



Norsk Medietidsskrift
årgang 23, nr. 1-2016, s. 1–21
ISSN online: 0805-9535

DOI: 10.18261/issn.0805-9535-2016-01-03

FAGFELLEVDERT ARTIKKEL

Når jentene må inn i skapet: Seksuell trakassering og kjønnsfrihet i online dataspill

Kristine Ask
Universitetslektor
Institutt for tverrfaglige kulturstudier, NTNU
kristine.ask@ntnu.no

Stine Helena Bang Svendsen
Forsker
Institutt for tverrfaglige kulturstudier, NTNU
stine.helena.svendsen@ntnu.no

Henrik Karlstrøm
Seniorrådgiver
Universitetsbiblioteket, NTNU
henrik.karlstrom@ntnu.no

ABSTRACT

Closeted gamer girls: Sexual harassment in online video games

This article presents findings from a Norwegian research project on sexual harassment in online gaming. Based on an online survey (N=935) and expert interviews (N=8) with players, the authors examine sexual harassment, how it is performed, explained and with what consequences. The survey shows that sexually harassing language and behaviour is prevalent in games, but is also subject to controversy as many players code their activity as part of gameplay and not as a marginalizing process.

Keywords:

sexual harassment
online games
games and gender
player culture

Denne artikkelen presenterer funn fra et forskningsprosjekt om holdninger til kjønn, seksualitet og online-spill hos norske spillere. Forfatterne diskuterer spilleres forståelser av betydningen av trakasserende språkbruk og oppførsel i spill, og konsekvensene av seksuell trakassering på spillkulturnivå og aktørnivå gjennom en spørreundersøkelse og kvalitative intervju. Undersøkelsen viste at potensielt seksuelt trakasserende språkbruk er utbredt i spill,


UNIVERSITETSFORLAGET

 idunn.no
Nordiske tidsskrifter på nett

This article is downloaded from www.idunn.no. © 2015 Author(s). This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons CC-BY-NC 4.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>), allowing third parties to copy and redistribute the material in any medium or format and to remix, transform, and build upon the material for non-commercial use, provided the original author and source are credited.

men også at det er stor uenighet blant spillere om hvorvidt slik språkbruk faktisk virker trakasserende, og hvorvidt det utgjør et problem. I artikkelen presenterer og diskuterer vi de to ulike synspunktene informantene har på seksuell trakassering i spill, og analyserer betydningen av at mange kvinnelige spillere holder skjuler informasjon om kjønn for å unngå seksuell trakassering.

INNLEDNING

Seksuell trakassering er et aktuelt tema i samtidige diskusjoner om online data-spill og spillkultur, men det er foreløpig gjort lite forskning på temaet. Vi har derfor manglet empirisk grunnlag for å svare på spørsmål som: Hvordan opplever spillere trakassering i spill? Hvordan forklares seksuell trakassering, og hvilke konsekvenser har det?

Tidligere forskning på kvinner og spill viser viktigheten av et kjønnsperspektiv i studier av spill. Kvinnelige spillere møter andre forventninger og får andre reaksjoner fra sine medspillere enn mannlige spillere gjør, og spillopplevelser blir slikt sterkt kjønnnet (Eklund, 2011; Kafai, 2008; Royse, Lee, Undrahbuyan, Hopson, & Consalvo, 2007; Taylor, 2007). Forskningsprosjektet som ligger til grunn for denne artikkelen har undersøkt seksuell trakassering som årsak til kvinner og menns forskjellige spillopplevelser. Gjennom denne artikkelen ønsker vi å bidra til spillforskningen med en kjønnsteoretisk informert studie av seksuell og kjønnsbasert trakassering i spill. Vi forsøker å kaste lys på utbredelsen av seksuell trakassering slik norske spillere opplever det, og hvilke tanker utsatte og de som utsetter andre for trakassering, har om dette fenomenet. Analysen er basert på en nettbasert spørreundersøkelse (N= 935) og dybdeintervju med ekspertspillere (N= 8).

Et hovedspørsmål i denne artikkelen er hvorvidt det eksisterer kjønnsfrihet i online-dataspill: Har alle anledning til å uttrykke sin kjønnsidentitet uten frykt for sanksjoner? Oppstår det kjønnsbestemte begrensninger og muligheter i spillsituasjonen? I denne diskusjonen redegjør vi først for eksisterende forskning på kjønn og dataspill generelt, for så å gi en nærmere redegjørelse for seksuell trakassering som fenomen og forskningsfelt. Etter å ha redegjort for den teoretiske inngangen til temaet og viktige forhold ved undersøkelsen, diskuterer vi mer inngående spilleres erfaring med og oppfatninger av verbal trakassering og seksuelle tilnærmelser i dataspill. Avslutningsvis diskuterer vi hvordan de forholdsreglene kvinner som spiller tar for å unngå trakassering, kan tolkes som et uttrykk for begrenset kjønnsfrihet.

SPILL OG KJØNN

Tidligere forskning på spill og kjønn har vist at digitale spill er en sterkt kjønnnet teknologi, og at en klar overvekt av spilltitler har et design som kan forstås

i lys av Laura Mulveys klassiske analyse av «det mannlige blikk»¹ i film (Mulvey, 1988; Shaw, 2012; Waddell, Ivory, Conde, Long, & McDonnell, 2014; Williams, Martins, Consalvo, & Ivory, 2009). Selv om identifikasjon med avataren er sentral for innlevelse i spillet, er det ikke gitt at spillere kan velge mellom kvinnelige og mannlige avatarer (Dunn & Guadagno, 2012). Videre er framstillingen av kjønn i dataspill preget av stereotypiske representasjoner der mannlige figurer ofte er mektige og idealiserte, mens kvinnelige spillfigurer som regel er seksualiserte og framstilt som objekter (Burgess, Stermer, & Burgess, 2007). Selv spill som bryter med slike forestillinger framstilles på lignende måter i markedsføring. På spillmesser markedsføres nye titler ved hjelp av bodberter,² og bilder av lettkledde damer er vanlig i reklamemateriale (Taylor, Jenson, & de Castell, 2009) eller på omslaget. Sexistiske framstillinger av kvinner på omslag korrelerer med høyere salgstall (Near, 2013). Selv om eksperiment har vist sammenhenger mellom sexistisk spilldesign og toleranse for sexisme og seksuell trakassering (Dill, Brown, & Collins, 2008), er årsakene til kjønnsbasert forskjellsbehandling mer komplekse. Problemet stammer blant annet fra en antagelse om at menn og kvinner har grunnleggende forskjellige interesser og motivasjoner for å spille, og derfor vil ha ulike spill og spillopplevelser.

Forestillingene om kvinners og menns forskjellige tilnærminger til spill har overlevd empiriske studier av online-spillere som viser at motivasjon og spilllestiler går på tvers av kjønn (Yee, 2006, 2008). Hele 44 prosent av dataspillere er kvinner (Vaage, 2015), og Norsk mediebarometer anslår at 17 prosent av kvinner spiller en gjennomsnittsdag, mot 22 prosent av menn (Vaage, 2014). Dataspilling forstås likevel som en maskulin aktivitet der kvinnelige spillere forblir, om ikke usynlige, så rare eller uvanlige (Taylor, 2006). Dette innebærer også at maskulinitet produseres som symbolsk dominant, og at maskuline subjekter framstår som mer overtallige enn de realiteten er. Forestillingen om menn som majoritet og kvinner som minoritet tildekker altså en maktrelasjon (Brah, 1996, s. 187–89).

Posisjoneringen av kvinnelige spillere som «den andre», og tanken om at kvinner har en annen motivasjon for å spille enn menn, kan illustreres ved at kvinnelige spillere lettere aksepteres om de spiller sammen med en partner, for da forklares spilling som en del av kjæresteri (Yee, 2008), eller ved at kvinnelige spillere antas å spille på grunn av ønske om oppmerksomhet og flørtning fra mannlige spillere (Eklund, 2011). På tross av dette generelle bildet av spilling som «en guttegreie», finnes det også mange eksempel på spillerkulturer som er opptatt av likestilling og likhet. Likevel kan det noen ganger virke som om kvinner spiller *på tross* av kulturen de er en del av (Taylor, 2006).

I tråd med den internasjonale debatten rundt spill og kjønn er det stor uenighet blant spillerne i vårt materiale om hvorvidt aggressiv og seksualisert språkbruk

1. Eng. «Male gaze».

2. Eng. «Booth babes».

i spill utgjør et problem, eller om det er noe av det som gjør spill til en attraktiv aktivitet. Vi belyser spillernes oppfatning om forskjellige skjellsords utbredelse, og analyserer deres egne tolkninger av denne språkkulturens betydning. På denne måten får vi innblikk i både hvordan seksuell trakassering i spill forsvares av noen spillere, og hvordan andre spillere forsøker å begrense det. Seksuell trakassering er imidlertid ikke unikt for dataspill som plattform, verken i form innhold eller konsekvenser.

SEKSUELL TRAKASSERING

Seksuell og kjønnsbasert trakassering defineres i likestillingslovens § 8a: «Med trakassering på grunn av kjønn menes handlinger, unnlater eller ytringer som virker eller har til formål å virke krenkende, skremmende, fiendtlige, nedverdiggende eller ydmykende. Med seksuell trakassering menes uønsket seksuell oppmerksomhet som er plagsom for den oppmerksomheten rammer» (likestillingsloven, 2013, § 8). Det er avgjørende å forstå at intensjonen bak handlingen ikke avgjør om den virker trakasserende eller ikke. Loven er tydelig på at det er «den som oppmerksomheten rammer» som har definisjonsretten. Dette innebærer at *intensjonen bak handlingen* bare er relevant om formålet er trakassering. En handling kan virke trakasserende på tross av intensjon.

Trakassering på grunnlag av kjønn og seksuell trakassering er nært forbundet. Det er ikke vanlig å skille mellom disse to formene for trakassering, verken i forskningslitteraturen eller i praksisfeltet, og vi har heller ikke gjort det i undersøkelsen. Dette skyldes at trakassering på grunn av kjønn som regel spiller på kropp og seksualitet, og dermed også kan klassifiseres som «seksuell oppmerksomhet». Seksuell trakassering er et sekkebegrep som inkluderer alt fra seksualisert erting til grove seksuelle overgrep (Helseth, 2007). Det er vanlig å dele seksuell trakassering inn i fysisk, verbal og visuell trakassering (St.mld. 44 2012-13, s. 95). Fysisk seksuell trakassering er alle former for uønsket beføling og seksuelle krenkelser. Verbal seksuell trakassering er blant annet uønskede nærgående spørsmål om kropp og seksualitet, samt negativ ryktespredning, seksuelle hentydninger, kommentarer knyttet til kropp og utseende, og bruk av kjønnsbaserte skjellsord. Visuell seksuell trakassering innebærer spredning av seksualisert visuelt materiale som virker eller har til hensikt å virke ydmykende, truende eller nedverdiggende.³ Dette kan for eksempel innebære spredning av pornografiske bilder (St.mld. 44 2012-13, s. 95), men også produksjon og spredning av spill som iscenesetter vold, voldtekt og trakassering, støtende bruk av applikasjoner som kler av motspillere, samt design og modifikasjoner som hyperseksualiserer kvinnelige spillfigurer. Siden fokuset for undersøkelsen er online-situasjoner, har vi ikke undersøkt omfanget av fysiske seksuelle krenkelser som starter med kontakt mellom spillere. Vårt fokus ligger på det språklige og symbolske, som brorparten av nettbasert interaksjon består av.

3. Vår definisjon, basert på likestillingslovens ordlyd.

Det er rikelig med materiale som kan brukes til visuell seksuell trakassering i helt vanlige dataspill, som for eksempel Call of Duty. Alt som trengs for at dette materialet kan virke trakasserende, er å trekke forbindelseslinjer mellom seksualiserte representasjoner av kvinner på skjermen og kvinnelige med- og motspillere. Det er likevel den sosiale sammenhengen dette materialet inngår i som avgjør om materialet virker trakasserende, og alvorlighetsgraden av trakasseringen. Et kompliserende moment med online-trakassering er at det ikke er gitt at den som trakasserer og den utsatte befinner seg i samme sosiale sammenheng (Franks, 2012). For eksempel kan pornografiske bilder spres i et spillforum der spilleren tror at alle andre også synes at dette er spennende. Samtidig vil handlingen kunne virke støtende for kvinnelige deltakere, som blir invitert inn i et seksualisert mannlig blikk på kvinners kropp i en sammenheng hvor det ikke oppleves trygt.

Eksisterende forskning tilsier at verbal og visuell seksuell trakassering er noe mer utbredt på Internett enn i de fleste offline-sammenhenger (Barak, 2005). De fleste forklarer dette med at terskelen for trakassering blir lavere når den som trakasserer ikke har øyekontakt med offeret, og kan trekke seg effektivt ut av situasjonen (Lapidot-Lefler & Barak, 2012). Slik har trakasseringproblematikk ofte blitt knyttet til anonymitet på nettet. Muligheten til å logge av når situasjonen blir ubehagelig, gir store muligheter til å trakassere andre uten spesielt stor risiko for å bli straffet sosialt. Samtidig er det verdt å understreke at fysisk trakassering i liten grad forekommer i spill, og at dette er en svært utbredt form for trakassering offline (Mossige & Huang, 2010). Forskningen som eksisterer på dette feltet, bør dermed ikke leses som at det er mer seksuell trakassering på nett enn ellers. Bildet er snarere at trakasseringen i større grad tar form av visuell og verbal trakassering, heller enn fysisk.

Seksuell trakassering har potensielt alvorlige konsekvenser for dem som utsettes for det. Utsatthet er forbundet med svekket fysisk og psykisk helse, inkludert angst, depresjon, selvmordstanker og lavere forhåpninger for framtiden (Helseth, 2007, s. 35). Forskningen på dette feltet er imidlertid i stor grad knyttet til skole, nærmiljø og arbeidsplasser, der muligheten for å unnsnippe trakasseringen er betydelig mindre enn ved deltagelse i et spillfellesskap. Dog, hvis det er overlapp mellom omgangskretsen offline og online (noe som er svært vanlig, se Taylor, 2006), vil også utsatthet for seksuell ryktespredning i spill kunne antas å være forbundet med økt utsatthet for seksuelle overgrep og hatkriminalitet på grunn av antatt seksuell orientering på tilsvarende måter som det er dokumentert for offline-trakassering (Helseth, 2007; Duncan, 1999; Tiby & Sörberg 2006).

Seksuell trakassering har imidlertid konsekvenser på gruppenivå, i tillegg til individnivå (Franks, 2012; Helseth, 2007; Stefansen, Smette, & Bossy, 2015). Det er en form for maktutøvelse som setter grenser for kjønnet handlingsrom, og da spesielt for kvinners handlingsrom (Helseth, 2005; Røthing & Svendsen, 2009; Stefansen, Smette, & Bossy, 2015). Det er felles for både offline og online seksuell trakassering at den kan ramme både kvinner og menn, men

kvinner er langt mer utsatt (Helseth, 2007; McDonald, 2012). Videre er homofile og transpersoner mer utsatt for trakassering enn heterofile og cis-personer⁴ (Andersen & Malterud, 2013; Winzer & Boström, 2007). Seksuell trakassering er nært forbundet med både rasistisk trakassering og trakassering av mennesker med funksjonsnedsettelse (Buchanan & Fitzgerald, 2008; Shaw m.fl., 2012). Disse mønstrene indikerer at seksuell trakassering trekker på og forsterker sosiale maktstrukturer som gir hvite, funksjonsfriske, heterofile cis-menn særegne muligheter til å hevde seg på bekostning av andre. Ekskludering av utsatte grupper er dermed en viktig konsekvens av seksuell trakassering.

KJØNNSFRIHET I DATASPILL

«Kjønnsfrihet» er et nøkkelbegrep i denne diskusjonen (Dahl, 1994). Mari Teigen og Hege Skeie har brukt begrepet for å beskrive likestilling som frihetsprosjekt (2003). Teigen skriver at «[det å] forstå likestilling som et frihetsprinsipp betyr at likestilling dypest sett (...) handler om å redusere betydningen av biologisk kjønn og repressive kulturelle kjønnsforståelser for den enkelte, i konkrete valgsituasjoner og i opplevd mulighetsstruktur» (2004, s. 86). Slik vi anvender begrepet, eksisterer det kjønnsfrihet om alle har anledning til å uttrykke sin kjønnsidentitet uten frykt for sanksjoner eller kjønnsbestemte begrensninger. Når aktører frykter represalier, eller opplever at de gjør seg selv utsatt for trakassering ved å uttrykke sin kjønnsidentitet, blir kjønnsfriheten begrenset.

Når det kommer til verbal seksuell trakassering, er vi vel så opptatt av hva ord, uttrykk og atferd *gjør* som hva de betyr sett utenfra. Såkalt «flaming» eller «trolling», der hatefulle ord og uttrykk blir brukt for å opprøre eller sverte andre, er et eksempel på språkpraksis som det kontinuerlig ironiseres over i online-spill. På denne måten undermineres effektene av verbal trakassering i noen sammenhenger, samtidig som det kan gjøre stor skade i andre situasjoner. Det som er avgjørende for hvorvidt trakassering rammer, er hvorvidt interpellasjonen fungerer, det vil si at den aktøren som det rettes mot, føler at utsagnet angår han eller henne (Althusser, 2001). Dette avhenger av relasjonen mellom aktørene, situasjonen, og hva som sies. Hvis interpellasjonen er virksom, kan utsagnet også virke trakasserende.

I online-spill gir det mening å forstå kjønn og seksualitet som performative prosesser der avatar, tekstlig stemme, referanser til eget kroppslige subjekt samt væremåte virker sammen i produksjonen av kjønnede uttrykk (Butler, 1990; Sundén & Sveningsson, 2011). Butler skriver at «[k]jønn bør ikke konstrueres som stabil identitet eller kilde til aktørskap som forskjellige handlinger springer ut av; kjønn er heller en identitet som skjørt konstitueres over tid, og institusjonaliseres i et rom gjennom en stilisert repetisjon av handlinger» (Butler, 1990, s. 179).⁵ Begrepet kjønnsuttrykk peker på det inn-

4. En cis-person identifiserer seg med, og uttrykker seg i tråd med, det kjønnnet vedkommende ble tildelt ved fødsel.

trykket av kjønn som kontinuerlig skapes i denne prosessen, og trakassering kan bidra til å forme eget og andres kjønnsuttrykk.

METODE

Artikkelen bygger på en norskspråklig spørreundersøkelse med 935 deltagere og kvalitative intervjuer med åtte spillere. I både spørreundersøkelsen og i intervjuene har vi spurt om spilleres erfaringer med, og holdninger til, visuelle og språklige praksiser som ofte forbindes med seksuell trakassering. Data-materialet og den påfølgende analysen kan deles inn i fem hovedtema:

- 1 Respondentene og deres spillvaner.
- 2 Bruk av skjellsord som er forbundet med konkrete diskrimineringsgrunnlag, som kjønn, seksuell orientering, funksjonsnedsettelse eller lignende, og hvordan respondentene opplever slik språkbruk.
- 3 Erfaringer med og oppfatninger om seksuelle tilnærmelser gjennom online-spill.
- 4 Strategier for å unngå seksuell trakassering i online-spill.
- 5 Oppfatninger om betydningen av kjønn og seksualitet i online-spill, og betydningen av spilldesign.

«Hore» og «homo» står i en særstilling som de vanligste skjellsordene som brukes i verbal seksuell trakassering (Witkovska, 2005; Bendixen & Kennair, 2008). Kvalitative studier blant ungdom har også vist at disse skjellsordene oppleves som de mest alvorlige av skjellsord som omhandler kjønn og seksualitet (Helseth, 2005; Sundnes, 2003; Ambjørnsson, 2004; Bäckman, 2003). Det var dermed naturlig å ta utgangspunkt i disse begrepene da vi lagde en liste over skjellsord til undersøkelsen. I tillegg brukte vi egen spillerfaring til å fylle ut listen over vanlige skjellsord som er forbundet med bestemte sosiale grupper, som for eksempel «retard» (funksjonsnedsettelse) og «pussy» (kvinnelig kjønnsorgan).

Spørreundersøkelsen ble spredd i sosiale medier og på spillrelaterte nettsider. Alle som har fått informasjon om undersøkelsen, og ønsket å ta den, har kunnet ta den. Selv om vi da må ta høyde for selvrekuttering, speiler surveydeltagerne godt andre undersøkelser av online-spillere både i alders- og kjønnskomposisjon (se for eksempel Williams, Yee, & Caplan, 2008). Dette, sett i sammenheng med antallet respondenter, gjør at vi vurderer funnene som representative og generaliserbare. Svarene ble innhentet i februar og mars 2014.

Respondentene på spørreundersøkelsen er i all hovedsak mellom 18 og 40 år gamle. Over halvparten er voksne mellom 26 og 40 år. Det er omtrent 2/3 menn og 1/3 kvinner. Respondentene er aktive spillere. 72 prosent spiller i 6 timer

-
5. Vår oversettelse.

eller mer i uka, og om lag 20 prosent spiller 21 timer eller mer hver uke. Omtrent halvparten spiller mest alene, mens resten spiller med online-venner, venner de kjenner ansikt til ansikt, eller med tilfeldige spillere. De oppgir å ha erfaring med de aller fleste typer spill, inkludert spill som krever stor grad av sosial samhandling over nett. Eksempler på spill mange hadde erfaring fra, var World of Warcraft, League of Legends, Battlefield 4, Candy Crush og Assasins Creed.

2/3 av respondentene har fått venner gjennom online-spill, og halvparten av disse har truffet venner de har fått online ansikt til ansikt. 60 prosent er aktive i online spillmiljø utover spillingen. De leser blogger og forum om spill, eller ser videoer om spill på YouTube og lignende. Mange er også aktive bidragsytere til spillkulturen på nett gjennom blogging, spilldesign og modding (modifisering av programvare). 34 prosent av respondentene sier at spilling er en viktig del av livet deres, mens 50 prosent oppgir at det bare er viktig i perioder. Bare 16 prosent oppgir at spilling ikke er så viktig for dem. Det er dermed snakk om respondenter som bryr seg mye om spill og spillkultur, og de fleste har mye erfaring med forskjellige spill.

Dybdeintervjuene ble gjort våren 2014, med spillere som meldte seg som interesserte i studien. Blant informantene i den kvalitative delen av studien var det tre kvinner og fem menn. Alle var i 20-årene og aktive spillere med stor kunnskap om og erfaring med dataspill og spillkulturer. De ble intervjuet gjennom to individuelle intervjuer, og to gruppeintervjuer med henholdsvis to og fire deltagere i tillegg til intervjueren. I begge tilfeller var spørreundersøkelsen et referansepunkt i samtalen, i tillegg til en intervjuguide. Intervjuene ble så transkribert og kodet etter tema.⁶

Hensikten med intervjuene var å innhente fortellinger som kunne forklare, kontekstualisere og i noen tilfeller komplisere temaene som spørreundersøkelsen belyser fra et spillerperspektiv. Informantene tilbød dette, men også tolkninger og kunnskap utover det. De kan dermed forstås som ekspertintervjuer, der informantene gir både informasjon og tolkninger basert på den kunnskapen de har om spill og spillkultur (Jørgensen, 2011). I det følgende presenterer respondentene og informantene sine oppfatninger om seksuell trakassering i dataspill spesielt, og spørsmål om kjønn og spill mer generelt.

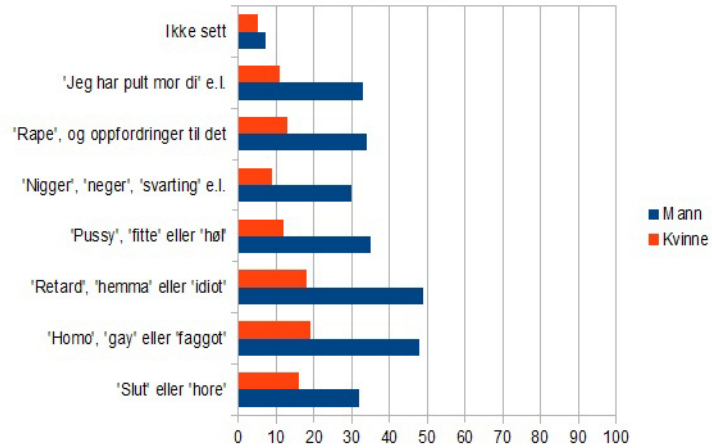
SEKSUELL TRAKASSERING I SPILL: UTBREDT OG OMSTRIDT

Spørreundersøkelsen vår viser at skjellsord som er forbundet med ulike diskrimineringsgrunnlag, er svært utbredt i online-spill. Bruken av «gay» og «retard» er spesielt hyppig brukt. I underkant av 80 prosent har sett disse ordene brukt som skjellsord i spillsammenheng. Skjellsord som er knyttet til kvinners kropp og seksualisert vold er også utbredt. 55 prosent oppgir at de har

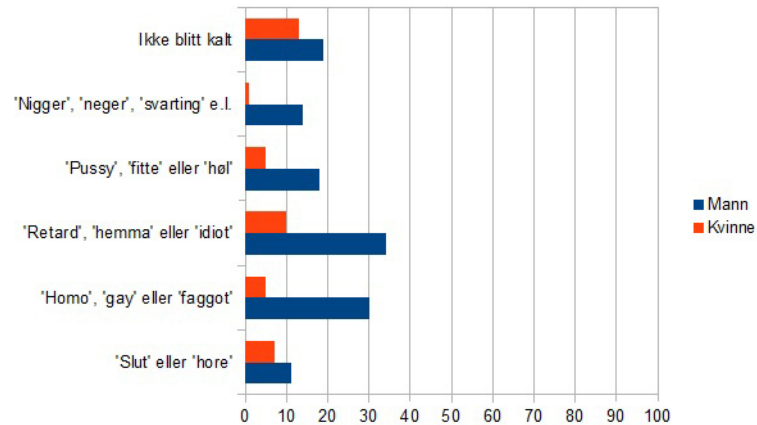
6. En takk til Lars Skancke og Pia Farstad Eriksen for hjelp med innsamling og transkribering av datamaterialet.

sett ord som «hore», «pussy» og «fytte» brukt som skjellsord, og like mange har sett ord som «rape» og uttrykk som inneholder voldtektstrusler. At språkbruken er utbredt, betyr likevel ikke at det er et entydig fenomen. Figurene 1–4 gir en oversikt over andelen spillere som har sett, blitt kalt eller selv brukt forskjellige skjellsord.

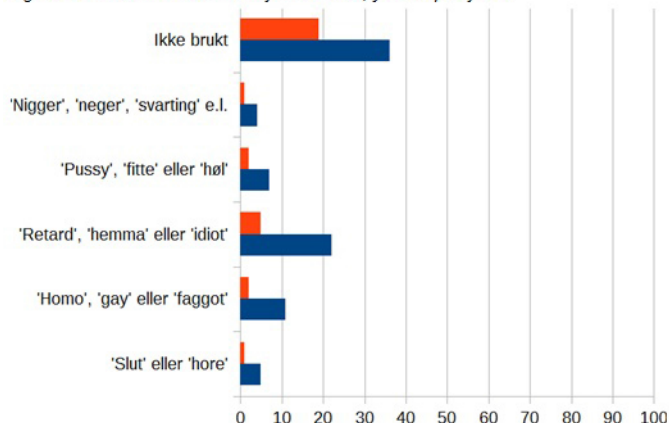
Figur 1: Andel som har sett skjellsord brukt i onlinespill, fordelt på kjønn



Figur 2: Andel som selv har blitt kalt skjellsord, fordelt på kjønn



Figur 3: Andel som har brukt skjellsord selv, fordelt på kjønn



Som vi ser av figur 1 er det betydelig flere som har sett skjellsord brukt i spill-sammenheng, enn antall som har fått det rettet mot seg selv eller selv brukt disse ordene når de spiller. To mulige forklaringer på diskrepansen er a) at de ikke selv anerkjenner eller vil fortelle om slik oppførsel, eller b) at det kun er et mindretall som aktivt bruker disse ordene. Vi er tilbøyelig til å tro det siste, selv om menn er systematisk overrepresentert på spørsmål om bruk av skjellsord. Mange spill strukturerer kommunikasjon i store kanaler der det som oftest er et fåtall bidragsytere, men mange som «hører på». Våre data bekrefter også at selv om flertallet av spillere har sett eller opplevd seksuell trakassering, ser ikke alle på det som problematisk. Respondentene er delt på midten i spørsmålet om hvorvidt de synes det er problematisk at de selv eller andre har brukt slike merkelapper som skjellsord. Dette er et funn som intervjumaterialet også belyser, som vi går nærmere inn på nedenfor.

Spørsmålene om verbal trakassering viser imidlertid klare kjønnsforskjeller; kvinner har oftere reagert negativt på seksualisert språkbruk, og oftere opplevd plagsom oppmerksomhet som går på kjønn og seksualitet. Svarene tyder likevel på at skjellsord knyttet til kjønn, seksualitet og andre diskrimineringsgrunnlag oppleves som en form for «bakgrunnsstøy» for mange. De registrerer at det er der, men de deltar ikke i denne språkkulturen, og de bryr seg ikke neverdig om den. Samtidig er det mange som opplever dette som forstyrrende, og reagerer på det. Som vi skal se senere har dette konsekvenser for spilleres opplevelse av kjønnsfrihet. Det er imidlertid tydelig at den relativt utbredte forekomsten av den typen skjellsord vi har beskrevet her, er noe spillere har meninger om, enten de synes at språkbruken utgjør et problem eller ikke. Disse spillerperspektivene på potensielt trakasserende språkbruk diskuterer vi i det følgende.

SPILLERES FORKLARINGER PÅ SEKSUELT TRAKASSERENDE SPRÅKBRUK

Gjennom de kvalitative intervjuene kommer det tydelig fram at mange spillere synes at det er en feiltolkning å knytte bruken av «gay», «whore», «retard» etc. i onlinespill til marginaliserende prosesser i det virkelige liv. To mannlige informanter som ble intervjuet sammen, understreket dette tydelig:

M1: Gay i spillbetydning betyr ikke homofil, det betyr dårlig, kjipt.

M2: Kjipt, det var ikke gøy.

M1: Dette her var ikke noe gøy.

M2: Det er sånn når jeg sier sånn «retard», da mener jeg ikke at du er liksom funksjonshemmet.

Disse informantene gir uttrykk for at spillkulturen er en subkultur der de skjellsordene som brukes er kodet på andre måter enn de er i samfunnet forøvrig (Hall, 2007). Å avkode dem riktig i spillsammenheng innebærer dermed å forstå at «gay» betyr kjipt eller kjedelig, ifølge informantene. Videre sier de at det å være «retard» i spillsammenheng betyr at en gjorde en feil, eller ikke er særlig god å spille. Denne kodingen av skjellsord som harmløse i spillkulturen er en viktig kilde til å forstå hvorfor en stor andel av respondentene ikke reagerer negativt på at disse begrepene brukes i spillsammenheng. Som en følge av at ordene ikke ble forstått som iboende trakasserende, ble heller ikke de som brukte dem, forstått som ubehagelige eller frekke folk. Som en av de kvinnelige informantene forklarte: «*Han prøver bare å være morsom. Han gjør det i beste mening. Han mener ikke å være frekk.*»

Hvis skjellsordene forstås på denne måten, snur det kodingen fra noe trakasserende til å bli en markør for inkludering. Å ta seg nær av at «hore» eller «homo» brukes som skjellsord, blir tolket som et tegn på at en ikke har forstått kulturen. De av våre informanter som selv sier at de noen ganger bruker det som kan oppfattes som trakasserende språkbruk, er opptatt av denne forskjellen mellom drittsslenging i spill og i virkeligheten:

M1: Jeg tror ikke dette her går over til virkeligheten. Det tror jeg ikke. Det er det viktig å få med seg.

M2: Det var det jeg tenkte på også. Det er forskjellige samfunn liksom. Det er en total avkopling fra virkeligheten.

M1: Du har jo den personen du er på nettet inne i deg. Men det er ikke en person du – hvis du bruker den i virkeligheten så ville du ikke vart lenge.

M2: Det er ikke sosialt, det er kun sosialt akseptert online. For da er du fullstendig anonym, ikke sant.

M1: Men jeg skjønner at folk som starter å spille da og aldri har spilt før – da skjønner jeg at de kan føle seg støtt av det med språkbruk og den kulturen som finnes.

Informantene over forbinder det å ikke forstå språkkodene med ikke-spillere og nybegynnere. Men de utvider også forklaringen på hvorfor drittsslengingen er harmløs, ved å kode den som et symbol på at virkeligheten er «koblet av». Det er nettopp forståelsen av spillet som en parallell virkelighet med andre normer og regler som gjør spillet til spesielt god avkobling for disse spillerne, og flere uttrykker eksplisitt et ønske om, og behov for, denne avkoblingen. Å gå inn i en rolle som ikke ville vært sosialt akseptert i det virkelige liv, ser ut til å bidra til spillgleden for mange, og den virtuelle overskridelsen av samfunnets normer tydeliggjør at en trer inn i fantasiens verden.

Både kodingen av skjellsord i spill som ufarlige og forestillingene om spill som adskilt fra «virkeligheten» er viktig for å forstå hvorfor så mange av våre respondenter i spørreundersøkelsen ikke reagerer negativt på trakasserende ordbruk i spill, og for å forstå hvorfor store deler av spillmiljøet som deltar i internettfora, sterkt motsetter seg kritikk av seksuell trakassering i spill. Trakasserende språk og oppførsel kan være sentrale symbol på at samfunnets regler ikke gjelder i spillet, og dermed som et symbol på spilllets funksjon; frihet fra samfunnets begrensninger. Det å angripe den aggressive språkkulturen blir dermed forstått som et angrep på spilling som avkobling og på spillingens egenart. Som vi skal se nedenfor var dette bildet imidlertid langt fra entydig. Mange var også svært kritiske til det de oppfatter som en trakasserende spillkultur, og kvinner problematiserer oftere denne språkkulturen enn menn.

SPILLERES FORSTÅELSER AV SEKSUELLE TILNÆRMELSER I SPILL

Argumentet om vanntette skott mellom hverdag og spillverdenen legger til grunn at en slik oppdeling er tilgjengelig for alle spillere. Nyttelsen i å «koble av» med spill og frihetsfølelsen som de beskriver, skal ikke undervurderes. Samtidig viser våre data om seksuelle tilnærmelser i spill hvordan frihet til å «koble av» er et kjønnprivilegium. Kvinnelige spillere får ekstra oppmerksomhet, både ønsket og uønsket, og opplever en spillverden som i større grad er seksualisert. Seksualisering eksemplifiseres godt i de mer eller mindre vellykkede forsøk på sjekking i spill, som tabellen under viser.

Over halvparten av respondentene oppga at de har hørt om andre som har blitt sjekket opp gjennom onlinespill. Det var imidlertid flere som rapporterte at de har blitt forsøkt sjekket opp gjennom spill (37 prosent), enn som har fått tilbud om sex (15 prosent) eller cybersex (30 prosent).

TABELL 1: SVARFORDELING OM SJEKING I ONLINESPILL, AVRUNDETE PROSENTTALL AV TOTALE SVAR

Har du noen gang blitt forsøkt sjekket opp mens du spilte online?	Mann	Kvinne	Total
Ja	17	20	37
Nei	53	10	63
Total	70	30	100

Har du fått tilbud om å møtes ansikt til ansikt for å ha sex gjennom onlinespill?	Mann	Kvinne	Total
Ja	6	9	15
Nei	64	21	85
Total	70	30	100

Har du fått tilbud om cybersex i onlinespill?	Mann	Kvinne	Total
Ja	17	13	30
Nei	53	17	70
Total	70	30	100

Her er det også betydelige kjønnsforskjeller. I og med at undersøkelsen omfatter omtrent dobbelt så mange menn som kvinner må de relativt like prosenttallene i tabellen tolkes som at kvinner er overrepresentert når det kommer til sjekking. Dette bekreftes av korrelasjonsanalyse; det er en klar og statistisk signifikant korrelasjon mellom kvinnelig kjønn og opplevelse av bli sjekket opp online (Pearson's $r = .395$, sig. $< .01$), bli tilbudt å møtes ansikt til ansikt for sex ($r = .213$, sig. $< .01$) eller bli tilbudt å ha cybersex ($r = .157$, sig. $< .01$). Mens det er et mindretall av menn som har negative erfaringer med seksuelle tilnærmelser, gjelder dette et stort flertall av kvinnene som har opplevd det samme. Av de 188 respondentene som har erfaringer med å bli sjekket opp gjennom spill en eller flere ganger det siste året, oppgir 77 prosent av kvinnene mot 20 prosent av mennene at de har opplevd dette som plagsomt.

Eksempelvis beskrev de kvinnelige informantene at det å bli spurt om puppebilder i spillsammenheng var vanlig:

K3: Han ber stadig vekk om puppebilder. Det er kødd, det er ingen som gjør noe, men det er en sånn ting vi ler av det og det er morsomt. Han gjør det med alle jentene. «Jeg har blitt singel jeg, har du pupper. Pupper?» Nei. Jeg har begynt å svare med «ja viss jeg får dickpic». For jeg tar igjen med samme mynt. Det er jo mest for moro. [...] Jeg er en voksen kvinne, jeg tar meg ikke nær av det her.

Denne informanten fortalte om et spillmiljø der både kvinner og menn bidro til en seksualisert verbal omgangsform. Stort sett synes hun det var morsomt –

en del av leken. Men innimellom måtte hun også sette grenser overfor mannlige spillere når de gikk over streken. En slik spøkefull seksualisert tone internt i et lag kan være akseptert blant de involverte spillerne, uansett kjønn. I andre sammenhenger kan seksuelle tilnærminger framstå som både uoppfordret og truende, som en annen informant fortalte om:

K2: Jeg satt og spilte med en venn i Halo. Og vi hadde på mikrofon og satt i lobby og ventet på å komme inn. [...]. Jeg satt og venta på å komme inn og jeg driver og snakker med dem om spillet. Og jeg får «kom tilbake når du har fått hår på ballene» og litt sånn der. «Det skal jeg gjøre når jeg får baller», sa jeg da. Og så begynte de å si «å, er du jente?» Og plutselig så kommentaren fra tre stykker: «Come here I'm gonna give you a cock sandwich.» Jeg var litt sånn fullstendig ..., jeg vet ikke om det var ment som ærlig eller om det var ment som nedlatende for at jeg skulle føle meg demoralisert før matchen.

Selv om K2 var usikker på om hun bør regne kommentarene som trakasserende eller som en del av spillet, er effekten den samme; hun posisjoneres som kvinnelig spiller (altså som 'den andre'), hennes person seksualiseres, og kommentarene kobles til hennes fysiske kropp. Denne posisjoneringen skjedde fordi det ble kjent at hun var en kvinnelig spiller, og viser hvordan K2 og andre kvinnelige spillere ikke har samme mulighet til å skape en adskilt spillverden med frihet fra sosiale normer og forventninger (for eksempel om kjønn). Situasjonen K2 beskriver peker også på en annen sentral faktor i hvorfor seksuelle tilnærmelser forstås ulikt i spill: at kvinner som markerer at de er kvinner, forstås som å være ute etter oppmerksomhet. For å forstå det argumentet må man forstå viktigheten av sosial interaksjon i onlinespill.

Onlinespill krever samarbeid, deling av ressurser og kunnskap. For å lykkes kreves det at spillere opparbeider seg både sosial og kulturell kapital slik at spilleren får tilgang til gode spillfellesskap (Chen, 2012). Siden kvinnelige spillere får ekstra oppmerksomhet i spill, hadde flere av våre mannlige informanter en forståelse av at kvinnelige spillere får fordeler som mannlige spillere ikke får. Flere av våre mannlige informanter mente at det å si at en er jente i spillsammenheng, er en enkel måte å få ekstra tjenester på. De gjenga også historier om jenter som fikk innpass i spillfellesskap på grunn av en leders forelskelse, eller som fikk mannlige spillere til å gjøre arbeid for dem i håp om at det skulle føre til en form for seksuell gjenytelse. Disse forestillingene er viktige komponenter i ideen om kvinnelige spillere som potensielle «lootwhores»; spillere som selger seksuell oppmerksomhet i bytte mot gaver, hjelp og utstyr i spillet.

Vår studie bekrefter at kvinner får ekstra oppmerksomhet i online dataspill. 78 prosent av de kvinnelige respondentene svarer at de har fått ekstra oppmerksomhet i spill fordi de er kvinner, og tilsvarende andel – 78 prosent – av alle respondentene har sett at jenter og kvinner får ekstra oppmerksomhet i spill. Tidligere forskning viser at kvinnelige spillere har et meget ambivalent forhold

til sin synlighet. Selv om de ser at det kan gi fordeler, er ikke den ekstra oppmerksomheten noe de har valgt selv eller kan velge vekk når den blir ubehagelig. De bruker derfor som oftest en av to strategier for å håndtere den ekstra oppmerksomheten; enten å spille med og være med på flørten, eller si konsekvent nei for å ta avstand fra posisjonen som «jente som spiller» og negative stereotyper om «lootwhores» (Eklund, 2011). I begge tilfeller tvinges de til å forholde seg til spill som en kjønnet opplevelse, og spillverdenen som seksualisert.

Siden grunnantagelsen er at kvinner som viser seg fram som kvinner, får ekstra fordeler, blir kvinnelige spillere som «avslører» sitt kjønn, forstått som spillere på jakt etter oppmerksomhet og fordelaktig behandling. At det å fortelle at en er kvinne, tolkes som å be om tjenester, demonstreres av M1 nedenfor som tar det på egen kappe å skape «likhet»:

M1: ((Ler)) Herregud, det må jo skje. Men viss det er jenter som sier at de er jenter, når det ikke er vits. På skytespill. Da går jeg bevisst etter dem og prøver å skyte dem da. Ikke kjefte og smelle, men rett og slett da går jeg.

I: For å ta dem ut?

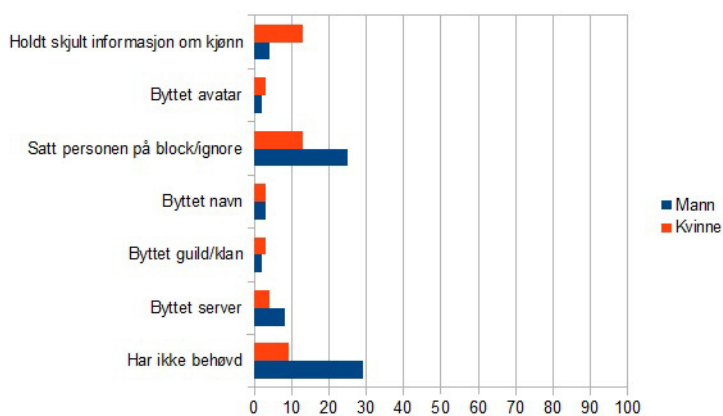
M1: Ja, da bryr jeg meg ikke i det hele tatt. Da skal jeg bare ta dem fordi det er så lite vits å si det. Da sier jeg, ok, du er jente og du sa det fordi jeg vet. Du sa det fordi du tror du kommer til å få det lettere da. Da skal jeg gjøre det jævlig for deg.

For M1 hadde alle spillere et antatt kjønn (mann), og likebehandling var ikke et problem så lenge antagelsen om at alle er menn ikke ble korrigeret. Kvinnelige spillere som uoppfordret viste eller fortalte at de var kvinner, ble tolket som om de frivillig gikk ut av det antatte kjønnsfellesskapet og over i en kategori som krevde særbehandling. Den uheldige koblingen av kvinnelige spilleres posisjon som både ettertraktet (for oppmerksomheten de gir) og foraktet (for oppmerksomheten de får), gjør at kvinnelige spillere har lite rom for å uttrykke sitt kjønn uten frykt for sanksjoner, særlig når andre forstår det å gi uttrykk for eget kjønn som et normbrudd de har rett til å straffe. Det betyr blant annet at strategier for å unngå uønsket oppmerksomhet var normalen for mange kvinnelige spillere.

MÅ JENTENE INN I SKAPET? KONSEKVENSER AV SEKSUELL TRAKASSERING I ONLINESPILL

Datagrunnlaget fra undersøkelsen viser at seksuell trakassering er noe mange spillere, og da spesielt kvinner, forholder seg aktivt til og tar forholdsregler for å unngå i spillsammenheng. Så godt som alle jentene vi har snakket med gjennom prosjektet, har fortalt at det å spille sammen med venner, og da gjerne menn, som vil forsvare dem hvis ubehagelige situasjoner oppstår er en viktig

forholdsregel når det gjelder trakassering i spill. At de er bevisst på slike forholdsregler i tilfelle det skulle skje noe, er et tydelig tegn på at miljøet ikke oppleves trygt i utgangspunktet.



Figur 5: Prosentvis fordeling av strategier tatt i bruk. Enkelte har tatt i bruk flere strategier, så totalen er større enn hundre.

Noen av de mest tilgjengelige strategiene for å unngå uønsket oppmerksomhet fra andre spillere ingame er å bruke spillets funksjon «ignore» som lar en konsekvent overse kommunikasjon fra andre spillere. Spørreundersøkelsen tilsier at denne strategien blir brukt i omtrent tilsvarende omfang av menn og kvinner. Det er også en jevn kjønnsfordeling på respondentene som har byttet server på grunn av uønsket oppmerksomhet. På de andre svaralternativene er det imidlertid totalt flere kvinner enn menn som oppgir at de har brukt disse strategiene for å unngå uønsket oppmerksomhet, på tross av at kvinner bare er en tredel av respondentene.

I spørreundersøkelsen kommer det også fram at kvinner i langt større grad enn menn har sluttet å spille et spill på grunn av uønsket oppmerksomhet fra andre spillere, henholdsvis 18 prosent av kvinner mot 4 prosent av menn. Menn har også i langt mindre grad enn kvinner hørt om andre som har sluttet å spille på grunn av dette. En kvinnelig informant uttalte at seksualiserende reaksjoner på at det kommer fram at hun er kvinne, gjør at hun innimellom lurte på om hun i det hele tatt skal gidde å fortsette å spille:

K1: Hadde det ikke vært for at jeg egentlig er en utrolig sta person, så er det flere øyeblikk hvor jeg faktisk kunne ha sluttet å spille. Men jeg har alltid vært av den tanken at det er ikke jeg som skal måtte gå, for det er ikke jeg som er drittsekken.

Denne informantens opplevelse av at det til tider er en prøvelse å være kvinne i enkelte spill, får støtte hos en betydelig andel av respondentene i spørreundersøkelsen. 75 prosent tror at seksuell trakassering i spill har betydning for hvem som spiller, og hvilke spill de spiller. Dette er en indikasjon på en betydelig del av respondentene mener at det finnes en ukultur i mange spill som

gjør åpenhet vanskelig og dermed begrenser kvinners kjønnsfrihet. Dette kommer tydelig fram gjennom utbredte strategier for å unngå uønsket oppmerksomhet som går på kjønn i spill, noe som kom fram i intervjuene. Informanter fortalte om at de selv eller andre kvinner har avstått fra å snakke i såkalt «teamspeak», der stemmen kan avsløre at en er kvinne, eller at de har brukt stemmefordreier for å skjule kjønn i slike kanaler. Stemmen ble nevnt som noe som «avslørte» at en er kvinne i en flere av intervjuene. I lys av dette er det forståelig at nesten halvparten av de kvinnelige informantene hadde erfaring med holde kjønn og/eller seksuell orientering skjult i spillsammenheng for å unngå uønsket oppmerksomhet fra andre spillere.

Våre funn indikerer at konsekvensene av seksuell trakassering i online dataspill manifesterer seg på flere nivå. På kulturnivå ser trakasseringen ut til å bidra til en kjønning av dataspill som en «guttegreie». Dette skjer gjennom at kvinner blir konstituert som minoritet, i den forstand at deres reelle antall og deltagelse underdrives, og gjennom usynliggjøring av kvinnelige spillere. Seksuell trakassering bidrar til dette gjennom å skape eksklusjonsprosesser og ved å skape et behov for å skjule at en er kvinne. Kjønningen av dataspill kan i dette perspektivet forstås som en effekt av en kultur der seksuell trakassering inngår. Seksuell trakassering vedlikeholder dermed ideen om at kvinnelige spillere er en raritet, selv om brukerstudier viser at de utgjør omtrent halvparten av alle spillere.

På aktørnivå fører seksuell trakassering til at kvinner må ta forholdsregler. Vår spørreundersøkelse viste at det er høy utbredelse av strategier for å håndtere uønsket oppmerksomhet blant kvinnelige spillere. I tillegg hørte vi i intervjuene om hvordan spillere tok forbehold når de valgte guild og grupper, slik at de kunne minimere risikoen for å bli utsatt for trakassering. For kvinnelige spillere ser strategier for å unngå seksuell trakassering ut til å være en viktig del av deres spillpraksis.

Informasjonskontrollen som kvinner forteller om i spillsammenheng, er sammenlignbar med hvordan noen homofile og lesbiske holder informasjon om seksuell orientering skjult for å unngå sanksjoner. Seksuell trakassering ser altså ut til å tvinge mange kvinnelige spillere inn «i skapet». Denne prosessen er avhengig av at en subjektposisjon, i dette tilfellet en mannlig, er så normativ at den blir tatt for gitt i kulturen. Hvis dette er tilfellet, blir alle antatt å være menn, men mindre de eksplisitt sier at dette ikke er tilfellet. Det er mulig å si at i spillkulturen er alle menn inntil det motsatte er bevist, på en måte som er analog til at alle er «hetero inntil det motsatte er bevist» både i denne kulturen og i mange offline-kulturer (Ohnstad & Malterud, 2006). Å avvike fra slike normer er stressende fordi en kontinuerlig må drive med informasjonskontroll for å forhindre ubehagelige opplevelser.

Studier av seksuell trakassering i skoler og på arbeidsplasser viser at seksuell trakassering kan føre til nedsatt selvtillit og øke risikoen for en rekke psykiske lidelser som depresjon, spiseforstyrrelser og angst (Helseth, 2007). Til for-

skjell fra skole og arbeidsplass har dataspill gode muligheter for «fluktstrategier»: måter å komme seg unna den trakasserende oppførselen på. Dette kan for eksempel være å bytte server eller å slutte å spille. Det reduserer risikoen for personlige konsekvenser. Hvor tilgjengelige de strategiene er, avhenger likevel av hvor involvert spilleren er i spillsamfunnet. Trakassering er forbundet med større risiko for dem som har store deler av sitt sosiale nettverk i spillene. Den individuelle løsningen som består i å finne seg en annen hobby, vil også ha den konsekvens at inntrykket av at «dataspill er en guttegreie», forsterkes.

KONKLUSJON

Seksuell trakassering har avgjørende betydning for hvordan spillere opplever spill og spillfelleskap. I denne artikkelen har vi diskutert hvordan seksuell trakassering kan begrense kjønnsfriheten til kvinnelige spillere på den ene siden, og bidrar til å reprodusere spill som en «guttearena» på den andre. Vår undersøkelse har vist at seksuell trakassering er utbredt i spill. Det er imidlertid også stor uenighet om hvorvidt trakassering i spill utgjør et problem, eller om det tvert imot er en viktig del av det som gir spillhverdagen glede. Spill konstrueres blant mange spillere som noe separat fra «den virkelige verden» med egne normer og omgangsformer. Slik forklares den trakasserende språkbruken som en del av spillet som ikke får konsekvenser i den virkelige verden, men som en del av det frirommet spillet skaper for dem. Samtidig opplever andre spillere, og da spesielt kvinner, at nettopp seksuell trakassering hindrer deres mulighet for å «koble av» i spillet. Gjennom vår undersøkelse kommer det fram en tydelig kjønnsdimensjon i denne uenigheten. Menn ser ut til å legge vekt på det befriende i å kunne bryte regler for sosial samhandling i større grad enn kvinner. Videre har kvinnelige respondenter og intervjuobjekter i større grad enn menn vektlagt hvordan verbal og visuell seksuell trakassering utgjør et problem. Selv om det finnes store variasjoner mellom ulike spilltyper, spillkulturer og fellesskap, ser kjønnsbasert og seksuell trakassering ut til å begrense kvinners kjønnsfrihet i online dataspill.

REFERANSER

- Althusser, L. (2001). Ideology and Ideological State Apparatuses. (Notes towards an Investigation). I L. Althusser (Red.), *Lenin and Philosophy and Other Essays*. London: Monthly Review Press.
- Ambjörnsson, F. (2004). *I en klass för sig: genus, klass och sexualitet bland gymnasietjejer*. Stockholm: Ordfront.
- Anderssen, N., & Malterud, K. (Red.) (2013). *Seksuell orientering og levekår*. Bergen: UNI Helse.
- Bäckman, M. (2003). *Kön och känsla: Samlevnadsundervisning och ungdomars tankar om sexualitet*. Göteborg: Makadam.
- Barak, A. (2005). Sexual Harassment on the Internet. *Social Science Computer Review* 23 (1): 77–92. DOI: <http://dx.doi.org/10.1177/0894439304271540>

- Barne-, likestillings- og inkluderingsdepartementet (2012–2013). *Likestilling kommer ikke av seg selv*. (St.meld. nr. 44 2012–2013). Oslo: Departementenes servicesenter.
- Bendixen, M., & Kennair, L. E. O. (2008). *Seksuell trakassering blant elever og ansatte i videregående skole: En resultatrapport*. Trondheim: NTNU, Fakultet for samfunnsvitenskap og teknologiledelse.
- Brah, A. (1996). *Cartographies of Diaspora*. London: Taylor & Francis.
- Buchanan, N. T., & Fitzgerald, L. F. (2008). Effects of racial and sexual harassment on work and the psychological well-being of African American women. *Journal of occupational health psychology*, 13(2), s. 137–151. DOI: <http://dx.doi.org/10.1037/1076-8998.13.2.137>
- Burgess, M., Steven, C. R., Stermer, P., & Burgess, S. R. (2007). Sex, Lies, and Video Games: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers. *Sex Roles* 57 (5–6). Springer US. s. 419–33.
- Butler, J. (1990). *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge.
- Chen, M. (2012). *Leet Noobs : The Life and Death of an Expert Player Group in World of Warcraft*. New York: Peter Lang.
- Dahl, T. S. (1994). *Pene piker haiker ikke*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Dill, K. E., Brown, B. P., & Collins, M. (2008). Effects of Exposure to Sex-Stereotyped Video Game Characters on Tolerance of Sexual Harassment. *Journal of Experimental Social Psychology*, 44 (5): 1402–8.
- Duncan, N. (1999). *Sexual Bullying: Gender Conflict and Pupil Culture in Secondary Schools*. London: Routledge
- Dunn, R. A., & Guadagno, R. E. (2012). My Avatar and Me – Gender and Personality Predictors of Avatar-Self Discrepancy. *Computers in Human Behavior* 28 (1), s. 97–106. DOI: <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2011.08.015>
- Eklund, L. (2011). Doing Gender in Cyberspace: The Performance of Gender by Female World of Warcraft Players. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 17 (3), s. 323–42. DOI: <http://dx.doi.org/10.1177/1354856511406472>
- Franks, M. A. (2012). Sexual Harassment 2.0. *Maryland Law Review*, 71(3), s. 655–670.
- Hall, S. (2007). Encoding, Decoding. I S. During (Red.), *The Cultural Studies Reader*, 477–87. London: Routledge.
- Helseth, H. (2005). *Ingen jenter på skolen her er horer. En studie av forebyggende arbeid blant ungdom* (Masteroppgave i sosiologi). Oslo: Universitet i Oslo
- Helseth, H. (2007). *Kunnskapsstatus om kjønnsrelatert mobbing blant barn og unge*. Nesna: Høgskolen i Nesna.
- Jørgensen, K. (2011). Players as Coresearchers: Expert Player Perspective as an Aid to Understanding Games. *Simulation & Gaming*. DOI: 046878111422739
- Kafai, Y.B. (2008). *Beyond Barbie and Mortal Kombat : New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Lapidot-Lefler, N., & Azy, B. (2012). Effects of Anonymity, Invisibility, and Lack of Eye-Contact on Toxic Online Disinhibition. *Computers in Human Behavior* 28 (2): s. 434–43. DOI: <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2011.10.014>
- Likestillingsloven (2013). Lov om likestilling mellom kjønnene. Hentet fra <https://lovdata.no/dokument/NL/lov/2013-06-21-59>
- McDonald, P. (2012). Workplace sexual harassment 30 years on: a review of the literature. *International Journal of Management Reviews*, 14(1), 1-17. DOI: <http://dx.doi.org/10.1111/j.1468-2370.2011.00300.x>
- Mossige, S., & Huang, L. (2010). Omfanget av seksuelle krenkelser og overgrep i en norsk ungdomsbefolkning. *Norsk Epidemiologi*, 20(1), 53–62.
- Mulvey, L. (1988). *Visual and other pleasures*. Bloomington: Indiana University Press.

- Near, C. (2013). Selling Gender: Associations of Box Art Representation of Female Characters With Sales for Teen- and Mature-Rated Video Games. *Sex Roles* 68 (3–4): 252–69. DOI: <http://dx.doi.org/10.1007/s11199-012-0231-6>
- Ohnstad, A., & Malterud, K. (2006). *Lesbiske og homofile i møte med helse- og sosialtenesta*. Oslo: Samlaget.
- Røthing, Å., & Svendsen, S.H.B (2009). *Seksualitet i skolen. Perspektiver på undervisning*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk.
- Royse, P., Joon L., Baasanjav U., Mark H., & Consalvo, M. (2007). Women and Games: Technologies of the Gendered Self. *New Media & Society* 9 (4): 555–76. DOI: <http://dx.doi.org/10.1177/1461444807080322>
- Shaw, L. R., Chan, F., & McMahon, B. T. (2012). Intersectionality and Disability Harassment: The Interactive Effects of Disability, Race, Age, and Gender. *Rehabilitation Counseling Bulletin*, 55(2), 82–91. DOI: <http://dx.doi.org/10.1177/0034355211431167>
- Skjeie, H., & Teigen, M. (2003). *Menn i mellom. Mannsdominans og likestillingspolitikk*. Oslo, Gyldendal.
- Stefansen, K., Smette, I., & Bossy, D. (2014). Angrep mot kjønnsfriheten: Unge jenters erfaringer med uønsket befølning. *Tidsskrift for kjønnsforskning* (01).
- Sundén, J., & Sveningsson, M. (2011). *Gender and Sexuality in Online Game Cultures : Passionate Play*. New York: Routledge.
- Sundnes, A. (2003). *Kamp om ordet: En fortolkende studie av ungdoms bruk av seksuelle skjellsord* (Masteroppgave). Utdanningsvitenskapelig fakultet, UiO.
- Taylor, N., Jen, J., & Castell, S. (2009). Cheerleaders/booth Babes/ Halo Hoes: Pro-Gaming, Gender and Jobs for the Boys. *NDCR Digital Creativity* 20 (4): 239–52. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/14626260903290323>
- Taylor, T. L. (2006). *Play between Worlds : Exploring Online Game Culture*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Taylor, T.L. (2007). Pushing the Borders: Player Participation and Game Culture. I J. Karagan (Red.), *Network_Netplay: Structures of Participation in Digital Culture*, New York: Social Science Research Council.
- Teigen, M. (2004). Kjønnsfrihet. *Nytt Norsk Tidsskrift* 21(01), 86–94.
- Tiby, E., & Sörberg, A-M. (2006). *En studie av homofoba hatbrott i Sverige*. Stockholm: Forum för levande historie.
- Vaage, O. F. (2014). *Fritidsaktiviteter 1997–2014 Barn og voksnes idrettsaktiviteter, friluftsliv og kulturaktiviteter Resultater fra Levekårsundersøkelsene*. Hentet fra http://ssb.no/kultur-og-fritid/artikler-og-publikasjoner/_attachment/229040?_ts=14d901926c8
- Vaage, O. F. (2014). *Norsk Mediebarometer 2014*. Hentet fra <https://www.ssb.no/kultur-og-fritid/artikler-og-publikasjoner/norsk-mediebarometer-2014>
- Waddell, T., Ivory, J., Conde, R., Long, C., & McDonnell, R. (2014). White Man’s Virtual World: A Systematic Content Analysis of Gender and Race in Massively Multiplayer Online Games. *Journal For Virtual Worlds Research*, 7(2).
- Wagner, K. (2014). The Future of The Culture Wars is Here, and It’s Gamergate. *Deadspin*. Hentet fra <http://deadspin.com/the-future-of-the-culture-wars-is-here-and-its-gamergate-1646145844>
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., & Ivory, J. D. (2009). The virtual census: representations of gender, race and age in video games. *New Media Society*, 11(5), 815–834. DOI: <http://dx.doi.org/10.1177/1461444809105354>
- Williams, D., Nick Y., & Scott E. C. (2008). Who Plays, How Much, and Why? Debunking the Stereotypical Gamer Profile. *Journal of Computer-Mediated Communication* 13 (4): 993–1018. DOI: <http://dx.doi.org/10.1111/j.1083-6101.2008.00428.x>
- Winzer, R., & Boström, G. (2007). Psykisk ohälsa, självmordstankar och självmordsförsök bland homosexuella, bisexuella och transpersoner (hbt) – resultat från två svenska undersökningar. *Suicidologi*, 12(1), 10–13.

- Witkowska, E. (2005). *Sexual harassment in schools: prevalence, structure and perceptions*. Stockholm: Arbeta och Hälsa. Vetenskaplig skriftserie.
- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6). DOI: <http://dx.doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Yee, N. (2008). Maps of Digital Desires: Exploring the Topography of Gender and Play in Online Games. I Y. Kafai, C. Heeter, J. Denner, & J. Sun (Red.), *Beyond Barbie® and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. The MIT Press.