klær. Tendensen er svært lik med tanke på om de kjenner karakteren fra før gjennom film eller liknende. Begge kjønn har veldig lav karakter til dette. En presentasjon av spillkarakterens bakgrunnshistorie ser ut til å være middels viktig for guttene, og litt mindre viktig for jentene. Klær, utseende, kroppspråk og ansiktsuttrykk regnes som de viktigste elementene for begge kjønn. Men ved en rangering er klær viktigst for jentene, så kommer utseende, og så ansiktsuttrykk. Ved en rangering hos guttene er utseende viktigst, så kommer kroppspråket og så klær.

Både jenter og gutter ønsker svært tydelig at det skal utvikles spill beregnet for begge kjønn, men dette er noe viktigere for jenter enn for gutter.

Fokus på sex i dataspill appellerer tydelig mer til gutter enn til jenter. Godt over halvparten av jentene synes dette er uinteressant, mens mer enn en av fire ikke liker dette i det hele tatt. Det er likevel en del av guttene som også

synes dette er uinteressant, og noe liker det ikke i det hele tatt. En av fire gutter finner det uinteressant, mens 14,7 % av guttene liker det ikke i det hele tatt.

## 4.2 Ekspertintervju

Renate jobbet fremt til januar 2005 i 5 år på Funcom, Norges største spillproduksjonsselskap. Hun var med på produksjonen av FMV'ene til Den Lengste Reisen og hun animerte de fleste av monstrene til Shadowlands, og Anarchy Online. I tillegg animerte hun noe karakteranimasjon, noe hun kaller Social Moves. Dette er animasjoner som f.eks. vink, gi en klem, danse osv. I tillegg hadde hun sin egen kleskolleksjon, Miir, med tilhørende undertøyskolleksjon. Renate kaller seg også en periodespiller. Hun spiller veldig mye spill, og kan sitte timevis og spille i flere uker.

Når Renate animerer er bakgrunnshistorien til karakteren veldig viktig. Hun ønsker å vite hvem karakteren er. Forskjellen på henne og guttene er at hun ikke glemmer bort modellen når hun animerer fordi hun ønsker å se hvem hun jobber med. Dette for å få riktige bevegelser til riktig type karakter. Renate mener gutter har en tendens til å animere mer feminine karakterer enn det hun selv gjør. Hun mener det er slik guttene ser jenter, sin personlige utgave av hvordan de mener en kvinne skal være. Det er forskjell på karakterene. F.eks. når en karakter står stille er det stor forskjell. Renates karakterer står med armene i siden, mens guttenes karakterer ofte har mer feminine posisjoner. Men Renate mener ikke at alle gutter animerer overfeminine karakterer. Hun mener en god animator lager troverdige karakterer, ikke Dollyer.



**Figur 20: Forskjell på idle posisjon. Renates versjon til venstre, og guttenes versjon til høyre**

I Anarchy Online kan man tilpasse spillkarakteren slik at den blir veldig unik. Man kan velge mellom mange forskjellige hoder og kropper. Man kan velge mellom attributtene tynn, tykk og medium, og høy, lav og medium. De som velger tynn karakter får små pupper, og velger de store pupper får de også store lår og rumpe. På den måten mangler de ekstreme karakterene med tynne kropper og store pupper. Dette er noe Funcom fikk veldig mye skryt av fra jenter. I tillegg mener Renate at personligheten er spesielt viktig når man er online. Der blir man kjent med hverandre, og besøker hverandre. Spillkarakteren representerer hvem du er. Det anses som viktig å gi spillerne mange måter å utvikle sin egen personlighet. Man bør kunne velge mellom masse forskjellige social moves. Det vil si flere forskjellige måter å vinke, klemme, vise fingeren osv, slik at man kan velge overganger mellom Dolly og Macho. Dersom jenter ønsker å bruke mannebevegelser mener Renate de må få lov til å velge det, og menn må få lov til å velge feminine bevegelser.

Renate mener klær er veldig viktig, og Funcom fikk mye forespørsler fra spillerne om å spesial lage klær. F eks en seileruniform eller en politiuniform. Dersom man f eks er homofil, mener Renate man må få vise det. Renate laget sitt eget klesmerke, Miir. Det er et sofistikert merke, som er veldig mye dyrere enn de andre. Hun laget vanlige klær, undertøy og badeklær både til menn og kvinner. Det skulle være sexy, men smakfullt. Renate opplevde noen protester, men flesteparten likte det. Det ble startet egne virtuelle butikker i



byene, og mange kjøpte klærne. Det kom noen klager på at det ikke var Miir butikker overalt fordi det var irriterende å måtte gå så langt for å kjøpe Miir klær, noe som betydde at det å kjøpe klær er viktig for spillerne.

For å få til en personlig spillkarakter mener Renate at bevegelsene er veldig viktige, sammen med kroppsformen, klærne og utseende. Spillkarakterens mål er også veldig viktig. Hun mener at Fable er et godt eksempel på et spill med gode karakterer fordi du kan velge om du ønsker å være ond eller god, og utseende forandrer seg etter handlingene dine. Samtidig som folkene i spillet også forandrer væremåten etter hva slags handlinger spillkarakteren har gjort.

Et godt spill etter Renates mening har god grafikk. I tillegg skal spillet være koselig, man skal få en god følelse inni seg når man spiller. Det skal være fine farger og effekter, og det skal ikke være mørkt og dystert. Renate mener at mørke og dystre spill er beregnet for gutter. Det skal være vakkert og pent å se på. Lyssettingen skal være pen, med mye farger. I tillegg har omslaget litt å si. Renate mener Sudeki er et bra spill, hvor de har bommet på omslaget. Det er der lettkledde damer som viser seg frem på omslaget, men så viser det seg at karakterene likevel er søte og har en fin personlighet. Renate har anbefalt spillet til venninner, men de fleste har nektet å spille det fordi det spilles for mye på sex på omslaget.

Renate ønsker at spill har troverdige karakterer som ser ut som vanlige mennesker, med naturlige kropp. I tillegg har historien i spillet mye å si. Det skal helst være en historie som prøver å lære deg noe. Det er viktig å kunne forme karakterene som man vil, med mulighet til å velge kroppsfigur, øyefarge, hårfarge, hårlengde, ansiktsform, og fregner eller ikke fregner. Det skal være mange karaktertrekk å velge mellom. I tillegg skal det være realistiske valg, både for kvinner og menn. Alle ikke-spillende karakterer bør ha kunstig intelligens, slik at de kan reagere i forhold til hva man sier og gjør. Følgende på oppførselen bør ha en betydning. Renate synes det er viktig å måtte tenke litt, og få handle og at spillkarakteren blir flinkere etterhvert. Renate velger alltid jentekarakterer, og synes det er litt viktig å kunne identifisere seg med spillkarakteren. Men hun mener dette er veldig viktig i online spill fordi da skal spillkarakteren presentere spilleren og fremstilles som spilleren selv. Hun synes det er mindre viktig å vite spillkarakterens bakgrunnshistorie før hun starter å spille. Hun synes dette til tider kan være kjedelig, men dersom historien i spillet er viktig kan det likevel ha betydning. Hun mener at spillkarakteren alltid må ha en god personlighet, og det er svært viktig at spillkarakteren skal ha et mål gjennom spillet. Det er også viktig

at dette målet er meningsfylt. Spillet omslag anser Renate som ikke viktig fordi hun aldri kjøper på impuls. Spill er dyrt, og hun sjekker derfor alltid hva andre har skrevet om spillet før hun kjøper det. Men dersom Renate skulle kjøpt spill på impuls ville hun ansett det som svært viktig. I tillegg mener Renate at spill bør være beregnet for både jenter og gutter. Dette fordi hun tenker på rosa og Barbie dersom spillet skulle være for kun jenter, og dette ville hun aldri prøvd. Og guttespill mener hun er mørke og dystre fordi hun mener spillprodusentene ser på gutter som den største kjøpegruppen. Mørke og dystre spill kjøper hun ikke.

### 4.3 Fokusgrupper

Dette delkapittelet omhandler resultater fra fokusgruppene. Uttalelser om hva slag preferanser jentene og gutter har, gjelder i dette kapittelet kun de som deltok i undersøkelsen, og anses ikke nødvendigvis som et faktum for alle jenter eller alle gutter. En videre diskusjon av resultater forekommer i kapittel 5.

#### 4.3.1 Fokusgruppe en

Jentene i fokusgruppe en var delt opp i to forskjellige grupper, over to forskjellige dager. I dette underkapittelet vil disse jentene omtales som en enhet, men der det er nødvendig vil det fremkomme forskjeller mellom de forskjellige gruppene. Før jentene startet med å spille svarte de på spørreskjemaet, og hadde deretter en liten diskusjon om spill. Alle spillerne spiller enten Sims, Singstar eller småspill på nettet. To av jentene spiller litt hver dag, mens to spiller ukentlig, og tre spiller sjelden. De spiller mest pc spill, og litt playstation.

Jentene svarte først på spørreskjemaet. De fikk lov til å krysse av på så mange spørsmål de ønsket, for å se om noen ville svart annerledes om de fikk lov til det. Samtlige valgte både multi player og single player, i tillegg til sammen med andre og alene på spørsmålene om hvordan de helst spiller. Ellers valgte samtlige rollespill, og skrev Sims ved siden av spørsmålet om hva slags type spill de spiller. En jente valgte i tillegg eventyrspill. Alle jentene svarte viktig på om det er viktig at spillkarakteren har et mål gjennom spillet, mens alle svarte litt viktig på om målet må være meningsfylt. I tillegg svarte alle dette har ingen betydning på spørsmålet om de liker det når spillkarakteren har minimalt med klær, er sexy og spiller mye på sex. Samtlige jenter satte i tillegg karakterer fra tre til fem på spørsmålene hvor de skulle gi karakter på hva som er viktig for at de skal kunne identifisere seg med spillkarakteren. Unntaket er

spørsmålet om du kjenner karakteren fra før gjennom film eller liknende. Dette fikk karakterer fra tre til en. Det som er viktigst er ansiktsuttrykk, utseende og klær. Kroppsspråket ser ut til å ha noe mindre å bety, men er likevel viktig. Det er mer individuelt hvor viktig dette er. To gav det karakter 5, mens tre gav kroppsspråket karakter 4, mens de siste to gav det karakter 3. Presentasjonen av spillkarakterens bakgrunn har en middels betydning. To personer gav det karakteren 4, mens resten gav det karakteren 3.

Spillerne ble spurt om hva slags spill de spiller, og hvordan de ønsker at spillene skal være. Hovedinntrykket er at jentene ikke spiller spill fra filmer. Grunnen til dette er at de kjenner handlingen, og vet hvordan spillet ender. Det blir dermed ikke interessant å spille det. Jentene liker heller ikke spill med mange monstre. De liker ikke å krige, fordi de synes det er teit, og de ønsker ikke å bli redd når de spiller. Jentene ønsker å kose seg mens de spiller. Dersom de blir skremt blir de anspente, og stresset, noe de ikke liker. De synes heller ikke det er noe gøy når de ikke får det til. De kan gjerne sloss, men ser ikke vitsen i å skyte. Grunnen til at de ikke liker å skyte er at da rekker de aldri å se motstanderen. De liker ikke å skyte en person som bare faller sammen uten at de rekker å få et inntrykk av han. Det synes de er for upersonlig. De synes heller ikke noe om blod og gørr. De fleste av jentene synes det er teit. I tillegg skulle det være lyse, fine farger på spillet. Dersom spillet er mørkt anser de spillet som et guttespill. Det er viktig for samtlige spillere at de kan velge mellom flere spillkarakterer. De liker best når spillkarakteren er på deres egen alder. De synes ikke noe om puppekarakterer, fordi de synes det er teit. Det er her verdt å merke seg at samtlige hadde satt dette har ingen betydning på spørsmålet om fokus på sex i spørreskjemaet.



**Figur 21:** Bilde av den valgte spillkarakteren i Sudeki til venstre, og Sudekis omslag til høyre

På spørsmål om hva de synes om omslaget til Sudeki var det første svaret: Jeg tenker på pupper når jeg ser det. Dette var alle jentene helt enig i. Jentene synes den kvinnelige spillkarakteren i Sudeki er mye søtere i spillet enn den er på omslaget. Men de liker ikke rumpen. Den er for fremtredende, og de liker ikke åpningen i klærne. De synes stemmen var søt, men synes hun beveger seg for jentete. Den ene jentegruppen prøvde å etterlikne spillkarakteren, og jentene løp frem og tilbake i rommet med armene og bena i alle retninger. Figur 21 viser bilde av den aktuelle spillkarakteren.

Da jentene skulle spille valgte de spillene de ønsket å spille selv. En ting som er verdt å merke seg er at til tross for at jentene hadde tilgang til to pc-er var det ingen som ønsket å gå inn på naborommet for å spille der. De fokuserte på spillkonsollene, og ønsket ikke å forlate gruppen, selv om dette førte til at en eller to personer ble sittende å observere de andre når de spilte.

Ved å se på omslaget til Syberia II ble spillet raskt plukket ut som et spill de ønsket å prøve. Da de prøvde spillet svarte de fort at spillkarakteren virker kjedelig, men de kunne ikke forklare hvorfor hun virket kjedelig, noe som er interessant ettersom spillkarakteren skiller seg ut blant mange av de andre spillene i samlingen, da den er ordentlig påkledd og det fokuseres ikke på sex. Figur 22 viser bilde av spillkarakteren. Spillet ble aldri spilt lenge. De synes

det var vanskelig å finne ut hva de egentlig skulle gjøre. Dessuten var det mye video for å få en fin grafikk, og dermed også mye venting.



**Figur 22:** Omslaget til Syberia II til venstre, og screenshots av spillkarakteren til høyre, og i midten

Soul Calibur II var det eneste spillet som fungerte som et to-spiller spill i samlingen, og var et av de første spillene som ble prøvd. Det var mye støy rundt spillet, mye latter og mye skriking, og virket tilsynelatende som det spillet de hadde det mest morsomt med. Men det ble ikke spilt like lenge som for eksempel Fable. De eksperimenterte mye med å velge spillkarakterer. I starten valgte de bare jentekarakterer, men etter hvert ble også guttekarakterene valgt. Det virket som om de var mest interessert i karakterene de synes var søte, og som ikke oppførtes seg provoserende. Spesielt godt likt var en karakter som kom med morsomme kommentarer, og som bare virket snill.

Tre av spillene ble aldri prøvd. Dette gjelder Star Wars Knights, Enclave og Broken Sword, The Sleeping Dragon. På spørsmål på hvorfor var svaret at de liker ikke Star Wars, Enclave er et guttespill, og Broken Sword, The Sleeping Dragon virker kjedelig så det gadd de ikke prøve.

En veldig interessant observasjon er at samtlige jenter hadde store problemer med engelsken på de mest karakterdrevne spillene. Dette gjelder spesielt Jade Empire og Fable. Jade Empire har mye dialog, og dette synes å være det vanskeligste spillet, og ble ikke spilt så lenge. Det ble fortalt at i utgangspunktet gjorde de ikke noe galt dersom de svarte feil, men motspilleren kunne oppleve at de svarer på en frekk måte. De forklarte da at de ønsker ikke å svare frekt, men ønsker å være hyggelig. Dette til tross for at de spilte mot non-playing spillkarakterer.

Selv om Fable var vanskelig å forstå var dette en klar favoritt hos samtlige jenter. Hver spiller laget sin egen historie, og gjorde som de ønsket selv. Dette gjorde at jentene ofte la fra seg spillet de holdt på med for å samles rundt Fable. De var spesielt engasjerte når de kjøpte nye ting, og forandret på hår og utseende. Ved et tilfelle møtte spilleren en mann som hadde en datter, som skulle giftes bort. Men for å kunne gifte seg med datteren måtte spillkarakteren forandre på utseendet sitt. Gang etter gang ble spilleren sendt til nærmeste frisør for å fikse på håret, og å anlegge bart. Spilleren opplevde at motspillerne lo av spillkarakteren fordi han så rar ut, men det var viktigere å få seg kone. Da det viste seg at mannen spilleren hadde møtt ikke hadde en datter, og det hele bare var lureri løp spilleren direkte til frisøren igjen for å kjøpe en bedre frisyre, og fjerne barten. Det som er interessant her er at det var viktigere for spilleren at de likte frisyren selv enn hvordan de andre spillkarakterene så på dem. Spilleren valgte en frisyre som gav minuspoeng på om spillkarakteren ble ansett som vakker eller ikke, selv om de prøvde å få jentene til å forelske seg i spillkarakteren. Under utvelgelsen av frisyre var de andre jentene svært engasjerte, og synes dette var veldig morsomt.

I Fable kan spilleren selv velge om han vil være snill eller ond. Hele veien samler spilleren onde og gode poeng etter hvordan spillkarakteren oppfører seg. Utseende forandrer seg etter hva slags poeng de har. En svært ond handling kunne gi stygge arr i ansiktet, mens snille handlinger gjorde spillkarakteren vakrere. I tillegg har motspillerne kunstig intelligens og reagerer på hva slags person spillkarakteren er. Spillerne var svært opptatt av at de bare skulle samle snille poeng, og ble svært lei seg dersom de ved en feiltakelse utførte en ond handling, noe som skjedde fra tid til annen på grunn av språkproblemer. Ved et tilfelle valgte spilleren et oppdrag om å hjelpe bandittene med å ta gården til en bonde. Dette skyldes språkproblemer og var ikke ønskelig hos spilleren. Spilleren avsluttet derfor spillet, og neste spiller fikk prøve seg.

Jentene var veldig opptatt av hvordan de andre karakterene så på dem. Det var for eksempel lett å snuble i hønene som gikk fritt rundt i Fable. Dette førte til at de andre spillkarakterene mobbet spillkarakteren som Chicken Chaser. Hver gang en ny spiller fikk prøve seg satt de andre jentene rundt og nærmest ropte at de skulle passe seg for hønene hver gang de løp forbi dem.

Jentene kommenterte ofte at de ikke så ikke vitsen i å krige. I Sudeki var det for eksempel mye slossing, og mindre muligheter for å gå på oppdagelsesferd. Dette ble fort kjedelig, og det endte med at spillkontrolleren ble gitt bort for at andre skulle sloss ferdig. Det var svært tydelig at med en gang det kom et monster som ble for stort eller vanskelig å komme forbi gav jentene opp,

og andre fikk prøve seg. Ved noen tilfeller var det så vanskelig at jentene ba andre om å utføre de vanskelige handlingene, slik at de kunne spille videre.

Da jentene var ferdig med å spille gikk de over spørreskjemaet på nytt. To av jentene gjorde ingen forandringer. Det var også de to jentene som tilsynelatende hadde prøvd flest spill, og som svarte at de spiller mest. Resten gjorde noen små forandringer. Det ble ikke gjort noen forandringer på den delen hvor de skulle gi karakterer fra fem til en. På spørsmålet om hva de helst velger av jente og guttekarakterer flyttet en av jentene krysset fra alltid jente, til som oftest jente. To av jentene flyttet krysset fra det har ingen betydning til som oftest jente. I tillegg forandret hele tre av jentene på spørsmålet om de ønsker en ond eller god spillkarakter. De flyttet svaret fra dette har ingen betydning til spillkarakteren må ha en god personlighet.

Samtlige svarte at de kom til å spille mer etter dette eksperimentet, noe de var svært overbevist om. Tilbakemeldingene var at de hadde hatt en veldig morsom kveld. Dette gjaldt spesielt den første gruppen, da det var de som hadde mulighet til å være til stede lengst.

#### **4.3.2 En oversikt over fokusgruppe to**

For å kunne se mer tydelige forskjeller mellom jenter og gutter er det viktig å få innspill fra begge kjønn. Derfor måtte det opprettes flere fokusgrupper. En ungdomsskole klasse er grunnlaget for den andre fokusgruppen. Fem og fem skoleelever ble satt sammen i grupper, med kun et kjønn representert i hver gruppe. Skoleklassen hadde ikke vært med i spørreundersøkelsen. I følge klassestyreren var dette en klasse som spilte mye dataspill, og hun mente skoleklassen hadde grunnlaget til å kunne bidra med mye, og hadde interesser for spill. Følgende spørsmål ble diskutert:

- Hvor viktig er spillkarakterens personlighet i et spill?
- Hvor viktig er spillkarakterens bakgrunnshistorie, utseende, klær, kroppsspråk og ansiktsuttrykk?
- Hva er det viktig å kunne velge selv i forbindelse med spillkarakteren?
- Kan det være et problem å forstå engelsken i enkelte spill?
- Hvordan skal et spill være om det skal oppfattes som et bra spill?

Seks forskjellige spill ble plukket ut på forhånd, og de skulle diskutere hvilket

inntrykk de hadde av spillet ut fra omslaget, eller ut fra om de hadde prøvd det selv. Dette for å få en oversikt over hvilke spill som ble ansett som mest populære, og for å sette i gang en diskusjon.



Figur 23: Oversikt over omslaget til de forskjellige spillene som ble plukket ut som diskusjonsgrunnlag

#### 4.3.3 Jentene i fokusgruppe to

I diskusjonen av noen temaer var det noen uenigheter blant jentene, mens i andre temaer var det stor enighet. Jentene var enige i at de ønsker å kunne velge mellom flere forskjellige spillkarakterer, og at det er viktig med et bredt utvalg karakterer. De mener at en av tingene de liker i Sims er at man selv kan velge egenskaper som hva man er redd for, hva slags ønsker man har, og at det er mulig å følge utviklingen gjennom livet til de forskjellige karakterene. De mener også at det er viktig å kunne velge egenskapene selv, og at de liker å velge mellom forskjellige spillkarakterer som har forskjellige egenskaper. I tillegg var de helt enige i at spillkarakterene ikke skal være stygge, men være pene å se på. De reagerer også på slim og gørr, og synes det er helt unødvendig.



Jentene synes det er ønskelig å kunne velge klær og hårfrisyrer selv, men ikke alle synes det er like viktig. I tillegg ønsker de å velge kvinnelige spillkarakterer, men ikke alle var like klare på det. Angående bakgrunnsinformasjon til spillkarakteren var det noen som mente det er viktig dersom det er et historiedrevet spill, og hvis det er viktig for spillet. Mens andre synes det er kjedelig med for masse prating.

Jentene så ut til å oppleve noen problemer med engelsken. Jentene ønsker at det skal utvikles spill på norsk, og de synes det er viktig med tekst. En av jentene sa hun ikke opplevde problemer med engelsken, men at teksten var veldig viktig. Dette fordi det var lettere å spørre eller slå opp hvis det var viktig informasjon.

På spørsmål om hva som skulle til for å få til et bra spill var det stor enighet i at grafikk og lyd er svært viktig. I tillegg skal det være morsomt å spille, og det skal være morsomme spillkarakterer. Noen synes det er gøy å sloss, mens andre ikke synes det er gøy.

Ved diskusjon av omslagene til spillene plukket de ut Fable og Syberia II som de spillene de ville valgt å spille. Her hadde noen av jentene spilt Fable før, og det kan hende at dette var med på å påvirke valget. Ved diskusjon av spillkarakteren til Syberia II karakteriserte de henne som smart, men trist. I tillegg plukket også et par av jentene ut Socom II, selv om dette fort ble karakterisert som et guttespill.

Ved diskusjon av Sudeki tenkte de fort på pupper, men hadde ikke problemer med dette selv. Men det de synes var ille, er at hvis spillet hadde vært beregnet på folk som var yngre enn dem selv, mente de at dette var svært ille. Dette fordi yngre folk kunne bli påvirket av det, og fort kunne begynne å tro at ting skal være slik.

Ved diskusjon av Doom 3 var de svært enige i at det spillet ønsket de ikke å spille. Dette fordi det var tydelig at det er masse blod og gørr, og ekle ting. Og da synes de ikke det er gøy å spille.

På spørsmål om de liker å spille multi player, eller single player, eller sammen med andre eller alene forklarte jentene at for å spille multi player må man ofte lære seg å bli kjent med spillet på forhånd, og bruke mye tid på det. Ettersom de ikke spiller dataspill ofte, blir det derfor ikke til at de spiller multi player, fordi de ofte har mange hobbyer ved siden av. Når de er sammen med andre ønsker de å være sosiale, men det hender at de spiller med aktive spill som f

eks Singstar og dansespill. Jentene spiller gjerne spill når de kjeder seg, eller ikke har annet å gjøre. Det blir derfor ofte til at det spiller mindre spill som ikke tar så lang tid å spille.

Barbie Fashion Designer var det tydelig at de ikke likte. Men noen av jentene mente at hvis man hadde byttet ut de rosa fargene, og byttet ut Barbie med en annen spillkarakter kunne det hende de ville spilt det. Andre var igjen uenige i det fordi dette er et spill som er beregnet for barn, og at de derfor ikke ville spilt det uansett.

### 4.3.4 Guttene i fokusgruppe to

Den første guttegruppen mente at de ikke ønsket å bruke tid på spillkarakteren før de hadde spilt litt. De ønsket å komme så fort som mulig inn i spillet, og ønsket heller å gå tilbake for å bygge opp spillkarakteren. Den andre guttegruppen var uenig i det, og mente at de ønsket å bruke god tid på å bygge opp spillkarakteren før de starter spillet. Dette fordi spillkarakteren presenterer dem selv, og at det å bruke tid på den tidlig er viktig. Noen mente videre at de ikke ønsket å bruke tid på karakteren, men bare ønsker å spille.

For guttene er det viktig at spillkarakteren er kul, og enkelte velger ofte den spillkarakteren de synes er styggest. De synes det er viktigere å kunne velge mellom flere forskjellige egenskaper, og bygge opp spillkarakteren fra bunnen av, enn å kunne velge mellom flere forskjellige karakterer. I tillegg ønsker de å lage sin egen historie fremfor å få servert en allerede eksisterende historie. Å få servert bakgrunnsinformasjon er bare interessant dersom de får informasjon som gjør at de blir flinkere til å spille. Ellers synes de bakgrunnsinformasjon er kjedelig. Det var noen uenigheter i hvor viktig klær er. Noen mener at klær var veldig viktig, og at klærne skulle være kule, mens andre ikke synes det er viktig i det hele tatt. De synes det er viktig å kunne tilpasse kreftene til spillkarakteren, og synes det er positivt når de kan velge mellom flere forskjellige krefter, og har mulighet til å bli sterkere utover i spillet. De fleste ønsker naturlige spillkarakterer, og at det er bedre enn overdimensjonerte superheroiske karakterer.

Guttene sier at de liker å spille online fordi da kan de konkurrere med andre. De liker også å slå seg sammen i LAN, fordi de liker bedre å spille ansikt til ansikt med spillere de kjenner. Slike anledninger gjør også at de får en anledning til å dele forskjellige filer, som f.eks. filmer og musikk.

Guttene opplever ikke problemer med engelsken i dataspill. Men samtidig

blir det sagt at de gjerne hopper over prating og tekst, med mindre de mottar informasjon som er viktig for å kunne bli bedre til å spille.

Guttene vil gjerne at spillet de spiller skal være vanskelig, og at de må konsentrere seg når de spiller. I tillegg er grafikk og lyd viktig.

Under diskusjonen av de forskjellige omslagene ble Socom II og Doom 3 plukket ut som de spillene de ønsker å spille. Dette fordi det virket interessante, og de liker strategi og skytespill.

De fleste synes Sudeki og Syberia II virket kjedelige. Fable var det noen som allerede hadde spilt, og det fikk veldig positiv omtale. Dette gjorde nok at de som ikke hadde spilt spillet før ikke diskuterte dette spillet.

Guttene spiller sjelden spill fra filmer da det blir for mye historiefortelling de allerede kjenner til. De ønsker heller å se filmen.

Barbie Fashion Designer ble ikke diskutert.

#### **4.3.5 Oppsummering av funn fra fokusgruppene**

Dette delkapittelet beskriver en oppsummering av observasjoner og funn fra fokusgruppene. Uttalelser om jenter og gutter i dette delkapittelet omhandler kun de som har deltatt i fokusgruppene. En videre diskusjon av resultatene forekommer i kapittel 5.

Jentene i fokusgruppene liker ikke spill med mange monstre, og liker ikke blod, slim og gørr. De ønsker å kose seg når de spiller, og ønsker ikke å bli anspent. De liker heller ikke å skyte fordi de aldri rekker å få et inntrykk av hvem de skyter på. Noen sa at de likevel kan sloss, da dette ikke blir like upersonlig, men ikke alle var enige i dette. De synes også det er viktig å kunne velge mellom flere forskjellige spillkarakterer, og noen jenter svarte at de liker best karakterene som er på deres egen alder. De ønsker at de forskjellige spillkarakterene også skal ha forskjellige egenskaper, ikke bare forskjellig utseende. Noen av jentene ønsker bare å spille kvinnelige karakterer, mens andre ikke var like klare på det. Den første fokusgruppen kunne i noen tilfeller velge mellom flere forskjellige spillkarakterer, og da ble de fleste spillkarakterene utforsket. Kvinnelige spillkarakterer ble plukket ut først, og de likte best de spillkarakterene de synes var søte og som de ikke synes oppførte seg provoserende.

Til tross for at jentene i første fokusgruppe svarte på spørreskjemaet at de ikke bryr seg om fokus på sexfokusering i dataspill, sier jentene i begge fokusgruppene at de ikke liker spillkarakterer med mye pupper. Grunnen til dette er at det er teit, og noen mente at yngre folk kunne bli påvirket av dem, men at de ikke blir påvirket selv. Jentene i første fokusgruppe reagerte også på en av spillkarakterene som de synes beveget seg overfeminint, og som de synes viste for mye rumpe. De synes likevel hun var søt, og likte spesielt stemmen.

Jentene i første fokusgruppe ønsket ikke å gå til naborommet for å spille på de ledige maskinene der, men ville heller være sammen med de andre til tross for at de måtte vente på en ledig spillkonsoll. I tillegg virket det som om de hadde det veldig gøy når de fikk spille sammen.

På spørsmål om jenter liker å spille multi player, eller single player, eller sammen med andre eller alene forklarte jentene at for å spille multi player må man ofte lære seg å bli kjent med spillet på forhånd, og bruke mye tid på det. Ettersom de ikke spiller dataspill ofte, blir det derfor ikke til at de spiller multi player, fordi de ofte har mange hobbyer ved siden av. Når de er sammen med andre ønsker de å være sosiale, men det hender at de spiller med aktive spill som f.eks. Singstar og dansespill. Jentene spiller gjerne spill når de kjeder seg, eller ikke har annet å gjøre. Det blir derfor ofte til at de spiller mindre spill som ikke tar så lang tid å spille. Guttene derimot ønsker å spille online og liker spesielt å slå seg sammen i LAN for å spille. Dette fordi de liker å konkurrere og liker det bedre når de sitter ansikt til ansikt med andre spillere.

Guttene opplever ikke problemer med engelsken, mens jentene opplever ofte at de har problemer, og at dette ofte går i veien for spillet. Flere av jentene ønsker at spillet skal tekstes eller ha norsk tale. Guttene svarte forøvrig at de ikke bryr seg så mye om hva karakterene sier, og at det ikke er nødvendig å høre etter på annet enn det som gjør dem flinkere i spillet.

Jentene synes bakgrunnshistorien til spillkarakteren er viktig dersom spillet er historiedrevet, men ikke ellers. Andre mener at det blir for mye prating, noe som også guttene er veldig enige i. Guttene forklarte at de heller vil bruke tid på å bygge opp spillkarakterens personlighet selv. Det er litt delte meninger mellom guttene om de ønsker å spille med en gang, og så bruke tid på karakteren, eller om de ønsker å bruke tid på spillkarakteren på forhånd. Guttene var enige i at det er positivt at man kan tilpasse kreftene til spillkarakteren, og får mulighet til å bli sterkere utover i spillet. De fleste av guttene ønsker naturlige spillkarakterer, og at dette er bedre enn overdimensjonerte spillkarakterer.

Jentene svarte at grunnen til at de liker Sims er fordi det er mulig å følge utviklingen gjennom livet til de forskjellige spillkarakterene, og på den måten skape egne historier. De synes det er viktig å velge egenskapene til karakteren selv, og en av tingene de liker med Sims er at man kan velge egenskaper som hva man er redd for og hva slags ønsker man har.

Jentene i første fokusgruppe var veldig opptatt av å være hyggelig, og å være snill og å hjelpe andre non playing karakterer. De var også opptatt av spillkarakterens utseende, og var mer opptatt av sin egen oppfatning av hva som er pent enn hva de andre non playing spillkarakterene synes om karakterens utseende. Jentene i begge fokusgrupper virket opptatt av hverdagslige ting som å få seg kjæreste, kjøpe klær og utseende, men det var noen delte meninger på hvor viktig utseende er. Generelt mener de fleste jentene at spillkarakterene ikke skal være stygge, men gjerne pene eller morsomme. Guttene mener at spillkarakterene skal se kule ut, mens andre ikke bryr seg om utseendet i det hele tatt. Noen gutter virket veldig opptatt av at klærne, mens andre ikke synes det er viktig.

Jentene i fokusgruppene spiller ikke spill fra filmer fordi dette er kjedelig, da de allerede kjenner handlingen, og vet hvordan spillet ender. Guttene spiller ikke film fra filmer fordi det blir for mye historiefortelling de allerede kjenner, de ville gjerne ha litt mer action.

Enkelte spill ble av jentene kategorisert som guttespill, fordi de så mørke og dystre ut. Enkelte skytespill ble også kategorisert som guttespill.

Dersom ting ble for vanskelig for jentene i første fokusgruppe gav de fort opp, og gav fra seg kontrollen, slik at de slapp å gjøre den vanskelige delen. Guttene sier at de ønsker at de vil at spillet de spiller skal være vanskelig, og at de må konsentrere seg når de spiller.

Da guttene og jentene skulle velge ut hvilke spill de ville spille ut fra omslagene svarte guttene og jentene forskjellig. Flere av guttene mener at de spillene jentene plukket ut virker kjedelige, og spillene guttene valgte ut virket mindre tiltalende til jentene. Doom 3 var det svært delte meninger om blant jentene og guttene. Jentene mente det så ekkelt og blodig ut, og derfor ikke tiltalende, mens guttene synes det så spennende ut. Syberia II som jentene så ut til å like, synes guttene at så veldig kjedelige ut. Og Sudeki som det var litt delte meninger om blant jentene synes guttene at også så kjedelig ut. Både gutter og jenter så ut til å like Fable, men dette kan være påvirket av at flere av både jentene og guttene hadde spilt dette før.

Både guttene og jentene i fokusgruppene synes det er viktig med bra grafikk og bra lyd.

Etter at jentene hadde fått prøve litt andre spill enn det de var vant med fra før, ble de klarere i sine valg, og flyttet på endel av svarene i forhold til det de hadde svart før de hadde fått spille. I tillegg var de klare på at de ønsket å spille mer spill, fordi de hadde prøvd andre typer spill enn det de vanligvis spilte.

## 5 Diskusjon av resultater

Dette kapittelet omhandler en diskusjon av resultatene fra litteraturundersøkelsen, spørreundersøkelsen, ekspertintervjuet og fokusgruppene.

Denne rapporten omhandler forskjeller mellom jenter og gutter ved preferanser til dataspill. Det er viktig at man ikke faller i stereotypiske feller, og antar at resultatene forteller noe om alle jenter eller alle gutter. Dersom man skal designe dataspill bør målet være å designe det for flere (Flanagan 2004; Hayes 2005), med tanke på at jenter er forskjellige, og gutter er forskjellige, på samme måten som enhver annen kategori mennesker.

### 5.1 Bruk av datamaskin

I følge spørreundersøkelsen har jenter og gutter lik tilgang til datamaskin. 98,7 % av jentene og 96 % av guttene sier de har tilgang til datamaskin hjemme. Dersom vi skal sammenlikne disse funnene med Vestbys undersøkelse fra 1998 (Vestby 1998), hvor 86 % av jentene og 83 % av guttene svarte at de hadde tilgang til datamaskin hjemme, ser vi at forholdet mellom gutter og jenter er likt som den gang. Men ungdom som har tilgang til datamaskin har økt, og nesten alle har nå fått tilgang. Denne undersøkelsen ble gjort i en mindre by, Vestbys tall kommer fra storbyer, og tallene den gang var mindre i småbyer og tettsteder. Vestbys undersøkelse tok ikke hensyn om man anså datamaskinen som sin egen, og hadde på den måten en svakhet. Dette prosjektet har tatt hensyn til det, og nå ser vi at flere gutter enn jenter anser datamaskinen som sin egen, mens flere jenter enn gutter sier de bruker familiens datamaskin.

Datamaskiner har generelt blitt brukt mer av gutter enn av jenter, og man anser dem for å være mer beregnet for gutter enn for jenter uttalte Wilder, Macki og Cooper i 1985 (Wilder, Macki, Cooper 1985). Funn fra statistisk sentralbyrå bekrefter at dette fremdeles er gyldig og at menn fremdeles bruker datamaskin mer enn kvinner, men kvinner og menn bruker pc like mye på jobb (Rønning, Sølvberg, Tønseth 2005). Denne undersøkelsen viser at jenter og gutter bruker datamaskin omtrent like hyppig, men gutter bruker datamaskin lengre daglig enn det jenter gjør. Forøvrig viste signifikansen ved bruk av t-tester at svarene på hyppighet av bruken av datamaskin ikke er tilfredstillende, og at svarene skyldes tilfeldigheter eller ikke hadde sammenheng med hvilket kjønn det er som svarte.

## 5.2 Bruk og valg av dataspill

Gutter spiller mer dataspill enn jenter, og de spiller mer regelmessig. Også de kvalitative undersøkelsene bekrefter dette. I følge fokusgruppene mener de involverte at jenter som spiller dataspill gjerne har flere hobbyer ved siden av interessene for dataspill, mens mange gutter gjerne har dataspill som eneste interesse. I følge SSB (SSB 2000) bruker 46 % gutter, og 21 % jenter mellom 13 og 15 år tid på dataspill. Denne undersøkelsen viser at 10,7 % jenter og 5,3 % gutter sier at de aldri spiller dataspill. Dette vil si at forholdet mellom jenter og gutter er forholdsvis jevnt med tanke på om de i det hele tatt spiller. I undersøkelsen til SSB ble det ikke utdypet hva som menes med å bruke tid til dataspill. Denne undersøkelsen viser at 8 % jenter spiller dataspill daglig, mens 48 % av guttene spiller spill daglig. Og 24 % jenter og 70,7 % gutter spiller dataspill daglig eller ukentlig. Det er forandringer i forholdet på hvor mye jenter eller gutter spiller dataspill sammenliknet med SSBs undersøkelse i 2000. Dette vil si at gutter spiller mer dataspill nå, mens det ser mer usikkert ut om jenter spiller mer eller mindre enn i 2000 med tanke på at resultatet den gang ikke var avgrenset på samme måte som denne undersøkelsen. Men i følge undersøkelsen til Nova (Torgersen 2004) spiller 4 % gutter og 30 % jenter på ungdomsskolen aldri dataspill, mens denne undersøkelsen tilsier at 5,3 % gutter og 10,7 % jenter aldri spiller dataspill. Dette kan skyldes at svaralternativene til Novas undersøkelse kan ha sett anderledes ut, eller andre forhold som kan være forskjellig i forhold til utvalget respondenter. Men mye tyder på at flere jenter spiller dataspill nå enn i 2004, mens det er mindre forskjell hos guttene.

Flere gutter enn jenter svarer at de bruker datamaskin mye daglig. Denne forskjellen gjenspeiler seg i at guttene spiller oftere. Ved t-test viser også at bruk av datamaskin er meget signifikant i forhold til spillfrekvensen ( $p < 0,01$ ) Men det er grunn til å tro at jenter bruker datamaskinen til andre ting enn spill, ettersom jentene svarer at de bruker datamaskin like ofte som guttene, selv om de ikke bruker datamaskinen like lenge. Spørreundersøkelsen i dette prosjektet har ikke tatt høyde for å finne ut hva slags andre aktiviteter datamaskinen er brukt til. Men mye tyder på at jenter bruker datamaskin mer til kommunikasjon enn gutter (Vestby 1998; Kristiansen 2004).

Det nettbaserte spørreskjemaet og det papirbaserte skiller seg noe med tanke på hva slags spill folk spiller. På det nettbaserte spørreskjemaet var det ikke mulig å krysse av på mer enn et valg. Det var meningen at man bare kunne krysse på et valg på det papirbaserte også, men 13,3 % av jentene og 33,3 % av guttene valgte mer enn et kryss. Spørsmålet var formulert på en slik måte at



det ble hentydet om at de bare skulle velge et valg, men det ble ikke spesifisert i klartekst. Dette gjør at dataene kunne vært annerledes dersom alle hadde forstått dette, eller alle hadde fått velge flere kryss. Dette gir god nok grunn til å mistenke at tallene ikke er helt nøyaktige. En annen faktor er at flere av jentene krysset av på annet, men skrev Sims ved siden av spørsmålet. Det ble på forhånd vurdert å legge inn Sims som en egen kategori, men Sims er ikke en egen kategori og kategoriseres som et rollespill. Det ble derfor ikke laget en egen kategori for Sims. Dette kan ha vært en feiltakelse. Jentene som hadde skrevet Sims ved siden av annet ble omplassert til kategorien rollespill. Men det er grunn til å mistenke at det kan være flere som skulle vært omplassert fra annet til rollespill. Det er også mulig at grunnen til at de skrev Sims var fordi de egentlig ikke visste hvilken kategori spillet har, og at de som valgte annet uten å skrive noe ved siden av visste at de hadde valgt riktig kategori. I tillegg finnes det en annen svakhet ved denne undersøkelsen, og det er at spillkategorier som ikke regnes som karakterdrevne, som f.eks. bilspill ikke ble tatt med i spørreskjemaet. Forøvrig var det en ekstra linje ved siden av annet, og det var meningen at respondentene skulle skrive hva slags spill de spiller der, men dette feltet ble lite brukt. Resultater rundt hva slags spill jenter og gutter spiller i denne undersøkelsen er derfor ikke helt nøyaktige.

Likevel er det en tydelig forskjell i hva slags spill jenter og gutter spiller. Gutter har en tendens til å svare at de spiller action pregete spill som skytespill og strategispill. Dette er spill som stort sett har liten historiefortelling, og involverer mindre grad av prating. Jentene har en tendens til å velge spill som eventyrspill og rollespill, som ofte har større grad av historiefortelling og som ofte involverer mer prat. Svært få jenter valgte skytespill som er det mest populære spillet hos guttene. Jentene i fokusgruppene forklarer dette med at de ikke ser vitsen i å skyte, og at de synes det blir for upersonlig å skyte en person de ikke rekker å bli kjent med eller å få noe inntrykk av. Dersom de må sloss synes de dette er mye bedre da de på den måten får et større inntrykk av personen de sloss med. Men ikke alle jentene liker å sloss, og noen av jentene i første fokusgruppe kommenterte ofte mens de spilte at de ikke så vitsen. Dette er ikke nye funn da flere mener at fokus på vold ikke appellerer til kvinner (Bryce 2002; Greenfield 1986; Ray 2004). I tillegg mener Hayes (Hayes 2005) at seksualisert representasjonen av kvinner i spill sammen med mye voldelig innhold ikke appellerer til kvinner det heller. Likevel mener noen jenter at noe form for action, vold og slossing bør være til stede i et godt dataspill (Flanigan 2004).

Kategorien annet var også veldig stor hos jentene, men den minste hos guttene. En mulig forklaring er beskrevet lenger opp i dette delkapittelet,

men en annen grunn kan være at jentene i fokusgruppene sier de liker å spille Singstar, dansespill, og flere kortere, tilfeldige spill på nettet. Spill som Tetris og Solitare er også kjente som populære spill hos jenter og kvinner (Angelo 2004; Krotoski 2004; Ray 2004).

### 5.3 Sosialt spill

Det finnes økende bevis på at online spill har blitt svært populære blant jenter (Bryce, Rutter 2002). Og jenter som spiller MMORPG er stadig økende (Taylor 2004). Denne rapporten avkrefter at online spill er mest populært blant jentene. Så mange som 84,5 % av jentene svarer at de foretrekker å spille single player, og så mange som 75 % sier de foretrekker å spille når de er alene. Guttene er derimot mer sosiale spillere og godt over halvparten foretrekker å spille online og sammen med andre. Jentene i fokusgruppene forklarer dette med at for å spille online må man ofte lære seg å bli kjent med spillet på forhånd, og bruke mye tid på det. Så lenge de ikke spiller dataspill så ofte, og som regel har andre hobbyer ved siden av det å spille dataspill, blir det derfor til at de spiller single player. Når de er sammen med andre ønsker de heller å være sosiale. Men det hender at de spiller mer aktive spill som f eks Singstar og andre aktive spill som dansespill når de er sammen med andre. Dessuten spiller de gjerne spill når de kjeder seg, og ikke har annet å gjøre, og da liker de best småspill på nettet, eller liknende mindre single player spill. Dette ser vi også tegn på i spørreundersøkelsen hvor 26,7 % av jentene valgte kategorien annet. Guttene i fokusgruppene sier at de gjerne ønsker utfordringer og liker å konkurrere med andre. Derfor liker de å spille online, samtidig som de liker å konkurrere med folk de kjenner, og derfor gjerne slår seg sammen og spiller i LAN.

Forøvrig viste den første fokusgruppen at jentene koste seg veldig da de fikk spille sammen, og jentene var da veldig høylytte. Dette var også et av de første spillene som ble valgt ut, men det kan ha andre årsakssammenhenger enn at jentene liker den type spill best. Det kan også skyldes at de var flere sammen, og at de derfor ønsket å involvere hverandre. De samme jentene fikk også lov til å krysse av på mer enn et kryss i spørreskjemaet, og bortimot samtlige krysset da av på både single player og multi player. Dette er et tegn på at tallene kan lyve, og at selv om veldig mange jenter svarte at de foretrekker å spille single player betyr ikke dette nødvendigvis at jenter ikke liker å spille multi player.

### 5.4 Å identifisere seg med spillkarakteren

Det har vært diskutert at det å gi en spillkarakter er problematisk (Lankoski 2005). Fårhåndsdefinerte mål, mulige og umulige handlinger, og mer tradisjonelle audiovisuelle handlinger. I tillegg kan spilleren selv gi spillkarakteren personlighet ved sin egen spillestil. Dette prosjektet omhandler ikke spillerens spillestil, men det er blitt sett på hva målet kan bety, og visuelle handlinger som kjønn, ansiktsuttrykk, kroppspråk, utseende, klær og gjenkjennelseeffekt. Disse visuelle handlingene er definert ut fra egne hypoteser.

68,9 % av jentene og 44 % av guttene sier det ikke er viktig å identifisere seg med spillkarakteren. En grunn til dette kan være fordi forklaringen i spørreskjemaet er beskrevet med at man kan kjenne igjen trekk fra seg selv. Dersom ordlyden hadde vært anderledes kunne det hende at svarene også hadde blitt anderledes. I etterkant ser man at det burde kommet et oppfølgingsspørsmål på dette, med et spørsmål om hvor viktig det er at de liker spillkarakteren. Jentene i fokusgruppene synes det er viktig å kunne velge mellom flere forskjellige spillkarakterer. I tillegg er jentene opptatt av spillkarakterens utseende. De ønsker at spillkarakterene skal være pene og se på, og ønsker ikke monstere eller slim og annet gørr. Dette var også tydelig i den første fokusgruppen, hvor jentene fikk spille, og jentene var svært opptatt av utseende og hårfrisyre, og å få kjøpe nye klær. Jentene i spillgruppen var også svært opptatt av hvordan de andre spillerne i spillet så på dem, dette til tross for at de ikke spilte online, og at de andre spillkarakterene kun hadde kunstig intelligens. Jentene ville at de andre spillerne skulle like dem, men det var viktigere med en hårfrisyre de likte selv, enn om de andre non-playing spillkarakterene i spillet likte den eller ikke. Funn tyder på at det å kunne kjenne igjen trekk fra seg selv nødvendigvis ikke er viktig, mens ser ut til å være viktigere at man liker karakteren. Flere gutter enn jenter sier de ønsker å kjenne igjen trekk fra seg selv, men svært mange sier likevel at det ikke er viktig. Guttene i fokusgruppen sier derimot at de liker å bruke tid på å bygge opp en spillkarakter selv, selv om det er noen uenigheter i om dette gjøres før eller etter at de har begynt å spille. I tillegg later det til at de ønsker å bygge opp sin egen historie fremfor å bli servert en ferdig historie om spillkarakteren.

58,7 % av jentene og 41,9 % av guttene i spørreskjemaet, sier at det ikke har noen betydning hva slags kjønn man spiller. 2,7 % av både gutter og jenter sier de alltid velger motsatt kjønn, mens 5,3 % av guttene og ingen jenter svarte at de som oftest velger motsatt kjønn. I fokusgruppene som ble observert når de spilte spill var det viktig å velge jentekarakterer, og dersom det var mulig å velge mellom flere spillkarakterer ble jentekarakterene valgt først. Men etterhvert ble også guttekarakterene valgt. I de andre fokusgruppene mente

jentene at det er viktig å kunne velge jentekarakterer. En mulig teori på at så mange av jentene ikke sier det har noen betydning hva slags kjønn karakteren har, er at man i mange spill ikke kan velge kjønn. Det ble i denne undersøkelsen ikke funnet noen sammenheng mellom valg av type spill og valg av kjønn. Men i Internett undersøkelsen var det likevel størst andel av jenter som svarte at kjønn ikke har betydning blant dem som valgte skytespill, når man ikke tok hensyn til alder. I følge Jørgen Tharaldsen i Funcom (kommunikasjon per e-post) er 17 % av spillerne i Anarchy Online kvinner, mens 40 % av de skapte spillkarakterene er kvinner. Dette tyder på at mange menn spiller kvinner. En annen undersøkelse (Whang, Kim 2005) viser også at spillere fra Everquest og Lineage gjerne har en spillkarakter av motsatt kjønn. 47,9 % av guttene, og 76,7 % av jentene i Everquest har minst en spillkarakter av motsatt kjønn. 65,7 % av guttene og 53,9 % av jentene i Lineage hadde minst en spillkarakter av motsatt kjønn. I tillegg viste en undersøkelse ved en jenteskole (Carr 2005) at 60 % ikke spesifiserte kjønn og 25 % ønsket å spille attraktive mannlige spillkarakterer. De resterende 15 % svarte at de ønsket å spille en kvinnelig spillkarakter. Denne undersøkelse tyder ikke på at så mange ønsker å spille spillkarakterer med motsatt kjønn. Kun 4,2 % av guttene i Internett undersøkelsen, uten aldersseleksjon, svarer at de som oftest spiller jentekarakter, og 0,7 % svarer at de alltid velger jentekarakterer. Alderssegmentet på dem som svarer at de alltid eller som oftest spiller jentekarakterer er mellom 15 og 32 år. Tallene i skoleundersøkelsen tilsier at det ikke er så mange som spillkarakterer av motsatt kjønn. 2,7 % gutter og jenter svarte at de alltid spiller spillkarakterer av motsatt kjønn. 5,5 % gutter svarte at de som oftest velger motsatt kjønn. Men 25,3 % jenter og 24,3 % gutter svarte at de oftest velger samme kjønn. Dette vil si at de av og til velger motsatt kjønn. Det er ofte ikke mulig å velge kvinnelig spillkarakter (Bryce, Rutter 2003; Greenfield 1996; Kafai 1996), og jentene kan derfor også ha blitt påvirket av dette, slik at tallene på den måten ikke behøver å være helt nøyaktige. Men flere gutter enn jenter velger alltid samme kjønn, og flere jenter enn gutter sier at kjønn ikke har betydning.

En stor andel av både jenter og gutter mener at en presentasjon spillkarakterens bakgrunn ikke er viktig, men det er likevel viktigere for gutter enn for jenter. I fokusgruppene svarer jentene at en presentasjon av bakgrunn kan være viktig dersom det er et historiedrevet spill, og bakgrunnen er viktig for historien. Men for mye bakgrunnshistorie kan fort bli litt kjedelig. Guttene derimot svarer at bakgrunnshistorien er viktig dersom den gir deg informasjon som gjør at du kan bli bedre i spillet. Guttene svarer også at de ønsker å lage historien til spillkarakteren selv. Ellers synes de mye prat er kjedelig, og at de som regel ikke hører etter, eller hopper over historien.

I følge spørreundersøkelsen foretrekker hverken gutter eller jenter å spille en ond spillkarakter. En stor andel av begge kjønn mener dette er humøravhengig, eller de foretrekker å spille en god spillkarakter. Men her svarer flere gutter enn jenter at dette ikke er viktig. Det var svært viktig for jentene i første fokusgruppe at de ikke ble oppfattet som onde, og spillet ble ved en anledning avsluttet fordi et ondt oppdrag ble valgt ved en feiltakelse. I de andre fokusgruppene sa en jente at dersom man er i dårlig humør går dette gjerne ut over simmene i Sims, ved at de får en dårlig behandling og behovene deres blir med vilje ikke ivaretatt. Dette var det stor enighet i. Guttene kan igjen velge slemme oppdrag dersom de er i et dårlig humør. Dette kan tyde på at muligheten til å velge oppdrag ut i fra humøret kan være en fordel i et spill.

Spillkarakterens mål er viktigere for gutter enn for jenter i følge spørreundersøkelsen, men det er likevel viktig for begge kjønn. I fokusgruppen som ble observert når de spilte spill ble det flere ganger uttalt at når de var ute på oppdrag og sloss forsto ikke jentene meningen i å sloss. Det ble sagt at dersom målet er å redde noen i nød ville de forstå det, men så lenge de var ute på oppdrag uten å vite hvorfor ville de gjerne avbryte oppdraget. Noen av guttene i fokusgruppene uttalte at de gjerne ville ha naturlige oppdrag, men at å kjøre rundt som en tulling i en by, eller å være soldat i en krig var gøy å spille selv om det ikke ville være naturlig i virkeligheten. Guttene synes det var gøy med krevende oppdrag slik at de får noe å bryne seg på, og må streve for å bli bedre. Jentene derimot ønsker ikke for krevende oppdrag. Jentene ønsker at spillet skal være raskt å lære, men at det heller ikke skal være for lett når man først har lært seg spillet. Jentene i fokusgruppene som ble observert i å spille viste tydelige trekk til dette ved å gi fra seg spillkontrolleren når ting ble for vanskelig. I et prosjekt på en jenteskole i London (Carr 2005) svarte svært mange jenter at spill skal være lette å lære, vanskelige, men ikke for vanskelig.

Både jenter og gutter mener at utseende, klær, kroppspråk og ansiktsuttrykk er viktig for å gi en spillkarakter personlighet. Men gutter gir totalt høyest poeng på alle disse egenskapene. Jentene mener at klærne, og så utseende er viktigst. Mens guttene mener at utseende og så kroppspråket er viktigst. I fokusgruppene blir det sagt at jentene ønsker pene spillkarakterer, mens guttene gjerne kan velger de styggeste. Guttene ønsker gjerne også en kul spillkarakter, fremfor en som er pen. Jentene liker ikke slim og gørr, mens guttene synes dette kan være kult. De fleste jentene svarte at klærne er viktig, mens det var delte meningen rundt dette blant guttene. Guttene som er interessert i klærne ønsker at klærne skal være kule,

En presentasjon av spillkarakterens bakgrunn er forholdsvis viktig hos guttene, mens jentene synes dette er mindre viktig, dersom man skal følge spørreundersøkelsen. Men i følge fokusgruppene er det bare jentene som stiller seg positivt til en presentasjon av bakgrunnen, men kun dersom spillet er historiedrevet. Guttene derimot sier at en bakgrunnshistorie fort blir kjedelig, og slikt hopper de gjerne over.

Om jenter og gutter kjenner spillkarakteren fra før gjennom film eller liknende er mindre viktig for begge kjønn. Da dette ble diskutert i fokusgruppene var det enighet i at dette skyldes at man kjenner historien fra før, og at slike spill derfor ikke er spennende. Dette er kommentarer som kom både fra jente og guttegruppene. De færreste spiller spill fra film.

Sims er et spill som er blitt veldig populært blant jenter (Angelo 2004; Krotoski 2004; Ray 2004). Jentene fra fokusgruppene forteller at det de liker i Sims er at man selv kan velge egenskaper og hva man er redd for, eller hva slags ønsker man har, og at det er mulig å velge utviklingen gjennom spillet. Guttene ønsker å kunne sette sammen hva slags krefter spillkarakteren har selv. Dette er egenskaper som ikke ble tatt opp i spørreskjemaet, men som gir grunnlag for et videre studie.

### **5.5 Skal dataspill designes for både jenter og gutter?**

Det er tydelig at både jenter og gutter ønsker at dataspill skal utvikles for både jenter og gutter. 98,7 % jenter og 86,7 % gutter ønsker at dataspill skal utvikles for begge kjønn.

Seiter mente i 1993 (Seiter 1993) at dersom en designer fikk spørsmål om å lage spesielt for jenter eller gutter, ville dette ofte være læringsprogram til jentene og opplevelsespill for guttene. Det har vært forsøk på å designe spill som kun er beregnet på jenter. Men i følge Bryce og Rutter (Bryce, Rutter 2002, 2003; Martin 1999) har dette vært med på å reprodusere kjønnslige stereotyper på hva som er mest riktig og ikke for kvinnelige spillere. Dette er det flere som har utforsket (Cassel, Jenkins 1998). Dette er en debatt med meninger blant noe som kalles Girl Gamers og Grrrl Gamers som Cassel og Jenkins (Cassel, Jenkins 1998) har utforsket. Grrrl Gamers mener at de fleste kvinnelige spillerne har like spill preferanser, interesser og dyktighet i maskuline spill temaer, som de mannlige spillerne, og de er uenige i at man skal designe spill som er spesielt egnet for jenter, eller kvinner, noe Girl Gamers ønsker (Cassel, Jenkins 1998).

Resultatene fra spørreundersøkelsen tyder på at man ikke skal fokusere på å utvikle spill som kun er beregnet for et kjønn, men prøve å utvikle spill som begge kjønn kan spille sammen.

### 5.6 Fokus på sex

Fokus på sex ser det ut til at hverken gutter eller jenter bryr seg så mye om dersom man ser på resultatene fra spørreskjemaet. Mange jenter og gutter synes det er uinteressant eller liker ikke i det hele tatt spillkarakterer som fokuserer mye på sex. 24 % gutter og 58,7 % jenter finner sexfokuset uinteressant, mens 28 % jenter og 14,7 % gutter ikke liker det i det hele tatt. Likevel liker flesteparten av guttene, og noen jenter fokus på sex i en eller annen grad. Det er tydelig at jentene i fokusgruppene likevel ikke liker fokus på pupper og nakenhet ved valg av spill, og at de tenker på dem som er yngre og kan bli påvirket av dette. Selv mener de at de er voksne nok til å ikke bli påvirket av det, men at yngre folk kan tro at ting skal være slik. Når jentene så på omslaget til Sukeki svarte de at de tenkte på pupper når de så det. Guttene derimot svarte at de synes spillet så kjedelig ut.

Mange mener at flere spillkarakterer kun er beregnet for menn (Schleiner 2001; Jones 1997). En kombinasjon av vold og fokus på sex i dataspill regnes ikke som appellerende til kvinner.

### 5.7 Andre observasjoner

En observasjon som ble gjort gjennom fokusgruppene er at jenter generelt har problemer med engelsken når de spiller spill, mens guttene ikke opplever problemer med dette. Det er ingen grunn til å tro at dette betyr at jenter er dårligere i engelsk enn gutter. Faktisk viser standpunkt-karakterer fra grunnskolen at jenter er flinkere enn gutter i alle fag, bortsett fra kroppsøving (Utdanningsdirektoratet, 2004). Resultatene viser at gjennomsnittskarakteren til jenter er ca en halv karakter bedre i både engelsk muntlig og skriftlig, enn hos gutter. Tilsvarende forskjeller finner vi også i resultatene fra 2002 og 2003 (Utdanningsdirektoratet 2002; Arnesen, 2003). Konklusjonen vil dermed være at det er andre bakenforstående årsaker til at jenter opplever problemer med det engelske språket i dataspill. Guttene sier at de gjerne hopper over pratingen, med mindre de mottar informasjon som er viktig for å bli bedre i spillet, og dermed vil de ikke oppleve like store språkbarrierer. Jentene derimot ønsker at spillene bør tekstes eller produseres på norsk. Det kan være flere årsaker til dette, men det foreligger ingen tvil om at jentene i

denne studien bryr seg mer om hva som blir sagt i spillet enn det guttene gjør. Hva som er årsaken er nok mer åpent. En årsakssammenheng kan være fordi jentene foretrekker andre spill enn det guttene gjør. Rollespill og eventyrspill som flest jenter spiller har nok mer prating, og er mer historiedrevne enn f eks skytespill som ligger på topp hos guttene. Dermed vil også språket bli viktigere fordi jentene er mer opptatt av forståelse og handlingen enn guttene. En annen årsakssammenheng kan være at jentene er mer redd for å gjøre noe galt, mens guttene er mindre redd for å prøve og feile. Dermed vil jentene fokusere veldig på hva som blir sagt, for å unngå å feile i spillet. Det kan også hende at dette er fordi jenter spiller spill sjeldnere enn gutter, og dermed ikke har den fulle forståelse av hvordan spillene bygges opp, mens gutter spiller oftere og dermed har høyere forståelse fordi de vet hva som kan være viktig og ikke. Muligens kan også forståelsen av teknologi være høyere hos gutter enn hos jenter, og de er dermed mindre redd for å gjøre feil. I tillegg er det tidligere vist (Vestby, 1998) at jenter er mer interessert i å kommunisere enn det gutter er. Det at jenter er mer opptatt av hva som blir sagt kan være enda en bekreftelse på dette, og at jenter er opptatt av kommunikasjon til tross for at dette blir mot nonplaying spillkarakterer. Men årsakssammenhenger her må nok studeres mer i et senere studie, fordi det per dags dato foreligger for lite kunnskap til å komme til en konklusjon. Dessuten er problemene med engelsken kun blitt påvist i en mindre gruppe, og det er ikke sikkert at den samme skjeve fordeling ville være gjeldende dersom spørsmål om engelsken forelå i spørreskjemaet. Observasjonene ble gjort i fokusgruppene, hvor kun ti gutter og sytten jenter deltok. Men et viktig poeng her er at ingen av jentene svarte at det ikke er noe problem med engelsken, og ingen av guttene svarte at det er et problem. Dette vil si at kjønnsforskjellene i disse gruppene er relativt store på dette området.



## 6 Videre forskning

Dette prosjektet har avdekket endel nye forskningsspørsmål som det egner seg å jobbe videre med. Fokusgruppene har gitt mye innspill til hva som kan være tilfelle, men de gir på ingen måte noe sikkert grunnlag. Dette fordi utvalget ikke har vært stort nok til at man kan si om uttalelser eller observasjoner gjelder befolkningen, men det gir absolutt en pekepinn på hva som kan være tilfelle.

Det er ikke mange jenter som spiller dataspill flere timer daglig, og kun 8 % av jentene spiller dataspill daglig. Grunnlaget har derfor vært for lite til å se om det er noe som kjennetegner disse jentene, og det er ikke funnet noen spesielle tegn som fraviker fra resten av resultatene. Forskjellen ligger i at flere jenter naturlig nok bruker datamaskin mye daglig i gruppen som spiller mye. Det ville være interessant å se om det er store fravik på jenter som spiller mye dataspill som blant de som spiller lite dataspill, og om spillkarakterens personlighet er viktigere for kvinnelige storspillere.

Det har ved enkelte anledninger dukket opp tegn på at jenter ønsker å spille spill med lyse og vakre farger. Enkelte jenter i fokusgruppene har kommentert at de regner mørke og dystre spill som guttespill, mens spill med lyse og pene farger er beregnet for jenter. Det har kommet kommentarer som at mørke og dystre spill gjerne gjør det vanskelig å se, fordi man må konsentrere seg. Mange jenter kommenterte at de ønsker at det de ser skal være vakkert og gjerne lyst, mens noen gutter kommenterte at de gjerne liker ting som er stygt, eller kult. Dette er uttalelser det er vanskelig å si med sikkerhet at stemmer, men som det anbefales å forske videre på.

Flere jenter i fokusgruppene kommenterte at de ønsker å kose seg når de spiller, og ikke ønsker å bli ansent. De forklarte at dataspill bør være koselige og at de ikke ønsker å bli redde når de spiller. Mange jenter kommenterte videre at de ikke ønsker at spillene skal være for vanskelige. Observasjoner da jentene i første fokusgruppe spilte dataspill viste at jentene gjerne gav fra seg kontrollen da de møtte problemer, og på den måten unngikk de vanskelige elementene. Flere gutter kommenterte at de derimot ønsker å måtte konsentrere seg når de spiller, og at de liker det når det er vanskelig. Dette er ikke elementer som var med i spørreskjemaet, og det er derfor for lite grunnlag til å si noe om dette stemmer. Det anbefales å forske videre på dette.

Denne rapporten har sett litt på hva som kan være forskjell mellom kvinnelige og mannlige animatører og spillutviklere, men det har ikke vært noe fokus. Denne rapporten har svært lite grunnlag til å komme med forskningsmessige svar på dette, men det er mulig at gutter animerer overfeminine kvinnelige spillkarakterer, og at menn gjerne animerer spillkarakterene slik de ønsker de skal være. Dette anbefales det å forske videre på.

Dette prosjektet startet opprinnelig med spørsmålet om hvordan man får bevegelsene til å bli mer kvinnelige, slik at spillkarakteren videre får mer kvinnelig personlighet. Problemet som oppsto underveis var at det måtte samles nok breddekunnskaper før en kunne innskrenke seg på et slikt detaljnivå. Det var ikke mulig å si om jenter ønsker mer feminine spillkarakterer, eller om de ønsker at spillkarakterne får mer personlighet. Dessuten var det for lite grunnlag til å si noe om kroppspråket virkelig gir en spillkarakter personlighet. Denne rapporten har avdekket at kroppspråket har en betydning, og at det har en betydning for både jenter og gutter. På den måten gir det et grunnlag for å jobbe videre med dette.

Mye tyder på at jenter ønsker å velge mellom flere spillkarakterer, mens gutter gjerne vil bygge opp spillkarakteren fra bunnen av. Dette er på ingen måte sikkert. En av grunnene kan være at jenter ikke spiller like lenge av gangen som gutter, og velger spill hvor man kommer raskt inn i spillet, og ikke behøver å spille det lenge av gangen. Det anbefales å forske videre på dette.

Det er oppdaget at jenter oppleve språkproblemer i engelsktalende spill, mens gutter ikke har språkproblemer. Dette til tross for at jenter generelt har bedre standpunkt-karakterer i engelsk enn gutter (Utdanningsdirektoratet 2002; Arnesen 2003). Mulige årsakssammenhenger til dette er beskrevet i kapittel 5.7, men bevis på at dette virkelig stemmer for befolkningen har ikke forekommet, og det anbefales å forske videre på om dette kan være tilfelle, og finne ut hva som kan være årsaken.

Skytespill er minst populært hos jentene, og uttalelser fra fokusgruppene tyder på at en grunn til dette kan være at jentene ikke føler de får kontakt med personene de skyter på, og at de synes det er upersonlig fordi de ikke rekker å få noe inntrykk av dem. Dette kan vi ikke si med sikkerhet, men det anbefales å forske videre på det.

## 7 Konklusjon

Studiens intensjon har vært å bidra i arbeidet til å få flere jenter til å spille dataspill, og på den måten få flere jenter til å interessere seg for datateknologi. Rapporten beskriver forskjeller mellom jenter og gutter i preferanser til dataspill, og fokuserer mest på å finne ut hvor viktig spillkarakterens personlighet er for jenter og gutter. Ideen bak oppgaven var en påstand om at flere jenter vil ønske å spille dataspill, dersom de klarer å identifisere seg med spillkarakteren. Studiet hadde som mål å få svar på om spillkarakterens personlighet er viktig for jenter og gutter, og få en oversikt over hva som kan være med å bidra til spillkarakterens personlighet, og forskjeller i jenter og gutters preferanser til dette. I tillegg skulle studien gi en oversikt over hva slags spill jenter og gutter spiller, hvor mye de spiller, om de er sosiale spillere eller ikke, og hva de synes om spillkarakterer som spiller mye på sex. Det har vist seg at spillkarakterens personlighet er viktigere for gutter enn for jenter. I tillegg svarer svært mange jenter at det ikke er viktig at de kan identifisere seg med spillkarakteren og kjenne igjen trekk fra seg selv.

Jenter er forskjellige, på samme måten som gutter er forskjellige. Det er viktig at designere jobber med kjønn uten å falle i stereotypiske feller (Flanagan 2004; Hayes 2005). Når man designer spill bør målet være å designe spill for flere personligheter, med tanke på at gutter seg i mellom, og jenter seg i mellom er veldig forskjellige. Funn viser at påstanden om at jenter er mer interessert i spillkarakterens personlighet enn gutter viser seg å være uriktig. Gutter mener det er viktigere å identifisere seg med spillkarakteren enn jentene synes. Parametere som at spillkarakteren skal ha et mål, at målet er meningsfylt, en presentasjon av spillkarakterens bakgrunn, ansiktsuttrykk, kroppspråk, utseende, spillkarakterens klær, om de kjenner spillkarakteren fra før gjennom film eller liknende er viktigere for gutter enn for jenter. Spillkarakterens kroppspråk og karakterens bakgrunnshistorie gir størst forskjell mellom gutter og jenter, og er viktigere for gutter. Men om spillkarakteren er ond eller god er noe viktigere for jenter enn for gutter. I tillegg viser spillets omslag å være viktigere for jenter enn gutter, dersom de skal velge å spille spillet. Klær, utseende, kroppspråk og ansiktsuttrykk regnes som de viktigste elementene for personlighet hos begge kjønn. Men hos guttene er utseende og kroppspråk viktigst, og hos jentene er klær og utseende viktigst.

Jenter og gutter bruker datamaskin like hyppig, men gutter bruker datamaskinen lengre av gangen. I tillegg spiller gutter dataspill oftere, lengre av gangen og mer regelmessig enn jenter. Prosentandelen jenter som spiller dataspill har likevel økt de siste årene. Det er forskjell på hva slags dataspill jenter og

gutter spiller. Jenter spiller helst rollespill og eventyrspill, mens gutter spiller skytespill og strategispill. Mange jenter har også valgt kategorien annet, som kan være småspill som f.eks Tetris og Solitaire. Men muligens var kategorien annet for stor, og vi har derfor ikke sikre resultater på dette.

Gutter er mer sosiale spillere enn det jenter er. De fleste jenter foretrekker å spille alene og single player, mens litt over halvparten av guttene foretrekker å spille sammen med andre og multi player. Dette til tross for at online spill regnes som populære hos jenter (Bryce, Rutter 2002), og antall jenter som spiller MMORPG er økende (Taylor 2004).

Mange menn pleier å velge kvinnelige spillkarakter (Whang, Kim 2005), noe Jørgen Tharaldsen fra Funcom også har bekreftet per e-post. Dette viser seg ikke å være tilfelle hos gutter på ungdomskolen, og veldig få gutter pleier å velge motsatt kjønn. Guttene synes likevel det er viktigere å velge kjønn enn det jenter synes å gjøre. Av de som pleier å velge motsatt kjønn, spiller de likevel som oftest en spillkarakter med samme kjønn som seg selv.

Fokus på sex i dataspill appellerer også mer tydelig til gutter enn til jenter. Det appellerer i en eller annen grad til 13,3 % av jentene, og i en eller annen grad til 61,3 % av guttene. Det er tydelig at jentene i fokusgruppene likevel ikke liker fokus på pupper og nakenhet ved valg av spill, og at de tenker på dem som er yngre og kan bli påvirket av dette.

Gjennom litteraturstudiet er det tydelig at det er få jenter som er med på å utvikle spill. Jørgen Tharaldsen fra Funcom (kommunikasjon ved hjelp av e-post) sier at av ca 140 ansatte er 13 kvinner, hvor 9 driver med utvikling. Og i Storbritannia er kun 8 % av ansatte i spillbransjen kvinner, hvor 73 % av disse driver med administrasjon (Skillset 2004). Dette tyder på at kvinner har liten påvirkningskraft i dagens spillbransje. Gjennom intervju med animatøren Renate har vi også sett at det er forskjell på hvordan hun animerer i forhold til guttene, da guttene animerer mer feminine spillkarakterer enn henne. I tillegg ble kroppsspråk diskutert i fokusgruppene som ble observert i å spille. Der ble det poengtert at bevegelsene til endel av spillkarakterene var overfeminine, og at de burde vært mer naturlige. Det er forøvrig ikke bevist at gutter og jenter animerer forskjellig.

Det anbefales fremtidige og nåværende spillutviklere å utvikle spill som er beregnet for begge kjønn, og å la det være muligheter til å velge mellom flere spillkarakterer, mulighet til å påvirke spillkarakterens personlighet og visuelle utseende gjennom hele spillet. Både jenter og gutter vil ha nytte av

dette, og mulighet til å påvirke spillkarakterens generelle egenskaper synes å være en stor fordel. Dette prosjektet har avdekket at fokus på personlige egenskaper som utseende, klær, mål, kroppspråk og ansiktsuttrykk faktisk er viktigere for gutter enn for jenter, og på den måten kan rapporten ikke bare gi innspill til hvordan man kan gjøre dataspill mer attraktive til jenter, men også hvordan man kan gjøre dataspill mer attraktive til gutter.

## 8 Referanseliste

Angelo, J. (2004). New study reveals that women over 40 who play online games spend far more time playing than male or teenage gamers. AOL Time Warner. New York.

Arnesen, Clara Åse (2003). Grunnskolekarakterer våren 2003. NIFU skriftserie nr 32/2003. ISSN 0808-4572. NIFU - Norsk institutt for studier av forskning og utdanning, Oslo.

Aslama, Minna (1999) Screening Gender Means Big Business. Universitet i Helsingfors, Institutt for kommunikasjon. Helsingfors.

Boudreau, Kelly (2005). Role Theory: The line between roles as design and socialization in EverQuest. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing views - worlds in play. Concordia University. Montréal.

Bratbergsengen, Kjell (2004). 8 år med jenter og data på NTNU. Foredrag holdt på konferansen Kjønn og IKT, 01.11.04 holdt av Utdannings- og Forskningsdepartementet. Institutt for datateknikk og informasjonsvitenskap, NTNU.

Bryce, J og Rutter, J (2003). The Gendering of Computer Gaming: Experience and Space. S. Fleming og I. Jones. Leisure Cultures: Investigation in Sport, Media and Technology, Leisure Studies Association, pp 3-22.

Bryce, J og Rutter, J. Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility (2002). University of Central Lancashire og University of Manchester.

Carr, D. (2005). Context, Pleasures and Preferences: Girls Playing Computer Games. Institute of Education, London. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play.

Cassell, J (1999). Storytelling as a Nexus of Change in the Relationship Between Gender and Technology: A Feminist Approach to Software Design. I Cassell, J og Jenkins, H. From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Cassell, J. og Jenkins, H (1998). From Barbie to Mortal Kombat. Gender and

Computer Games. ISBN 0-262-03258-9. MIT Press, USA.

Colwell, J og Payne, J (2000). "Negative Correlates of Computer Game Play in Adolescents". *British Journal of Psychology*, 91, 295-262.

Crespi, Isabella. *Socialization and gender roles within the family: A study on adolescents and their parents in Great Britain*. Department of Sociology, Catholic University of Milan, Italy

Creswell, John W. (2002). *Research Design. Qualitative, Quantitative and Mixed methods*. ISBN 0-7619-2441-8. Sage Publications, Inc. California.

Denner, J. Bean, S. Werner, L. (2005). *Girls Creating Games: Challenging Existing Assumptions about Game Content*. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play. Tiltfactor, New York.

Dietz, T. L. (1998). *An Examination of Violence and Gender Role Portayals in Video Games: Implication for Gender Socialization and Aggressive Behavior*. *Sex Roles*, 38(5 - 6), 425-442.

Durham, M. G (1998). *Dilemmas of Desire: Representation of Adolescent Sexuality in Two Teen Magazines*. *Youth and Society*, 29(3), 369-389.

Endestad, T., Brandtzæg, P. B., Heim, J., Torgersen, L. & Kaare, B. H. (2004). *En digital barndom: En spørreundersøkelse om barns bruk av medieteknologi (A Digital Childhood? A survey of children's (7-12 years) use of media technologies)*. NOVA Rapport 1/04. ISBN 82-7894-181-5. Oslo

Everhart, Erik. Shucard, Janet L. Quatrin, Teresa. Shucard, David W. (2001). *Sex-Related Differences in Event-Related Potentials, Face Recognition, and Facial Affect Processing in Prepubertal Children*. (Neuropsychology, Vol. 15. No. 3) State University of New York at Buffalo School of Medicine and Biomedical Sciences.

Flanagan, Mary (2004). *Troubling 'Games for Girls': Notes from the Edge of Game Design*. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play. Tiltfactor, New York.

Funk, J.B (1993). *Reevaluating the impact of Video Games*. *Vlinical Pediatrics*, 32, 2, s 86-90.

Greenfield, P. M (1996). Video games as cultural artefacts. Spesial issue: Effects of interactive entertainment technologies on development. *Journal of Applied Development Psychology*, 15, s 2 – 12.

Greenfield, Patricia Marks (1984). *Mind and media : the effects of television, video games and computers*. ISBN: 0-00-636593-0. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Greenfield; Patricia Marks (1983), *Video Games and Cognitive Skills. I Video Games and Human Development: A Research Agenda for the '80s*. Cambridge, Massachussets: Harvard Graduate School of Education.

Greenfield, Patricia Marks. Cocking, Rodney (1986). *Interacting with video*. ISBN 1-56750-152-4. Ablex Publishing.

Grusec, J. E og Lytton, H. (1992). *Social Development: History, Theory, and Research*. ISBN: 0387965912. Springer; 1 edition (October 15, 1992). New York.

Hafner, K. (14. okt 2004). *What Do Women Game Designers Want?* The New York Times, Technology. New York.

Hanna, Roger (2003). *Gender Stereotypes' Influence the Classification of Roles in Video Games*. MIT Press, USA.

Hayes, E. (2005). *Women and Video Gaming: Gendered identities at play*. Games, Learning & Society Conference. University of Wisconsin-Madison.

Hooks, Ed (2003). *Acting for animators. A complete guide to performance animation*. ISBN 0-325-00580-X. Heinemann. Portsmouth.

Håpnes, Tove og Rasmussen, Bente (1997). *Internett - Jentenett? Ungdomsskolejenters databruk og datainteresser. Rapport fra prosjektet Jenter og IT i ungdomsskolen*. Kirke-, Utdannings- og Forskningsdepartementet og Telenor Forskning og Utvikling.

Inkpen, Kori. Upitis, Rena. Klawe, Maria. Lawry, Joan. Anderson, Ann. Ndunda, Mutindi. Sedighian, Kamran. Leroux, Steve. Hsu, David (1994). *"We Have Never-Forgetful Flowers In Our Garden:"Girls' Responses To Electronic Games*. University of British Columbia. Fra *Journal of Computers*



in *Mathematics and Science Teaching*, vol 13, issue 4. S 383-403. ISSN: 0731-9258.

Interactive Digital Software Association (2001). "State of the Industry Report 2000 – 2001". Washington DC.

Kafai, Y. Resnick, M. (1996). Electronic play worlds: Gender differences in childrens construction of video games. *Construction in practice: Design, Thinking, and Learning in a Digital World*. (s 25-38). Lawrence Erlbaum Associates.

Kohlberg, L. (1966). A Cognitive-Development Analysis of Children's Sex-Role Concepts and Attitudes." Maccoby, E. E. *The Development of Sex Differences*. Stanford: Stanford University Press.

Kristiansen, Tove (2004). *Digitale kjønnskiller? En rapport om kjønn og IKT*. Utdannings og forskningsdepartementet, Program for Digital Kompetanse. Oslo.

Krotoski, A. (2004). *Chicks and Joysticks: An exploration of women and gaming*. Whitepaper. Entertainment and Leisure Software Publishers Association. London.

Lankoski, Petri (2005). *Building and Reconstructing a Character. A Case Study of Silent Hill 3*. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play. Tiltfactor, New York.

Lazier-Smith, L. (1989). *A New 'Generation' of Images to Women*. I Creedon, P. J. *Women in Mass Communication: Challenging Gender Values*. London: Sage Publications.

Linn, S. Og Reeves, D. B. (1987). Correlates of Children's usage of Videogames and Computers. *Journal of Applied Social Psychology*, 17, s 72-93.

Lizzie Haines (2004). *Why are there so few women in games?* Media Training North West. Manchester.

Martin, Caitlin Kennedy (1999). *Girls, Video Games, and the Traditional Stereotype of Female Characters*. Stanford University.

Meretzky, S.(2001). Building Character: An Analysis of Character Creation. Gamasutra, San Francisco.

Nævdal, Folkvard (2004). Skoleprestasjoner, kjønn og bruk av hjemme-PC. Tidsskrift for samfunnsforskning, 4(1):67-02. Oslo.

Ray, G. S. (2004). Gender inclusive game design: Expanding the marked. ISBN: 1584502398. Charles River Media.

Rønning, Wenche M. Sølvberg, Astrid M og Tønseth, Christin (2005). Voksnes bruk av PC og Internett – Digitale skillelinjer er der fremdeles. Statistisk sentralbyrå, Oslo.

Schleiner, Anne-Marie (2001). Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games (Leonardo, 1. juni 2001, vol 34. no 3, pp 221-226). MIT Press, USA.

Seiter, Ellen. (1993). Sold Separately: Children and Parents in Consumer Culture. ISBN: 081352198X. New York: Rutgers University Press. New York.

Skillest. The Sector Skills Council for Audio Visual Industries. (2002). Employment Census 2002: The result of the Third Audio Visual Industries. London.

Skillset. The Sector Skills Council for Audio Visual Industries. (2003). Skillset Census Results 2003. London.

Skillset. The Sector Skills Council for Audio Visual Industries. (2004). Employmentstatus Census 2004: The result of the Fifth census of the Audio Visual Industries. London.

SSB. Statistisk Sentralbyrå (2000). Tidsbruksundersøkelsen 2000. Oslo.

Sussman, N.M og Tyson, D. H (2000). Sex and power: Gender differences in computermediated interactions.. Department of Psychology, Sociology and Andropology, the College of Staten Island, the City University of New York. New York.

Taylor, T.L (2003). Multiple pleasures. Women and Online Playing.

Convergens 2003 vol 9, nr 1. s 21-46, IT University of Copenhagen, Center for Computer Games Research. Copenhagen.

Torgersen, Leila (2004). Ungdoms digitale hverdag: Bruk av PC, Internett, TV-spill og mobiltelefon blant elever på ungdomsskolen og videregående skole. NOVA rapport 8/04, s 58 – 67. Oslo.

Utdanningsdirektoratet (2004). Utdanningsspeilet 2004 - Analyse av grunnskole og videregående opplæring i Norge. Utdanningsdirektoratet, Oslo.

Utdanningsdirektoratet (2002). Avgangskarakterer i grunnskolen våren 2002. Utdanningsdirektoratet, Oslo.

Vestby, Guri Mette (1998). Jentene, guttene og IT-begrepet. En undersøkelse av ungdoms forståelse av informasjonsteknologi. NIBR-prosjektrapport 1998:12. Odin. Kirke-, og utdannings- og forskningsdepartementet (KUF).

Whang, Leo Sang-Min. Kim, Jee Yeon (2005). The Comparison of online game experiences by players of Lineage & EverQuest: Role play vs. Consumption. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play. Dept. of Psychology, Yonsei University. Seol, Korea.

Wilder, Gita. Macki, Diane. Cooper, Joel (1985). Gender and Computers: Two Surveys of Computer-Related Attitudes. Sex Roles. ISSN 1573-2762. Volume 13, side 215-228.

## 9 Vedlegg

Vedlegg A: Spørreskjema	81
Vedlegg B: Ekspertintervju med Renate	84

## Vedlegg A: Spørreskjema

Jeg skal nå stille deg noen spørsmål som definerer din bruk av datamaskin og dataspill.

### 1. Kjønn

- Jente
- Gutt

### 2. Klassestrinn

- 8. klasse
- 9. klasse
- 10. klasse

### 3. Har du tilgang til datamaskin?

- Jeg har egen datamaskin
- Jeg bruker familiens/husstandens pc
- Jeg har bare tilgang til datamaskin på skolen
- Jeg har ikke tilgang til datamaskin

### 4. Hvor ofte bruker du datamaskin?

- Flere timer daglig
- Litt hver dag
- Ukentlig
- Sjelden
- Aldri

### 5. Hvor ofte spiller du dataspill?

- Flere timer daglig
- Litt hver dag
- Ukentlig
- Sjelden
- \* Aldri

\* Dersom du aldri spiller dataspill kan du likevel svare på videre spørsmål. Velg da det alternativet du synes er mest interessant.

### 6. Hva slags dataspill spiller du helst?

- Rollespill
- Eventyrspill (adventure)
- Strategispill
- Skytespill
- Actionspill
- Annet: \_\_\_\_\_

### 7. Hva spiller du helst av følgende alternativer?

- Multi player (med flere spillere)
- Single player

### 8. Jeg spiller helst når jeg er:

- Sammen med andre
- Alene

Jeg skal nå spørre deg noe spørsmål som har med spillkarakterer\* å gjøre.

\*Spillkarakter vil si den personen i spillet du spiller. Lara Croft i Tomb Raider er et eksempel på en spillkarakter.

**9. Spiller du helst jente- eller gutte- karakterer hvis du kan velge?**

- Alltid jente
- Som oftest jente, men det varierer
- Alltid gutt
- Som oftest gutt, men det varierer
- Det har ingen betydning

**10. Er det viktig for deg å kunne identifisere deg med spillkarakteren? Dvs kjenne igjen trekk fra deg selv?**

- Svært viktig
- Viktig
- Litt viktig
- Ikke viktig

**11. Er det viktig for deg å vite spillkarakterens bakgrunnshistorie før du starter å spille?**

- Svært viktig
- Viktig
- Litt viktig
- Ikke viktig

**12. Har det betydning om spillkarakterens personlighet er ond eller god?**

- Spillkarakteren må ha en god personlighet
- Spillkarakteren må ha en ond personlighet
- Dette kommer helt an på humøret
- Dette har ingen betydning

**13. Hvor viktig er det at spillkarakteren har et mål gjennom spillet?**

- Svært viktig
- Viktig
- Litt viktig
- Ikke viktig

**14. Hvor viktig er det at dette målet er meningsfylt?**

- Svært viktig
- Viktig
- Litt viktig
- Ikke viktig

**15. Hvor viktig er spillets cover (omslag) for at du skal prøve å spille det?**

- Svært viktig
- Viktig
- Litt viktig
- Ikke viktig

**16. Ønsker du at spillet du skal spille skal være beregnet for**

- Bare jenter
- Bare gutter
- Både jenter og gutter

Jeg skal nå stille deg noen spørsmål som har med spillkarakterens personlighet å gjøre

Hva er viktig dersom du skal kunne identifisere deg med spillkarakteren? Angi karakter fra 1 – 5 hvor 5 er høyeste karakter.

**17. Presentasjon av spillkarakterens bakgrunn**

	5	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Veldig viktig					Ikke viktig

**18. Karakterens ansiktsuttrykk**

	5	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Veldig viktig					Ikke viktig

**19. Karakterens måte å bevege seg på (kroppsspråk)**

	5	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Veldig viktig					Ikke viktig

**20. Karakterens utseende**

	5	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Veldig viktig					Ikke viktig

**21. Hvordan karakteren er kledd (klær)**

	5	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Veldig viktig					Ikke viktig

**22. Om du kjenner karakteren fra før gjennom film eller liknende**

	5	4	3	2	1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Veldig viktig					Ikke viktig

**23. Liker du det når spillkarakteren du spiller har minimalt med klær, er sexy og spiller mye på sex?**

- Svært mye
- Mye
- Litt
- Ikke i det hele tatt
- Dette bryr jeg meg ikke om

## Vedlegg B: Ekspertintervju med Renate

Renate jobbet fremt til januar 2005 i 5 år på Funcom, Norges største spillproduksjonsselskap. Hun var med på produksjonen av fmv'ene til Den Lenste Reisen og hun animerte de fleste av monstrene til Shadowlands, og Anarchy Online. I tillegg animerte hun noe karakteranimasjon, noe hun kalte «Social Moves» som er animasjoner som for eksempel vink, gi en klem danse osv.. I tillegg hadde hun sin egen kleskolleksjon, Miir med tilhørende undertøyskolleksjon.. Hun var den eneste jenta i den grafiske produksjonen. Hun lærte seg 3d animasjon da hun var 26 år gammel, og hun hadde da aldri vært klar over yrket. Hun er kreativ, og kjeder seg fort, og derfor passet dette yrket spesielt godt for henne. I tillegg kaller Renate seg en periodespiller. Hun spiller veldig mye spill, og kan sitte timevis og spille i flere uker, også kan hun ta seg lange pauser på flere måneder av gangen før hun kommer over ett spill hun vil spille igjen.

M: Hvor mye tenker du på personligheten når du animerer?

R: Bakgrunnen er veldig viktig. Jeg ønsker å vite hvem karakteren er. Noen animatører gjemmer meshen, dvs selve modellen, når de animerer, men det gjør aldri jeg. Jeg er nødt til å se hvem jeg animerer for å få riktig bevegelser til riktig karakter. Dette gjelder både monstere og mennesker.

M: Merket du at du var veldig forskjellig i forhold til guttene når du tenkte på personligheten?

R: Gutter har en tendens til å animere mer feminine karakterer enn det jeg gjorde. Det er slik de ser jenter, sin personlige utgave av hvordan de mener en kvinne skal være. Selv har jeg en tendens til å animere mennene feminine, men dette var ikke med overlegg. Så jeg forhørte meg som regel alltid med guttene for å få tilbakemeldinger på det. Men det var forskjell på karakterene våre. F eks i «idle» posisjon, dvs den posisjonen karakteren har når den står stille var det stor forskjell. Mine karakterer sto med armene i siden, mens guttene ofte hadde mer feminine posisjoner.

M: Hendte det at du ble brukt av guttene for å sjekke dine kvinnelige karakterer?

R: Vi hadde et miljø hvor alle kikket på alle for å bli bedre. Dette var ikke noe som var spesielt for meg



M: Hva bør en god animatør gjøre?

R: Det er selvsagt ikke alle gutter som animerer overfeminine karakterer. De to flinkeste animatørene på Funcom gjorde ikke det. En god animatør lager troverdige karakterer, ikke «Dollyer».

M: Hvordan mener du spilleren ønsker å påvirke karakteren?

R: I Anarchy Online kan man tilpasse spillkarakteren slik at den blir veldig unik. Man kan velge mellom mange forskjellige hoder og kropper. Man kan velge mellom attributtene tynn, tykk og medium. Og høy, lav og medium. Det som er så genialt er at den tynne har små pupper, og den store har ikke bare store pupper med også store lår og rumpe. På den måten manglet de ekstreme bimboene med tynne kropper og store pupper. Dette var også noe vi fikk veldig mye skryt av fra jenter. I tillegg er personligheten spesielt viktig når du er online. Der blir man kjent med hverandre, og besøker hverandre. Det er til og med folk som finner hverandre. Spillkarakteren representerer hvem du er. Det er viktig å gi spillerne mange måter å utvikle sin egen personlighet. Man bør kunne velge mellom masse forskjellige «social moves» Det vil flere forskjellige måter å vinke, klemme, vise fingeren osv. Slik at man kan velge overganger mellom «Dolly» og «Macho», og man må tilgang til alle. Dersom jenter ønsker å bruke mannebevegelser må de få lov til å velge det, og menn må få lov til å velge feminine bevegelser.

M: Hvor viktig er klær da?

R: Klær er veldig viktig. Vi fikk mye forespørsler fra spillerne om å spesiallage klær. F eks en seileruniform eller en politiuniform. Dersom man f eks er gay, må man få vise det ved å kunne velge en rosa topp. Så det er veldig viktig å ha et bredt utvalg av klær som spillerne kunne velge mellom.

M: Hva med undertøy?

R: Jeg laget mitt eget klesmerke, Miir. Det startet fordi jeg ønsket å lage klær til min egen karakter, som het Miir. Det var et sofistikert merke, som var veldig mye dyrere enn de andre. Jeg laget vanlige klær, undertøy og badeklær både til menn og kvinner. Det skulle være sexy, men smakfullt. Det er forskjell på om det er sexy eller om det er «slutty». Og «slutty» skulle det ikke være. Men jenter må få lov til å være jenter mener jeg.

M: Fikk dere noen tilbakemeldinger på det?

R: Vi fikk noen protester, men flesteparten likte det. Vi startet egne virtuelle butikker i byene, og det var veldig mange som kjøpte klærne. Vi fikk også en del klager på at det ikke var Miir butikker overalt. Fordi det var så irriterende å måtte gå så langt bare for å kjøpe Miir klær. Det var veldig populært. Alle ønsker å være individuelle.

M: Fikk dere noen tilbakemeldinger fra pressen?

R: Jeg ble faktisk intervjuet av Elle Magazin. Fordi jeg hadde startet min egen designer karriere i den virtuelle verden.

M: Hvordan var det å spille etter at du hadde kalt opp kleskolleksjonen din for det samme som spillkarakteren din?

R: Det ble plutselig slitsomt. Når jeg kom skulle alle prate med meg. Det ble så mye skriving og det var ikke noe gøy. Jeg ble en høystatus spiller på et litt for høyt nivå, så da sluttet jeg å bruke den karakteren.

M: Hva synes du er viktig for å få en personlig spillkarakter?

R: Bevegelsene er veldig viktige. Det samme er kroppsformen og utseende. Og klærne. Målet kan også være viktig. Det føles jo f.eks. veldig feil å ta livet av en uskyldig familie med øks. I spillet «Fable» velger du f.eks. selv om du ønsker å være god eller ond. Der er det slik at du kan velge å samle på gode og onde poeng. Utseende forandrer seg også ettersom du er ond eller god. Dersom du er ond får du horn og ser skummel ut, og folkene i spillet er redde for deg. Og om du er god blir du veldig kjekk, og damene snur seg etter deg. Du får ikke akkurat noen god følelse av at folk er redd for deg. «Fable» er et godt eksempel på gode karakterer. I «Fable» starter det når du er liten gutt, og kan forme karakteren din hele veien.

M: Hva er viktig for deg i et spill?

R: Grafikken er viktig. Det er viktig at spillet er koselig. Det skal ikke være «Feelbad», men «Feelgood». Det skal være fine farger og effekter. Ikke mørkt og dystert, som mange spill beregnet på gutter er. Unntaket er «Shadow of the Colosses» som består av blå og grønntoner. Det er ikke mørkt, men det er veldig kalde farger og mye er bluret ut, noe som gjør spillet spesielt. I tillegg

er «Fable» veldig vakkert og pent å se på. Lyssettingen skal være pen, med mye farger. I tillegg kan coveret ha litt å si. «Sudeki» er et bra spill, men de har floppet på coveret. Det er lettkledde damer som viser seg frem på coveret, men så viser deg seg at karakterene likevel er søte og har en fin personlighet. Jeg har anbefalt det til venninner, men de fleste nekter å spille det fordi det spilles for mye på sex på coveret.

M: Hvordan ville du designet drømmespillet?

R: Det skulle være troverdige personer, som hadde sett ut som normale mennesker, med normale kropper. Mye av de urealistiske karakterene er ikke bra for tenåringer. Det skulle være fine farger, koselige og vakre omgivelser, varm lyssetting. Og storylinen skulle være betydningsfull, en story som ville lært deg noe. Når det gjelder karakterene skulle man forme dem som man ville. Velge kroppsfigur, øyefarge, hårfarge, hårlengde, ansiktsform, og fregner eller ikke fregner. Det skulle være mange trekk å velge mellom. Og valgene skulle være realistiske både for menn og damer. Det skulle være mulighet for å velge klær, og å skifte klær underveis. Og nonplaying spillkarakterer skulle reagere i forhold til det du sier og gjør, og reagere på oppførselen din ved hjelp av «artificial intelligence». Følgende på oppførselen skulle også hatt betydning. Det er dessuten viktig å kunne bruke hodet litt. Det er også gøy å handle, shoppe, og bli flinkere.

I tillegg til intervjuet gikk vi også gjennom spørreskjemaet, for å få litt utdypning på ting der.

M: Spiller du helst jente eller guttekarakterer hvis du kan velge?

R: Jeg velger alltid jentekarakter.

M: Er det viktig å kunne identifisere deg med spillkarakteren?

R: Her ville jeg valgt «litt viktig», men dette kommer helt an på spillet du spiller. Jeg velger alltid en karakter som ser ut som meg selv. Men i et online spill er det veldig viktig. Da skal jo spillkarakteren representere meg, og jeg vil fremstilles som meg selv.

M: Er det viktig for deg å vite spillkarakterens bakgrunnshistorie før du starter å spille?

R: Her ville jeg gå mellom litt viktig og ikke viktig. Noen ganger kan dette være kjedelig. Men dersom historien i spillet er viktig kan det likevel ha noe å si.

M: Har det betydning om spillekarakterens personlighet er ond eller god?

R: Spillkarakteren må ha god personlighet. Den skal helst være litt koselig.

M: Hvor viktig er det at spillkarakteren skal ha et mål gjennom spillet?

R: Svært viktig. Ellers ville det være kjedelig. Det er også svært viktig dersom jeg skal svare som en designer.

M: Hvor viktig er det at dette målet er meningsfylt?

R: Viktig til svært viktig.

M: Hvor viktig er spillets cover dersom du skal prøve å spille det.

R: Her ville jeg svare ikke viktig. Jeg kjøper aldri spill på impuls. Spill er dyrt. Derfor sjekker jeg alltid hva andre har skrevet om spillet på forhånd. Det tror jeg de fleste som kjøper spill gjør. Men dersom jeg skulle kjøpt spill på impuls ville jeg svært viktig.

M: Ønsker du at spillet skal være beregnet for bare jenter, bare gutter eller både jenter og gutter.

R: Det skal være beregnet for både jenter og gutter. Dette fordi jeg tenker at dersom spillet bare skal være for jenter er det rosa og Barbie eller noe. Det ville jeg aldri prøvd. Guttespill derimot er veldig mørke og dystre. Dette fordi produsentene ser på gutter som den største kjøpegruppen. Og mørke og dystre spill kjøper jeg ikke. Det må være rettet mot begge kjønn.

M: Hvor viktig er presentasjonen av spillkarakterens bakgrunn dersom du skal gi karakterer fra 5 til 1 hvor 5 er høyest karakter?

R: 3

M: Karakterens ansiktsuttrykk?

R: 5

M: Karakterens utseende?

R: 5

M: Hvordan karakteren er kledd?

R: 5

M: Om du kjenner karakteren fra før gjennom spill eller liknende?

R: 1

M: Liker du det når spillkarakteren du spiller har minimalt med klær, er sexy og spiller mye på sex?

R: Ikke i det hele tatt.