

## Forord

Jeg vil med dette rette en stor takk til min veileder, Sara Brinch, som gjennom arbeidet med denne oppgaven har vært til svært stor hjelp med alle typer spørsmål – fra de trivielle til de avgjørende. Samtidig vil jeg takke Institutt for Kunst- og Medievitenskap for å ha skapt et godt læringsmiljø – og for å ha bidratt økonomisk så jeg faktisk hadde spill å analysere. Ellers vil jeg takke alle medstudenter og venner som har bidratt med innspill, debatt og inspirasjon.

En spesielt stor takk rettes også til Rådet for Anvendt Medieforskning, som tildelte meg sitt masterstipend og dermed har gjort arbeidet med denne oppgaven mulig. Uten denne støtten ville dette ikke vært gjennomførbart.

Til sist vil jeg takke Anette Svane for utrettelig hjelp, støtte, korrekturlesning, brainstorming, kaffelaging, fotmassasjer, gåturer, ekstrem tålmodighet og generell fantastiskhet.



# Innholdsfortegnelse

<b>Forord .....</b>	<b>1</b>
<b>Kapittel 1: Introduksjon .....</b>	<b>5</b>
Problemstilling .....	5
Oppgavens bakgrunn .....	6
<i>Spillmediets popularitet .....</i>	<i>7</i>
<i>Spillerne .....</i>	<i>8</i>
<i>Spillindustrien .....</i>	<i>10</i>
«Gamergate» .....	12
Oppgavens struktur .....	15
<b>Kapittel 2: Spillforskning, historie og kjønn .....</b>	<b>17</b>
Spillforskningen som akademisk disiplin .....	17
Spill som narrativt medium .....	18
Ludologi – grunnstudier av spill .....	20
Spillersentrerte studier .....	21
Kjønn og representasjon .....	22
<i>Walkerdine .....</i>	<i>22</i>
<i>Hommedal .....</i>	<i>25</i>
<i>Bug or feature? .....</i>	<i>28</i>
<i>Beyond Barbie and Mortal Kombat .....</i>	<i>30</i>
Spillinnhold og spill som meningsbærende medium .....	32
Min tilnærming og metode .....	35
<b>Kapittel 3: Utvalg .....</b>	<b>41</b>
Generelle kriterier .....	41
Sjangerfokus .....	43
Spillene .....	45

<i>Action-eventyr</i> .....	45
<i>Rollespill</i> .....	46
<i>Skytespill</i> .....	47
<b>Kapittel 4: Analyser</b> .....	<b>49</b>
Tomb Raider .....	49
Uncharted .....	53
The Last of Us.....	60
GTA V .....	66
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain .....	73
Bombshell .....	83
Fallout 3 .....	87
Diablo III.....	94
Dragon Age: Inquisition, eller en lærebok i inkluderende spilldesign.....	99
<b>Kapittel 5: Drøfting av funn</b> .....	<b>103</b>
Representasjon .....	103
Stereotyper eller nyanserte fremstillinger? .....	104
Visuelle fremstillinger .....	105
Handlingsrom, makt og kjønn .....	107
Konklusjon: En industri på vei inn i nåtiden? .....	109
Videre forskning.....	110
<b>Referanseliste</b> .....	<b>112</b>
<b>Dataspill</b> .....	<b>121</b>

## Kapittel 1: Introduksjon

Dataspill er i dag et av verdens mest utbredte og brukte underholdningsmedier, med en bransje som årlig omsetter for summer i sammenlignbart omfang som Hollywood (se for eksempel Minotti (2016) og Statista.com (2016)). Samtidig er mediet relativt nytt, og både innen akademia og blant folk flest råder det en viss usikkerhet rundt mediets grunnleggende egenskaper, eventuelle påvirkningskraft, potensiale for positive eller negative effekter på spillere. Flere undersøkelser har i tillegg vist hvordan dataspill både tidligere og i dag spiller en betydelig rolle i identitetskonstruksjonen hos enkelte barn og unge (se blant annet Walkerdine (2007) og Hommedal (2014)). Mediet er sterkt assosiert med maskulinitet (2007), noe som gjør bruk av mediet problematisk i identitetsfremføringa til ikke-mannlige, ikke-heterofile spillere. Samtidig er spillmediet i stadig, rask utvikling, og stadig flere stemmer fra ulike bakgrunner lar høre fra seg både som spillere og spillskapere.

### Problemstilling

I skjæringspunktet av dette blir spørsmål rundt representasjon og fremstillinger av ulike karakterer svært interessante. Vi vet allerede at «spillere» er en svært sammensatt og variert gruppe (Entertainment Software Association, 2015) både når det gjelder kjønn, alder, seksuell orientering og rase, men reflekteres dette i spillene? Dette spørsmålet ligger til grunn for arbeidet som følger, men med noen nøye utvalgte spesifiseringer og innsnevring. Jeg er spesielt interessert i dataspill som et narrativt medium, og ønsker derfor i hovedsak å undersøke spill med sterke narrativ. Av samme årsak er jeg også spesielt interessert i enspillerspill, som gjerne har størst fokus på narrativ. Samtidig er det ønskelig å undersøke spill som mange spiller. Oppgavens problemstilling blir derfor som følger: *I hvor stor grad reflekterer innhold og karakterer i dagens enspiller-AAA-spill det varierte og sammensatte publikum som spiller dem, og på hvilke måter viser dette seg?*

Dette spørsmålet er i seg selv svært bredt, og noen videre presiseringer er nødvendige. Min hovedinteresse ligger i spørsmål knyttet til kjønnsidentitet og seksualitet, i stor grad grunnet mediets sterke kobling til maskulinitet og de problemer dette medfører for ikke-mannlige eller ikke-heterofile spillere, for ikke å nevne de som befinner seg utenfor tradisjonell binær kjønnsinndeling. Det er derfor dette jeg i hovedsak vil fokusere på, selv om jeg også vil røre ved blant annet rase. Kriteriene for disse spesifiseringene og kriteriene for mitt utvalg vil bli

nøyere gjennomgått i de neste to kapitlene. For å besvare problemstillingen vil jeg foreta en innholdsanalyse av ni spill fra senere år, med spesielt fokus på karakterer, representasjon av kjønn og seksualitet, og ulike gruppers handlingsrom i spilluniversene. Analysens tilnærming og spørsmål bygger på teorier presentert under, med en basis i blant annet Laura Mulveys og Judith Butlers teorier om kjønn. Før dette vil jeg sette oppgaven inn i den samfunnsmessige og kulturelle kontekst den ble utformet i, for å bedre belyse flere av valgene som er gjort i utformingen av oppgaven.

### Oppgavens bakgrunn

Dette prosjektet ble påbegynt i en periode med til dels stor oppmerksomhet rundt dataspill, spesielt knyttet til kjønn og representasjon. Oppgavens rammeverk ble tenkt ut samtidig som den største dramatikken rundt Gamergate-bevegelsen spilte seg ut (se blant annet Stuart (2014)), og de siste årene har også i mindre dramatiske vendinger vist hvordan underrepresentasjon innen både spill, spillindustri og spillkultur er et problem. Mange ikke-mannlige og ikke-heterofile spillere stått frem og fortalt hvordan de har følt seg ekskludert, ignorert eller usynliggjort – for ikke å snakke om hetset, forfulgt og angrepet.

Spillmediet er på mange måter i en svært rask ekspansjons- og modningsprosess. Der hvor dataspill for mindre enn to tiår siden var en aktivitet forbeholdt få og spesielt interesserte, har det over de siste årene blitt allemannseie. Parallelt med dette har spillindustrien måttet omstille seg tilsvarende – fra å være en geskjeft av ubetydelig størrelse på tidlig nittital kan spillindustrien i dag måle seg med Hollywood målt etter omsetning (se over).

Med dette som bakgrunn er det ikke vanskelig å se for seg dataspill som arena for både kontroverser og stor utvikling. I det følgende vil jeg i større detalj gå gjennom de hendelser, ideer, utviklinger og fenomener som i størst grad har vært med på å forme bakgrunnen for oppgaven, både i generell og spesifikk forstand. Jeg vil forsøke å gjøre dette tydeligere gjennom å se på tre ulike sider: mediets popularitet, dets publikum, og industrien som produserer spillene. Avslutningsvis følger en gjennomgang av Gamergate-bevegelsen og dens plass i spillkulturen.

### Spillmediets popularitet

Brukerne av dataspill, spillerne, er i dag en svært stor, bred, sammensatt gruppe. Mens dataspill tradisjonelt har vært sett på som en aktivitet forbeholdt unge menn og gutter (se bl.a. Walkerdine (2009) og Homedal (2014)) har senere tids forskning vist at dette i stor grad ikke stemmer. Tall fra Pew Research Center viser at flere voksne kvinner enn menn i USA oppgir at de eier spillkonsoller (Anderson, 2015), og ESAs statistikk over spillere viser at denne gruppen er svært sammensatt, både i kjønn og alder (Entertainment Software Association, 2015). Den gjennomsnittlige spillkjøper er godt voksen, og svært mange foreldre spiller sammen med barna sine, noe som kan tyde på at dataspill som hobby anses som akseptabelt også for voksne – som jo strider mot den tradisjonelle diskursen om spill som forbeholdt yngre grupper. Dette åpner for at mediets utbredelse og popularitet kan være langt større enn om det kun interesserte en liten og avgrenset minoritet.

Samtidig er det en rekke omkringliggende faktorer som har lagt til rette for mediets økte popularitet. Teknologiutvikling har forbedret egenskapene til spillkonsoller voldsomt, uten at disse har økt nevneverdig i pris. Medregnet inflasjon koster en Playstation 4 i dag mindre enn en NES i 1986 eller en Playstation i 1995 (Plunkett, 2013), noe som reflekteres i at moderne spillkonsoller selger svært godt (Karmali, 2015). At disse enhetene i dag også har langt bredere bruksområder enn tidligere spillkonsoller – de kan vise film og andre audiovisuelle medier, noe et flertall av konsolleiere benytter seg av (Entertainment Software Association, 2015). Samtidig har flere nye spillmarkeder dukket opp takket være fremveksten av teknologisk avanserte smarttelefoner og nettbrett, som i stor grad også kan brukes til spill.

Med dette som utgangspunkt ligger alt til rette for at dataspill skal kunne nå et større publikum enn noen gang – noe mye også tyder på. I følge ESA spiller 42% av alle amerikanere dataspill mer enn 3 timer hver uke (Entertainment Software Association, 2015). Markedet for PC-spill er også større enn noen gang – i februar 2015 meldte spillplattformen Steam at de hadde 125 millioner aktive brukere (Saed, 2015), og Steams statistikk over påloggede brukere viste på skrivetidspunktet (16. april 2016) mellom 6,5 og 11,2 millioner påloggede brukere over de siste 48 timer (Valve Corporation, 2016).

I takt med den teknologiske utviklingen har også spillene utviklet seg. Spesielt har sosiale eller flerspillerspill fått en dominerende posisjon i markedet, og bredbåndsvekst og

nettverkstilkoblede spillkonsoller har muliggjort sosialt spill på måter som tidligere ikke var mulige. Eksempelvis består listen over de ti mest spilte spillene på Steam ved skrivetidspunktet av fem rene flerspillerspill, og fem spill med enspillermodus i tillegg til flerspillermodus. ESAs undersøkelser viser også at 56% av de mest aktive spillerne spiller sammen med andre, og 54% spiller en flerspillermodus minst ukentlig (Entertainment Software Association, 2015).

Det er dermed liten tvil om at spillmediet har inntatt en plass i vår kultur som på mange måter kan sammenlignes med mer tradisjonelle medieformer, som film, TV og litteratur. Denne utviklingen fordrer dermed et akademisk fokus sammenlignbart med hvordan andre medier tidligere har blitt studert.

### Spillerne

Som nevnt over råder fremdeles en generell diskurs i samfunnet om dataspill som en maskulint kodet aktivitet, tross en rekke statistikker og andre data som tyder viser at både menn og kvinner spiller tilnærmet like mye. ESA rapporterer at 44% av aktive spillere i deres undersøkelse var kvinner (Entertainment Software Association, 2015), og at kvinner over 18 år utgjorde en langt større andel av aktive spillere enn gutter under 18 – 33% mot 15% av totalen. Hva er det så som opprettholder dette inntrykket?

To viktige aspekter her er medieomtale og markedsføring. Medias omtale av spill utenfor spesialisert spillpresse er svært begrenset, og i svært stor grad begrenset til ulike former for moralsk panikk. Norske aviser slo opp Anders Behring Breiviks dataspilling i krigstyper i tiden etter terroraksjonen (Sandli, Meldalen, & Ruud, 2011), og lignende koblinger mellom dataspill og vold trekkes til stadighet frem i etterkant av tragiske hendelser verden over (se blant annet Walker (2013)). På denne måten opprettholder massemedia i stor grad et inntrykk av dataspill som en ukjent, skummel aktivitet – gjerne for isolerte einstøinger – som i verste fall kan føre til vold og drap. Markedsføring av spill kan i stor grad underbygge dette, da markedsføring utenfor spesialisert spillpresse eller andre tilsvarende smale kanaler er forbeholdt spill med svært store markedsføringsbudsjetter. Når et stort antall av de mestselgende og mest påkostede spillseriene er action- og skytespill kan man dermed se



reklame for *Call of Duty* på norske kinoer og TV, men sjansen for å se reklame for andre typer spill i mainstream-kanaler blir svært liten<sup>1</sup>.

I tillegg til dette har *gamer*-identiteten i senere år blitt mer synlig. Som beskrevet i Hommedal (2014) er dette en tydelig maskulint kjønnnet identitet, definert av hennes informanter som noen som spiller mye og ofte, spiller for å bli god, er svært interessert i spill, og prioriterer spill fremfor andre aktiviteter. De fleste av hennes kvinnelige informanter tok avstand fra denne subjektposisjonen (2014, ss. 180-185). Også Maren Agdestein fant det sannsynlig i sine undersøkelser at «en maskulin konkurranseorientert diskurs er hegemonisk» (2009, s. 75) når det gjaldt *gamer*-identiteten. Identiteten tillegges i svært stor grad også unge mennesker. Ettersom spill har blitt storindustri har en rekke selskaper kastet seg på denne bølgen, og «gaming-utstyr» til konsoll og PC har i senere år blitt et stort marked (se blant annet Lewin (2015)). Disse produktene vektlegger ofte et design som passer overens med *gamer*-identiteten, og selger seg inn ved å love kjøperne at de blir bedre spillere om de bruker disse produktene.

Med dette som bakgrunn er det lett å se for seg at flertallet av spillere – de som ikke er unge menn og gutter, eller ikke ønsker å identifisere seg som *gamere* – kan fremstå som usynlige eller ikke-eksisterende i diskursen om spill i samfunnet. Likevel er det ingen tvil om at spillere er en gruppe som omfatter alle kjønn og aldersgrupper. I senere tid har en rekke personer fra ulike underrepresenterte spillergrupper stått frem og fortalt sine historier, eller blitt tvunget frem i rampelyset takket være sin «annerledeshet» – her har blant annet Gamergate-saken hatt stor innvirkning, noe jeg kommer tilbake til i dette kapittelets siste del. Disse hendelsene har fått frem i lyset to sentrale poenger: spillere er en svært mangfoldig gruppe; men mange vil at spillkulturen skal fremstå som en lukket, eksklusiv klubb forbeholdt de som passer inn i den generelle diskursive fremstillingen av spillere.

Dette reflekteres også i de funn som er gjort i undersøkelser som Kristine Ask og Stine H. Bang Svendsens rapport *Bug or feature? Seksuell trakassering i online dataspill* (Ask & Svendsen, "Bug or feature?" Seksuell trakassering i online dataspill, 2014), hvor et flertall av

---

<sup>1</sup> Et unntak fra dette er «casual»-spill som *Candy Crush Saga* (King, 2012) og ulike former for gambling-spill både på nett og mobil, som ofte reklameres for på betal-TV-kanaler. Samtidig er dette en type spill som av mange – både «gamere» og folk flest – ikke sees på som «ekte» dataspill (Hommedal, 2014, ss. 46-47). Dermed har dette liten innvirkning på diskursive fremstillinger av dataspill i samfunnet.

kvinner som deltok i undersøkelsen aktivt gikk inn for å skjule at de var kvinner. Dette var i stor grad en taktikk for å unngå hets og trakassering basert nettopp på kjønn, og urelatert til ferdigheter i spillet eller andre spillrelaterte faktorer. Undersøkelsen avdekket en oppfatning av at «på internett» ble man antatt å være mann og heterofil inntil noe annet ble bevist – og å bryte med dette hadde nesten alltid uønskede negative konsekvenser for den det gjaldt. Her påpekes også at graden av seksuell trakassering i deres funn er med på å opprettholde en sterk maskulin kjønnning av dataspill (2014, s. 4).

En rekke undersøkelser har også vist tydelig kjønne mønstre blant spilleres vaner og utvikling: mens det i de yngste gruppene er en jevn fordeling mellom gutter og jenter ser man et sterkt frafall spesielt blant jenter fra tenårene og oppover (se blant annet Norsk Mediebarometer (SSB, 2014)). Sett sammen med den sterke maskuline kodingen av spill som hobby og foreldres strengere regulering av jenters spilling (se blant annet Walkerdine (2007)) er det tydelig at ulike spilleres tilgang til spillmediet ikke er så jevn som den kan være.

Med utgangspunkt i et ønske om at spillmediet skal være åpent og tilgjengelig for alle som ønsker å benytte seg av det reiser det seg dermed flere spørsmål: Er det noe i spillene i seg selv som underbygger denne kulturen? Reflekterer populære spill det mangfold som finnes blant spillerne? Er det fremdeles slik at spill i hovedsak lages av og for unge, hvite menn? Et ønske som stadig kommer til syne blant spillere med ulike bakgrunner er ønsket om representasjon – større mangfold blant karakterfremstillingene, mer valgfrihet for spillerne, større variasjon blant både primær- og sekundærkarakterer (se for eksempel Gaider (2014) og Janiuk (2014)). Denne debatten har fått stor oppmerksomhet i spillpressen, som gjør det desto viktigere å kartlegge hvorvidt spillene som produseres forholder seg til dette eller ikke. Tidligere undersøkelser som *The Virtual Census* (Williams, Martins, Consalvo, & Ivory, The virtual census, 2009) har vist at spill har vært ekstremt mannsdominerte – i deres utvalg var over 85% av alle karakterer menn, og over 89% av primærkarakterene.

### Spillindustrien

Der hvor klisjeen om dataspill som en «guttegreie» blant spillere i stor grad både er og har vært feilaktig, er det vanskelig å si det samme når man ser på hvem som lager spillene. Tall fra IGDA (International Game Developers Association) viser at spillbransjen er langt mindre mangfoldig og likestilt enn hva spillergruppen er. Kun 22% av ansatte i bransjen var kvinner i

2015 (Weststar & Legault, 2015). Dette er riktignok en markant økning fra noen år tidligere – i 2009 viste samme undersøkelse kun 11,5% kvinner (Makuch, Percentage of Female Developers Has More Than Doubled Since 2009, 2014). Samtidig er det viktig å merke seg at det mellom 2014 og 2015 ikke ble registrert noen endring i andel kvinner i disse undersøkelsene. Andre undersøkelser påpeker mangler ved IGDA's metode – IGDA undersøker bransjen som helhet, og undersøker skiller ikke mellom ulike roller. De andre undersøkelsene peker dermed på en lavere kvinneandel innen tekniske yrker enn innen teknologibransjen som helhet (se blant annet Roose (2015) og Cheng (2015)).

Dette er et trekk spillbransjen deler med de fleste andre teknologitunge industrier på verdensbasis, og en viss sammenheng finnes nok her. I likhet med interesse for spill er interesse for teknologi generelt sterkt maskulint ladet, en type kulturell diskurs som lett blir selvforsterkende: jo mer man lærer at interesse og talent innen teknologi er en «guttegreie,» jo mer vil jenter og kvinner sitte med inntrykk av at dette ikke er en interesse som er åpen for dem, hvilket igjen kan føre til overrepresentasjon av menn i bransjen, som til slutt brukes som et argument for at dette er en «guttegreie.» Flere initiativer har blitt igangsatt for å bedre dette (både i spillbransjen og teknologiindustrien mer generelt), blant annet har teknologigiganten Intel gått sammen med IGDA og e-sportsorganisasjonen ESL med formål om å doble kvinneandelen i spillbransjen innen 2025 (Polygon.com, 2015).

Her bør det også nevnes at kjønn er langt fra det eneste feltet hvor spillbransjen er lite mangfoldig – de samme undersøkelsene har også pekt på tydelig underrepresentasjon av både etniske, seksuelle og andre minoriteter i samme bransje. 76% av de spurte identifiserte seg selv som «white/caucasian/european» i IGDA's undersøkelse, og 4% som homofile (Weststar & Legault, 2015). Flere prosjekter rettet mot kvinner har også fokus på disse minoritetsgruppene, med tilsvarende tiltak for å bedre disses representasjon – dette gjelder blant annet Intel-tiltaket nevnt over. Når 51% av respondentene var mellom 25 og 34 år gamle kan man trygt snakke om en bransje som reflekterer klisjébildet av dataspill som en interesse først og fremst for unge, hvite menn.

I et historisk perspektiv er denne svært skjeve representasjonen også interessant. I datateknologiens begynnelse ble programmering og lignende oppgaver i stor grad gjort av kvinner, mye fordi det ble sett på som feminint eller ikke-maskulint arbeid, med mer til felles med sekretærarbeid enn det å bygge selve datamaskinene (Sydell, 2014). Dermed var mange

av de som la grunnlaget for moderne datamaskiners funksjon kvinner. Dette endret seg ikke før på åttitallet. Takket være fremveksten av hjemmedatamaskiner – nesten utelukkende markedsført som leker og verktøy for gutter og menn – sammen med rekrutteringskampanjer fra universiteter og skoler rettet mot menn, så man i USA i løpet av få år en radikal omveltning i rekrutteringen av kvinner til disse yrkene (Henn, 2014). Fra en kvinneandel på over 36% i 1984 (og med sterk vekst gjennom foregående år) dalte andelen svært brått – computer science-utdanningen på Carnegie Mellon-universitetet i USA hadde på midten av nittitallet 93% menn (Henn, 2014). Fra dette vokste datateknologiens nåværende maskuline koding frem.

Med dette som bakgrunn blir det ekstra interessant å analysere produktene som kommer ut av denne industrien. Også her har det skjedd enorme endringer over de siste tiårene, både i takt med teknologiske utviklinger, men også gjennom den eksplosive vekst og kommersialisering som har funnet sted. AAA-spill produseres med budsjetter i samme klasse som Hollywood-filmer, og de største titlene selger i flere titalls millioner eksemplarer. Stadig flere sjangre skapes og nye måter å spille på oppstår etter hvert som teknologien tillater det. Samtidig domineres bestselgerlistene av action- og skytespill, og denne typen spill synes å være de som får mest oppmerksomhet både fra industrien, media, og betydelige deler av publikum.

Tross denne dominansen må det også her nevnes at tilgjengeliggjøring av utviklerverktøy og distribusjonsplattformer for spill har ført til en stor vekst i andelen små, uavhengige utviklere i løpet av de siste årene. Såkalte Indie-spill begynte for alvor å bli synlige fra rundt 2008, og enkelte indie-titler har gjort det svært godt – *Minecraft* (Mojang 2011) ble opprinnelig utviklet og distribuert av et utviklerteam bestående av én person, men har til dags dato solgt over 70 millioner eksemplarer og er rangert som verdens tredje mest solgte spill noensinne (Connectedly.com, 2015). Slik suksess er likevel svært sjelden, og et overveldende flertall av alle spill som selges er AAA-titler.

#### «Gamergate»

Som vist flere steder over har vi de siste årene sett en rekke kontroverser knyttet til spill- og spillerkultur, og en rekke nye stemmer har kommet på banen med kritikk rettet mot det som oppfattes som en homogen og ensrettet industri. Mye av dette har blitt møtt med positiv respons – fra andre som ønsker seg en mangfoldig spillkultur, eller fra andre medlemmer av

underrepresenterte grupper. En svært høylytt gruppe har derimot ikke villet godta dette. Før høsten 2014 så dette ut som samme type hindringer som spesielt kvinner møter også andre steder på internett: seksuell trakassering, trusler om vold og voldtekt, og kommentarfelt og twitter-feeder fylt med hatefulle ytringer.

I skjæringspunktet her oppstod fenomenet *Gamergate* høsten 2014. En fullstendig gjennomgang av dette temaet vil kreve langt mer plass enn hva jeg kan gi det her, men jeg vil forsøke å oppsummere fenomenet i grove trekk og samtidig diskutere hvordan det føyer seg inn i spillkulturen og dens utvikling<sup>2</sup>. Det hele begynte da en mann ved navn Eron Gjoni publiserte en bloggpost rettet mot sin ekskjæreste, spillutvikleren Zoë Quinn. I denne posten anklaget han henne for å ha vært utro mot ham en rekke ganger, blant annet med en spilljournalist. Posten var et åpenbart forsøk fra Gjonis side på å svarte Quinn – og det virket. Tross mislykkede forsøk på å få teksten gjengitt på en rekke nettsteder spredte den seg raskt, og det utviklet seg i løpet av kort tid en hetskampanje rettet mot Quinn. Brukere av nettsider som reddit, 4chan og 8chan oversvømte henne med grov hets, trusler om overfall, voldtekt og drap, og tvang henne i løpet av kort tid til å forlate hjemmet som en konsekvens av truslene. Personlig informasjon som telefonnumre og adresser til Quinn og hennes familie ble spredt, noe som gjorde truslene desto mer reelle. Quinn var heller ikke eneste mål for bevegelsen – andre markante kvinnelige og/eller feministiske spillutviklere og spillkritikere ble utsatt for nøyaktig samme behandling, mest markant spillutvikleren Brianna Wu, kulturkritikeren Anita Sarkeesian, og journalisten Leigh Alexander. Truslene var i flere tilfeller alvorlige og reelle nok til å bli etterforsket. En rekke nettsider hvor det skrives om spill ble også trukket inn, blant annet fikk gamergate-forkjempere Intel til å trekke sine annonser fra bransjenettstedet Gamasutra grunnet Leigh Alexanders rolle hos dem.

Gamergate er en «bevegelse» uten noen form for ledelse eller gjenkjennelig struktur. De fleste Gamergate-forkjempere mener at er dette ikke er snakk om en hetskampanje, men et grasrotengasjement fra gamere som er opprørt over for tette bånd mellom spillmedia og spillutviklere eller –utgivere. I seg selv er ikke dette urimelige anklager – en rekke rapporter har påpekt og kritisert slike bånd. Realiteten om gamergate-bevegelsen er dog den at forsøk

---

<sup>2</sup> En grundigere gjennomgang kan leses hos The Washington Post: <https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2014/10/14/the-only-guide-to-gamergate-you-will-ever-need-to-read/>

på diskusjon av dette problemet har fullstendig havnet i skyggen av ekstrem sexistisk hets, og at en rekke fremstående personligheter innen bevegelsen både direkte og indirekte har støttet opp om dette. Bevegelsens misogynistiske og antifeministiske budskap har vært langt mer tydelig enn noe annet. Målene for hetsen og formen den har tatt har også vært påfallende konsekvent: kvinner har vært langt mer utsatt enn menn, og ikke-hvite kvinner desto mer. Tross at både Gjoni og Sarkeesian begge er av armensk avstamning har Sarkeesian blitt utsatt for ekstrem rasehets – av mennesker man må anta støtter Gjoni. Bevegelsen oppsummeres kanskje best av Brianna Wu.: «*Gamergate is basically a group of boys that don't want girls in their videogame clubhouse. Only, instead of throwing rocks, they threaten to rape you. And, if that doesn't work, they'll secretly record your conversations and release the lurid details of your sex life in a public circus,*» (Wu, 2014).

Selv om gamergate som bevegelse fremdeles lever i beste velgående har ting roet seg en del siden de slutten av 2014 og begynnelsen av 2015, og man kan med dagens perspektiv peke ut en rekke interessante tendenser i bevegelsen.

Uten å spekulere for mye i motivasjonene til de som deltok i hetsen har forsvar av gamer-identiteten vært fremtredende – spesifikt den gjengse oppfatningen av denne identiteten som forbeholdt unge (hvite) menn – og motstand mot nye, alternative stemmer i spillverdenen fremstår som et kjerneelement i det som skjedde. Sarkeesian ble trukket inn grunnet hennes pågående prosjekt *Tropes vs. Women in Video Games*, en videoserie hvor hun presenterer resultatene av et grundig analysearbeid av en rekke spill med fokus på stereotypiske kvinneframstillinger i spill. Det mindre eksplisitt sexistiske eller truende som ble rettet mot både Quinn og Wu dreide seg rundt at de ikke lagde «virkelige spill,» ettersom deres tidligere prosjekter har vært atypiske spill med mer fokus på narrativ, karakterer og budskap enn gameplay, noe som igjen illustrerer gamergate-bevegelsens motstand mot endring av både spillmediet i seg selv, men også gjengse framstillinger av spillkulturen.

Fra et analytisk ståsted er det vanskelig å forstå gamergate-bevegelsen som noe annet enn en reaksjon fra spillere som i større eller mindre grad har internalisert gamer-identiteten, forstått som en eksklusiv – og ekskluderende – gruppering av unge, mannlige, og i hovedsak hvite spillere. Reaksjonen var mot en utvikling i spillverdenen, både i hvilke spill som lages, hvem som lager dem, og hva som får oppmerksomhet i spillpressen, hvor nye, alternative stemmer slipper til i større grad enn tidligere, alternative spill får større oppmerksomhet, og

spillbransjen i større grad enn før retter seg mot et bredt publikum. I så måte ligger Gamergate i skjæringspunktet mellom spill- og spillerkultur, spillutvikling, spilljournalistikk, og spillinnhold.

Gamergate har illustrert tydelig at representasjonsproblematikken innen spill ikke bare gjelder folkelige oppfatninger av spillere, andel og fremstillinger av spillkarakterer, eller spillutviklere. Det er etter dette umulig å betvile at spillkulturen i stor grad har internalisert samfunnets diskursive fremstilling av spilleren – en ung, mannlig einstøing. Gamergate illustrerer også at denne internaliseringen har skjedd på en slik måte at de negativt ladde karakteristikkene som har blitt tillagt spill og spillere utenfra i stor grad har blitt vridd om til å være positive for de som identifiserer seg med denne kulturen – vendingen fra «spill er noe som bare menn liker» til «kvinner har ingen plass i spillkulturen» er tydelig i så måte.

Ut over den typen ekstrem hets og grove trusler som er vist til over er det ett grunnleggende problem med en slik tenkning: den er basert på en idé som aldri har vært sann.

Innledningsvis i dette kapitlet har vi sett at unge gutter utgjør en svært liten minoritet blant aktive spillere, og at kvinner utgjør nesten halvparten av alle. Kvinners plass i spill er heller ikke ny – *Myst* (Cyan & Brøderbund Software 1993) er regnet som en av spillhistoriens største klassikere, samtidig som den hadde en fanbase bestående av et overveldende flertall av kvinner (Lien, 2013). Fremstillingen av spillmediet som av og for menn er dermed både reaksjonær og isolasjonistisk, basert på en tenkt fortid som aldri har eksistert, og internaliseringen av slik tenkning i den stadig mer populære gamer-identiteten kan dermed ha negative konsekvenser for både spillerne som gruppe og spillmediet i seg selv. Akademisk interesse rundt spill og spillkultur blir også et middel for å motvirke overbevisninger som dette, da en akademisk tilnærming kan skape innsikt i mediet på en måte som den gjengse spiller ellers vanskelig kan oppnå. På denne måten kan spillforskningen være med på å gjøre spill og spillkultur mer tilgjengelig for ulike grupper, gjennom å avdekke mekanikkene og systemene som opprettholder usynliggjøring og marginalisering av spillere som ikke passer inn i denne diskursen.

### Oppgavens struktur

I teksten over har jeg forsøkt å tegne et bilde av omstendighetene rundt utformingen av denne oppgaven og et utvalg av faktorer som har påvirket min interesse for og tilnærming til spillmediet innen både innen spillkulturen og mer generelt. Slik jeg ser det er en slik

innledning nødvendig for å understreke viktigheten av den type tilnærming til spillmediet som jeg argumenterer for. Samtidig er det grunnleggende nødvendig å også sette dette inn i en akademisk og spillteoretisk kontekst. I det følgende kapittelet vil jeg derfor plassere oppgaven innenfor ulike spillteoretiske retninger. For å gjøre dette vil jeg først gjennomgå spillforskningens historie, med spesiell vekt på hvordan ulike teoretikere har plassert spillmediet enten i sammenheng med eller i opposisjon til andre medier. Jeg vil se på hvordan de har forholdt seg til spills forhold til narrativ, på ludologiens søken etter å definere spillforskning som et uavhengig felt, og jeg vil gå nærmere inn på hvordan spillersentretede studier i stor grad ser ut til å dominere feltet i dag. Etter dette vil jeg ta for meg et utvalg av teori som eksemplifiserer fokuset på kjønn og spill gjennom de siste ti år, i tillegg til en kort gjennomgang av nyere undersøkelser av kjønn og representasjon i spillinnhold. Etter dette følger en drøfting hvor jeg vil plassere meg selv i forhold til disse teoriene, for så å fastsette min metodiske tilnærming til spillanalyse.

Etter dette følger så et kort tredje kapittel hvor jeg tar for meg oppgavens utvalg. Her vil jeg gå gjennom mine generelle utvalgsriterier, en diskusjon av de sjangre jeg har valgt å vektlegge, og til sist en kort gjennomgang av kriteriene for de enkelte spill. I oppgavens fjerde kapittel følger så mine analyser, etterfulgt av det femte hvor jeg så vil drøfte de funn som er gjort i analysene opp mot oppgavens problemstilling og tidligere forskning. Her vil jeg forsøke å vektlegge både interessante og relevante elementer i enkeltspill og eventuelle bredere tendenser i utvalget, for på denne måten å kunne besvare problemstillingen på en mest mulig nyansert og utfyllende måte.



## Kapittel 2: Spillforskning, historie og kjønn

Som nevnt flere ganger over er spillforskningen i dag fremdeles et svært ungt fagfelt, og i tråd med fokus på et ungt medium i stadig utvikling har de siste tre tiår sett store endringer innen hvordan spill forskes på og analyseres innen akademisk. I første del av det følgende kapitlet vil jeg gå gjennom utviklingen innen spillforskningen i de siste tiår i grove trekk, før jeg går nærmere inn på spillforskning med fokus på kjønn, og til slutt forsøker å situere oppgaven opp mot disse forskningstradisjonene. Etter dette vil jeg gå nærmere inn på mine spesifikke fokus og tilnærminger i oppgaven, derunder hvordan jeg forholder meg til flere sentrale begreper.

### Spillforskningen som akademisk disiplin

I sin bok *Understanding Video Games. The Essential Introduction* (2008) deler Simon Egenfeldt Nielsen, Jonas Heide Smith og Susana Pajares Tosca grovt inn spillforskningen til da i to perioder, før og etter år 2000. Disse periodene argumenterer de for at var preget av ulike tilnærminger til spill, og at interessene etter årtusenskiftet ikke ville ha vært mulige uten forarbeidet lagt på nittitallet og tidligere (2008, s. 191).

Slik de beskriver det var nittitallets spillforskning i stor grad preget av digitale mediers nyhet og en søken etter å definere disse som selvstendige fra andre medier. Dataspill ble i den perioden sett på som en av flere nye tekstformer som hadde oppstått i forbindelse med datamaskinens utbredelse og internetts fremvekst. Spill ble brukt som eksempler på flere sider av dette, med tre fokus: interaktivitet og spillerfrihet, motsetningen mellom dataspill og narrativ, og spillenes kunstneriske kvalitet (Nielsen, Smith, & Tosca, 2008, ss. 190-191).

Spesielt viktig både for denne perioden og senere spillforskning var Espen Aarseths *Cybertext* (1998), som ifølge Nielsen et.al. la grunnlaget for en modernisert tekstforståelse som tok høyde for de nye tekstformer digitale medier åpnet for, med interaktivitet og maskinelle utregninger som en del av teksten (Nielsen, Smith, & Tosca, 2008, ss. 190-192). Samtidig utforsket blant annet Janet Murray, Marie Laure Ryan og Henry Jenkins hvordan digitale tekster – herunder dataspill – forholdt seg til klassiske litterære begreper som narrativ og fiksjonalitet (ibid.).

Takket være nittitallets grunnarbeid har spillforskningen etter årtusenskiftet gått videre fra slike diskusjoner på en rekke måter – ikke minst ved at det for første gang ble publisert bøker utelukkende om dataspill. Samtidig har ett av punktene fra nittitallet blitt ført videre, men i endrede former: debatten om dataspillenes forhold til narrativ. Denne debatten gikk på tidlig 2000-tall mellom forkjempere for to av de punkter Nielsen et.al. peker på som definerende for spillforskningens andre periode: de som ville etablere dataspillenes status som et uavhengig medium, og de som argumenterte for legitimiteten til av å tilnærme seg spill gjennom metoder inspirert av litteraturteori og andre teorier fra andre medieformer (ibid.).

Denne debatten ble etter hvert ganske opphetet, og omtales gjerne som ludologi vs. narratologi-debatten (Nielsen, Smith, & Tosca, 2008, s. 195). Ludologi-siden av debatten bestod av en rekke forskere som på ulike vis ønsket å definere spill som spill, heller enn narrativ eller gjennom andre begreper eller metoder lånt fra andre fagdisipliner (ibid.). Blant disse var Markku Eskelinen, Gonzalo Frasca, Jesper Juul og Espen Aarseth fremstående navn. Jeg vil komme mer tilbake til disses teorier og de definerende ideer bak denne retningen under.

### Spill som narrativt medium

Debatten mellom narratologi og ludologi springer ut fra det at narrativ i seg selv, og kanskje spesielt sett i sammenheng med interaktive medier som dataspill, er et svært komplekst fenomen. En klassisk forståelse av narrativ som en lineær sammensetning av hendelser er vanskelig forenelig med den grunnleggende interaktivitet som inngår i alle spill (Nielsen, Smith, & Tosca, 2008, s. 192). Forskere på den narratologiske siden av debatten baserte seg som nevnt over i stor grad på direkte overføring av eksisterende teorier innen andre medier, som litteraturteori. Slike tilnærminger viste seg dog relativt raskt å være lite anvendelige, da de vanskelig lot seg sammenføre med spillmediets særegne fortellerstrukturer og oppbygning (op.cit., s. 203).

Jesper Juul er en av de som har jobbet med å definere narrativ på en måte som er mer egnet for bruk innen spillstudier, og hans bok *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (2005) har vært sentral. Et viktig poeng her er at narrativ i spill på mange måter er usammenhengende – ikke bare gjennom spillerens interaksjon, men gjennom grunnleggende nonlineære trekk, som når en spillerkarakter dør og spilleren laster inn en

lagringsfil for å fortsette spillet fra et tidligere punkt (2005, s. 6) eller når tiden i spillverdenen for å laste inn et nytt område. Han vektlegger også hvordan fiksjon og regler i spill ofte kan fremstå usammenhengende eller motstridende (2005, ss. 179-187). Juuls prosjekt i boken er dog ikke å skape en sammenhengende teori for spill og narrativ, men heller å danne et teoretisk rammeverk som åpner for å i større grad forstå spill som et medium. Hans fokus er på regler, fiksjon, og samspill mellom disse. I dette er reglene det mer grunnleggende – det er de som definerer hvilken type spill det er snakk om, mens fiksjonen kommer inn gjennom det at spill er, med Juuls ord, *themable* (2005, s. 199), altså at samme sett spilleregler gjerne uproblematisk kan benyttes i radikalt ulike fiktive verdener.

Juuls syn på narrativ i spill blir dermed svært bredt: Nielsen et.al. omtaler det som «a concept of narrative akin to Henry Jenkins [sic] formulation of it as “any kind of general setting or fictional world,”» (2008, s. 192). Dette er i tråd med Juuls syn på regler som spillenes grunnlag – han ser på spills fiktive element som variabelt og ofte valgfritt for spilleren, mens reglene er ufravikelige og allestedsnærværende (2005, s. 200). Det er også begrepet fiksjon Juul benytter seg mest av i sin bok.

I dette kommer også Juuls ludologiske grunnsyn fram: tross at han på ulike måter drøfter og vektlegger fiksjonens rolle i spill ser han på det som eksternt til *gameplay*: «Gameplay is the interaction between the rules, the game tree, the players pursuing a goal, and the players’ personal repertoires and preferences,» (2005, ss. 199-200). Samtidig tegner Juul opp et komplekst samspill mellom spilleregler og fiksjon: regler kan åpne for at spilleren forestiller seg en verden, mens verdenen kan hjelpe spilleren å forstå reglene. Tross dette er fiksjonens rolle alltid valgfri og ikke essensiell slik som reglene: spilleren kan velge å ikke forestille seg verdenen, velge å kun forholde seg til reglene. Det understrekes at fiksjonen spiller en viktig rolle for *opplevelsen* av spillet (Juul, 2005, s. 199), men fiksjonens bånd til *gameplay* og spillets kjerne er etter denne inndelingen rent overfladisk, valgfri og utskiftbar.

Juul ser ut til å mene at båndet mellom narrativ og spill er relativt løst, og at dannelsen av sammenhengende verdener og narrativ i spill i stor grad springer ut av strukturelle likheter i det han kaller «progression games» og klassisk narrativ struktur (2005, s. 195). Spill som ikke faller inn i denne kategorien kan dermed ha mindre sammenhengende eller minimalt fremviste verdener. Sett sammen med at Juul ser på spillsystemer som *themable* tegnes det

opp et bilde av fiksjon og narrativ som nesten eksternt for spillet – noe uavhengig av reglene og i sin helhet utskiftbart og valgfritt for spilleren.

### Ludologi – grunnstudier av spill

Som vist over er Jesper Juul tydelig innenfor den ludologiske retningen, og han har vært sentral i utformingen av moderne spillforskning. Men ut over det diskutert over, hva er det ludologene så interesserer seg for?

Deres prosjekt fremstår på mange måter som en parallell til det 20. århundres modernistiske bevegelser innen ulike daværende medieformer – ludologene vil at spillforskning skal være *spillforskning*, og ikke en tilpasning av litteraturteori eller andre «lånte» tilnærminger. Deres hovedfokus er på å metodisk åpne for studier av spill på måter som kunne vektlegge alle aspekter av spillet. Med dette som bakgrunn dreide mye av deres tidlige arbeid seg om å finne det som gjorde spill til noe særegent, å fastsette mediets unike egenskaper, å definere og systematisere slike tilnærminger, og å danne grunnlag for senere forskning som dermed kunne være fullverdig spillforskning.

Det å *ikke* se på spill som narrativer har vært et sentralt poeng blant flere ludologer. Juuls forhold til narrativ og fiksjon regnes som moderat sammenlignet med flere av disse, eksempelvis Gonzalo Frasca, som sitert i *Understanding Video Games* (Nielsen, Smith, & Tosca, 2008, s. 196) sier det enkelt: «Games cannot be understood through theories derived from narrative.» Denne typen bastante holdninger fantes også hos Espen Aarseth, som i sin artikkel *Genre Trouble* (2004, s. 49) anklaget de med narratologiske tilnærminger for å ha en rekke usympatiske motivasjoner.

For å definere hva som gjør et spill til et spill har ludologien flere sentrale interesser. Kanskje viktigst er det å se på spill som systemer bestående av regler – spesifikt regler som implementeres og opprettholdes gjennom datamaskiners utregninger. Jesper Juuls vektlegging av regler som det som skaper *gameplay*, som omtalt over, er et eksempel på dette. Andre viktige felter var interaksjon og interaktivitet, etableringen av stabile, anvendelige og overførbare sjangerdefinisjoner, og et fokus på spills evne til å fremstille rom. Interessen for interaksjon er tett knyttet opp mot interessen for regler: ikke bare er spill per definisjon interaktive, men det er *reglene* spilleren i hovedsak interagerer med, argumenterte blant annet Juul for (2005, ss. 197-199).

Espen Aarseth er sentral innen denne retningen. Blant en rekke arbeider har han blant annet forsøkt å skape et system for sjangerinndeling som kan omfatte alle mulige spill (Nielsen, Smith, & Tosca, 2008, s. 40), og utformet teorier om hvordan virtuelle rom i spill skiller seg fra virkelige rom (op.cit., s. 175). Her grenser også Aarseths arbeid opp mot narrativ: han ser på romlig representasjon som spillts største nyvinning (ibid.). Tross dette var han – i ekte ludologisk ånd – mer opptatt av hvordan dette påvirket gameplay og spillerinteraksjon med verdenen enn hvordan det kunne fortelle noe.

I tråd med ludologisk tenkning har enkelte med fokus på spillutvikling forsøkt å vektlegge det som gjør spill spesielle, mest av alt ved å argumentere for å utelate mellomsekvenser og andre avbrudd i spillet hvor interaktivitet ofres for å fortelle spilleren noe (Nielsen, Smith, & Tosca, 2008, s. 178). Slike tilnærminger har – i likhet med ludologien i seg selv – av andre blitt kritisert for å være for radikale og puristiske.

Kritikken av ludologien har også vært sterk, men har utgjort en mindre enhetlig front enn hva tidlige ludologiske teoretikere gjorde. Likevel har debatten kjølnet av, og som Frans Mäyrä skriver feltet har utviklet seg bort fra denne dikotomien (2008, ss. 9-10), og fokuset har heller enn rent litterære tilnærminger blitt på studier av spill som situert praksis (Nielsen, Smith, & Tosca, 2008, s. 196). Spillstudier har i tiden etter dette tatt en kulturell vending (Mäyrä, 2008, s. 13), og spørsmål rundt narrativ har i stor grad blitt lagt til sides.

### Spillersentrerte studier

Det som i stor grad har tatt over, og som ser ut til å dominere spillforskningen i dag, er ulike former for spillersentrerte studier. Dette er en svært bred betegnelse, og omfatter svært ulike tilnærminger – alt fra kvalitative, intervjubaserte studier til kvantitative studier både av spillere og ulike elementer i spill, til undersøkelser av spillerkultur, spillkultur og ulike aspekter knyttet til representasjon innen spill.

Sentralt i denne overgangen ligger en endring i typen spørsmål som blir stilt. Der hvor ludologien forsøker og annen grunnforskning forsøker å besvare fundamentale, gjerne ontologiske spørsmål som «hva utgjør et spill?» eller «hvordan kan vi forstå spill som et fortellende medium?» er spørsmålene i publikumsrettet spillforskning av en annen art: Hvem spiller? Hva, og hvor mye? Med hvem? Hva gjør spillerne med spillene? Hvordan inngår spill i sosiale kontekster? Hvordan inngår spill i spillernes identitetsdannelse? Hvordan virker spill inn på spilleres liv i og utenfor spillaktiviteten?

Et interessant aspekt her er at disse studiene i likhet med ludologien i svært stor grad har lagt bort spørsmål om spillinnhold – ikke bare narrativ, men tekstuelle analyser av spill i sin helhet. Hovedgrunnen til dette er, som Nielsen et.al. skriver, at «many have observed that analyzing a game's structure (...) is quite different from analyzing the actual act of gaming.» (2008, s. 152) Forfatterne kritiserer også sterkt innholdsfokuserte studier med basis i kulturstudier eller litterære teorier, i hovedsak med to ankepunkter: at studiene ikke støtter seg på empiri når de snakker om potensielle negative effekter av spill, og at de ofte ikke tar høyde for spillmediets særegenheter (2008, s. 163). Igjen kan man se ludologiens grunnarbeid gjøre seg gjeldende her.

### Kjønn og representasjon

Et felt innen dette som har hatt relativt stor interesse blant forskere ikke bare i senere tid er forholdet mellom kjønn og spill. Som vist i forrige kapittel har spill tradisjonelt blitt sett på som en maskulint kodet aktivitet, i likhet med andre teknologiske og tekniske interesser. Forskningen har dermed både ønsket å utforske dette – hvorvidt det stemmer, og hvordan dette i så fall fremstilles i kulturen – men flere forskere har også hatt en uttalt interesse om å gjøre mediet og interesser knyttet til dette mer tilgjengelige for jenter og kvinner (se blant annet forordet i *Beyond Barbie and Mortal Kombat* (Kafai, Heeter, Denner, & Sun, 2008)). Mye av dette skyldes at spill blir sett på som en inngangsport til en generell interesse for teknologi, og dermed også utdanninger og yrker som hører inn under dette.

### Walkerdine

Forskning på forholdet mellom spill og kjønn har lært oss mye viktig om både spillergruppen og de dynamikker som former spillerne. Valerie Walkerdines bok *Children, Gender, Video Games* (2007) er resultatet av en lengre studie av 48 barn mellom 8 og 11 år i en spillklubb etter skoletid, hvor barna ble studert mens de spilte i tillegg til at både barn og foreldre ble intervjuet opp mot deres forhold til spill. Gjennom boken forsøker Walkerdine å illustrere de komplekse og varierende forhold som spiller inn i barnas identitetskonstruksjon og kjønnsfremføring når de forholder seg til spill, og hvordan dette står i relasjon til spillindustriens ønske om å forme dem til forbrukende «spillere.» (2007, ss. 208-211)

En rekke av Walkerdines observasjoner rundt barns identitetsdannelse og de mekanismer som regulerer dette er svært interessante. Hun påpeker at dataspill i dag er en arena for utøving og produksjon av moderne maskulinitet (2007, ss. 30, 35, 209). Det påpekes også at

maskulinitet på mange måter er et forsvar mot femininitet, spesielt den type action-maskulinitet som fremstilles i mange populære spill (2007, ss. 35-37). Dette skaper utfordringer for både gutter og jenter, men jentenes posisjon er betydelig mer kompleks. Moderne femininitet krever ifølge Walkerdine at man integrerer – ofte motstridende – elementer av både klassisk femininitet og maskulinitet: jentene må være både støttende, empatiske og omsorgsfulle, men samtidig kunne være både konkurransedrevne og rasjonelle (2007, s. 209). Gutter slipper i stor grad unna dette.

Walkerdines er opptatt av hvordan identitet skapes i et større bilde, og hun skriver derfor ikke bare om barnas forhold til spill eller forholdene dem imellom mens de spiller, men også hvordan de fremstiller seg selv og sitt forhold til spill i intervjuer, hvordan foreldrene fremstiller dem og regulerer tilgangen til spill, og hvordan dette passer inn i en større samfunnsmessig og økonomisk kontekst. Også i disse bredere relasjonene er det tydelige forskjeller: foreldre regulerer spilling ulikt avhengig av både økonomisk eller klassesetilhørighet og barnas kjønn. Middelklasseforeldre regulerer spilling generelt mer enn arbeiderklasseforeldre (2007, ss. 89-91), men blant begge grupper reguleres spilling helt forskjellig etter kjønn. Foreldrene gir uttrykk for ulike motivasjoner knyttet til *hvorfor* de regulerer barnas spilling: foreldre til gutter vil regulere det de ser på som gutters iboende voldelige tendenser (2007, ss. 91-92, 103-105), samtidig som spesielt fedre er opptatt av å gjøre dem til frie og uavhengige individer som er i stand til å regulere dette selv. Walkerdines funn blant jenteforeldre viste at de ofte gjenga et bilde om at jentene ikke *ville* spille, og derfor ikke trengte å reguleres (2007, ss. 109-110). Walkerdine påpeker at dette på flere vis ikke stemmer, da jentenes regulering gjerne er strengere, men skjer på andre måter (som at brødrene deres gis prioritert tilgang til spillkonsoller eller at foreldrene ikke vil kjøpe konsoller til dem – en langt strengere regulering enn å kun begrense spilltid) (2007, s. 112). Foreldre til flere jenter hadde også et uttalt nytteperspektiv, hvor de vektla at alle tidkrevende aktiviteter barnet gir seg i kast med på noe vis skal kunne fremme læring eller trene opp ulike ferdigheter (2007, ss. 116-120).

Gjennom dette viser Walkerdine at jenter som spiller – eller som vil spille – må navigere et langt mer komplekst og utfordrende landskap for å kunne gjøre dette og samtidig ikke bryte med de forventninger de møter fra andre i forhold til å fremstå som kvinnelige. Dette gir seg også utslag i ofte varierende og motstridende oppførsel – Walkerdine viser hvordan jenter i

rene jentegrupper ofte spiller livligere og mer engasjert enn i blandede grupper, og at de gjerne stiller seg i bakgrunnen og underkjenner egne ferdigheter og erfaringsnivå når de spiller sammen med gutter. Hun viser også hvordan enkelte i intervjuer eksplisitt gir uttrykk for å være ukomfortable med vold og konkurranse, mens de i faktisk spill kan være svært opptatt av å vinne og med glede både oppfordrer andre til og selv utfører vold. En annen posisjon flere jenter i Walkerdines undersøkelse inntar som et kompromiss mellom typiske feminine trekk og ønsket om å lykkes i spill er de som selv ikke vil spille, avfeier dette med at de ikke kan eller ikke er flinke nok, men samtidig er svært engasjert i og oppmuntrende til andre jenters spill (2007, ss. 54-60).

I Walkerdines funn kan man se flere tendenser: Ikke bare er jenters tilgang til spill strengere regulert, men i situasjoner hvor de ikke spiller alene er også deres engasjement og glede over spillet regulert av kjønnete mekanismer. Samtidig viser flere eksempler at dette ikke er tilfelle når de spiller alene, og i mindre grad i grupper bestående av bare jenter (2007, ss. 60-69). Jentene uttrykker også i flere tilfeller preferanser for mer «jentete» spill, eller ønsker om spill som er mindre eksplisitt maskulint kodet (2007, ss. 51-54) – selv om deres glede av og ferdigheter i spillmekanikkene i maskulint kodede spill ikke synes å være mindre. Selv her, blant unge barn som ikke eksplisitt blir spurt om representasjon eller rollefigurer, kan vi se tendenser til at jentene føler seg utelatt også av spillene i seg selv, og at dette handler om karakterer og fiksjon i større grad enn spillmekanikker. Det er også vanskelig å se bort fra spillenes maskulint ladde innhold når man drøfter foreldres forhold til eller den generelle diskursen om jenter som spiller – om karakterer og fiksjon i spill var mindre maskulint kodet er det vanskelig å se for seg at ikke aksepten for jenter som spiller ville vært større. På akkurat dette området er det dog viktig å være forsiktig: det er selvsagt ikke slik at bare fordi en aktivitet anses som maskulint ladd i dag så er den dette i og av seg selv – myten om at jenter ikke liker action og konkurranse er minst like viktig å få bukt med som representasjonsproblemer innen spill. Samtidig ser vi at Walkerdines funn speiler bakgrunnen for ønskene vist i forrige kapittel fra både spillere og utviklere som ønsker bredere og mer nyansert representasjon i spill, og viser at det å føle tilhørighet i kulturen knyttet til en aktivitet absolutt avhenger av å kunne føle en tilhørighet til innholdet.



## Hommedal

En annen som har undersøkt dataspills plass i barn og unges identitetsdannelse og kjønnsfremføring er Silje Hole Hommedal, med sin doktorgradsavhandling *Diskursen om dataspel. Kjønn rammer og posisjoner i konstruksjonen av identitet* (2014). Hennes informanter er dog eldre enn Walkerdines, alle elever ved videregående skoler. Tross ulik alder på informantene og større fokus på deres oppfattelse av hvordan dataspill fremstilles diskursivt og hvordan de figurerer i identitetskonstruksjonen til tenåringsene er det store sammenfall mellom funnene til Hommedal og Walkerdine. Hommedal har dog et smalere fokus enn Walkerdine, og baserer seg utelukkende på intervjuer med sine informanter, uten observasjon under spilling eller intervjuer med foreldre. Dermed legges det større vekt på informantenes egne fremstillinger, deriblant hvordan de kategoriserer interesse for dataspill i spesifikke identitetstyper som Hommedal tegner opp.

I Hommedals undersøkelse kommer det tydelig til syne hvor kjønnsdelt synet på og forholdet til dataspill er blant hennes informanter. Spesielt knyttes dataspill generelt, og mer spesifikt voldelige action- og skytespill til den maskuline subjektposisjonen (2014, s. 178).

Fremstillingene av den feminine subjektposisjonen karakteriseres tvert imot av en oppfatning av at jenter og kvinner ikke spiller spill, ikke er interessert i spill, eller som en informant sier det «har bedre ting å gjera enn å spela dataspel,» (2014, s. 178).

Hommedal identifiserer også flere subjektposisjoner som definerer informantenes diskurser om spill, og som de på ulike vis forhandler med i sine egne identitetsdannelsesprosesser. I hovedsak fordeler disse seg inn etter den hegemoniske diskursen om spill i en binær kjønnsinndeling hvor «menn» og «kvinner» står som motsetninger, og en maskulin eller feminin subjektposisjon er noe informantene må velge mellom (2014, s. 191). Mer spesifikt opp mot spill identifiseres posisjonene spiller, gamer, hardcore gamer, nerd, guttejente, bimbo og blondie. De fire første subjektposisjonene knyttes sterkt til den maskuline, som gjør det svært vanskelig for de kvinnelige informantene som gjerne ville inntatt disse posisjonene å gjøre dette (2014, s. 188). For å omgå dette må de innta den femte, guttejente-posisjonen, som blant annet innebærer å ta sterkt avstand fra typisk feminine trekk og interesser. Den siste, bimbo/blondie, er dermed sterkt assosiert med den feminine subjektposisjonen, og beskrives blant annet som noen som aktivt tar avstand fra voldelige spill. Jentene i undersøkelsen som spiller spill og har sterk interesse for spill tvinges dermed

til å ta avstand fra den feminine subjektposisjonen for å legitimere sin egen posisjon som spiller (2014, s. 189).

Hommedal poengterer at posisjonene «bimbo» og «blondie» er gjensidig utelukkende med posisjonene «gamer,» «spiller» eller «hardcore gamer» (2014, s. 192) og at dette dermed er med på å legge føringer for hvordan unge kvinner «skal» forholde seg til dataspill – gjennom å blant annet ta avstand til vold (2014, s. 191). Dette knytter hun igjen opp mot en rekke undersøkelser som har vist at kvinnelige spillere i langt større grad enn mannlige skjuler og undertrykker aggresjon og andre «maskuline» trekk for å ikke i for stor grad bryte med den feminine subjektposisjonen (2014, s. 191). Dette stemmer svært godt overens med Walkerdines funn om hvordan jenter regulerer egen oppførsel og svært nøye kontrollerer hvordan de fremstår – både i rene jentegrupper og i grupper med gutter – for å ikke bryte for sterkt med fremstillingen av dem selv som feminine (2007, s. 68).

Samtidig bryter flere av Hommedals informanter med disse stereotypiske inndelingene. En av dem, Marie, liker å fremstille seg selv som stereotypisk feminin og legger stor vekt på fremstillingen av seg selv som kvinne eller jente (2014, ss. 216-217), for deretter å overraske ved å vise sin interesse for spill, og spesielt «core-spill» som Call of Duty eller World of Warcraft (2014, s. 213). Dette eksemplifiserer hvordan realitetene rundt hvem som spiller og hva de spiller langt fra samsvarer med den hegemoniske diskursens binære kjønnsinndeling av spillinteresse. Samtidig forteller Marie at hun får dårlig samvittighet om hun spiller mye, og at hun føler et press mot å gjøre andre aktiviteter som bedre stemmer overens med ønsket om å inneha subjektposisjonen 'jente' – et problem hun uttrykker at gutter nok ikke ville følt i hennes posisjon (2014, s. 214). Hun tar også sterk avstand fra «hardcore gamer»-posisjonen, og gir uttrykk for at hun selv ser negativt på det å spille mye. Dette kan minne om en internalisering av Walkerdines funn rundt foreldres regulering av jenters spilling: streng, nytteorientert, og ikke som en prioritet i seg selv.

Hommedal oppsummerer sine funn avslutningsvis i seks ulike tilnærminger til identitetskonstruksjon i forhold til spill, hvorav disse fordeler seg jevnt: tre hos gutter og tre hos jenter blant informantene (2014, ss. 283-287). Av disse klassifiserer hun dem som at fire i varierende grad opprettholder den hegemoniske fremstillingen, mens to (klassifisert som «Gamer jentene» (sic) og «Dataspel er for alle» (2014, s. 286)) aktivt går imot denne. I forskjellene mellom disse to viser det seg en interessant forskjell: mens «gamer-jentene»

artikulerer fremstillingen av spill som maskulint konnotert og dermed må aktivt motarbeide de kjønnede rammene i sin egen identitetsdiskurs, slipper guttene som sier «spill er for alle» dette, da de som gutter allerede innehar en privilegert posisjon hvor de ikke må definere seg selv i motsetning til den rådende diskursen. De står dermed mer fritt til å definere sin egen identitet, og kan dermed også fritt argumentere imot den rådende binære inndelingen uten å måtte forme sin egen identitet rundt dette (2014, s. 286).

På denne måten synliggjør Hommedal noe av ulikheten mellom hvor fritt unge kvinner og menn står til å definere sin egen identitet i forhold til dataspill som interesse. Jeg finner det også interessant hvordan den moderate fremstillingen kategorisert som «'Jentete' jenter som spiller» skiller seg fra den omtrent tilsvarende moderate «Meir enn berre dataspel»-inndelinga blant gutter. Her ser vi kanskje enda tydeligere enn i ytterpunktene hvordan maskuline og feminine subjektposisjoner gir ulik tilgang til og ulike mekanismer for å forhandle sin egen posisjon opp mot spill. Guttene i «meir enn...»-kategorien opprettholder fullt ut den hegemoniske diskursen om spill, men deres hovedinteresse er å vise at de selv har andre og viktigere interesser enn spill (2014, ss. 253-265). Jentene i den første kategorien er derimot i stikk motsatt posisjon: de må forsvare sin egen identitetskonstruksjon som «feminin,» tross at de interesserer seg aktivt for «maskuline» ting som skytespill (2014, ss. 210-224). Dette synliggjør igjen hvordan guttene står i en privilegert posisjon, hvor de fritt kan velge mellom en rekke mulige problem- og konfliktfrie subjektposisjoner som ikke strider mot en hegemonisk diskurs. I motsetning til dette må jentene i langt større grad forhandle med slike fremstillinger, inngå kompromisser for å fremstille seg selv på en ønsket måte, undertrykke ulike sider av seg selv, eller fremstille seg selv på måter som ikke stemmer overens med deres faktiske interesser.

Gjennom dette viser Hommedals funn tydelig hvor mye lettere det er for gutter og menn å ha dataspill som hobby og interesse, ikke minst når dette er i såpass stor grad at det ville utgjøre en viktig identitetsdannende faktor. Med forbehold om at informantene hennes ble rekruttert med interesse for spill som et kriterium, er det likevel tydelige kjønnede forskjeller hvor tilgjengelig interessen for dataspill er. For gutter er dette mer eller mindre uproblematisk – guttene som tar avstand fra spill gjør det kun delvis, og kun for å vektlegge at de har interesser som i den hegemoniske diskursen fremstilles som «sunnere,» som idrett eller mer læringsorienterte aktiviteter (2014, ss. 253-265). Samtidig presenteres ingen

mulige subjektposisjoner for gutter eller menn som ikke kan kombineres med en grad av interesse for spill – det er kun jentene som på noe vis ekskluderes fra dette gjennom posisjonene «bimbo» og «blondie.» Dermed viser Hommedals undersøkelse tydelig at det for gutter er uproblematisk – nesten uansett ønsket fremstilling av seg selv – å ha i alle fall en mild interesse for spill. For jentene er det stikk motsatt – selv en mild interesse for spill utgjør et så stort brudd med den hegemoniske fremstillingen av maskulin og feminin identitet at det fordrer komplekse og vanskelige posisjoneringer.

### **Bug or feature?**

Hva kan man så peke ut som årsakene til denne typen kjønn problematikk? Dette er noe en rekke forskere i senere år har forsøkt å kaste lys over. Rapporten «'Bug or feature?' Seksuell trakassering i online dataspill» (Ask & Svendsen, "Bug or Feature?" Seksuell trakassering i online dataspill, 2014) gir et bredt og informativt tilskudd til dette ved å belyse temaet fra flere perspektiver. Innfallsvinkelen er som tittelen viser til seksuell (og på andre vis kjønn) trakassering blant spillere av online dataspill. Rapporten er basert på både en større spørreundersøkelse, kvalitative intervjuer med spillere, og en medieanalyse. Ask og Svendsens funn er utvetydige: seksuelt trakasserende språkbruk er utbredt i spill og blir av mange sett på som «en iboende del av spillopplevelsen,» kvinner forskjellsbehandles systematisk, og mange kvinnelige spillere skjuler aktivt kjønn og/eller seksualitet når de spiller som en taktikk for å unngå seksuelle tilnærminger eller trakassering (2014, s. 4). Samtidig er spilloffentligheten i dag preget av hypermaskulinisering, og de store debattene om mediet finner sted utenfor tradisjonelle medier (2014, s. 5).

Det at trakasserende språkbruk blir sett på som en iboende del av spillopplevelsen kommer til syne på to måter: på den ene siden er dette en faktor som negativt spiller inn på kvinners vilje til og ønske om å spille, som aktivt tvinger dem ut av spillmiljøer og som undergraver deres spilleglede. På den andre siden forsvares det av en rekke spillere som forklarer betydningen av ulike skjellsord gjennom interne koder av disse i spillkulturen – slik som at «gay» i dataspill ikke er et skjellsord mot homofile, men betyr noe i retning av «kjipt» eller «kjedelig» (2014, ss. 36-37). Dette forklares igjen ved at dataspill presenteres som en parallell virkelighet, hvor normer og regler fra samfunnet ellers ikke nødvendigvis gjelder (2014, ss. 37-38), som dermed åpner for en forståelse av skjellsordene som harmløse i denne konteksten.

Denne forklaringen er viktig for flere av informantene i intervjuene, og forklarer også hvorfor en stor gruppe respondenter i spørreundersøkelsen svarte at de ikke hadde et problem med trakasserende språkbruk i dataspill (2014, ss. 39-40). Det at de ser på dataspill som noe separat fra virkeligheten har stor nytte for å fremme et standpunkt om trakasserende språkbruk som harmløst, da måten de beskriver det på utelukker at det vil kunne ha konsekvenser utenfor spillet (2014, ss. 39-40). Samtidig viser det seg både i og utenfor spillkulturen at disse grensene langt fra er så tette som de gjerne fremstilles (2014, ss. 40-41).

Funnene viser også at over 50% av respondentene i undersøkelsen aktivt hadde brukt flere ulike strategier mens de spilte for å unngå seksuell trakassering og annen trakasserende oppførsel fra andre spillere (2014, ss. 43-44), og at det i denne gruppen var en enorm overrepresentasjon av kvinner (2014, s. 45). En mannlig respondent meldte i tillegg om at han tidligere hadde kjent kvinnelige spillere som hadde sluttet å spille grunnet trakassering (2014, s. 46). Denne episoden understreket også hvordan trakasseringen ikke holdt seg «inne i spillverdenen,» da den etter hvert hadde spredt seg både til Facebook og til en «leteaksjon» for å spore dem opp etter de forlot spillergruppa (2014, s. 57). Videre viser rapporten til flere eksempler på kvinnelige spillere som er «i skapet» i forhold til eget kjønn mens de spiller, av frykt for konsekvensene av at andre spillere skulle finne ut at de var kvinner (2014, ss. 47-50).

Tross en rekke forklaringer og legitimeringer fra respondentene i undersøkelsen er det Ask og Svendsen sitter igjen med dermed et bilde av spillkulturen som en hvor trakasserende språkbruk er svært utbredt, og at denne arter seg på måter som virker ekskluderende mot underrepresenterte grupper i spillverdenen: de som ikke er hvite, heterofile menn. Et poeng som understrekes er det at dette er med på å opprettholde kjønningen av dataspill som «en guttegreie» både i samfunnet generelt og i spillkulturen mer spesifikt. Kvinnelige spillere må aktivt skjule hvem de er for å unngå hets og trakasserende oppførsel, som forsterker inntrykket av at svært få spillere er kvinner – en sirkelvirkning som opprettholder kjønningen av mediet.

Avslutningsvis presenterer rapporten tre forslag til tiltak som kan bedre denne situasjonen: inkluderende spilldesign, institusjonalisering av spill, og trygging av spill. Det første punktet står i tydelig samsvar med denne oppgavens innfallsvinkel, og de presenterer en rekke

punkter som kan hjelpe å gjøre mediet mer tilgjengelig for ulike spillere, blant annet gjennom å designe avatarer for et mangfold av spillere og å bryte med kjønnete spillkonvensjoner (2014, ss. 64-66). Det er nettopp forekomsten av denne typen fremstillinger som denne oppgaven ønsker å undersøke, noe jeg vil komme tilbake til i større detalj mot slutten av dette kapitlet.

### *Beyond Barbie and Mortal Kombat*

Som nevnt over er fokuset på samspillet mellom kjønn og dataspill ikke nytt. I 2008 ga Yasmin B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner og Jennifer Y. Sun (red.) ut boken *Beyond Barbie and Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming*. Boken var resultatet av et flerårig prosjekt med sitt utspring i spillforskningskonferansen DiGRA, med det formål å lage en «oppfølger» til Justine Cassell og Henry Jenkins' bok *From Barbie to Mortal Kombat*, gitt ut ti år før (Kafai, Heeter, Denner, & Sun, 2008). Ønsket om å følge opp den tidligere boken sprang ut av en enkel observasjon: at «*Although that conference (DiGRA) brought together a vibrant international community of game researchers, players and designers, the few conference sessions that touched on issues of gender and games were given and attended predominantly by women. So we wondered – has nothing changed?*» (Kafai, Heeter, Denner, & Sun, 2008, s. Acknowledgments).

Boken er delt inn i fem deler, hver av dem med ulikt fokus: et tilbakeblikk på spill og kjønn det siste tiåret, en del om jenter og kvinner som spillere, en om jenter og kvinner som spillutviklere, en som fokuserer på hvordan tilgjengelighet og interesse for spill blant jenter og kvinner kan økes, og en del bestående av intervjuer med kvinner som på ulike vis har vært involvert i spillindustrien. Sett nesten ti år etter bokens utgivelse med den kunnskap som i dag finnes om spill, spillere og spillergruppens sammensetning kan noen tendenser sees.

En tydelig tendens er et fokus i artikler på spill rettet mot barn og svært unge ungdommer, blant annet gjennom såkalte «seriøse spill» med læring som fremste formål (se blant annet kapittel 15 (2008, ss. 231-246), og det fokus som er på voksne spillere er enten fokusert ensidig på onlinespill (2008, ss. 83-96) eller fokusert på spillernes opplevelser i ulike spillsamfunn (2008, ss. 51-96). Dette fokuset forklares blant annet med at dette er et felt som tidligere ikke hadde vært gitt særlig oppmerksomhet (2008, s. 111). Noe av det som fokuseres på er blant annet det hvordan spill kan være en inngangsport til interesse for – og dermed potensielt studier og karrierer innen – tekniske og naturvitenskapelige emner (2008,

ss. 217-230). Å få jenter og kvinner interessert i dataspill i tidlig alder er i seg selv et godt mål, men i lys av nyere statistikker kan man se at det kun dekker en del av bildet: ifølge SSBs Mediebarometer (SSB, 2014) ser frafall etter 15-årsalderen ut til å være en langt større faktor (32% av jenter 9-15 år spiller TV- eller PC-spill daglig, mot bare 15% i gruppen 16-24 år) for forskjeller i befolkningens gjennomsnittlige mediebruk. Fra dette kan det stipuleres at å holde på spillere i tenårene, og å motvirke de faktorer som gjør at de slutter å spille er like viktig som å rekruttere nye.

Boken handler dog mest av alt om å skape ny oppmerksomhet rundt og å få formidlet bredden i den spillforskningen som allerede da fantes, noe som godt forklarer bokens spredte fokus og oppbygning. Dette sees også i kategoriinndelingene, som systematisk tar for seg ulike måter å forbedre kvinners stilling både som spillere, medlemmer av spillkulturen, og spillutviklere. Det sies også eksplisitt at boken til dels er et svar til enkelte forskere som før dens utgivelse mente at det ikke lenger var nødvendig å fokusere på kjønn og spill, men at problemer rundt dette enten allerede var løst eller ville løse seg av seg selv (2008, s. xii).

Et godt eksempel på bokens kombinasjon av reaktualisering av temaet og formidling av ny forskning er Caroline Pelletiers kapittel *Gaming in Context: How Young People Construct Their Gendered Identities in Playing and Making Games* (Kafai, Heeter, Denner, & Sun, 2008, ss. 145-158). Pelletier presenterer funn og resultatet fra et prosjekt med det formål å utvikle et verktøy som lot barn og ungdom enkelt utvikle egne spill. Gjennom observasjoner fra arbeidet med dette drøfter hun blant annet hvordan spill figurerer i barnas identitetskonstruksjon, hvordan de fremstiller seg selv ( gjerne på varierende måter avhengig av tid og kontekst) i forhold til spill, og hvordan barnas identiteter og forhold til spill påvirkes av ulike eksterne faktorer. Blant annet rapporterer hun i likhet med Walkerdine (se over) at jenters spilling reguleres langt strengere av foreldre, og spesielt av deres fedre (2008, s. 147). Undersøkelsen viste også at de tradisjonelt fremstilte skillene mellom hvilke spill gutter og jenter liker i liten grad stemte med virkeligheten (2008, ss. 149-150). Pelletier skriver at informantenes spillpreferanser ikke fremstod som om de var forårsaket av kjønn, men at kjønn heller oppstod som et resultat av (blant annet) hvilke spillpreferanser som ble presentert – i tråd med blant annet Judith Butlers teorier om kjønn (2008, s. 147).

Mia Consalvos kapittel (2008, ss. 177-191) ser på kvinners plass i motsatt ende av spillkulturen, nærmere bestemt hvordan kvinner (ikke) passer inn i spillindustrien og som spillutviklere. Consalvo baserer seg på en arbeidslivsundersøkelse blant spillutviklere, samt dybdeintervjuer med ti kvinner som jobber i spillindustrien. I dette kapittelet avdekkes det at spillindustrien fremstår som en svært lite kvinnevennlig industri. Spesielt trekker hun frem «crunch time<sup>3</sup>» som spesielt problematisk for kvinnelige spillutviklere, da de i større grad enn sine mannlige motparter både blir utsatt for og er sosialisert til å pålegge seg selv større press i forhold til å tilbringe tid med familie og å ta vare på andre enn seg selv. Som en informant beskriver det: «*It would be nice if I'd felt I had a choice to be a lead and a good mom. I wouldn't be abusive, but I wouldn't be there [for my children]*» (2008, s. 182).

Åtte år etter at boken kom ut kan vi i dag si at den ga et godt bilde både på samtidens og de påfølgende års forskningsinteresser innenfor feltet spill og kjønn. Den illustrerer tydelig den kulturelle vending som Mäyrä beskriver (2008, s. 13). Boken tar for seg alle nivåer av spillforskning, fra studier av spillere som individer eller grupper, spillindustrien og individuelle utviklere, deltagelse og opplevelser i online-spill, identitetsdannelse, tiltak for å øke interesse. Det eneste man ikke finner er studier av *spillene i seg selv*.

### Spillinnhold og spill som meningsbærende medium

Har dette aspektet så forsvunnet helt fra spillforskningen? Selvsagt ikke. Men i tråd med tendensene vist til over er dette en type forskning som i stor grad ser ut til å ha blitt satt til sides, til fordel for ulike kultur- og publikumsstudier. I lys av den negative fremstillingen av denne typen studier i introduksjonsverk som *Understanding Video Games* (Nielsen, Smith, & Tosca, 2008) (se delkapittelet om *Spillersentrette Studier over*) virker det heller ikke rart at denne typen forskning har blitt mindre populær. Enkelte markante stemmer har likevel kommet på banen i nyere tid med nye analyser og innsikter om spillinnhold og de budskap spill formidler.

En av disse, og nok den som har fått mest oppmerksomhet utenfor academia, er kulturkritikeren Anita Sarkeesian. Gjennom sitt videoprojekt *Tropes vs. Women in Video Games* (Sarkeesian, 2013-2016) har hun presentert en rekke interessante funn basert på

---

<sup>3</sup> Perioder med svært lange arbeidsdager og lite fritid i ukene eller månedene før lansering av et spill. Consalvo beskriver dette som en forventet og akseptert del av arbeidskulturen i spillindustrien (Kafai, Heeter, Denner, & Sun, 2008, ss. 181-183)



grundige studier av en rekke populære spill fra senere år. Sarkeesian presenterer sine funn tematisk og med en rekke ulike fokus – fra stereotype kvinnefremstillinger som «prinsesse i nød» («damsel in distress»), kvinner som belønning eller bakgrunnsdekorasjoner, til «feminiserte» versjoner av mannlige spillerkarakterer laget med det formål å tekkes kvinnelige spillere.

Sarkeesians materiale favner moderne dataspills historie fra tidlig åttital og frem til nå, og hennes funn speiler i stor grad tendenser i tråd med de jeg har vist fra andre kilder over: at kvinnefremstillinger i spill er få, de som er der svært ofte fremstilles stereotypisk, at de i svært liten grad er spillbare karakterer, og at de i svært stor grad brukes som «plot devices» for å motivere en mannlig karakter, fremme hans utvikling, eller fungere som «eye candy» for en tenkt heterofil mannlig spiller (Sarkeesian, 2013-2016).

Det er likevel liten tvil om at denne typen studier er relativt sjeldne i dag – eksempelvis viser en gjennomgang av alle utgavene av DiGRAs journal ToDiGRA kun én artikkel med en tilnærming av denne typen, og selv denne vektlegger i stor grad spillmekanikker og regler heller enn narrativ og karakterer som meningsbærende (Richards, 2015).

Gjennom teoriene gjennomgått over har vi sett hvordan spill virker inn og former måten man spiller på og om man i det hele tatt spiller – og at mekanikkene som underbygger dette i dagens spill- og spillerkultur er svært kjønnet. Vi har sett hvordan det er stort frafall blant kvinnelige spillere i tenårene, og hvordan kvinnelige spillere hetses og på andre vis tvinges til å skjule hvem de er i sosialt spill. Vi har også sett hvordan unge jenter undertrykker personlighetstrekk og ønsker når de spiller sammen med andre, i frykt for å i for stor grad bryte med kjønnskonvensjoner og fremstillingen av seg selv som 'jente.'

Gjennom dette blir det naturlig for meg å stille spørsmål rundt hvilken innvirkning spillene i seg selv har på dette. Det er vanskelig å ikke se for seg at manglende representasjon, stereotypiske og ikke-representative fremstillinger av kvinner, og ikke minst hypermaskuline eller kvinnefiendtlige fremstillinger i spill vil ha en forsterkende effekt på slike fenomener. Å finne ut *hvor stor effekt*, som blant annet Nielsen et.al. etterlyser (2008, s. 163), er dog ikke min interesse. Slik jeg ser det er dette et spørsmål som på mange måter ikke er mulig å besvare empirisk, da det etter all sannsynlighet vil variere mellom spillere, spillergrupper, og etter individuelle og sosiale faktorer. På samme tid er det ikke heller særlig interessant å

sitte igjen med et fasitsvar på spørsmålet «hvor mye blir spillere påvirket av spill?» Det man derimot kan oppnå, og som vil være kunnskap som kan anvendes på en rekke andre måter, er en forståelse av hvordan fenomener som stereotypiske fremstillinger og representasjon arter seg i dagens spill.

En interessant undersøkelse med denne typen formål er *The Virtual Census* (Williams, Martins, Consalvo, & Ivory, 2009). Undersøkelsen er en av de største kvantitative undersøkelser av representasjon innen dataspill som er gjennomført. Den tar for seg 150 spill over de ni aktuelle spillplattformene på det tidspunktet, med minst 15 spill fra hver plattform. I denne undersøkelsen ble det funnet at av alle registrerte karakterer i utvalget var over 85% menn, og blant spillerkarakterene økte dette tallet til 89,5%. Undersøkelsen påpekte også en sterk overrepresentasjon av hvite karakterer, og at voksne utgjorde et overveldende flertall sammenlignet med eldre, barn og tenåringer (2009, s. 825). Interessant nok var kvinneandelen nest lavest i spill med aldersgrense «Everyone», bare så vidt høyere enn for spill i gruppen «Mature.» Dette stemmer overens med at jenter i blant annet Walkerdines undersøkelse rapporterte vanskeligheter med å finne spill med karakterer de kjente seg igjen i.

Tross en rekke interessante funn har denne undersøkelsen sett fra dagens perspektiv noen problemer. Først og fremst begynner materialet å bli svært utdatert – kanskje med unntak av langtløpende nettbaserte flerspillerspill som *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment 2004) har ti år gamle spill liten relevans i dagens spillkultur. Men den har også en sterk metodisk mangel: spilletid. Undersøkelsen er basert på data innsamlet fra kun 30 minutters spill av hvert spill. Riktignok varierer dataspill stort i spilletid, men 30 minutter representerer et svært lite utvalg uavhengig av dette<sup>4</sup>. Undersøkelsen legger stor vekt på å samle rene kvantifiserbare data, og unngår dermed å undersøke hvordan de ulike karakterene presenteres. Dette er ikke i seg selv en mangel ved undersøkelsen, men heller en parallell problemstilling til den om kvantitativ representasjon. Den er likevel å anse som like viktig

---

<sup>4</sup> Noen eksempler på dette: FPS-spill har ofte relativt korte «campaign»-moduser, som *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Infinity Ward & Activision 2007) 7 timer (Gamelengths.com, 2016a) eller *Half-Life 2s* (Valve Corporation 2004) nesten 15 (Gamelengths.com, 2016b), mens rollespill og andre spill med større frihet kan tidoble dette, som *The Witcher 3s* (CD Projekt RED 2015) 133 timer (Gamelengths.com, 2016c) eller *GTA Vs* 70 (Gamelengths.com, 2016d). Alle spiltider er hentet fra Gamelengths.com, en side som samler data over spilletid gjennom spilleres innrapporteringer, og brukes dermed med forbehold om feilrapportering. For denne bruken anses disse tallene likevel som anvendelige.

som ren kvantitativ representasjon, da det ikke vil utgjøre noen forskjell om representasjonen innen spill jevnes ut i antall så lenge disse representasjonene er stereotypiske, passive, ensidige og unyanserte.

### Min tilnærming og metode

Gjennom dette kapittelet har jeg forsøkt å trekke frem de største av de ulike retningene innen spillforskningen og hva de har stått for, samtidig som jeg har gjort rede for hvilke sider av spillmediet jeg har inntrykk av at forskningen i dag fokuserer for lite på. Dette er gjort for å best mulig tegne opp rammene som denne oppgaven har blitt utformet innenfor, og dermed åpne for å best mulig forklare mitt formål og min tilnærming til mediet. Som vist over anser jeg spillforskningen i dag som noe overdrevent opptatt av kulturelle og andre omkringliggende faktorer, et fokus som i stor grad ser ut til å gå på bekostning av å bedre forståelsen av spillinnhold. Jeg vil derfor forsøke å trekke i motsatt retning av dette.

Innholdsanalyse som metode har lange tradisjoner innen ulike medievitenskaper, og med god grunn: selv om det gjennom tidene har vært svært store forskjeller i hvor stor effekt eller påvirkning man har ment at media har hatt på sitt publikum er det få i dag som vil benekte at de medier vi omgås i hverdagen har en innvirkning (se blant annet Schwebs og Østbye (2007, ss. 208-224)). Når spillforskningen da ser ut til å ha satt innholdsfokuserte spørsmål til sides i stor grad anser jeg dette som en stor mangel ved feltet.

Samtidig er det viktig å ta høyde for de ulike kritikker som har blitt rettet mot denne typen studier tidligere. Nielsen et.al. kritiserer studier av spillinnhold på to punkter (Understanding Video Games. The Essential Introduction, 2008, ss. 162-163): at de enten vektlegger potensielle skadeeffekter uten empirisk materiale til å bygge disse påstandene på, eller at de ikke i stor nok grad tar høyde for mediets særegenheter.

På det andre punktet vil jeg si meg delvis enig med forfatterne: innholdsanalyse av spill fordrer en bevissthet rundt og et aktivt forhold til spillet som *spill*, heller enn en lineær tekst. Dataspills grunnleggende interaktivitet fordrer en tilnærming til innholdsanalyse som tar høyde for spillervalg, regler, mekanikker og spillerens potensiale for innvirkning. Forholdet mellom spillmekanikker og narrativ, og det handlingsrom som karakterer blir tildelt i dette samspillet, ser jeg på som et av de mest interessante aspektene ved analyse av spill, noe jeg vil komme tilbake til senere. Samtidig ser jeg ikke på det som problematisk å basere en analyse på en enkelt gjennomspilling av et spill, tross at man gjennom dette ikke får

representert alle de muligheter som ligger i spillet. Akkurat dette samme kan man tross alt si om å analysere andre tekster: en innholdsanalyse vil alltid være farget av forskeren og hennes tilnærming til objektet som analyseres, og vil aldri kunne inkludere absolutt alle mulige lesninger.

Den type essensialistisk tenkning om spill som ludologien i stor grad presenterer er på mange måter selvmotsigende, da det er svært vanskelig å benekte narrativets prominens og verdi i spillindustrien, spillkulturen, og for selve mediets eksistens. Selv ludologer som Jesper Juul vedkjenner seg dette til dels (2005, s. 199). Det er også tilnærmet umulig å peke på et dataspill som ikke på ett eller annet nivå inneholder en grad av fiksjon – selv *Minesveiper* (uvis opprinnelse, men blant annet Microsoft 1990) bruker fiksjonselementer for å gjøre spillet interessant. Juuls diskusjon av narrativ og fiksjon i spill er i så måte svært interessant, men ikke noe jeg vil gå videre inn i her grunnet det fokus jeg har valgt for oppgaven, som jeg kommer tilbake til under.

Vil jeg dermed argumentere for at narrativ eller fiksjon er et grunnleggende *nødvendig* trekk i spill? Nei, ikke på noen måte. Men hvorvidt det er det eller ikke har svært liten relevans i drøftinger og analyser av mediet slik det figurerer i samfunnet i dag. Dataspill i den form som har gitt mediet den svært brede og utstrakte appell det har i dag, er et narrativt medium. Enkelte vil kanskje trekke frem fremveksten av e-sport som et argument mot dette, at de mest populære spillene i dag prioriterer mekanikker og gameplay over narrativ og fiksjon. Et eksempel på dette er storselgeren *Call of Duty: Black Ops 3* (Treyarch & Activision 2015), hvor spillet i sine versjoner for Playstation 3 og Xbox 360 kun inneholdt en flerspillerdel, og ingen historiedel i det hele tatt (noe versjonene for PC, Xbox One og Playstation 4 hadde). Det er heller ingen tvil om at konkurransedrevne online flerspillerspill i dag nyter stor popularitet, og at disse i varierende men liten grad vektlegger narrativ.

Samtidig blir en overdreven vektlegging av tendenser som dette feil, noe som illustreres godt i en video nylig sluppet av utvikler Infinity Ward for å promotere det kommende *Call of Duty: Infinite Warfare* (Infinity Ward & Activision, anslått lansering 2016). I videoen, kalt *Infinity Ward Behind the Scenes 2016 - Call of Duty® Heritage* (Infinity Ward, 2016), snakker utviklere og andre ansatte om deres forhold til Call of Duty-serien, og det kommende spillet. Videoen fokuserer nesten utelukkende på spillenes narrative realisme og følelsen av tilstedeværelse. Som en utvikler sier om et tidligere spill: «it was a playable Black Hawk

Down. (...) But it was also a playable CNN,» (Infinity Ward, 2016). En annen i samme video understreker at målet for det kommende spillet er å oppnå «a new level of storytelling.»

Når det gjelder kritikk av innholdsfokuserte studier grunnet sterke utsagn om påvirkning uten basis i empiri er dette mer komplisert. Jeg vil selvsagt ikke argumentere for at det er god forskning å bastant påstå sterke medieeffekter uten data å basere dette på, men samtidig er det heller ikke en god praksis å fullt ut avvise slike innspill kun på basis av at forskningen rundt konkrete påvirkninger er mangelfull. Spesielt gjelder dette når det er snakk om et så komplekst felt som medieeffekter, som i lang tid – og gjennom en rekke fagtradisjoner – har skapt splid, konflikt og uenighet. Det å avvise dette så bastant som Nielsen et.al. gjør kan tyde på en positivistisk tilnærming til hva som er vitenskap (se blant annet Kjølrup (2008, ss. 115-135)), og er dermed lite anerkjennende overfor de lange forsknings- og vitenskapstradisjoner humaniora bygger på. En positivistisk definisjon av hva som er vitenskap og ikke favner ikke i nærheten av bredt nok til å omfatte selv alle naturvitenskapene (tross dens fokus på såkalt *naturvitenskapelig metode* (Kjølrup, 2008, s. 118)) – for ikke å nevne humanvitenskapene. Det er dermed hemmende for både produktivitet og variasjon innen forskningen å i for stor grad fokusere på reproducerbar og verifiserbar empiri, da dette er langt fra den eneste mulige måten å oppnå god og anvendelig kunnskap på.

Min metodiske tilnærming til analysene i denne oppgaven er derfor som følger: jeg vil foreta frittstående analyser av et bredt utvalg av enkeltspill, hvor jeg analyserer narrativ, fiksjon, verden, karakterer, og ulike spillmekanikker og gameplay-elementer. Balansen mellom disse og hvilke som vektlegges avgjøres opp mot det enkelte analyseobjekt, da ulikheter mellom ulike spill og ulike sjangre fordrer ulike tilnærminger og varierende fokus. Ettersom min forskningsinteresse er kjønnsrepresentasjon vil dette temaet avgjøre hvilke spørsmål som blir stilt, hvilke data som anses som signifikante, og hvilke tilnærminger som benyttes. Jeg kommer tilbake til mitt utvalg og ulike diskusjoner rundt dette i neste kapittel.

Grunnet utvalgets omfang vil analysene i seg selv være relativt korte. De vil likevel være basert på gjennomspillinger av hele spillet<sup>5</sup>, kombinert med notatting og videoopptak.

---

<sup>5</sup> Ettersom dette kan bety ulike ting i ulike spill (eller ut fra ulike spillestiler) vil jeg avklare dette: en gjennomspilling av spillet betyr i dette tilfellet å fullføre spilllets hovedplott. I spill som fordrer dette er det samtidig gjort en del utforskning og sideoppdrag, men for å holde tidsrammene gjennomførbare har ikke

Dette materialet har så dannet grunnlaget for analysene av spillet. Analysene vil i seg selv være mer eller mindre frittstående, men sammenligninger og mer komparative elementer av analysene følger så i drøftingen på slutten av analysekapittelet.

Utvalget vil som nevnt over være relativt stort: i alt tar jeg for meg ni spill. Denne tilnærmingen er valgt grunnet et ønske om å kunne sammenligne ulike spill i ulike sjangre, samtidig som min interesse for feltet som vist over retter seg mest mot generelle tendenser innen spillmediet – noe som fordrer et bredt utvalg for å kunne gjøre en nyansert analyse. Samtidig må jeg presisere at et bredt kvalitativt analyseutvalg som dette ikke er stort nok til å gjøre funn som er generaliserbare overfor mediet som helhet. Jeg håper likevel å kunne kombinere mine funn med tidligere forskning og teori på en måte som kan fortelle noe nytt om mediet slik det fremstår i dag.

Et viktig mål med denne tilnærmingen er at jeg vil unngå ensidige analyser av enkeltelementer i spillet, slik som visuelle fremstillinger. Flere tidligere studier har fokusert utelukkende på visuelle fremstillinger av spillfigurer, til og med i eksterne medier som spillblader eller anmeldelser på internett (se blant annet Ivory (2006)). Jeg vil ikke avskrive nytten av å analysere visuelle fremstillinger for seg selv, men slike analyser har liten mulighet til å ta høyde for andre relevante trekk innen samme tema, slik som karakterenes rolle og handlingsrom.

Nettopp handlingsrom er en av mine største interesser i denne analysen. Dette er et komplekst begrep som kan bety flere ulike ting: det kan betegne de muligheter spilleren gis i spillet, men det kan også betegne de muligheter ulike karakterer gis.

Laura Mulvey skriver i sin artikkel «Visual Pleasure and Narrative Cinema» om måten kvinnen fremstilles som en visuell attraksjon i filmen (2009). Hun er objektet, mens den mannlige tilskueren og filmens hovedkarakter er handlende subjekter. Kvinnen kan derfor ikke drive handlingen fremover, hun kan inspirere handling i sin mannlige motpart, men aldri selv være den som får ting til å skje. Hennes funksjon er først og fremst å bli sett på: «*in their traditional exhibitionist role women are simultaneously looked at and displayed, with their appearance coded for strong visual and erotic impact so that they can be said to connote to-*

---

nødvendigvis alle sideoppdrag eller andre mål i spillet blitt utført. Jeg anser likevel dette som representativt for spillene som helhet, da størsteparten av spillenes narrative aspekter er inkludert.

*be-looked-at-ness*» (2009, s. 19). Kvinnen er passiv og mannen er aktiv, og Mulvey mener at filmen er spesielt laget for å skape en begivenhet av den visuelle fremstillingen av kvinnen som attraksjon.

Selv om Mulvey skrev om fremstillingen av kvinnen og hennes handlingsrom spesifikt opp mot filmen er dette tanker som kan overføres også til en analyse av dataspillet. Jeg vil bruke hennes teorier som et utgangspunkt for å undersøke hvilket handlingsrom kvinner og andre ikke-menn i spillene faktisk har: driver de handlingen videre? Rår de over seg selv, eller styres de av menn? Vi vet fra tidligere undersøkelser, vist over, at kvinnelige karakterer er svært underrepresentert i de fleste spill, spesielt som spiller- eller primærkarakterer, og at de ofte har vært fremstilt på seksualiserte måter. På den ene side er jeg interessert i å undersøke i hvor stor grad dette fremdeles stemmer, men samtidig er jeg interessert i å se om disse skjevhetene innen representasjon reflekteres i karakterenes frihet, handlingsrom og variasjon. Mulveys teorier vil dermed bli brukt både for å analysere visuelle fremstillinger og karakterenes handlingsrom.

Til sist vil jeg spesifisere at jeg baserer meg på en forståelse av kjønn og identitet som sosialt konstruerte fenomener, i tråd med Judith Butlers teorier (se blant annet *Gender Trouble* (2002)). I dette ligger blant annet at kjønn heller enn å være biologisk determinert er et resultat av performativitet, eller fremføring, gjennom ulike språklige og kroppslige uttrykk. Med dette som bakgrunn, og som vist over gjennom Hommedal og Walkerdine, blir det naturlig å se på spillinnhold som en potensiell innvirkende faktor både i menneskers spesifikke kjønnsfremføring, men også mer generelt som et meningsbærende medium som kan innvirke på hvilke normer som råder i samfunnet rundt tilgjengelige kjønnsidentiteter.

En stor del av flere av analysene mine vil derfor være komparative analyser av fremstillingene av viktige mannlige og kvinnelige karakterer innen samme spill, for å undersøke om disse fremstilles ulikt i tråd med blant annet feministiske teorier om film og andre medier. Denne tilnærmingen er svært avhengig av spillets konkrete innhold, sjanger og andre tilhørende trekk. I det følgende kapittelet vil jeg derfor gå gjennom utvalget mitt, bakgrunnen for dette, og gjennom dette komme tilbake til disse tilnærmingene og hvordan jeg vil forholde meg til dem mer spesifikt opp mot de ulike analyseobjektene.





## Kapittel 3: Utvalg

Formålet med denne undersøkelsen er å foreta innholdsanalyse av spill på en måte som inkluderer elementer fra teoriene og tilnærmingene presentert over, samtidig som jeg vil forsøke å best mulig ta høyde for den kritikk som har blitt reist mot flere av disse. I det følgende vil jeg gjennomgå, begrunne og drøfte det utvalg av spill som er gjort. Blant annet vil jeg drøfte noen av konsekvensene av utvalget i forhold til sjanger og de konsekvenser ulike spillsjangre har for analysen av spillene. Jeg anser dette som viktig da sjangerforskjeller påvirker spesifikke aspekter ved gameplay og spillenes muligheter for karaktertilpasning (eller fravær av dette). I tillegg er bevissthet rundt sjangerkonvensjoner og det litterære repertoar det åpnes for å benyttes av spilleren (Nielsen, Smith, & Tosca, 2008, ss. 184-185) et nyttig analyseverktøy. Enkelte av disse forskjellene vil ha en direkte innvirkning på de forskningsspørsmål som kan stilles til hvert enkelt analyseobjekt, og hvorvidt de svar som finnes er relevante og representative.

### Generelle kriterier

Som beskrevet i forrige kapittel vil jeg foreta en kvalitativ analyse av mine objekter, noe som fordrer et relativt lite utvalg innenfor rammene av en masteroppgave. Samtidig er det et mål å holde utvalget både bredest og størst mulig for å oppnå størst mulig grad av representativitet og relevans for de funn som gjøres i forhold til spillmediet som helhet. Utvalget er dermed gjort så stort som rammene av oppgaven har tillatt i forhold til den tid som kreves for gjennomspilling og analyse.

Samme tenkning danner grunnlaget for mitt første utvalgskriterium: at analyseobjektene må være av nyere dato og populære – gamle eller upopulære spill vil i liten grad kunne sies å være representative for spillmediet i dag slik det fremstår for den jevne spiller. Popularitet er i seg selv et mangefasettert fenomen, som kan arte seg på mange ulike måter, enten det gjelder salgstall, vedvarende spillerbase over tid, eller medieomtale. Popularitetsaspektet spiller også inn i neste kriterium: jeg vil analysere såkalte AAA-spill, altså spill med høye budsjetter for utvikling og markedsføring, høye forventede salgstall, som er produsert og publisert av de største utviklings- og publikasjonsselskapene innen bransjen. I tillegg til denne typen spills generelt høye popularitet er dette også spill som driver bransjen videre på ulike måter (selv om vi i senere år har sett såkalte «indie»-spill nyte både stor popularitet og

innflytelse på mediet) – grunnet store budsjetter og utviklingsteam er dette oftest spill som vektlegger produksjonsverdier som audiovisuell kvalitet og skuespill.

Mitt utvalg består utelukkende av enspillerspill. Med dette mener jeg spill bestående av en hoveddel som kan gjennomføres i sin helhet av en enkelt spiller. En slik bred definisjon har etter hvert blitt nødvendig da svært mange spill i dag har *muligheter* for flerspillersamarbeid enten lokalt eller over internett også i det som tidligere ville vært enspillerdelen av spillet. Samtidig har flere av analyseobjektene også rene flerspillerdeler laget for å bedrive konkurransefokusert online-spill – men disse er da separate fra enspillerdelen og i stor grad blottet for plott eller narrativ, gjerne med mer konkurranserettede spillmekanikker. Disse er derfor ikke inkludert i mine analyser.

Sjangerbredde er et poeng for å oppnå best mulig representativitet og relevans for analysene. Jeg har derfor forsøkt å velge ut spill fra flere forskjellige sjangre, samtidig som jeg har villet se på mer enn ett spill innenfor hver sjanger for å unngå ensidige eller skjeve funn. At sjangerdefinisjoner i spillmediet i seg selv er et omstridt felt kompliserer dette noe. Ut fra oppgavens idemessige og teoretiske bakgrunn har jeg derfor valgt å forholde meg til populære sjangerinndelinger heller enn de mer systematiske som eksempelvis Aarseth har forsøkt å skape (se kapittel 2). Noe av bakgrunnen for dette er at spillere sannsynligvis ikke forholder seg til eller kjenner til andre sjangerinndelinger enn de populære. Ettersom noe av formålet med mitt fokus på sjanger er å kunne trekke på litterært repertoar, sjangerkonvensjoner og andre elementer tilhørende de ulike sjangre er det derfor lite praktisk å forholde seg til andre inndelinger enn de som er i vanlig bruk blant spillere. Samtidig anser jeg de inndelinger som er foreslått av blant annet Aarseth (Aarseth, Smestad, & Sunnanå, A Multidimensional Typology of Games, 2003) og Nielsen et.al. (2008, ss. 41-44) som lite anvendelige da de i liten grad tar høyde for de ulike sammensetninger av gameplay og narrativ som spill i svært stor grad innehar. Sjangerinndelingen i *Understanding video games* er med sine fire sjangre så bred og generell at den har svært liten analytisk nytteverdi, da eksempelvis *action*-sjangeren er så bred at den i praksis vil omfatte alle spill i mitt utvalg, tross store forskjeller dem imellom. En slik tilnærming vanskeliggjør bevissthet rundt sjangerkonvensjoner og tilhørende litterært repertoar som populære sjangerinndelinger bringer med seg.

Et siste kriterium er at alle spill i undersøkelsen er valgt ut basert på et inntrykk av at de ville være interessante å analysere med kjønnsperspektiv. Dette kan i seg selv være årsak til visse skjevheter i de funn som er gjort, og vil derfor bli adressert senere i oppgaven.

### Sjangerfokus

I mitt utvalg har jeg valgt å fokusere på tre hovedsjangre<sup>6</sup>: Action-eventyr, rollespill og skytespill. Disse tre sjangrene er valgt ut grunnet relativt store sjangermessige ulikheter, i alt fra spillerens perspektiv på spillet og kontrollmekanismer, til sjangerkonvensjoner med stor betydning for narrativ og fiksjon. Disse sjangrene er ikke gjensidig utelukkende – eksempelvis inneholder mange action-eventyr lengre skytesekvenser eller skyting som en grunnleggende kampmekanikk – men jeg anser dem likevel som klare nok sett opp mot spillene som inngår i hver av dem og hvordan de skiller seg fra hverandre.

Action-eventyr-sjangeren er tatt med grunnet disse spillenes store fokus på karakterer og narrativ. Spill som befinner seg i denne sjangeren blander mange ulike gameplay-elementer: gåteløsning, skyting, klatring og plattformspill, dialog og utforskning, for å nevne noe. For å binde dette sammen er de ofte satt i omfattende og komplekse verdener, drives frem gjennom et mer eller mindre lineært hovednarrativ, og har stort fokus på karakterer – både primærkarakterer og disses hjelpere. Det at denne typen spill blander action og plott i så stor grad som sjangeren krever åpner for karakterer med mer markante personligheter og større handlingsrom enn hva man gjerne har i andre typer spill, som gjør det svært interessant å undersøke om karakterer fremstilles i tråd med rådende diskursive fremstillinger av handlekraft opp mot deres kjønn.

Rollespill er en svært bred sjanger, bestående av mange svært ulike spill. Sjangeren springer ut fra regelsett og systemer med opphav i «analoge» rollespill som Dungeons & Dragons (flere utgaver, først publisert av Tactical Studies Rules, Inc., 1974), men har utviklet seg i flere retninger. Mange rollespill finner sted i fantasy-verdener, men også her er det stor variasjon, med alt fra tilnærmet virkelighetens verden i nåtid til fjerne planeter eller langt inn i fremtiden – eller andre verdener lånt fra annen fiksjon, som vampyrromaner. Felles for spill i denne sjangeren er at gameplay preges av en kombinasjon av utforskning av spillverdenen,

---

<sup>6</sup> Med forbehold om at spillene som inngår i disse vil overlappe med andre sjangere eller på andre vis skille seg fra hverandre også utenom konkrete fiktive eller narrative elementer.

løsning av ulike oppdrag både i og utenfor hovedplottet, utvikling av spillerkarakteren gjennom dialog og gradvis utvikling av forskjellige evner etter spillerens valg.

Rollespillsjangeren er spesielt interessant med tanke på karakterer. På den ene siden kan den frihet spilleren gis til å tilpasse primærkarakteren fjerne muligheten for kjønne ulikheter i spillerkarakterene. Samtidig vil de måter man da ikke kan tilpasse karakteren på stikke seg spesielt ut. Kan kjønn fritt velges? Kan man tilpasse karakterens utseende? Og hvordan spiller karakterens kjønn inn på dens evner og handlingsrom i spillet? I tillegg til dette vektlegger slike tilpasningsmuligheter desto mer viktigheten av å se nærmere på dialogvalg og sekundærkarakterer.

Den største grunnen til å inkludere skytespill er deres store og vedvarende popularitet. Samtidig var det ønskelig ut fra problemstillingen å analysere plott-drevne skytespill med sterke historieelementer, og to av de største spillene fra senere år – *GTA V* (Rockstar Games 2013) og *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (Kojima Productions & Konami 2015) – er tilfeldigvis begge satt i åpne verdener. Dette gjør dem mindre lineære enn skytespill flest, men begge har gjennomgående plottlinjer og narrativ som binder spillet sammen og driver både karakterutvikling og spillet videre. Skytespill er også svært tydelig maskulint kodet. Representasjon og fremstillinger av kjønn blir dermed spesielt interessant innen denne sjangeren.

Ut over dette er det også verd å nevne sjangre som bevisst er utelatt. Sportsspill, slik som fotballspillene i *Fifa*-serien er ekskludert grunnet disse rene fokus på spillmekanikker og simulasjon av idrett, og mangel på narrativ struktur. De har dermed verken plott eller karakterer som kan analyseres, og spilleren styrer karakterene som oftest kun indirekte eller kortvarig. Racingspill er utelatt av noe samme årsak: disse har som oftest ikke noe plott ut over det å vinne en rekke løp, og har sjeldent markante karakterer. Simulasjonsspill, en sjanger som i senere år har vokst i stor popularitet, er igjen ekskludert da disse ikke har spillbare karakterer (og gjerne ikke ikke-spillbare heller), men fokuserer på en mest mulig nøyaktig gjengivelse av en aktivitet slik som det å kjøre lastebil eller fly et fly. Rene online-spill som MMO-rollespill eller MOBA-spill (Multiplayer Online Battle Arena) er utelatt grunnet fraværet av en spillerdel, tross at de ellers kan ha mye til felles med rollespill, og ofte er basert på disse. MOBA-spill har heller ingen historie eller plott, men er rene

konkurransedrevne spill. Strategispill er også utelatt grunnet mange av de samme grunnene, og er en sjanger som i dag i stor grad retter seg mot konkurranserettet flerspillerspill.

## Spillene

### Action-eventyr

Innen action-eventyr-sjangeren har jeg valgt ut to spill og en serie bestående av tre spill til analyse: *Tomb Raider* (Crystal Dynamics & Square Enix, 2013), *The Last of Us* (Naughty Dog og Sony Computer Entertainment, 2013), og *Uncharted*-serien, bestående av *Uncharted: Drake's fortune* (Naughty Dog og Sony Computer Entertainment, 2007), *Uncharted 2: Among Thieves* (Naughty Dog og Sony Computer Entertainment, 2009) og *Uncharted 3: Drake's Deception* (Naughty Dog og Sony Computer Entertainment, 2011).

*Tomb Raider* er spesielt interessant ettersom spilllets primærkarakter, Lara Croft, både var en av de første markante kvinnelige spillbare karakterene som ble skapt, samtidig som fremstillingen av henne i tidligere spill har vært kraftig kritisert for overdreven seksualisering og kroppsfokus. Dette spillet er en «reboot» av serien, og skal dermed fortelle Crofts historie på nytt, fra begynnelsen av, med blanke ark. Å analysere fremstillingen av Croft – både hennes utseende og handlingsrom – blir dermed spesielt interessant når en tidligere kritisert serie skal fornyes på denne måten.

*The Last of Us* er et av historiens mest prisbelønte spill, med over 240 «Game of the year»-titler (Dutton, 2014) og fem BAFTA-titler sitt år, blant annet Beste Spill og Beste Historie (BAFTA, 2014). Dette gjør spillet både til et interessant analyseobjekt og til en god representant for sjangeren. Spillet både vektlegger og har fått stor ros for sine karakterfremstillinger og de skuespillerprestasjoner som ligger bak disse.

*Uncharted*-serien har spilt en stor rolle i utformingen av den moderne action-eventyr-sjangeren, og alle tre spill har nytt stor popularitet. Samtidig fremstår spillene som svært sammenlignbare med *Tomb Raider*, men med en mannlig primærkarakter.

Primærkarakteren Nathan Drake vektlegges i både markedsføring og omtale av spillet, men spillene har også et rikt galleri av støttekarakterer, og blander ulike fortellermåter for å skape et sammenhengende narrativ med like mye fokus på karakterer som plott. At serien har hatt en kvinnelig regissør gjennom store deler av sin utvikling gjør den spesielt interessant.

## Rollespill

Jeg har valgt ut tre rollespill til analyse med et fokus på å illustrerer bredden innen sjangeren. Disse er *Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2008), *Diablo III* (Blizzard Entertainment, 2012) og *Dragon Age: Inquisition* (BioWare & Electronic Arts, 2014).

*Fallout 3* er oppgavens eldste spill, men jeg anser det fremdeles som relevant da det både var svært populært og kritikerrost i sin tid, og vant blant hovedprisene for beste spill og manus under det årlige Game Developers Choice Awards i 2009 (Game Developers Choice Awards, 2009). Spillet var i tillegg spesielt relevant i perioden da oppgaven ble utformet, da utvikler Bethesda nylig hadde annonsert at de jobbet med *Fallout 4*, som førte til stor interesse rundt forgjengeren (Makuch, 2015). I tillegg til dette står spillet som en representant for to mindre vanlige undersjangre innen rollespill: spill satt i andre verdener enn middelalderlignende fantasy-verdener, og førstepersons rollespill. Spillet gir også spilleren svært stor påvirkningskraft på plottet og dets utfall. Samtidig har spillet interessante grunnmekanikker med muligheter for spillerstyrt karakterutvikling både innen moralske spørsmål, men også slikt som overtalelsesevne og sjarm.

*Diablo III* representerer en noe utypisk form for rollespill, men det er like fullt svært populært. Forgjengeren, *Diablo II* (Blizzard Entertainment 2000) oppnådde en tilnærmet legendarisk status som gjorde at det opptrådte på bestselgerlister over PC-spill åtte år etter sin lansering (Thang, 2009). Oppfølgeren hadde derfor svært høye forventninger, og svarte til disse: spillet er i dag blant de ti bestselgende titlene noensinne (Tassi, 2015). Det som gjør *Diablo III* til et særegent rollespill er det at det har et stort fokus på action, et lineært og fastlagt plott uten muligheter for spillerpåvirkning, og karakterutviklingen finner sted utelukkende gjennom utvikling av forskjellige kampferdigheter. *Diablo II* hadde også kjønnslåste karakterklasser, mens oppfølgeren lar spilleren velge kjønn (men ingenting annet) innenfor fem ulike klasser. Disse forenklingene av tradisjonell rollespillstruktur gjør at spillet gjerne omtales som et «Hack'n'slash-rollespill.» Dette gjør det spesielt interessant å analysere kjønnsfremstillinger innen dette universet.

*Dragon Age: Inquisition* er i sin form et klassisk rollespill. Det er satt i en sjangertypisk middelalderfantasy-setting, med magi, drager og kamp mellom gode og onde krefter. Til gjengjeld er spillet utviklet av BioWare, en utvikler som gjennom arbeid med tidligere titler i samme serie i tillegg til *Star Wars: Knights of the Old Republic* (BioWare & LucasArts, 2003)

og *Mass Effect*-serien (BioWare & Microsoft Game Studios/Electronic Arts, 2007, 2010, 2012) har markert seg ved å inkludere en rekke homofile og bifile sekundærkarakterer i tillegg til å gi spilleren muligheten til å være dette selv. Spillet fikk også stor oppmerksomhet for å være et av de første AAA-spillene med en åpent transkjønnet karakter, og for sin behandling av dette (Queerty.com, 2014). Spillets manusforfatter, som beskriver seg selv som «a developer who happens to be gay,» har også uttalt seg en rekke ganger om viktigheten av kjønnsmessig og seksuell representasjon (Gaider, 2014). Analysen av *DA:I* vil i så måte skille seg noe fra de andre, da det er klart at dette spillet står som en representant for det mest progressive og inkluderende innen spillbransjen i dag. Samtidig gjør dette spillet til et spesielt interessant analyseobjekt.

### Skytespill

Innen skytespillsjangeren har jeg også valgt ut tre analyseobjekter, her med to fokus: popularitet og bredde. I tillegg til dette har ett av spillene en svært interessant historie. Spillene er *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games 2013), *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (Kojima Productions & Konami 2015) og *BombShell* (Interceptor Entertainment & 3D Realms 2016).

*Grand Theft Auto V* (Rockstar North & Rockstar Games, 2013) omsatte for 800 millioner amerikanske dollar på lanseringsdagen – mer enn noe annet underholdningsprodukt noensinne (Fast Company, 2013). Spillets utviklings- og markedsføringsbudsjett var tilsvarende høyt (Chiappini, 2013) – ingen spill, og kun en håndfull filmer har noensinne har kostet (Maurer, 2016). Spillet har figurert høyt oppe på bestselgerlistene hvert år siden lanseringen i 2013. Det blir dermed et naturlig valg i enhver oppgave som ønsker å analysere populære spill fra senere år. I tillegg har tidligere spill i serien møtt sterk kritikk for fremstillinger av sex og seksualisert vold, noe som gjør siste spill i serien desto mer interessant som analyseobjekt. Spillet er i likhet med andre spill i samme serie satt i en stor, åpen verden, og gir dermed spilleren en rekke muligheter og sideoppdrag i tillegg til det gjennomgående narrative.

*Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* er siste spill i Konamis nesten 30-årige Metal Gear-serie. Spillet ble svært godt mottatt av både spillere og kritikere, men møtte samtidig sterk kritikk grunnet fremstillingen av snikskytterkarakteren Quiet, som mange mente var unødvendig og overdrevent seksualisert i sin fremtoning. Serien er samtidig kjent for sine

sterke og innfløyte historier med mange viktige karakterer. Som et spill med fokus på sniking har det også potensiale til å presentere utypiske maskulinitetsidealer (MacLeod, 2015).

*BombShell* skiller seg ut fra resten av utvalget gjennom å ikke være et AAA-spill, og heller ikke en kritikerrost eller storselgende utgivelse. Hvorfor vil jeg så ha det med i analysen? På grunn av spillets bakgrunn. Spillet var opprinnelig planlagt som en oppfølger til *Duke Nukem*-serien – kjent fra 1990-tallet for pubertal humor og objektivisering av kvinner, blant annet gjennom strippere plassert rundt i spillet som spilleren kan kaste penger til. Dette måtte endres da utgiveren mistet rettighetene til å bruke navnet og karakteren. Da *BombShell* først ble presentert i 2014 møtte det massiv kritikk for å vise en tilnærmet naken spillerkarakter og svært lave produksjonsverdier. Etter dette ble alt arbeid med spillet så langt forkastet, spillet ble påbegynt på nytt, og det ble så utgitt nesten et år etter den opprinnelige planen. Dette gjør spillet til et særlig interessant eksempel på en rekke måter. For det første er det en direkte arvtager etter den type objektiviserende og sexistiske spill som møtte stor kritikk på nittitallet – og som på mange måter la grunnlaget for denne forskningsinteressen – men er også et direkte resultat av at en utvikler endrer et spill for å imøtegå kritikk nettopp på dette feltet.

Formmessig er også *BombShell* et utypisk skytespill, da spilleren ikke styrer en karakter i typisk første- eller tredjepersonsperspektiv, men et «svevende» fugleperspektiv. Dette, kombinert med at spillet låner rollespillmekanikker for oppgradering av ferdigheter og våpen, gjør at spillet på mange måter har like mye til felles med *Diablo III* som med for eksempel



## Kapittel 4: Analyser

### Tomb Raider

Tomb Raider-serien er en av de lengst løpende spillseriene som fremdeles er i produksjon.

Det første spillet ble lansert i 1996, og serien består til nå av 11 spill. Serien var også et av de første høybudsjetts action-spillene med en spillbar kvinnelig karakter, og protagonisten Lara Croft er en av de mest ikoniske spillkarakterene i dag.

*Tomb Raider* (Square Enix & Crystal Dynamics 2013) er en omstart av serien, hvor Lara Crofts historie bygges opp fra bunnen av uten hensyn til tidligere spill. Spillet åpner med en ung Croft som del av mannskapet på en båt på jakt etter det legendariske kongeriket Yamatai i Stillehavet utenfor Japan. Skipet går på grunn på en avsidesliggende og tilsynelatende ukjent øy i en storm, og Croft kommer bort fra resten av mannskapet. Gjennom spillet må spilleren ta på seg rollen som Lara og finne veien tilbake til mannskapet, redde dem ut av en rekke farlige situasjoner, avdekke øyas mystiske fortid og finne ut hvem dens fiendtlige innbyggere faktisk er, og ikke minst finne ut av hvilke mystiske krefter som både forårsaket stormen som førte dem på grunn, men som også holder dem fanget på øya.

I likhet med tidligere spill i serien plasserer det seg i actioneventyr-sjangeren, med et gameplay som blander kamp, sniking, gåteløsning, skattejakt og plattformsegmenter gjennom hele spillet. Spilleren ser sin karakter fra et tredjepersonsperspektiv, med kamera bak og over karakteren. Croft må manøvrere seg gjennom vanskelig terreng – alt fra fjellklatring til «ziplines» eller klatring i trær – samtidig som både plotet drives videre og nye områder blir tilgjengelige gjennom gåter og mentale utfordringer av forskjellige slag. Spillets historie fortelles i stor grad ved hjelp av mellomsekvenser.

Ettersom spillet er en opprinneshistorie legges det en del vekt på både Crofts manglende erfaring og unge alder – eksempelvis lytter ekspedisjonen til hennes idé om hvor de skal lete etter Yamatai utelukkende fordi hun baserte seg på notater fra hennes avdøde far, en velkjent arkeolog. Innledningsvis ser de på henne som uerfaren og noe dumdrstig, og inntrykket er at enkelte besetningsmedlemmer kun aksepterer at hun er der grunnet Croft-navnet. Allerede i spillets første spillbare sekvens understrekes også Crofts sårbarhet, da hun, bevisstløs etter skipsforliset, blir bortført av en ukjent mann på øya. Hun unnslipper

ham ved å flykte gjennom en serie grotter og huler, hvor hun må bruke både fysiske og mentale ferdigheter for å slippe unna.

I dette kan det sees spor av at Lara Croft utgjør en relativt atypisk kvinnelig karakter. Hun er sterk, handlekraftig, smart og kunnskapsrik, og trenger sjeldent hjelp fra andre for å oppnå det hun vil. Hun er villig til å gjøre det som må gjøres for å redde både seg selv og andre hun bryr seg om – inkludert å ty til vold. Tross at spillet inneholder en rekke andre mekanikker er skyting og drap grunnleggende nødvendig for å gjennomføre spillet. Mange steder i spillet er det ikke mulig å komme videre uten å først ha ryddet et område for fiender – spillerens eneste valg blir dermed hvordan dette skal gjøres, og valgmulighetene begrenser seg som oftest til hvilken type våpen som foretrekkes.

Crofts overlevelsesferdigheter viser seg også på andre måter – i løpet av spillet lager hun både en isøks og en bue av materialer hun finner, og både disse og andre våpen kan forbedres gjennom et relativt enkelt «crafting»-system. Her må spilleren prioritere hva som skal forbedres når, men systemet er såpass enkelt og valgmulighetene såpass få at det ikke kan sies å ha store konsekvenser for spillets gang. I forhold til Crofts karakter er dette systemet likevel et interessant element, som illustrerer en type ferdigheter som gjerne regnes som typisk maskuline.

Overlevelse er et grunnleggende karaktertrekk hos Croft, og i markedsføring for spillet omtales hun som «a survivor». Kombinasjonen av hennes evner og sårbarhet bygger opp en karakter som har en sterk utvikling og vekst gjennom spillet og de utfordringer hun møter underveis. I spillets begynnelse fremstår hun som optimistisk og noe naiv, og i møte med dramatiske hendelser, livsfare, vold, og venner som blir tatt til fange blir hun tydelig preget. Hun gir uttrykk for sterk frykt i en rekke situasjoner, og har tydelige moralske kvaler rundt det hun tvinges til å gjøre for å redde både seg selv og resten av mannskapet. Grusomhetene utført av innbyggerne på øya blir også kommentert, ikke minst når Croft finner spor etter menneskeofringer og kannibalisme.

Sett i sammenheng med hvor mange Croft dreper kan en slik holdning hos henne virke noe ulogisk. Tross at hun handler i nødverge enten for seg selv eller andre i stort sett alle situasjoner kvier hun seg som sagt ikke for å bruke vold. På samme måte virker det rart at en ung arkeolog ikke reagerer sterkere på de enorme skader hun og de andre forårsaker på

uerstattelige kulturskatter – øya er det legendariske Yamatai, og flere tusen år gamle bygninger og landsbyer legges i grus flere ganger gjennom spillet. Likevel er sluttinntrykket at balansen mellom Crofts forskjellige sider er opprettholdt, og spilleren får se nok av den empatiske, sårbare og menneskelige Croft til at handlingene hennes fremstår som forståelige – alle tilsynelatende karakterbrudd er ytterst nødvendige. Det er heller ingen tvil om faren innbyggerne på øya utgjør, som viser at første prioritet alltid må være å overleve – koste hva det koste vil.

Spillerens rolle i dette, opp mot Crofts karakter og handlingsrom er relativt liten. Spilleren gis en ganske stor grad av frihet til å utforske en rekke av spillets områder, men plotlinjene og alle historierelaterte hendelser er mer eller mindre lineære, hvor spillerens inngripen mest av alt går ut på å få Croft frem dit hun må og å overvinne hindringer på veien. I så måte er dette et mer narrativ- enn handlingsdrevet spill, hvor en mer eller mindre lineær historie fortelles, og drives frem gjennom spillets handling.

Spillets resterende karaktergalleri er også interessant. Av ni viktige karakterer i spillet (inkludert Croft) er tre kvinner, tre er ikke-hvite, og av de fire som overlever spillet er ikke en eneste hvit mann – bemerkelsesverdig om vi ser tilbake på statistikken presentert tidligere. Spillets tre kvinnelige karakterer er også viktige på hver sin måte: Crofts bestevenninne Samantha (Sam) Nishimura, en ung dokumentarfilmskaper, viser seg å være en direkte etterkommer av Yamatais legendariske trollkvinne-dronning Himiko, og blir derfor fanget av øyas innbyggere som vil ofre henne i håp om å bringe Himiko tilbake fra de døde. Hennes karakter kan sies å ligne en klassisk «prinsesse i nød,» men dette inntrykket modereres både av Sams yrke og personlighet, som begge fremstår som mindre typisk feminine. Samtidig er Sam merkbart mindre tøff enn Croft, og samspillet mellom disse to – og Crofts ønske om å redde Sam – driver mye av Crofts karakterutvikling. Joslin Reyes, skipets mekaniker er en samlende kraft og leder for mannskapet etter at kapteinen, Conrad Roth, blir drept. I spillets begynnelse er hun en av de mest kritiske til Crofts ideer ettersom hun mener disse vil sette mannskapet i fare, men hun blir etter hvert overbevist av Crofts overlevelsessevner og det hun lærer om fiendene deres. Hun utviser en ro, kontroll, lederevne og handlekraft som oftest er forbeholdt viktige mannlige karakterer.

Av spillets fem mannlige karakterer er fire hvite, mens sistemann er den halvt polynesiske Jonah Maiava. Han er også spillets eneste overlevende mannlige karakter. Jonah er

skipskokk, og tross å ha vært soldat tidligere har han et rolig gemytt og er ekspedisjonens minst konfliktsøkende medlem. Kaptein Conrad Roth og styrmann Angus «Grim» Grimaldi er begge eldre hvite menn, som begge tidligere har jobbet i lengre tid med Crofts far, og på denne måten har kjent henne siden hun var barn. Roth fremstår som en slags mentor for Croft, men de hjelper hverandre like mye, og respekten mellom dem er tydelig gjengjeldt begge veier. Roth dør når han kaster seg foran en øks som blir kastet mot Croft, mens Grim faller i døden i slåsskamp med noen som vil bruke ham for å tvinge Croft til å overgi seg. Ekspedisjonen ledes av den sleipe og selvsentrerte arkeolog-stjernen Dr. James Whitman. Han fremstår tidlig som et idol for Croft, men viser seg etter vert som ekstremt kynisk, og villig til å ofre alle andre for å redde seg selv.

Skipets tekniker Alex Weiss er ekspedisjonens eneste unge mann. Han fremstilles som et teknisk geni, men er useriøs og keitete: han vil heller hacke og spille spill enn mer seriøse aktiviteter, og skjuler sin følsomme side ved å konstant vitse om alt og alle. I journaler spilleren kan finne i løpet av spillet gir han uttrykk for følelser for Croft, men ikke av særlig tradisjonelle grunner: «I wish I could be more like Lara... she just blows me away. Not only is she brilliant, she's also an amazing ass kicker». Hans beundring og følelser for henne stammer altså fra hennes minst typisk feminine trekk. Dels for å hindre seg selv fra å bryte sammen, og dels ut fra et ønske om å imponere Croft melder Weiss seg frivillig til å bli med henne på jakt etter verktøy i vraket av skipet deres, men blir fanget under en kollapset bjelke. Croft prøver å redde ham, men overtales til å ta med seg verktøyet og rømme. Like etter dette utløser Weiss en eksplosjon som dreper ham, men også gjør at Croft slipper unna. Det virker logisk å tolke Weiss' karakter som en direkte referanse til tropen om tekniske interesser og spill som forbeholdt unge menn, men ettersom hans karakter får rom til å vise ulike sider gjennom spillet fremstår han ikke som en direkte gjengivelse av denne klisjéen – og hans beundring for en tøff og ikke-stereotypisk kvinnekarakter viser ham som noe helt annet enn det vrengebildet blant annet Gamergate-bevegelsen fremmer.

Alt i alt levner spillets lineære plot og fokus på action ikke særlig rom for utpreget komplekse karakterer eller samspill mellom disse, men de bryter like fullt med tradisjonelle og klisjépregete fremstillinger som gjerne møtes andre steder. At flere mannlige karakterer kan sies å ofre seg selv for å redde Croft virker ved første øyeblikk som en klisjé, men karakterenes personligheter og relasjonene mellom dem motvirker dette inntrykket.

Samtidig er det ikke som om Croft aldri setter sitt eget liv i fare for å redde andre – den eneste gjennomgående forskjellen er at hun alltid overlever. Croft er den som avgjør plotets utvikling, og også Reyes fremstår etter hvert som en handlekraftig og avgjørende rollefigur.

Spillet trekker opp et relativt stivt og manikeisk skille mellom godt og ondt, men fremviser samtidig i stor grad de forskjellige sidenes motivasjoner. Croft og hennes mannskap gjør mye grusomt, men alltid i selvforsvar. Kultlederen Mathias, spillets primære antagonist har mistet forstanden etter å ha vært isolert på øya i lang tid, men er grunnleggende motivert av sitt ønske om å bryte forbannelsen som holder ham fanget der. Whitmans eneste ønske er personlig heder og ære, som han er villig til å ofre alt annet enn seg selv for. Dette blir også gjennomskuet av de andre, som tross sinne og skuffelse over flere svik til syvende og sist syns mer synd på ham enn noe annet.

Sammen med dette blir Crofts karakterutvikling gjennom spillet ekstra sterk. Det er hun som møter de største utfordringene, det er hun som ser andres handlinger og oppdager hva som ligger bak dem. Alt dette er med på å forme henne fra en uerfaren og naiv eventyrer til en tøff og handlekraftig *survivor*. Samtidig gjør usikkerhet og frykt det lett å identifisere seg med henne gjennom spillet, som igjen understreker følelsen av en karakter i vekst. Tross Crofts enorme fysiske og mentale styrke fremstår ikke dette spillet som en maskulin maktfantasi, som så mange andre.

## Uncharted

Uncharted-serien består til nå av tre spill: *Uncharted: Drake's fortune* (Naughty Dog og Sony Computer Entertainment, 2007), *Uncharted 2: Among Thieves* (Naughty Dog og Sony Computer Entertainment, 2009) og *Uncharted 3: Drake's Deception* (Naughty Dog og Sony Computer Entertainment, 2011), alle opprinnelig publisert eksklusivt for Playstation 3-plattformen. Denne analysen tar for seg serien til nå som en helhet, basert på spillene slik de fremstår i samlingen *Uncharted: The Nathan Drake Collection*, utgitt for Playstation 4 i 2015. Spillene i denne pakken inneholder en rekke grafiske forbedringer, men spillenes grunnleggende mekanikker, underliggende regler, historie og plott er uendret. I det følgende vil jeg analysere spillene først gjennom deres fire viktigste karakterer, forholdene dem imellom, og spillverdenen rundt.

Alle tre spill er tredjepersons actioneventyrspill, hvor spilleren tar på seg rollen som eventyreren Nathan Drake på ulike reiser rundt i verden på søken etter historiske skatter. I likhet med andre spill i sjangeren blandes mange ulike spillmekanikker, fra kamp- og actionsegmenter til gåteløsning og plattformnavigering. Drake klatrer, hopper, skyter, sloss og løper gjennom voldsomt varierte områder gjennom spillene, og må bruke både fysiske egenskaper, raske reflekser og kløkt for å oppnå sine mål. Spillets plott presenteres i stor grad gjennom mellomsekvenser, men det er også svært mye dialog mellom karakterene i spillets ordinære gang, både opp mot spillets handling og generelt småprat.

I tråd med sjangerens konvensjoner gis ikke spilleren noen mulighet til å tilpasse sin karakter eller påvirke plottprogresjonen. Sammenlignet med *Tomb Raider*-spillene (Square Enix og Crystal Dynamics 2013 og 2015) er spilleren enda mer låst til å følge et fastlagt spor, med omgivelser uten særlige utforskningsmuligheter og ingen mulighet til å reise mellom forskjellige områder unntatt når plottet bestemmer det. Spillenes plott er dermed svært lineære, og spilleren har ingen reell innvirkning på det. Spillerens oppgave er dermed i hovedsak å løse de ulike utfordringer som Drake møter underveis, for å på denne måten drive plottet videre.

Plottet i alle tre spill er bygget opp rundt samme grunnleggende struktur: Drake, sammen med en eller flere kompanjonger, er på jakt etter en mystisk, tapt skatt – gjerne med overnaturlige elementer – som de må få tak i før en annen gruppe skattejegere. I *Drake's Fortune* jakter man på det legendariske El Dorado i Sør-Amerika, i *Among Thieves* den mytiske byen Shambhala i Himalaya, og i *Drake's Deception* er målet den tapte byen Iram of the Pillars på den arabiske halvøy.

Spillenes karaktergalleri er relativt begrenset – foruten Drake er det femten navngitte karakterer fordelt på de tre spillene, og kun de tre jeg vil se nærmere på under figurerer i flere enn ett. Disse tre er Drakes mentor og kompanjong, eks-soldat og -sjømannen Victor Sullivan, journalisten og dokumentaristen Elena Fisher, og skattejegeren og tyven Chloe Frazer. Alle man møter utenom dette er enten navn- og stemmeløse, uten synlig innvirkning på plottet, eller fiender man må kjempe seg forbi i løpet av spillet.

Nathan Drake er en klassisk «loveable rogue»-karakter: han er svært sjarmerende, god til å snakke for seg, snarrådig og lur, og overrasker stadig med uventet kunnskap. Samtidig er han

uvøren, klossete, egenrådlig, til tider kynisk, og motiveres i stor grad av egen vinning. Dette er tydelig allerede i *Drake's Fortunes* åpningssekvens, hvor vi møter vi ham og Elena Fisher på en båt utenfor kysten av Panama, hvor Drake har funnet kisten til den berømte oppdageren Sir Francis Drake. Fishers TV-program har finansiert ekspedisjonen, men når kisten ikke inneholder Sir Francis' levninger – som Drake forventet – nekter han å vise henne det han finner: «The deal was for a coffin, that's it.» Når de like etter blir angrepet av pirater viser det seg at han heller ikke har tillatelse til å være der – noe Drake ikke hadde fortalt Fisher.

Dette er ett av flere eksempler hvor Drake heller vil be om tilgivelse enn tillatelse, og gjør det han gjør for eventyret og for personlig vinning fremfor noe annet. I *Among Thieves* bryter han, Chloe Frazer og en tredjemann seg inn i et museum i Istanbul for å finne spor etter Marco Polos tapte flåte, og det nevnes flere ganger at Drake også tidligere har jobbet som innleid innbruddstyv for velstående samlere. Samtidig er ikke Drake en fullstendig selvsentrert kyniker, og han viser tydelig kjærlighet og omtanke mot de han er nær. Disse motstridende sidene av ham utfordres en rekke ganger, og Drake må velge mellom å oppnå det han vil eller å på ulike vis ta hensyn til de rundt ham. Dette danner grunnlaget for mange av spillenes mest sentrale dramatiske vendinger, og er også det som i størst grad driver Drakes karakterutvikling.

Dette er noe av grunnlaget som gjør Drake til en relativt utypisk spillhelt. Heller enn et hypermaskulint, supersterkt overmenneske er han fremstilt som relativt ordinær – spillskaper Amy Hennig vektlegger at han er en feilbarlig «*everyman*» (Berghammer, 2009). Dette reflekteres både i hvordan Drake fremstår som avatar for spilleren – av og til klossete, med tilhørende kommentarer når han knuser noe eller nesten faller utfor en kant – og ikke minst i hans fremtoning i viktige mellomsekvenser, hvor han ofte mislykkes i det han prøver på, snubler, forsnakker seg, eller roter seg selv inn i uheldige situasjoner. Han blir også banket opp, tatt til fange eller arrestert flere ganger. At han samtidig er svært motvillig til å innrømme egne feil eller mangler fører til mange humoristiske situasjoner i spillene, men disse fremstilles gjennomgående slik at Drake fremstår som sympatisk og sårbar heller enn avvisende og defensiv. At nettopp dette unngås er en viktig del av hvorfor Drake fremstår slik han gjør: det at spilleren enkelt ser gjennom forsvarsmekanismene hans, og ser hvor stiv og påtatt arrogansen og selvgodheten hans er levner få muligheter til å se ham som en

uovervinnelig og overmenneskelig karakter. Drakes sårbarhet og feilbarlighet er dermed sentralt for hvordan *Uncharted*-serien fremstår. Ikke bare skyver det spillene i retning av noe annet enn en typisk maskulin maktfantasi, men en protagonist med disse egenskapene åpner også for et rikt samspill med ulike støttekarakterer – noe som sees både i forholdene mellom karakterene og hvordan de avhenger av hverandre i ulike situasjoner.

Victor Sullivans karakter er tydelig formet etter klassiske fremstillinger av sjømenn: tøffe, maskuline karakterer med noe tvilsom etikk og «en kvinne i hver havn.» Sully deler også mange av Drakes karaktertrekk, i det at han også er uvøren og selvcentrert, opportunistisk og lite villig til å åpne seg selv for andre – men samtidig en «smooth talker» som redder seg selv ut av mang en situasjon takket være sine overtalelsesevner. Samtidig innehar han også mange av de negative egenskaper som hører til en slik karakter – han gjør ofte dårlige valg, har gjentatte ganger blitt overtalt til å være med på ting han ikke egentlig ville av kvinner han har vært involvert med, og har pengeproblemer.

Sully er på mange måter en farsfigur for Drake, ettersom han har tatt vare på ham og lært ham opp i mye av det de gjør sammen. Samtidig er det åpenbare forskjeller mellom dem: Drake er mer empatisk og har et sterkere moralsk kompass enn Sully, og Sully er mer opportunistisk og opptatt av penger enn Drake. De må flere ganger redde hverandre ut fra forskjellige situasjoner de roter seg opp i – og disse situasjonene tegner opp en dynamikk mellom de to hvor Drake trekker Sully i en mer empatisk og omtenkssom retning, mens Sully oftere enn Drake klarer å se når de må gi seg, når risikoen blir for stor.

Sullys forhold til kvinner er fullstendig i tråd med hans karakter som jeg har beskrevet den over. I hovedsak ser han på dem som seksuelle objekter og potensielle mål for seksuelle tilnærminger, og han er grunnleggende skeptisk til å involvere dem i ekspedisjonene han og Drake skal ut på. I *Drake's Fortune* overtaler han Drake til å etterlate Fisher på en øy etter at de først unnslipper piratene som angrep dem. Gjentatte ganger gjennom spillene snakker han om kvinner på objektiviserende eller nedlatende måter – som når han i jungelen i *Drake's Fortune* utbryter «This is like finding a bride in a brothel!» Kommentarene hans er heller ikke bare rettet mot kvinner generelt, han kommenterer også flere ganger på både Fishers og Frazers utseende i tilfeldige situasjoner. Sullys forhold til kvinner illustreres også godt på slutten av *Among Thieves*, når eventyret er over, det viste seg at det ikke var noen



skatt å finne, og Drake og Fisher er i ferd med å bli sammen, Sully fra dem med spørsmålet «Which way'd Chloe go?»

Drake: [Peker]

Sully: «See you later.» [går i retningen Drake pekte]

Fisher: «Oh no.» [ler oppgitt]

Drake: «You're a dirty old man, Sullivan!»

Sully: «Uh-huh!»

Her impliseres det tydelig at Sully ser på Frazer som en «trøstepremie» når det viser seg at skatten de lette etter ikke eksisterte – en klar parallell til hvordan kvinner i spill tidligere systematisk har vært brukt som et mål eller en belønning for spilleren (Sarkeesian, 2013-2016). Samtidig med dette er det ingen tvil om at spilleren er tiltenkt å sitte igjen med et sympatisk og positivt syn på Sully – han er uunnværlig for Drake, og tross hans problematiske syn på kvinner er han godt likt av alle karakterene i spillet. Det legges tydelig opp til at spilleren skal sympatisere med Drakes forhold til Sully.

Elena Fisher karakteriseres i stor grad av arbeidet sitt som journalist, og etter for hvert spill synes hun å jobbe med stadig større samfunnsengasjement og rettferdighetssans – i *Among Thieves* jobber hun med å avsløre krigsforbrytelsene til spillets primære antagonist, krigsherren Zoran Lazarevic. Her ser man spor av et av Fishers mest dominerende trekk – hun er svært samvittighetsfull og er drevet av et ønske om å bekjempe ondskap og å gjøre verden til et bedre sted. Ut over dette er Fisher handlekraftig, smart og kunnskapsrik, og viser seg en rekke ganger å være bedre skikket til å løse knipene de havner i enn hva Drake er. I *Drake's Fortune* virker det på et punkt som om hun må reddes av Drake etter at flyet deres ble skutt ned, men det viser seg etter hvert at hun har klart seg fint, og sekvensen ender med at Fisher må bryte Drake ut av et fangehull, ikke omvendt. De to redder hverandre ut av en rekke situasjoner, og på denne måten fremstår de to på mange måter som jevn gode og like sterke.

Tross hennes handlekraft og overlevelsessevne fremstilles Fisher ofte som den mest naive av spillenes karakterer – gjerne på grunn av sin idealisme og uselviske motivasjoner. Dette er med på å tegne opp hennes karakter som en motpol til Drake: der hvor han er bråkjekk, arrogant og gjerne tar forhastede avgjørelser er hun forsiktig, gjennomtenkt og ansvarlig. Gjennom serien er Fisher gjentatte ganger en samvittighetens stemme for Drake, og en som

flere ganger hindrer ham fra å gjøre ting han ville angret på i ettertid. Samtidig bygger det seg opp et romantisk forhold mellom dem i løpet av *Drake's Fortune*, og spillet slutter med at de to holder rundt hverandre, på en båt på vei inn i solnedgangen. Før *Among Thieves* har det blitt slutt mellom dem, uten at dette forklares videre, som igjen åpner for at de kan finne sammen på nytt – noe som gjentar seg enda en gang i *Drake's Deception*.

At alle tre spill slutter med at Drake «gets the girl» er med på å understreke ham som en klassisk heltefigur, og fratrer Fisher en del av sin agens i historien – hennes problemer med Drakes personlighet blir en hindring som må overvinnes av Drake, og romantikken mellom dem baseres mer på omstendighetene enn at han har noen grunnleggende karakterutvikling som bøter på ulikhetene mellom dem. Kjærlighetshistorien mellom dem fremstår dermed til tider som tynn – som igjen gjør det forståelig at det mellom hvert spill blir slutt mellom dem. Igjen kan man se hvordan serien når alt kommer til alt fremstiller kvinner som mål, noe spilleren kan vinne eller få etter vellykket spill – igjen i tråd med både Mulvey (2009) og Sarkeesian (2013-2016). Som Sarkeesian viser fratrer dette Fisher i stor grad selvbestemmelsesrett og agens i spillets narrativ, og gjør henne til et passivt objekt. Det er Drakes handlekraft, styrt av spilleren, som til slutt overvinnes Fishers innvendinger. At dette samtidig viderefører klisjeen om at kvinner kan «overvinnes» romantisk bare en mann er pågående og ikke gir seg er også problematisk.

Chloe Frazer er langt mindre tradisjonelt feminin enn Fisher: hun spiller på sex for å få det hun vil, er selvsikker på grensen til det arrogante, liker å ta sjanser, og kvier seg ikke for verken tyveri eller vold, og drap om er i selvforsvar. På mange måter ligner hun langt mer på Drake enn hva Fisher gjør, men er enda mindre samvittighetsfull, og mer opptatt av egen vinning. Allerede i åpningssekvensen av *Among Thieves*, hvor Frazer først introduseres får spilleren vite at hun og Drake tidligere har hatt et forhold, men at Drake gjorde det slutt. Hun overtaler Drake til å følge hennes plan ved å spille på både Drakes sjalusi (hun har noe på gang med sin nåværende samarbeidspartner) og ved å være seksuelt pågående. Gjennom spillene flørter hun gjennomgående med både Drake og Sully, og hun bruker kropp, utseende og seksualitet til den grad det går an. Når Drake vil ha henne til å skape en avledning i leiren til motstanderne deres er svaret hennes «Really, five minutes? Well, that's great, I won't even have to get my top off.». Hun kommenterer også en rekke ganger på

egen kropp og eget utseende – hennes siste replikk i *Among Thieves*, i det hun går fra Drake er «But admit it – you’re going to miss this arse.».

I *Among Thieves* spiller det seg ut et trekantdrama hvor Drake i praksis må velge mellom Frazer og Fisher – og Drakes valg faller, som i så mange filmer, spill og bøker, på den trygge, sympatiske og mer tradisjonelt feminine Fisher. Frazer gis til gjengjeld langt større bestemmelsesrett over sin egen skjebne i dette – som vist over er det hun som til slutt tar valget om å dra, og i samspillet mellom de to sees en betydelig ubalanse hvor hun tydelig gjør Drake usikker og presser ham på en del punkter han ikke er komfortabel med – som hvordan det ble slutt mellom ham og Fisher.

Blant disse karakterene er kjønnsfremstillingene som vist over i stor grad balanserte, uten grunnleggende kjønnede ubalanser i karakterenes handlekraft, agens eller viktighet i historien. Samtidig viser drøftingen over at karakterene i bygger en del på kjønnede klisjéfremstillinger, og at disse – tross at de også brytes med – er med på å forme plottets gang på visse nøkkelpunkter. Både oppbyggingen av Drakes forhold til Fisher i *Drake’s Fortune* og trekantdramaet i *Among Thieves* fremstår som stereotypiske fremstillinger hvor kvinnekarakterene fremfor alt er utformet for å fremheve ulike elementer av en mannlig protagonist. Spesielt gjelder dette i *Among Thieves* hvor Fisher og Frazer utgjør en svært stereotypisk «good girl – bad girl»-sammensetning hvor den mannlige protagonisten gis valget mellom dem. Det at begge disse – som to av kun tre kvinnelige karakterer i serien – er involvert med Drake er også med på å videreføre et inntrykk av at kvinner må være tilgjengelige som romantiske eller seksuelle objekter for en mannlig karakter for å kunne ha en plass i fiksjonen. Fishers og Frazers selvstendighet, agens og viktighet for spillenes plott motvirker dette inntrykket til en viss grad, men det er like fullt problematisk.

Det er kun en annen kvinnelig karakter i serien: *Drake’s Deceptions* primære antagonist, Katherine Marlowe (Som spilleren får vite at Sully tidligere hadde et forhold til). Alle leiesoldater og andre man må sloss mot er menn, i tillegg til alle andre navngitte karakterer. Blant navngitte karakterer med snakkende roller er det totalt sett tretten menn og tre kvinner så langt i serien. Til gjengjeld er Marlowe på mange måter fremstilt som den mektigste og mest fryktinngytende av spilllets antagonister. Der hvor *Drake’s Fortunes* Gabriel Roman er en skattejeger og leder for en kriminell organisasjon, og *Among Thieves’* Zoran Lazarevic er en Jugoslavisk krigsherre som leder en mindre militær styrke, leder

Marlowe leder et hemmelig brorskap med århundrelang historie og tette bånd til herskere og maktmennesker verden over. Serien er bygget opp slik at Drake møter stadig større utfordringer og sterkere motstand for hvert spill, og at Marlowe er mektigere enn de to foregående er i så måte logisk, men det virker like fullt som et progressivt trekk å gjøre seriens mektigste antagonist til en kvinne. Samtidig fremstår hun som radikalt forskjellig fra de to foregående antagonistene, på en måte som igjen er i tråd med stereotypiske kjønnsroller. Der hvor Roman og Lazarevic er svært maskuline – de er ute i felten, involvert i kamp, bærer våpen til enhver tid, og fremstår som brutale – fremstår Marlowe som en langt mer tradisjonelt feminin karakter: hun er kalkulerende, kald og manipulativ, og organisasjonen hun leder opererer i det skjulte, og øver sin makt gjennom manipulasjon og frykt heller enn fysisk makt.

I analysen over har vi sett at kjønn og representasjon i Uncharted-serien er et komplekst og mangefasettert tema. På den ene siden ser vi god og varierte representasjon – flere sentrale karakterer med stor betydning for plottet er kvinner, deres rollefigurer er distinkte og sammensatte, og disse gis til tider stor agens i sine roller. At spillene til en viss grad spiller på klisjéer og stereotyper er ikke i seg selv problematisk, da serien spiller på dette og det ofte fremstår som et bevisst virkemiddel. Det problematiske ved dette kommer frem i tilfeller hvor kjønnsstereotyper er definerende for plottutviklingen, eller det at kvinnelige karakterers tilstedeværelse i for stor grad knyttes til deres rolle som romantisk interesse for en mannlig karakter. Ikke minst blir dette tydelig når samtlige kvinnelige karakterer gjennom spillene er romantisk involvert med en av de to mest sentrale mannlige karakterene. Samtidig fremstår disse forholdene som balanserte, og kvinnene er ikke rene sexobjekter eller plotteløse elementer som driver mennenes karakterutvikling videre. Det at karakterenes oppbygning og samspill fordrer denne typen nyanseringer fremstår i seg selv som et positivt trekk, ettersom kompleksitet er det motsatte av stereotyper.

### The Last of Us

The Last of Us (Naughty Dog og Sony Computer Entertainment 2013) er et post-apokalyptisk actioneventyr fra utviklerne bak Uncharted-serien. Spillet ble lansert eksklusivt for Playstation 3 i 2013, med en oppdatert versjon lansert for Playstation 4 ett år senere. Denne analysen er basert på sistnevnte, men unntatt forbedret grafikk er forskjellene mellom de to utgavene minimale.

Spillet er satt 20 år etter utbruddet av en parasittisk soppsykdom som har utslettet det meste av menneskeheten. Verden før utbruddet fremstilles som en svakt fiksjonalisert versjon av virkelighetens 2013, hvor kun spesifikke kulturelle referanser (filmtitler og lignende) er fiktive utenom karakterene og utbruddet. Sykdommen, som smitter gjennom bitt, kroppsvæsker eller sporer i luften, angriper hjernen og gjør de infiserte til aggressive, tankeløse monstre. De få overlevende 20 år etter bor enten i militærkontrollerte karantenesoner, eller forsøker å holde liv i bosetninger store nok til å beskytte og fø seg selv – gjerne gjennom overfall, ran, og drap. I begynnelsen av spillet møter vi Joel. Før sykdomsutbruddet var han en håndverker som gjerne tok på seg jobber litt utenfor det lovlige for å ta vare på seg selv og tenåringsdatteren Sarah. Sarah blir drept første dag av virusutbruddet – ikke av en infisert, men av en soldat beordret til å skyte alle som nærmer seg militærets sperringer. Tjue år senere lever Joel av å smugle ting mellom forskjellige karantenesoner og bosetninger på østkysten av det som var USA. Han og partneren Tess får i oppdrag å transportere en «verdifull pakke» for en opprørsgruppe kalt Ildfluene. Denne «pakken» viser seg å være Ellie.

Ellie er 14 år, og har vokst opp på en militær internatskole i karantenesonen i Boston. Hun er egenrådig, rebelsk og ustyrlig, og har hatt for vane å snike seg ut av skolen for å utforske de mer avsidesliggende (og mindre trygge) delene av karantenesonen. Innledningsvis får vi ikke vite hvorfor hun er viktig eller hvor hun er på vei – Joel og Tess skal bare overlevere henne til en gruppe Ildfluer utenfor karantenesonen, som så skal bringe henne videre. Joel har i utgangspunktet ikke lyst til å hjelpe Ildfluene eller Ellie, men Tess overbeviser ham om å gjøre oppdraget – ikke minst fordi de blir lovet en stor belønning, i form av våpen de kan selge videre på svartebørsen. Når Tess blir smittet, og Ildfluene de skal møte er døde, er det kun Tess' appell til Joel og forholdet mellom dem som hindrer Joel fra å gi opp og dra hjem.

I resten av spillet spiller man for det meste som Joel, men også Ellie i noen sekvenser, blant annet når Joel er skadd. Man følger deres reise vestover i USA, i løpet av omtrent et år, på leting etter Ildfluene og et medisinsk laboratorium. Ellie er nemlig smittet, men fullstendig symptomfri selv etter lang tid – hun er immun, som kanskje eneste menneske i verden. Sammen må de snike seg forbi eller sloss mot mengder av infiserte, i tillegg til både militære og andre mennesker. De møter flere grupper av «jegere» – folk som overlever ved å samle ressurser fra mennesker de fanger og dreper.

I likhet med mange andre actioneventyrspill har *The Last of Us* halvåpne områder som kan utforskes for å finne ressurser og bonusgjenstander, men som til slutt er relativt lineære, med få mulige veier å gå og ingen reelle valgmuligheter for spilleren i forhold til plotprogresjon og historie. I likhet med *Tomb Raider* (Square Enix 2013) fremstår spillet dermed som lineært og narrativ-styrt. Samtidig er plott og narrativ nøye flettet inn i gameplay – mange samtaler mellom karakterene spiller seg ut mens man utforsker eller beveger seg mellom områder, og mye informasjon om historien finnes i valgfrie samtaler som spilleren må ta initiativ til underveis. Spillverdenen fremstår også som nøye konstruert, med spektakulære sammensetninger av frodig natur og forfalne menneskeskapte strukturer.

I det lille vi får se av Joel før utbruddet virker han som en kjærlig men samtidig distansert alenefar, mer opptatt av å gjøre «jobben» det er å være far enn å faktisk være til stede - en ganske klassisk mannsfigur. Tjuer år senere er han en følelsesløs og selvopptatt kyniker, kun ute etter å gjøre det beste for seg selv og å overleve på best mulig vis. Han har blant annet levd i lengre tid med en gruppe jegere sammen med broren Tommy, men Tommy brøt ut av gruppen og ble med i Ildfluene for å bøte på sin egen samvittighet. De to er ikke lengre på talefot. Joel fremstår som ekstremt emosjonelt innesluttet, både overfor Tess – som han har et slags romantisk forhold til – og overfor Ellie, selv om hun tydelig minner ham om datteren. Han er kun villig til å utsette seg selv for fare for egen vinning, og egen overlevelse står alltid først. I kamp og i møte med motgang er han hensynsløs og kynisk, og vil heller skyte først eller forlate noen som er skadd enn å utsette seg selv for fare. Joels holdning til livets gang oppsummeres godt i en replikk etter en av spillets mest gripende og dramatiske hendelser: «Bad shit happens. We move on.»

Ellie er på mange måter Joels rake motsetning. På tross av å ha vokst opp i et livsfarlig miljø under streng militær disiplin fremstår hun som en ganske typisk tenåringspige, og er lett å identifisere seg med. Hun er nysgjerrig, leken, nynner og prater om tilfeldige interesser mens de reiser, og er entusiastisk og positiv i de fleste tilfeller. Samtidig bærer hun tydelig på traumer – hun mistet moren i ung alder, har sett flere venner dø, og bærer tydelig preg av å ha levd i en svært tøff verden. Hun synes likevel å takle dette godt, og den positive siden er den klart dominerende.

På dette nivået kan man se tendenser til at begge disse hovedkarakterene faller inn i relativt veletablerte bås, og på overflaten fremstår Joel som en stereotypisk stille, traust

«mannemann,» og Ellie som mer av en guttejente. Men i dette tilfellet fremstår bruken av stereotypiske fremstillinger både gjennomtenkt og bevisst, nettopp fordi så mye av spillet vektlegger det som ligger under overflaten i svært stor grad.

Det er tydelig fra svært tidlig i spillet at Joels kynisme og egosentrisme kun er et skall, en beskyttelsesmekanisme han har konstruert i møte med grusomme hendelser. Dette kommer frem i mange situasjoner, men spesielt når han og Ellie finner Tommy. Etter en overraskende varm gjenforening mellom de to brødrene tar Joel Tommy til sides for å snakke med ham. Tommy forteller at han har reist dit de bodde før utbruddet, at nesten alt de eide var borte, men at han fant et bilde av Sarah og Joel. Joel nekter å ta imot bildet, og sier ikke annet enn et bryskt «I'm good.» Joel prøver så å overtale Tommy til å ta over ansvaret for Ellie. Når Ellie finner ut av dette fører det til en konfrontasjon, hvor hun beskylder Joel for å ville bli kvitt henne, og Joel forsøker å bortforklare dette med at hun vil være tryggere med Tommy, at han kan ta bedre vare på henne.

I løpet av samtalen avslører Joel sin grunnleggende motivasjon for alt han gjør – han kan ikke tåle å miste flere av de han er glad i. Parallellen mellom Ellie og Sarah er åpenbar – hun er på samme alder som Sarah da hun ble drept, de virker å ha lignende personligheter, og som Joel selv sier på et senere tidspunkt: «[Ellie] ville ha likt henne.» Joel går fremdeles rundt med et armbåndsur han fikk i gave av Sarah, tross at det ble ødelagt for mange år siden. Han fremstår på denne måten som både svært sårbar og nedbrutt, traumatisert av tidligere tap, og i løpet av denne utvekslingen er han aggressiv og hard mot Ellie i et forsøk på å skyve henne bort. At Joel begynner å føle et sterkt bånd til Ellie er tydelig, og at Ellie eksplisitt gjengjelder dette skremmer ham bare mer.

I lys av dette blir også Joels motvilje mot å hjelpe Ellie innledningsvis mer talende. Kanskje minnet hun ham allerede da om Sarah, men mest tydelig er det at selve tanken om håp, om at Ellie kanskje kunne føre til en vaksine, skremte ham helt fra begynnelsen av.

I så måte kan Joels reise gjennom spillet sees på som en fortelling om hvordan typisk maskulin identitet og kultur i ekstreme situasjoner ikke bare er skadelig for den som etterlever dette, men også for alle rundt. Joel konfronteres med sin egen uvillighet og manglende evne til å kommunisere egne følelser en rekke ganger, og spillet illustrerer tydelig konsekvensene av dette. Ellies rolle i dette blir Joels motvekt – hun er den som

utfordrer innesluttetheten, nekter å tro på den følelsesløse og kyniske fasaden, og insisterer på at verden, uansett hvor ødelagt den er, er full av ting som er verd å bry seg om.

Samtidig fremstår Ellie som en usedvanlig nyansert og troverdig karakter, som trosser stereotyper på en rekke måter. Hun er positiv på tross av traumene hun har gjennomgått, og hun tør å være både sårbar og sterk – langt mer enn hva Joel tør. I de situasjonene hvor Joel må ta vare på henne er det tydelig at dette er fordi hun er et barn, og aldri fordi hun er en jente. Det samme gjelder når Joel i begynnelsen ikke lar henne bære våpen.

I likhet med *Tomb Raider* (2013) er det tydelig at dette er et spill skrevet ut utviklet med en bevissthet rundt representasjon og menneskelighet. Utenom de to hovedrollene har spillet relativt få karakterer å snakke om, men tross dette representerer disse et bredt spekter. Tess er allerede omtalt, og unntatt kynismen og håpløsheten deler hun mange karaktertrekk med Ildfluelederen Marlene – en handlekraftig og kapabel svart kvinne. Joel og Ellie får hjelp av einstøingen Bill, som man får vite at er homofil kun gjennom subtekst - han snakker om sin tidligere «partner» (et ord som jo kan tolkes på flere måter), Ellie sniker med seg et pornoblad fra skjulestedet hans, og følelsene han viser når han snakker om partneren gjør det klart at dette var et romantisk forhold. Dette problematiseres aldri, men i dette kapitlet av spillet legges stor vekt på historien mellom Bill og partneren, og avslutningsvis finner man liket hans – hengende fra en taklampe i et forlatt hus, med bitemerker etter infiserte rundt om på kroppen. Bills reaksjon her er svært lik med hvordan Joel forholder seg til tap, og Joel uttrykker overraskende stor sympati for Bill. I leiren hvor Tommy bor er det kona hans, Maria, som er lederen – og som leder dem godt nok til at de har bygget opp en stor og stabil bosetning og er i ferd med å sette i drift et vannkraftverk like ved. Brødrepåret Henry og Sam, en av spillets mest gripende og tragiske historier, er også svarte, og unntatt bandittene (som nesten utelukkende er menn) har alle bosetninger en jevn blanding av kvinner og menn. Tross en verden hvor rå fysisk makt på mange måter dominerer unngår også spillet seksualisert vold, objektivisering av kvinner og avbildninger av prostitusjon eller bruk av sex i bytte mot varer og tjenester – en trope sett i mange lignende settinger, som i *Fallout 3* (2008).

Flere eksempler i spillverdenen peker tvert om i retning av at spillet er utviklet med et svært bevisst henblikk på kjønn og representasjon. Ellie leser en tegneserie kalt *Savage Starlight*, en actionpreget science fiction-serie hvor hovedpersonen ikke bare er en svært



handlekraftig mørkhudet kvinne, men som i tillegg til kampferdigheter har en doktorgrad og er oppfinner av teknologien for romfart over lysets hastighet. Disse bladene finnes spredt gjennom spillets forskjellige områder, og å finne dem presenteres som en sideaktivitet hvor spilleren belønnes med virtuelle trofeer for å ha samlet alle. Bussholdeplasser og andre steder i filmen har også reklameplakater for «Savage Starlight – The Movie». Et annet interessant eksempel er en valgfri samtale som kan overhøres når Ellie på et punkt ser en plakat som viser en kvinnelig modell i en kjole i et butikkvindu. Ellie ser plakaten og utbryter «That girl is so skinny!» (Ellie står fremoverbøyd og stirrer, tydelig forundret over plakaten.) «I thought you had plenty of food in your time.»

Joel: «We did. Some just chose not to eat it.»

Ellie: «Why the hell not?»

Joel: «For the looks.»

Ellie: (fnyser) «That's stupid!»

På den ene siden kan dette kritiseres for å være en unyansert og ufølsom tilnærming til spiseforstyrrelser og lignende problemer – alvorlige helseproblemer som ikke bør bagatelliseres. Samtidig fremstår det i denne konteksten som en ærlig og naturlig kommentar fra noen som har vokst opp i en verden hvor mat er mangelvare og utseende ikke betyr noe. Og nettopp dette siste er viktig – heller enn å lage en verden dominert av fysisk sterke menn, hvor kvinner og deres utseende og seksualitet blir utnyttet, objektivisert og gjort til en handelsvare, har utviklerne av spillet her gått i motsatt retning, til den grad at en ung jente som Ellie ikke har noen forståelse for det å prioritere utseende fremfor fysisk styrke eller helse. Postapokalyptiske verdener hvor kvinners kropp og seksualitet er handelsvarer og fullstendig underlagt menns dominans er noe man finner utallige steder i populærkulturen. Det er derfor vanskelig å ikke tolke Ellies kommentar i en større samfunnskontekst, og at den dermed er rettet mot det skjønnhetspress og utseendefokus som spesielt unge jenter i verden i dag møter.

Like ved dette, i ruinene av en kafé kanskje hundre meter unna butikkvinduet – høres en annen utveksling som poengterer Joels påtatte maskulinitet, og igjen fungerer som en kommentar til mannskultur i vår verden i dag. Ellie spør Joel: «Did you go to coffee shops a lot?»

Joel: (nærmest sukkende og melankolsk) «I did. All the time.»

Ellie: «And what would you get?»

Joel: (plutselig skarp og defensiv) «Just ... just coffee.»

Igjen harselerer spillet med Joels fremstilling av seg selv som ekstremt og ensidig maskulin, og hvordan han selv tjue år etter verdens undergang ikke kan innrømme å like andre, mer «feminine» kaffedrikker. Også dette er en utveksling som vanskelig kan leses utelukkende internt i spillets verden – den refererer tydelig til hvordan ting som kaffedrikker kodes kjønnnet i vårt samfunn, og hvordan preferanser for og imot dette ses på som identitetsdannende i så stor grad at enkelte lyver om det for å ikke bryte med den kjønnsidentitet man ønsker å fremstille.

The Last of Us er et spill som gjennom en postapokalyptisk verden setter søkelys på menneskelige svakheter og samspillet mellom oss. I en sjanger som i senere år har sett svært mange utgivelser unngår det å ty til stereotyper, og fremstiller en verden hvor – tross dens grusomme sider – mennesker aksepteres for hvem de er. Spillet tar opp tematikker knyttet til kjønn, seksualitet og annen representasjon nettopp gjennom å fremvise *uten* å problematisere. På denne måten gis spilleren kun to inntrykk: det enkle faktum at karakterene er der, og hvem de er som personer. Når karakterfremstillingene da er nyanserte heller enn stereotypiske, og svakhet og sårbarhet vises heller enn enkle maktfantasier – også i spillerkarakterene – sitter man igjen med et spill uten bastante, overforenklede budskap, men med svært mye å si likevel.

## GTA V

*Grand Theft Auto V* (Rockstar North & Rockstar Games 2013) er sjuende spill i GTA-serien, og var 2013s mestselgende spill (Sinclair, 2014). Året etter ble det relansert i en grafisk forbedret utgave for nyeste generasjon spillkonsoller, og i 2015 ble det også lansert for PC. Spillet har også etter 2013 solgt svært godt, og holdt seg på topp 10-salgslistene for både 2014 og 2015, og er ett av historiens mestselgende spill, både regnet etter antall og inntjening (Griffin, 2014). Analysen under er basert på Xbox One-versjonen. I likhet med alle tidligere GTA-spill er spillet satt i en åpen verden hvor spilleren kan bevege seg mer eller mindre fritt. Som alle spill i serien siden *GTA 3* (DMA Design & Rockstar Games 2001) ser spilleren handlingen fra et tredjepersons perspektiv med kamera svevende bak og over sin avatar – men nytt av dette spillet er at spilleren også har mulighet til å se spillet fra førstepersonsperspektiv på nyere konsoller og PC.

Spilleren tar på seg rollene som tre mannlige karrierekriminelle – Michael Townley, Trevor Philips og Franklin Clinton – og følger dem alle gjennom en historie bestående av bankran og andre tyverier, korrump politi og maktsyke private militærstyrker. Townley er spillets primære hovedperson, da det meste av historien spiller seg ut fra hans perspektiv eller dreier seg rundt hans valg nå og tidligere, men de to andre har tilnærmet like mye spilletid, og i mange situasjoner kan spilleren fritt velge hvilken av de tre man styrer. Historien fortelles gjennom en rekke oppdrag spilleren kan ta på seg, og mellom disse står spilleren fritt til å bevege seg rundt i spillverdenen på egen hånd – et av GTA-seriens mest markante kjennetegn. Spredt rundt i spillverdenen finnes en rekke sekundærkarakterer som kan gi spilleren større eller mindre oppdrag urelatert til hovedplottet. Både hoved- og sideoppdrag fremstår som lineære og med få valgmuligheter for spilleren, med unntak av enkelte hovedoppdrag hvor spilleren gis begrensede friheter til for eksempel å velge hvor fluktbilen skal gjemmes eller velge mellom to måter å utføre et tyveri på.

GTA-universet er en verden hvor kriminalitet og vold har svært små konsekvenser. Avhengig av hvor mange og hvilke lovbrudd man gjør vil politiet forfølge og skyte etter spilleren, og hvor ettersøkt man er representeres gjennom en til fem stjerner vist i et hjørne av skjermen. Selv alvorlig kriminalitet som drap fører likevel ikke i seg selv til mer enn én stjerne, og for å oppnå mer enn to må man gjøre svært alvorlige lovbrudd (som å angripe politiet). For det meste er det relativt enkelt for spilleren å rømme fra politiet, og å bli arrestert eller skutt har svært små konsekvenser.

Spillet er satt i en fiktiv by kalt Los Santos, sterkt inspirert av virkelighetens Los Angeles og omegn. Byen og området rundt er stort, detaljrikt og har en rekke ulike miljøer som kan utforskes – storby, forsteder, omkringliggende småbyer, landbruksområder, skog, fjell og ørken. Sammenhengen mellom den store, åpne verdenen og spillets mekanikker er tydelig – tilgangen på kjøretøy legger til rette for å forflytte seg mellom ulike steder, i tillegg til at karakterene har mobiltelefoner som kan brukes for å kontakte andre karakterer og en rekke andre funksjoner. Mange av oppdragene bygger også under dette – svært mange av dem åpner med en telefonsamtale hvor man avtaler å møte noen, eller en lengre kjøretur for å komme dit noe skal skje. Historien fortelles i stor grad gjennom mellomsekvenser, men suppleres av en rekke lengre telefonsamtaler eller samtaler mellom karakterene mens de sitter i samme bil.

Spilluniverset fremstår som en sterkt parodierte versjon av virkelighetens verden, med et spesielt henblikk på kulturen i Los Santos og California. Det harseleres med politisk korrekthet, kropps- og utseendefiksering, kosmetisk kirurgi, kjendiskultur, rikdom og folks higen etter dette, nylige politiske utviklinger som legalisering av homofilt ekteskap og marihuana, og ikke minst kjønnsroller. Mye av dette kommer gjennom spillets radiokanaler, som kan høres en rekke steder, i tillegg til i alle kjøretøy. Spesielt reklamen på de kanalene som har dette spiller mye på kjønn. Mot menn reklameres det blant annet for en energidrikk med tilsatt testosteron som skal motvirke alt fra midtlivskriser til manglende virilitet, og reisebyrået «Manopause Adventures» som skal hjelpe menn å fremstå som «alfahanner» gjennom hypermaskuline eventyrsreiser. Disse reklamene spiller tydelig på klassisk maskulinitet, og viser at dette er et samfunn hvor det å ikke opprettholde en slik rolle er et nederlag for alle menn. Reklamene rettet mot kvinner peker mye i samme retning – en skole ved navn Nightlights reklamerer for at de kan utdanne deg til å «vinne tilbake mannen din» etter at han har blitt forført av porno på nett – ved å lære det samme som pornoskuespillerne gjør – og en annen reklamerer for reality-TV-programmet «Implant Outsource» hvor deltagerne sendes til u-land for å få billige plastiske operasjoner. Flere sideoppdrag harselerer med mange av de samme tematikkene. Franklin har flere små oppdrag sammen med en paparazzo hvor de tar bilder av kjendiser – i det første oppdraget filmer de en « tenåringsstjerne» – som i realiteten er godt inne i tjuåra – mens hun har analsex utendørs på en golfklubb med sin (tilsvarende «unge») kjæreste – som resulterer i en biljakt hvor hun forsøker å stoppe dem fordi det å slippe en sexvideo på dette tidspunktet vil ødelegge hennes image som uskyldig tenåringsstjerne.

Tross at spillet inneholder et mer eller mindre lineært hovednarrativ er ikke GTA V et narrativdominert spill – til det er spillerens frihet og mengden oppdrag og aktiviteter ikke relatert til narrativet for stor. Det er likevel ingen tvil om at spillet er sterkt preget av – og legger stor vekt på – karakterene som figurerer i det, disse personlighetene, og relasjonene mellom dem. Dette gjelder ikke bare de tre spillbare karakterene, men også en rekke sekundærkarakterer av varierende viktighet. I likhet med spillets andre aspekter spiller også karakterdesignet i stor grad på etablerte klisjéer og harselerer med ulike væremåter og personlighetstyper – og gjerne med stor vekt på kjønnete klisjéer.

Michael og kona har et vanskelig forhold gjennom det meste av spillet – han føler seg ikke satt pris på av familien, samtidig som han sjeldent gjør annet enn å sitte hjemme og klage, og hun har fullstendig sluttet å stole på ham etter at han var utro flere ganger før spillet. Det viser seg etter hvert at hun har et forhold til yogainstruktøren sin, og Michael må vinne henne tilbake ved å overbevise henne om at han virkelig bryr seg og ikke vil ha noen andre – noe han til slutt gjør gjennom å banke opp yogainstruktøren. Michael blir også voldsomt provosert av at datteren hans involverer seg med pornoprodusenter i håp om å bli skuespiller – nok et problem (forårsaket av en upålitelig kvinne) som løses ved å fysisk angripe en mannlig motpart.

Trevor introduseres i spillet i en scene hvor han har analsex med en narkoman – i bytte mot at hun skal få dop av ham. Når han så blir konfrontert av kjæresten hennes banker Trevor ham til døde. Dette illustrerer noen ganske grunnleggende trekk ved Trevor: han er ekstremt voldelig og uberegnelig, blottet for omtanke og empati for andre, og gjør akkurat det han vil til enhver tid. Samtidig er han på ingen måte konsekvent i sin væremåte – like etter scenen beskrevet over foreslår Wade, en bekjent av Trevor hvordan de kan slippe unna med å ha drept ham:

Wade: «But, if we bury Johnny in the desert, and quiet up that bitch Ashley you was in, then they don't need to find out about it.»

Trevor: «You think it's clever to disrespect women?»

Wade: “Disrespect? What? I wasn't disrespecting, I was just saying we should kill her!»

Trevor: “You called her a bitch. Ain't you got a mother?»

På et annet punkt i historien kidnapper han kona til en mafiaboss som truet ham og Michael, og mens de holder henne fanget utvikler det seg et forhold mellom de to (som Michael omtaler som Stockholm-syndrom for hennes del). Samtidig både behandler og omtaler han henne som en eiendel som han eller mafiabossen kan eie, og utveksle seg imellom. Senere i historien, når Trevor trenger å slå seg ned i selve Los Santos, gjør han det ved å drepe eieren av en strippeklubb og ta over denne.

Franklin bor i en fattig del av Los Santos i et lite hus han eier sammen med tanta si. Han har en løs tilknytning til en gjeng i området og en historie som småkriminell, men fremstår ellers som langt mindre korrumpert enn de to andre spillerkarakterene. Samtidig er han fast

bestemt på å bli rik raskest mulig og komme seg unna «the hood». Han har en ekskjæreste som gjorde det slutt ettersom han ikke ville gi opp det kriminelle livet, og som nå er forlovet med en lege. Franklin er overbevist om at han kan vinne henne tilbake om han bare lykkes nok som kriminell, og virker ute av stand til å sette seg inn i hennes ønsker. Franklins tante er også et interessant eksempel – hun er feminist, noe man får se blant annet når hun holder et møte hjemme hos seg med en åndelig veileder som ikke tillater «maskulin energi» i rommet. Hun bedriver også noe kalt «Spirit Walking,» hvor hun og venninnene går i rask marsjtakt rundt og messer ting som «We are women, we are free, bringing an end to patriarchy!» På en slik tur mot slutten av spillet møter de på Trevor på fortauet utenfor, og han – tilsynelatende sjokkert over hva de driver på med – roper «Shut the fuck up!» hvorpå de blir helt stille, og sniker seg forsiktig forbi ham. Det er vanskelig å se for seg en mer direkte demonstrasjon av maskulin makt over kvinner. Franklin er også stamgjest på strippeklubben Trevor tar over – blant annet åpner ett oppdrag med at Franklin er der, uten at spilleren kan velge å unngå det.

På mange måter fremstår GTA V som et spill som relativt vellykket parodierer og harselerer med ulike deler av moderne Amerikansk kultur, og spesielt Hollywood- og kjendiskultur. Det er liten tvil om at alle grupper i spillet blir rasket ned på, og mye av bruken av klisjéer og stereotyper fremstår som bevisst. Både maskuline og feminine kjønnsstereotyper latterliggjøres på hvert sitt vis, men også moderne trender som bryter med disse normene, som ekstremt treningsopptatte kvinner eller menn som kun bryr seg om utseendet.

Om man ser på spillets kjønnsfremstillinger med et mer helhetlig blikk er bildet dog ganske annerledes. Mens det stemmer at menn og kvinner latterliggjøres i like stor grad er det svært stor forskjell på hvordan dette gjøres, og de resulterende maktforholdene mellom kjønnene er svært skjeve. Noe av det mest grunnleggende ligger i spillerkarakterene – alle tre er menn, og spilleren har ikke på noe tidspunkt mulighet til å spille som kvinne. Tross alle sine feil er disse tre også spillets helter – de er antihelter, men det legges opp til at spilleren skal sympatisere med alle tre, selv den psykopatiske Trevor. At Michael og Franklin – de to spillerne nok har lettest for å identifisere seg med – gjentatte ganger objektiverer, rakker ned på eller bruker sexistiske klisjéer og uttrykk om kvinner kan dermed ses på som en normalisering av slike holdninger i spilluniverset. At Trevor, som fremstilles som fullstendig irrasjonell og ekstremt uberegnelig, er den eneste av de tre som noen gang gir uttrykk for

kvinnevennlige holdninger underbygger dette. Spilletts eneste eksempler på uttrykk i motsatt retning – kvinner som påberoper seg å være frigjorte eller feminister – fremstilles enten som ute av kontakt med virkeligheten, eller latterliggjøres på andre vis som understreker at det er nettopp dette uttrykket som er latterlig. Spilletts kvinnefremstillinger er med andre ord enten passive, latterlige, eller en hindring som må overvinnes – hel i tråd med Mulveys observasjoner om kvinner i filmen (Mulvey, 2009).

I følge Dan Hauser, en av utvikleren Rockstars grunnleggere, forklares fraværet av spillbare kvinnelige karakterer med at maskulinitet er grunnleggende for spilllets plott (Gera, 2013). Konsekvensene av spillerkarakterenes ulike former for maskulinitet tematiseres også i en del situasjoner, og mange av deres problemer kan knyttes til typisk maskuline reaksjoner og handlingsmønstre. Samtidig fremstår denne tematiseringen som ganske overfladisk, da konsekvensene i stor grad er kortvarige eller av liten betydning – Michael får tilbake familien sin uten å endre sin væremåte nevneverdig, og Franklins ensomhet og lengsel etter ekskjæresten fører aldri til noen refleksjon eller utvikling i ham. Fremstillingen av Michael og Franklin er heller ikke overdreven nok til å være parodisk, som igjen taler imot en slik tematisering. Av de tre er det kun Trevor som er overdreven nok til å kunne representere en virkelig parodierte fremstilling av klassisk maskulinitet, men han er til gjengjeld den som bryter mest med slike klisjéer – i en sekvens våkner han (tilsynelatende etter en fyllekule) på en fjelltopp ikledt kjole, og tross galskap og irrasjonalitet fremstår han som mer i kontakt med egne følelser enn de to andre. I et spill med tre spillbare karakterer er det også vanskelig å akseptere at ikke i alle fall én av disse kunne vært en kvinne uten at det gikk ut over en tematisering av maskulinitet. Det kan like gjerne argumenteres for at et kvinnelig perspektiv på maskulinitet i en slik verden kunne utdypet, nyansert og tydeliggjort en slik tematisering ytterligere.

Spilletts avslutning bryter også med denne tematiseringen. Franklin blir presset av flere ulike krefter til å enten drepe Michael eller Trevor, men kan også velge å la begge leve og at de tre sammen nedkjemper fiendene sine i et siste, stort oppgjør. Om Franklin velger å drepe en av dem blir han sett på som illojal av familie, venner og bekjente, mens det tredje valget fremstår som en hyllest til maskuline brorskapsidealene. Sett i lys av dette blir plottets utforskning av maskulinitet og problemer knyttet til dette svært grunn og overfladisk.

Det er ikke bare blant spillerkarakterene at rollegalleriet er mannsdominert. I den uoffisielle nettsiden GTA Wikis telling har spillet 19 viktige karakterer, hvorav kun tre er kvinner – og to av disse er Michaels kone og datter (GTA Wiki, 2016). Den siste, advokaten til en av spillets hovedantagonister, møter sitt endelikt da hun hysterisk og irrasjonell flykter fra Michael (og politiet, som forsøker å hjelpe henne) og blir sugd inn i en jetmotor. De kvinnelige karakterenes agens i spillet er også minimal. Advokaten følger arbeidsgiverens ordre i alle scener hun er med i, og Michaels datter fremstilles som en bortskjemt, dum blondine som stadig trenger farens hjelp for å løse problemer hun roter seg inn i. Kun Amanda, Michaels kone, har en viss selvbestemmelse i spillet da hun tar med seg barna og flytter fra Michael etter en stor krangel.

Samtidig har spillet enkelte sexistiske elementer som ikke passer inn i den parodiske tonen ellers. Punk-radiokanalen Channel X spiller jevnlig en låt av bandet Fear kalt «The mouth don't stop (the trouble with women is),» uten at dette kontekstualiseres på noe vis. På lasteskjermene i spillet vises en rekke stiliserte bilder av spillets viktigste karakterer – både spillerkarakterer og enkelte sekundærkarakterer. Alle menn på disse skjermene er viktige karakterer, i sterke og aktive positurer, gjerne med dyre biler, våpen eller penger som understreker deres makt, agens og rolle. Kvinnene på disse skjermene fremstilles radikalt annerledes. En av dem, en bikinikledt ung kvinne avbildet mens hun tar en selfie på en solfylt strand, er ikke en karakter i spillet i det hele tatt. De to andre er skuespilleren som Franklin tar bilder av i paparazzo-opdragene og hennes største rival. Alle tre står i seksuelt suggererende positurer, en av dem lent over panseret på en bil mens hun er i ferd med å bli arrestert – avmektige positurer som tydelig gjør dem til objekter for et mannlig blikk. Spesielt den bikinikledte kvinnens bilde er også hyppig brukt i markedsføring av spillet, i tillegg til at hun er avbildet på spillets cover – noe som ellers er forbeholdt spillerkarakterene.

Spillets forhold til sex reflekterer også et svært ulikt maktforhold mellom kjønnene. Når Michaels kone er utro er det elskerens Michael jager etter, og ikke kona. Trevor bruker sex som maktmiddel, og Franklin frekventerer strippeklubber. Som nevnt over forsøker Michaels datter å få innpass som skuespiller ved å ligge med pornoprodusenter, og en bekjent av Franklin tilbyr ham sex i bytte mot at han hjelper henne. I tillegg til dette kan spilleren plukke opp prostituerte rundt om i Los Santos og deretter se på at de (fullt påkledt) har sex i



spillerens bil, og på strippeklubben kan man bli med enkelte strippere hjem om de «liker» en godt nok – noe som oppnås ved å si objektiviserende kommentarer om dem og å klå på dem når utkasterne ikke følger med.

Når dette ses i sammenheng med en spillverden hvor alle problemer kan løses om man bruker nok vold, og menn vinner kvinners gunst gjennom maktbruk, er sluttresultatet dypt problematisk. GTA Vs univers er et univers hvor alle autoritetsfigurer er menn, og kvinner fremstilles utelukkende gjennom en rekke overdrevne klisjéfremstillinger. At de mannlige karakterene også er klisjéer og har en rekke feil retter ikke opp i denne ubalansen når de til slutt sitter med all makt og innflytelse, mens kvinnene forblir avmektige og undertrykte. Plottets tematisering og problematisering av spillerkarakterenes maskulinitet fremstår i tillegg som ufullstendig og overfladisk. Resultatet blir dermed at spillet heller enn å parodierte og kommentere på disse fenomenene viderefører og i stor grad forherliger dem.

### **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**

*Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (MGSV:TPP) (Kojima Productions og Konami Digital Entertainment 2015) er ellefte spill i Konamis nesten 30-årige og svært kritikerroste *Metal Gear*-serie. Spillet har solgt over seks millioner eksemplarer (Dunning, 2016), og ble svært godt mottatt av både spillere og kritikere – Metacritic.coms samleoversikt gir spillet 93/100 fra kritikere og 8,1/10 fra spillere (Metacritic.com, 2016). *MGSV:TPP* et tredjepersons skytespill med et sterkt fokus på sniking og taktikk, satt i en åpen verden med flere områder hvor spilleren kan bevege seg fritt innad og mellom disse.

*Metal Gear*-serien er satt i en fiksjonalisert versjon av vår verden etter andre verdenskrig, og *TPP* er satt som femte spill i seriens kronologi, i året 1984. Seriens plott er svært komplekst, med temaer som stormaktspolitikk, atomvåpen, etterretning og spionasje, svik og overløpere, med vekslende protagonister og antagonister og svært komplekse forbindelser mellom land og organisasjoner. Samtidig har spilluniverset markante overnaturlige elementer ved seg, og to av tre primære antagonister i *MGSV:TPP* har overnaturlige evner. Spilleren tar på seg rollen som leiesoldat-offiseren Punished «Venom» Snake, ofte referert til med kallenavnet «Big Boss» – en figur som har vært både en av seriens primære protagonister og antagonister i tidligere spill. Ved spillets begynnelse våkner spillerkarakteren etter ni år i koma, på et militært sykehus på hemmelig sted. Big Boss ledet

tidligere en gruppe leiesoldater kalt Militaires Sans Frontières, men denne ble knust i et angrep fra den overstatlige etterretningsorganisasjonen Cipher samtidig som Big Boss' helikopter ble skutt ned og han falt i koma. Gjenforent med flere av sine tidligere soldater må spilleren gjenoppbygge sin organisasjon – nå under navnet Diamond Dogs – samtidig som Cipher må bekjempes.

Ut over Snake har spillet et relativt lite karaktergalleri. I tillegg til Snakes nærmeste allierte, offiserene Revolver Ocelot og Kazuhira Miller, hjelpes han av ingeniøren Dr. Huey Emmerich og biologen Code Talker. Den mystiske snikskytteren Quiet forsøker først å drepe Snake, men blir etter hvert rekruttert som en alliert. Ut over disse er lederen for en gruppe barnesoldater som Snake redder, Eli, og spillets tre primære antagonister Skull Face, The Man on Fire og Tretij Rebenok spillets eneste viktige karakterer. Blant disse er Quiet eneste kvinne, og alle andre er hvite menn.

Snake, Ocelot og Miller utgjør et særegent trespann som ofte er uenige om en rekke ting, men alle deler samme motivasjoner: de deler en grunnleggende militaristisk tankegang, men har alle opplevd tap og svik som har fratatt dem troen på nasjonale eller internasjonale militære styrkers evne til å oppnå fred og stabilitet i verden. Deres mål er derfor å skape en uavhengig militær organisasjon som ikke svarer til andre enn seg selv, og som står fritt til å tre inn i konfliktområder verden over etter behov. Ocelot er den som tydeligst setter ord på sin drøm: han vil etablere en *overnasjonal* militær styrke som kan samle alle private militærstyrker under ett. Denne drømmen deles i stor grad også av Snake og Miller, og de deler alle samme følelser rundt svik og mistro til nasjonale myndigheter.

Alle disse tre er svært stereotypisk maskulint fremstilt, men på noe ulike måter. Snake er bitter, aggressiv og ensporet i sin higen etter å bekjempe Cipher og deres militære arm XOF. Han viser lite av hva han tenker og føler – Snakes følelsesregister gjennom spillet er stort sett begrenset til en dyster likegyldighet, bitterhet og sorg over det han har mistet, og sinne og hevnløst mot Cipher. Tross at han er Diamond Dogs' øverste leder er han ikke fornøyd med å administrere gruppen – han må i kamp selv. Han har vanskelig for å stole på de rundt seg, og har ingen innvendinger mot å torturere potensielle motstandere for å samle informasjon – selv enkelte som hevder å være på hans side. Miller har mistet både et bein og en arm før hendelsene i *MGSV:TPP*, og sammenligner tapet av dem med tapet av de mange soldatene rundt ham som har dødd opp gjennom årene, spesielt de han mistet da Militaires Sans

Frontières ble beseiret – han nekter blant annet å bruke proteser før han får sin hevn over de som har voldt ham disse tapene. Hans rolle i Diamond Dogs er som nestkommanderende og administrator for basen. I likhet med Snake viser Miller få følelser, men han er mer og tydeligere sint enn hva Snake er, og har i flere sekvenser lengre monologer rundt tap, smertene dette fører til, og hevn. Spillet tittel, *The Phantom Pain*, refererer i stor grad til Millers filosofiske utgreninger på dette området, og det symbolske båndet mellom militære enheter som en sammenhengende «kropp» og det å miste faktiske kroppsdeler. Ocelot fremstår i mange situasjoner som den mest rasjonelle av de tre, men samtidig gjør dette ham også til den mest kyniske: der hvor Snake og Miller ofte snakker og handler ut fra sinne eller sorg, er Ocelot mer løsningsorientert og opptatt av Diamond Dogs' vekst. Ocelot og Miller er langt fra venner – i en rekke situasjoner krangler de høylytt om viktige valg – og de jobber sammen utelukkende basert på delt beundring for Big Boss.

Tross hovedkarakterenes overdrevne og ensidige maskulinitet er Quiet spillets klart mest interessante karakter sett med kjønnsperspektiv. Ikke bare er hun spillets eneste ikke-mannlige karakter, men hennes karakter skiller seg klart fra de andre i spillet på en rekke betydningsfulle måter. I spillets åpningssekvens, like etter at Snake har våknet fra koma, kommer Quiet for å drepe ham på oppdrag fra Cipher. Takket være en livvakt unngår Snake å bli drept, og Quiet ender opp med å bli satt fyr på, før hun faller ut av et vindu. Etter dette sees hun ikke igjen før et stykke ute i spillet, da hun dukker opp som snikskytter i det sovjetiskokkuperte Afghanistan. Mye ved henne har forandret seg i løpet av denne tiden. Der hvor hun i åpningssekvensen fremstod som en vanlig spesialsoldat, kledd i en helsvart uniform, er hun fra dette punktet av tilnærmet naken – kun ikledd militærstøvler, en istykkerrevet, gjennomsiktig strømpebukse, en sort truse, en svært utringet og minimal BH, og et sett bæreseler over skuldrene for å holde våpen og ammunisjon. Der hvor hun snakket i spillets åpningssekvens er hun også tilsynelatende stum etter dette. Forklaringen for Quiets tilnærmede nakenhet er hvordan hun overlevde brannskadene: Cipher infiserte henne med et virus som reddet livet hennes, men samtidig muterte kroppen så kraftig at hun nå puster og drikker gjennom huden, og tar til seg næring gjennom fotosyntese. Når hun i en sekvens sent i spillet blir tvunget til å kle på seg er hun dermed nær ved å kveles. At hun ikke snakker skyldes noe annet – hun er også smittet med et biologisk våpen, en dødelig parasittsykdom

som angriper stemmebåndene og utløser en voldsom død gjennom å reagere på spesifikke språk. Hun vil derfor ikke snakke engelsk, både for å ikke bli syk og for å ikke smitte andre.

I kamp er Quiet i sin nye form en formidabel fiende. Forvandlingen har gitt henne en rekke overnaturlige krefter: hun kan gjøre seg selv usynlig, bevege seg med enorm fart, og har en oppfattelse av rom og bevegelse som gjør henne til en umenneskelig god snikskytter. På ett punkt redder hun Snake ved å skyte ned et missil på vei mot helikopteret de er i på flere hundre meters avstand, før hun også skyter piloten i jagerflyet som skjøt missilet – i hodet, gjennom cockpitvinduet, med ett enkelt skudd. Usynligheten gjør at hun kan infiltrere enhver fiendes base uten å bli oppdaget, og fotosyntesen lar henne overleve i ugjestmilde områder i lengre perioder uten forsyninger. Hun er også svært vanskelig å skade, og kan bevege seg gjennom hindringer som håndjern eller fengselsgitter. Dette gjør henne til en fryktet og myteomspunnet figur i Afghanistan før Snake møter henne, og spilleren kan overhøre russiske soldater som snakker om henne med skrekkblandet ærefrykt. Metal Gear-seriens skaper Hideo Kojima har også omtalt Quiet som spillets «main heroine» (DualShockers.com, 2016) – et utsagn som riktignok fremstår som svært underlig når hun er eneste kvinnelige karakter i store deler av spillet – og før Snake kan rekruttere henne til sitt lag må han slå henne i kamp, i en av spillets vanskeligste sekvenser. Etter dette kan Quiet følge Snake på oppdrag, som en av fire «buddies» som kan følge en i kamp. De tre andre er en hund, en hest, og et robotkjøretøy.

Tross Quiets evner som soldat er fremstillingen av henne grunnleggende problematisk. La oss først se på navnet: på overflaten har det en enkel forklaring gjennom at hun ikke snakker i store deler av spillet – selv når hun blir torturert – og spilleren får tydelig se effektene av stemmebåndsparasittene på andre, som gjør dette forståelig. Samtidig kan det ikke ignoreres at selve fremstillingen av en minoritetsgruppe som bokstavelig talt stemmeløs i seg selv er en undertrykkelsesmekanisme. Det å måtte tie eller å ikke ha en stemme er en svært vanlig måte å omtale undertrykkelse på, og det å gjøre dette til et så definerende trekk at karakteren gis navn etter det, blir dermed ekstremt problematisk. I tillegg til dette er hun tvunget – ikke etter eget valg – til å fremstå tilnærmet naken til enhver tid, som gjør at hennes eneste måte å unngå å bli et objekt for et seksualiserende og objektiviserende mannlig blikk er å bokstavelig talt gjøre seg selv usynlig. Og det er ingen tvil om at hun blir sett på på denne måten: De russiske soldatene nevnt over sier blant annet om henne «Ghost

or not, I wouldn't say no.» Hele deres omtale av henne er en blanding av stereotypisk mystifisering av kvinner og femininitet, kombinert med tydelig seksualisering.

I sekvensen nevnt over hvor hun blir tvunget til å bruke klær er hun fanget av russiske styrker. Hun klarer å rømme fra dem, men ikke før en av soldatene har forsøkt å voldta henne. Vendepunktet i denne scenen kommer når hun halvkvalt og i ferd med å bli voldtatt, klarer å samle nok krefter til å bryte seg løs – fordi soldaten som prøver å voldta henne tar av henne buksene, og dermed lar henne puste. Hennes forsvar mot fysiske og seksuelle overgrep er altså kropp og nakenhet, noe som gitt situasjonen virker både selvmotsigende og som en bagatellisering av det som skjer. I den følgende sekvensen får vi se hvordan hun – for det meste med hendene bundet bak ryggen – bekjemper en rekke soldater. En av dem får kjønnsorganene knust mot bakken av et spark, og en annen blir knivstukket flere ganger i skrittet, et tydelig forsøk på å ta tilbake makten fra overgriperne. Med dette som grunnlag kunne scenen i sin helhet blitt tolket som en positiv fremstilling hvor Quiet tar tilbake makten i situasjonen, men dette undergraves fullstendig av kameraføringen, som i likhet med andre sekvenser legger ekstrem vekt på hennes kropp. Det knusende sparket nevnt over vises fra en ekstremt lav kameravinkel, filmet opp mot Quiets løftede bein, og går over i sakte film i det beinet er på sitt høyeste – en vinkling som vektlegger hennes nakenhet og plasserer hennes så vidt tildekkede skritt nesten midt i bildet. Når kampen så er vunnet, og Snake har dukket opp for å hjelpe henne, kommer hun ut av en bygning i sin vanlige utrustning – vist med et ekstremnærbilde av henne, filmet fra skoene og sakte opp langs kroppen, før kamera stopper på brystene hennes i et sekund – og så zoomer ut for å vise henne i sin helhet. Gjennom dette er det tydelig at i fremstillingen av Quiet er det ikke ansiktet – og dermed personligheten – som er viktig, men tvert om hennes avkledte kropp. Den visuelle fremstillingen viser dermed at Quiet alltid er underlagt et maskulint blikk og vil være et objekt for heteroseksuelt mannlige begjær.

Samtidig Quiet utvikler i løpet av spillet også et slags romantisk forhold til Snake – med andre ord gjøres det eksplisitt at hun er et forlystelsesobjekt for spiller(karakter)en. Spillets eneste kvinnelige karakter involverer seg dermed romantisk med sin egen torturist. At deres eneste måte å kommunisere enten er gjennom kroppsspråk eller at han snakker til henne understreker skjevheten og ubalansen i dette forholdet. Dermed understrekes poenget fra forrige avsnitt: heller enn at scenen beskrevet der fremstår som at hun tar kontrollen over

egen kropp, fremstår den som en illustrasjon på at hun er der spesifikt for spillerens forlystelse.

Quiets karakter har vært mye diskutert rundt spillets lansering<sup>7</sup>, og hovedargumentene for de som mener hun ikke er sexistisk fremstilt virker å være at hun enten er i tråd med spilluniversets interne logikk, eller fungerer som en kommentar på seksualisering av kvinner i andre spill og medieprodukter (noe også spillskaper Hideo Kojima også har argumentert for (Makuch, 2013 b)). Slike argumenter står seg dårlig i møte med kritiske spørsmål. Quiets stillhet i spillet diskuteres i spillet utelukkende som noe som gjør det vanskeligere å forstå henne, med en rekke teorier rundt hvorfor hun ikke snakker før sannheten blir oppdaget – i tillegg til at det bidrar til å underbygge en klisjepreget feminin mystikk rundt hennes karakter, som forsterkes av det kvasi-romantiske forholdet mellom henne og spillerkarakteren. Samtidig var Quiet fiendtlig mot Snake da de møttes – hun jobbet for Cipher, og ble infisert med stemmebåndsparasittene nettopp for å smitte Snake og Diamond Dogs. At hun helt fra begynnelsen av ikke er villig til å smitte dem – selv om hun i spillets begynnelse prøvde å drepe Snake – fremstår som ulogisk. Dersom hun er villig til å la seg infisere, og skyter mot Snake i det de møtes etter det, hvorfor ikke forsøke å smitte ham når han så har overvunnet henne? Når spillet ikke på noen måte gjør klare hennes motivasjoner fremstår dette som vilkårlig og et karakterbrudd.

---

<sup>7</sup> Denne debatten har funnet sted både i diskusjonsfora og i spillpressen, og kan vanskelig oppsummeres kort, men noen eksempler fra flere sider av debatten og drøftinger av disse kan leses i «*Halo dev calls MGSV female character design "disgusting"*» (Makuch, 2013 a) «*Quiet controversy: Hideo Kojima, 'Metal Gear Solid 5,' and sexualized characters*» (Strock, 2013) og «*'Metal Gear Solid V' Sexism Controversy: All Smoke And No Fire?*» (Kain, 2013).

Figur 1: Quiet og The End, to Metal Gear-karakterer med samme fotosyntese-mutasjon. Begge © Konami

Spilluniversets interne logikk understøtter heller ikke Quiets manglende klær: En mannlig karakter har hatt samme virus og mutasjoner i et tidligere spill i serien, men gikk tross dette rundt fullt påkledd. Å



påstå at Quiets visuelle fremstilling kommenterer på unødvendig avkledte kvinnekarakterer slik som Kojima hevder blir også svært vanskelig å forstå når man observerer hvordan spilllets kamera behandler henne. I spilllets mellomsekvenser, som den beskrevet over, brukes et svært bevegelig kamera. I mellomsekvenser hvor Quiet er med fokuserer kameraet påfallende mye på kroppen hennes, spesielt rumpa og brystene, uten at dette har noen som helst sammenheng med handling eller plott. Samtidig virker disse sekvensene i svært stor grad utformet for å vise frem kroppen hennes – i ett tilfelle danser og ruller hun rundt i vannet under et kraftig regnskyll, tilsynelatende ekstatisk, etter å ha kledd av seg sko og strømpebukse. I en annen scene, etter at Snake kommer tilbake fra et oppdrag og er veldig skitten, inviterer hun ham til å dusje sammen. Dette skjer i cellen hennes på Diamond Dogs' base, og dusjsekvensen spiller seg ut ved at Snake står tett på henne og kamera beveger seg sakte og bestemt over kroppen hennes (hun er ikke mer avkledd enn ellers), mens Ocelot og flere andre soldater står utenfor cellen og ser på gjennom gitterdørene. Soldatene sukker, stønner og kommer med kommentarer som «oh yeah» mens dette foregår. Samtidig som dette fremviser ekstremt objektiviserende og sexistisk oppførsel fra soldatene i Diamond Dogs deltar også Snake i det, og utenom å hoppe over avspillingen av sekvensen (men at den fremdeles har funnet sted i spilluniverset) gis spilleren ingen mulighet til å si nei eller unngå dette – en mangel på spillerfrihet som blir talende i et spill som ellers vektlegger dette

sterkt. I liket med Snake og hans andre «buddies» kan Quiets utrustning i spillet oppgraderes etter hvert som man tjener penger og erfaring med henne i felten. Der hvor Snake har et bredt spekter av taktisk og funksjonelt tøy å velge i har Quiet kun tre muligheter ut over sin sedvanlige avkledthet: samme klær, men dekket i blod, eller samme klær, men dekket i sølv- eller gullmaling – som fremhever kroppen hennes desto mer. Som for å understreke denne fremstillingen er ikonene som representerer klærne i spillets menyer et nærbilde av brystene hennes. Det er også tydelig lagt stor innsats i å modellere hvordan brystene hennes beveger seg når hun går, løper, bøyer seg eller lignende, noe ingen annen karakter i spillet deler på noe vis.

Om spilleren velger Quiet som «buddy» på oppdrag ser man henne liggende i helikopteret de reiser med, henslengt setene like foran spilleren, liggende på måter som fremhever ulike kroppsdeler fra spillerens perspektiv. Om spilleren bruker tid i menyene mens man er i helikopteret (noe som er nødvendig ettersom det er derfra basen og Diamond Dogs administreres) ser man gjennom de halvgjennomsiktige menyene at Quiet strekker seg og poserer for spilleren på ulike måter. Når spilleren ikke kan unngå å være en deltagende part i dette, og denne seksualiseringen av Quiet ikke har noen form for negative konsekvenser eller annen rolle i plottet er det svært vanskelig å akseptere at dette skal være en tematisering av lignende kvinnefremstillinger i andre spill. Når det i tillegg gjelder den eneste kvinnelige karakteren i et spill preget av overdrevne og stereotypiske mannlige karakterer blir det tydelig at hennes hovedfunksjon i spillet er å være et objekt for et mannlig blikk – både spillerkarakterens og det til en tenkt heterofil mannlig spiller. Måten andre karakterer ser på henne på underbygger også Quiet som en stereotypisk kvinnelig karakter: mannskapet ser på henne med en blanding av frykt og lyst – de vet at hun kan drepe dem, men er samtidig tiltrukket av henne. Miller og en rekke andre soldater omtaler henne som en «heks» grunnet evnene hennes – og disse mener hun burde drepes for å være sikker på at hun ikke skal forråde dem.

Disse observasjonene reflekterer også spillets underliggende filosofi. Som nevnt over har Miller lengre filosofiske monologer rundt tap, smerte og hevn, og alle de tre mannlige hovedkarakterene er på hvert sitt vis svært stereotypisk maskuline. Quiets rolle som elitesnikskytter i en krigssone åpner i seg selv for en fremstilling som bryter med stereotyper, men denne muligheten forsvinner når hun utenfor kamp fremstilles som hun gjør. At spillets



mannlige karakterer aldri utsettes for verken den samme avkledthet, kameraføring eller objektivisering – for ikke å nevne seksualisert vold – tegner opp en verden hvor menn styrer og har makten, og kvinner er der for å oppfylle menns ønsker. På denne måten understreker spillet at i denne verdenen er det menn som rår. Tradisjonelle maskuline ideer som hevn, ære, lojalitet og rettferdig sinne forherliges, sammen med en grunnleggende militaristisk filosofi og verdenssyn.

Spillskaper Hideo Kojimas forsvar av Quiet som en karakter som kommenterer på seksualisering og objektivisering av kvinner i dataspill fremstår svært tynt i lys av både spillet i seg selv og hans egne holdninger til hennes utseende. Blant annet ble det i forbindelse med spillet lansert en dukke som forestilte Quiet, som Kojima selv omtalte på Twitter – med fokus på at dukkens bryster var laget av «soft materials» som «enable [them] to be pushed and lifted» - en kommentar han fullførte med «lol»



Figur 2: Faksimile, Twitter.com (@HIDEO\_KOJIMA\_EN, 2015)

(@HIDEO\_KOJIMA\_EN, 2015). Kontrasten med hans tidligere uttalelser (Makuch, 2013 b), er her enorm, som får hans tidligere uttalelser til å fremstå som et halvhjertet forsøk på å forsvare en karakter bevisst designet for å være «eye candy» for heterofile mannlige spillere.

Som nevnt over er MGSV:TPP et spill som vektlegger spillerfrihet i stor grad, blant annet gjennom en åpen verden og dels valgfri rekkefølge på oppdrag. Karaktertilpasning hører også inn under spillerfrihet, og ved spillets begynnelse gis spilleren tilgang til en karakterdesign-skjerm. Påskuddet er at Snake skal gjennomgå plastisk kirurgi for å skjule sin identitet. Her får spilleren bestemme i detalj hvordan spillerkarakteren ser ut – hudfarge, ansiktstrekk, hår – men ikke kjønn. Gitt at kjønnskifte faktisk er medisinsk mulig, men skifte av hudfarge ikke er det, fremstår dette som svært ulogisk, ikke minst i et spillunivers med den typen sci-fi-elementer Metal Gear--universet har. Dette har dog lite å si – Cipher

angriper sykehuset operasjonen skulle skje i, Quiet prøver å drepe Snake, og operasjonen blir tilsynelatende aldri fullført. Hva var så poenget med dette? Ved spilllets slutt avsløres det at spillerkarakteren aldri var den virkelige Big Boss, men en av hans livvakter, som i koma ble operert og hjernevasket til å være Snakes dobbeltgjenger. Dette forklarer karakterdesignmulighetene, da utseendet spilleren velger blir til utseendet soldaten hadde før operasjonen. Samtidig er det vanskelig å ikke se dette som nok en brist i spilllets logikk: hvis det uansett ikke hadde noen innvirkning på spilllets gang, hvorfor nekte spilleren å velge kjønn?

Quiet er heller ikke det eneste eksemplet på at klare kjønnete skiller trekkes også opp i spilluniverset: rundt om på Diamond Dogs' base står en rekke varsels-skilt der hvor basen skal utvides eller noe er uferdig. Alle skilt som sier «under arbeid» eller lignende viser stiliserte tegninger av menn som bedriver fysisk arbeid, mens alle som sier «beklager forstyrrelsen» eller lignende viser en jente i underdanig positur tegnet i japansk manga-stil. Rundt om i spillverdenen kan spilleren samle plakater som soldatene har hengt opp ulike steder, og blant disse finnes to temaer: militære propagandaplakater med mannlige soldater avbildet, eller kvinner avbildet i suggererende positurer (disse kalles enten «glamour model» eller «idol girl,» og kan samles av spilleren).

Avslutningsvis må det sies at *MGSV:TPP* er et spill med et tydelig innslag av selvironi og metakommentarer flettet inn i mange aspekter. Om spilleren mislykkes i et oppdrag flere ganger på rad gis man muligheten til å ta på en kylling-hatt, som forbedrer blant annet spillerens snikeevne – og ser latterlig ut. Fremstillingene av de tre mannlige karakterene er også såpass overdrevne at de til tider kan fremstå som parodiske. Dette reflekteres også til en viss grad i spilllets estetikk – mellomsekvensene gjør utstrakt bruk av overdrevne lens flare-effekter og andre effekter. Sluttintrykket er dog ikke i tråd med dette, da både Snake, Miller og Ocelot fremstilles som mer eller mindre sympatiske karakterer med forståelige motivasjoner, og spilleren gis en rekke anledninger til å bli kjent med personlighetene deres. Selv spilllets hovedantagonist, Skull Face, får større rom for dette enn hva Quiet gjør – tross hans svært begrensede skjermtid.

Sett under ett er *MGSV:TPP* dermed et spill med et utvilsomt kritikkverdige forhold til kjønn – noe som også reflekteres i kontroversene spillet har skapt, som nevnt over. Når spilllets skapere selv argumenterer for at spilllets mening er i motsatt retning av dette blir det

spesielt bekymringsverdig, da det vanskelig kan tolkes som annet enn en fullstendig manglende forståelse for hva som utgjør god representasjon eller hvordan man kan fremstille kvinnelige karakterer på måter som er likeverdige med deres mannlige motparter. At deres forsøk på dette ender opp med et sluttresultat som er så gjennomsyret av sexisme, objektivisering av kvinner og mystifisering av det feminine som det *MGSV:TPP* er, blir en tydelig illustrasjon på spillmediets representasjonsproblemer og hvorfor spørsmål som dette har fått så stor oppmerksomhet i senere år.

### **Bombshell**

Sommeren 2014 presenterte utvikler Interceptor Entertainment og utgiver 3D Realms et nytt spill – samtidig som de var under søksmål fra Gearbox Software for bruken av varemerket *Duke Nukem* (Pitcher, 2014). Dette spillet var *Bombshell* (2016). Søksmålet var basert på de to selskapenes tidligere annonserte planer om å lansere et spill kalt *Duke Nukem: Mass Destruction*, tross at 3D Realms noen år tidligere hadde solgt varemerket til Gearbox Software (ibid.). Likheter i form og spillmekanikker gjør det tydelig at om *Bombshell* ikke er det samme spillet med en ny primærkarakter, så er det i alle fall svært nært beslektet – noe en rekke journalister også har påpekt (se blant annet Plante (2015)).

Duke Nukem-serien har fra begynnelsen av vært omgitt av kontroverser grunnet (blant annet) objektivisering og seksualisering av kvinner (se blant annet Crotty (1997)). Dette gjør det svært interessant å analysere det som i alle fall må anses å være en åndelig oppfølger til denne serien – ikke minst når denne nå har en kvinnelig spillerkarakter. Spillet er utgitt av samme selskap som de første i serien – deres første spill på ti år (3D Realms, 2016a) – som igjen gjør det rimelig å se disse i sammenheng. Denne analysen er basert på en gjennomspilling av *Bombshell*, men med en annen tilnærming enn tidligere analyser: jeg vil her se spillet i sammenheng med *Duke Nukem*-serien, samt analysere sluttresultatet av spillet opp mot trailere og annet materiale sluppet før lansering.

*Bombshell* beskrives av utvikleren vekslende som et «action-skytespill» (Steam, 2016) eller et «isometrisk action-rollespill» (3D Realms, 2016b). Uavhengig av hvordan man definerer det er det svært likt i form og gameplay med *Diablo III*, men satt i en nær fremtids science fiction-verden, og magi og middelaldervåpen er byttet ut med skytevåpen og teknologi. Spilleren inntar rollen som Shelley «Bombshell» Harrison, en tidligere offiser i militærstyrken

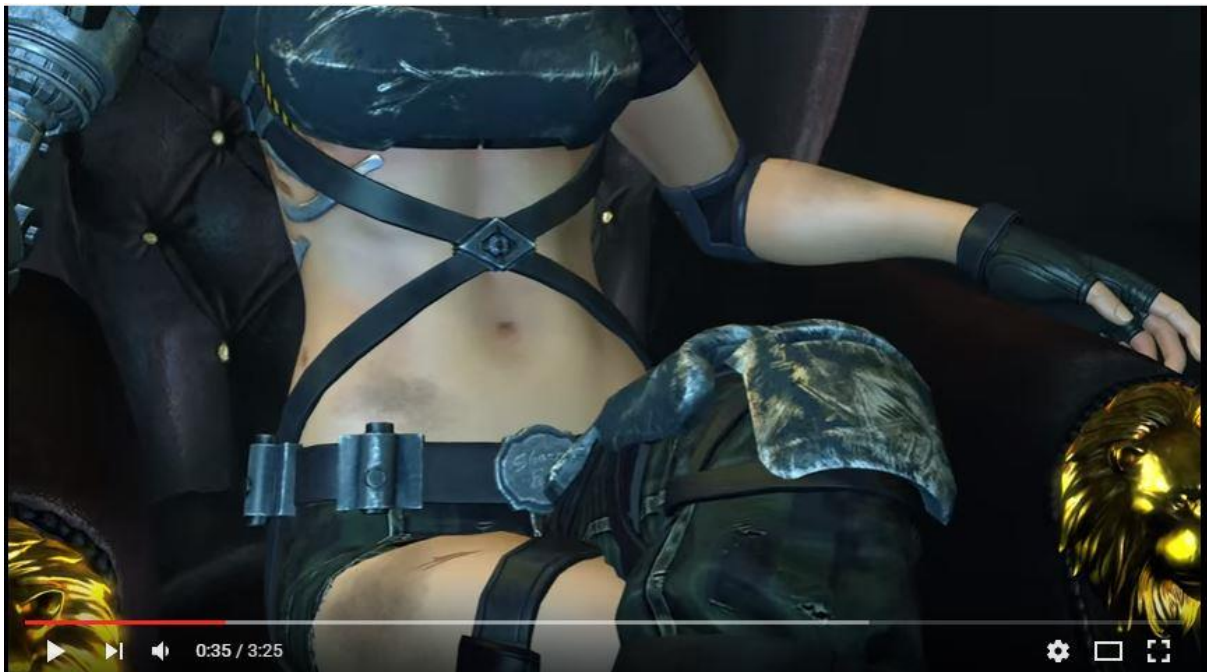
Global Defence Force (GDF). Hun forlot tjenesten etter at hun mistet en arm og hele enheten sin i en hendelse en tid tilbake, men er med en robot-protese og en fändenivoldsk innstilling klar til å kjempe seg tilbake som leiesoldat for et privat selskap. Når romvesener invaderer verden – hjulpet av samme gale vitenskapsmann som gjorde at Shelley mistet armen – og kidnapper USAs president, er det hun som må trå til.

Allerede her er parallellene til Duke Nukem-spillene tydelige, med spilleren som en enmannshær som må meie ned horder av stadig sterkere utenomjordiske monstre for å redde verden. Hvem er det så som må reddes? I spilllets ulike oppdrag redder Shelley en rekke soldater og andre som har forvillet seg inn bak fiendens linjer på planetene de må reise til. Men til sist er målet, og den som alltid må reddes, presidenten. Hennes navn er Aurora Skye, og er datter av lederen for GDF, som Shelley tidligere tjente under. På sitt offisielle portrett, som blant annet sees en rekke steder i det utbombede og brennende Hvite Hus i spilllets åpningskapittel, er hun avbildet med en sigarett i munnviken og en lapp over det ene øyet dekorert med det amerikanske flagget.

Fremstillingen av presidenten er svært interessant. I spilllets første sekvens høres hennes stemme på radioen mens vi for første gang ser Shelley – hun reparerer en bil, liggende under den, med kun beina stikkende ut. Presidenten holder en tale om internasjonal politikk, økonomi, og at USA må verne om sine interesser – før sendingen avbrytes og en nyhetssending tar over med beskjed om at ukjente skapninger har angrepet det hvite hus. Når Shelley kommer frem til det Hvite Hus ber general Holloway henne om å finne presidenten, men det er allerede for sent – romvesenene har tatt henne med gjennom en portal til en annen planet. Gjennom dette kan vi se at president Skye fremstilles både svært lite stereotypisk og svært stereotypisk feminin på en og samme tid. Ikke bare er hun USAs president, men fremstilles på en svært utypisk måte visuelt sett. Slike fremstillinger er dog fullt i tråd med *Duke Nukem*-universet, hvor Duke gikk med solbriller, tygde tyggegummi, kom med sleivete kommentarer, kunne bruke alle toaletter spilleren passerte, og generelt fremsto som en arketypisk fremstilling av pubertal maskulinitet. Det som derimot er nytt, er at de kvinner som var i *Duke*-universet i overveldende grad var mer eller mindre nakne pin-ups, strippere og andre passive forlystelsesobjekter for en heterofil mannlig spillerkarakter – noe President Skye skiller seg kraftig fra. Samtidig er hennes rolle i spillet en svært stereotypisk kvinnerolle, både i spill generelt og i *Duke*-universet: president Skye er en

«damsel in distress.» Hennes fremste rolle i spillet er som en plottmekanisme for spillets mannlige antagonist, Dr. Jadus Hesel, og hennes viktigste funksjon er å være en motivasjon for spilleren – et mål å oppnå. På denne måten fratras hun enhver agens og styrke som hennes rollefigur og posisjon ellers kunne tilsi, og føyer seg på denne måten inn i en lang rekke av kidnappede kvinner som har måttet reddes av Duke Nukem. Hva vil det så si at det er en kvinnelig spillerkarakter som redder henne?

Igen vil jeg si dette er et mangefasettert spørsmål. La oss se på Shelleys visuelle fremstilling først. I den første traileren som ble sluppet for spillet i 2014 ble hun presentert på denne måten:



Figur 3: Bilde fra 3D Realms' "reveal trailer" for Bombshell (Infolica, 2014)

Denne traileren ble såpass kraftig kritisert at 3D Realms bestemte seg for å forkaste alt arbeid gjort på spillet så langt, og begynne på nytt. Selskapet forsøkte dog å vinkle dette minst mulig sexistisk, som da CEO Frederik Schreiber sa til TheVerge.com: «Bombshell didn't get bad press because of her lack of clothes. It got bad press because it was really bad,» (Plante, 2015). Dette hindret dem dog ikke fra å endre Shelleys bekledding kraftig frem til lanseringstraileren, ett og et halvt år senere:



Figur 4: Bilde fra Bombshells "Launch Trailer" (Ign.com, 2016 a)

Traileren åpner ikke lengre med et kamera som sakte panorerer rundt på Shelleys tilnærmet nakne kropp, men viser henne som sterk og handlende, mens hun kjører rundt i en stor bil, på vei for å sloss. Og bortsett fra noe tettsittende klær og en utringet topp, er hun kledd fra topp til tå i noe som ser ut som passende klær for en leiesoldat.

Det er også tydelig at utviklerne har ønsket å kommentere på Shelleys karakter i forhold til etablerte troper om kvinnelige karakterer i dataspill: blant en rekke kommentarer og slengbemerkinger i løpet av spillet sier hun blant annet «Always the saviour, never the saved,» når general Holloway innstendig ber henne om å redde datteren hans.

Likevel forsøker spillet å opprettholde *Duke*-seriens pubertale og sterkt kjønnete humor. En rekke av Shelleys våpen har navn som spiller på dette, som hennes store (og falloslignende) revolver «*Lover Boy*» og missilvåpenet P.M.S. – som naturligvis står for «*Personal Missile System*.»

*Bombshell* fremstår på mange vis som et symbol på et nostalgisk forhold mange eldre spillere og utviklere nok har til nittitallets spill – med alle disses egenskaper. Samtidig er det tydelig at Utgiver 3D Realms og utvikler Interceptor entertainment har tatt til seg mye av kritikken de møtte da spillet først ble presentert, og i så måte forholder seg i langt større grad til det brede og varierte publikum spill har i dag. Den balansegang de forsøker å gå

mellom rølpete humor og mer moderne kjønnsfremstillinger er et langt steg i riktig retning fra den åpenbare sexismen og objektivisering som *Duke Nukem*-serien har representert i mer enn to tiår. Samtidig er det også talende at kritikken spillet først ble møtt med var nødvendig – dette er tydelig ikke et spill som i utgangspunktet var myntet på et bredt og variert spillpublikum da det først ble påtenkt.

### Fallout 3

*Fallout 3* (Bethesda Softworks 2008) var da det ble lansert en sjangermessig nyvinning – et førstepersons sanntidsrollespill i en postapokalyptisk verden. Spillet kombinerer forgjengernes postapokalyptiske rollespillverden, hvor spillerens valg og handlinger har svært stor effekt på spillets gang og utfall, og utvikler Bethesdas spesialitet: førstepersons rollespill (videreført fra *The Elder Scrolls*-serien). Denne analysen er basert på PC-versjonen av *Game of the Year*-utgaven av spillet, som inkluderer alle fem utvidelsespakker.

Tross formmessige nyvinninger er spillets grunnleggende rammeverk et relativt tradisjonelt sanntidsrollespill, hvor spilleren styrer en avatar i en ganske åpen verden, utfører ulike oppdrag etter egne lyster og prioriteringer, og må foreta en rekke valg som former avatarens karakter, egenskaper, og rolle i spilluniverset. Spilleren gis stor frihet til å forme avatarens utseende, hudfarge, kjønn og navn, og i spillets åpningssekvens spilles det gjennom en rekke karakterdefinerende øyeblikk i avatarens barndom hvor spilleren får anledning til å bestemme mye av det moralske og karaktermessige grunnlaget for sin avatar. I tillegg defineres mange egenskaper gjennom et poengsystem som påvirker avatarens egenskaper og resultatene av ulike handlinger – fra overtalelsesevne til hvor mye man kan bære eller hvor mye skade man kan ta uten å dø. Spillerens handlinger bedømmes også moralsk, i et system hvor man etter spesifikke handlinger tildeles positive eller negative karma-poeng, som forskyver ens status på en skala mellom god og ond. Hvor man er plassert på denne bestemmer blant annet hva slags rykte man har rundt om i spillverdenen, en del dialogvalg og enkelte oppdrag som kun gjøres tilgjengelige for enten onde eller gode karakterer, og hvordan representanter for ulike faksjoner forholder seg til en.

Spillet er satt i ruinene av Washington D.C. og omegn i år 2277, 200 år etter at en global atomkrig kalt «The Great War» utslettet sivilisasjonen slik vi kjenner den. Området er nå kjent som «The Capital Wasteland.» Settingen er på samme tid postapokalyptisk og

retrofuturistisk, da verden før krigen og de teknologier og kulturelle elementer som har overlevd siden den gang virker basert på amerikansk 50- og 60-talls futurisme.

Spillerkarakteren vokser opp i et underjordisk bombesikkert hvelv kalt Vault 101. Hvelvet er ved spilllets begynnelse tilsynelatende et flott sted å være – de har nok ressurser, er beskyttet fra radioaktiviteten utenfor, og alle har sin rolle å fylle. Inntrykket av fred og trygghet rakner dog svært fort når spillerkarakterens far forlater hvelvet, og tilsynsmannen (The Overseer) som styrer hvelvet svarer med hard hånd. Dette tvinger spillerkarakteren til å rømme – dels for å finne sin far, men også for å ikke bli drept av tilsynsmannens vakter.

Det viser seg raskt at nesten alt man lærer gjennom oppveksten i Vault 101 er løgn – mens man blir opplært til at hvelvet har vært forseglet siden krigen og ingenting annet enn forferdelig muterte skapninger kan overleve på utsiden, viser det seg at man selv er født på utsiden, og kun kom dit etter at ens egen mor døde i barsel. Mennesker lever i større og mindre bosetninger på overflaten, og to store organisasjoner kjemper om makten i området: den kvasireligiøse militære organisasjonen The Brotherhood of Steel (brorskapet), og The Enclave, som påberoper seg å være etterfølgere av USAs rettmessige regjering, i ubrutt linje siden før krigen. I tillegg til dette er området fullt av banditter, leiesoldater, slavehandlere, og også de fryktede supermutantene – voldsomt aggressive kjempemennesker som tilsynelatende lever kun for å sloss, og er immune mot radioaktiv påvirkning. Til sist har man «ghouls» eller skrømt – mennesker som har blitt utsatt for ekstreme mengder radioaktivitet. Mange av disse har blitt forvandlet til en slags zombier, mens andre er igjen mer eller mindre vanlige mennesker, men svært gjenkjennelige gjennom fysiske skader som manglende hår og flassende, avskallende hud.

Spilletts plot etter at man forlater hvelvet går fra en søken etter spillerkarakterens far, til å hjelpe ham å fullføre et prosjekt som kan produsere rent og radioaktivitetsfritt vann nok til alle som lever i området. Samtidig må spilleren forholde seg til potensielle allianser og fiendskap med ulike faksjoner som lever i området, som alle har sine ønsker og mål i forhold til spilllets plot. Om man allierer seg med Enklaven vil de forgifte vannet med et stoff som angriper alle former for mutasjoner – supermutanter, ghouls, og flere med disse. Allierer man seg med brorskapet vil de ha hjelp til å bekjempe enklaven og føre krig mot supermutantene.



Tross at spillets plot i stor grad er underlagt spillerens valg og ønsker, i tillegg til at det i utgangspunktet er frivillig å utføre hovedoppdragene som driver plotet videre, ser jeg på *Fallout 3* som et narrativpreget rollespill. Dette er grunnet spillets sterke historie og dets fokus på spillerens rolle i denne, og at det innenfor spillets rammeverk kun er plotprogresjon som fungerer som en overhengende motivasjonsfaktor. Det er mulig å tilbringe mye tid i spillet ved å utføre sideoppdrag, utforske verdenen og gjøre forskjellige aktiviteter for å skaffe nytt utstyr eller samle erfaringspoeng for karakteren – å vandre rundt i ødelandet er så sentralt for spillet at spillerkarakteren får kallenavnet *The Lone Wanderer*. Tross dette er hovedplottet flettet inn i spillverdenens konstruksjon i så stor grad at man ikke kommer unna det. Et godt eksempel på dette er spillets forskjellige faksjoner: å alliere seg med brorskapet eller enklaven gjør at man automatisk får tildelt oppdrag som driver hovedplotet videre, og slike allianser er utilgjengelige for spilleren frem til plotprogresjonen tillater det. Det som gjør spillet spesielt i narrativ forstand er spillerens store påvirkning på historiens gang – i praksis kan spilleren bestemme hvilke faksjoner som vinner og taper spillets ulike større konflikter.

Ettersom spilleren selv kan tilpasse sin avatar skapes et stort potensiale for identifikasjon med denne. Karaktersystemet har likevel begrensninger, ikke minst at man må forholde seg til en tradisjonell binær kjønnsinndeling, som igjen begrenser tilgang til enkelte egenskaper og ferdigheter. For eksempel har hvert kjønn en valgbar ferdighet som gir mer skade mot motstandere av det andre kjønn (kalt henholdsvis *black widow* og *lady killer* for kvinnelige og mannlige avatarer). I tillegg til dette tilpasses spillets klær og forskjellige rustninger etter avatarens oppgitte kjønn. Om en kvinnelig avatar plukker opp en dress fra en mannlige sekundærkarakter forvandles denne automatisk til en kjole om hun tar den på – og omvendt.

Slike tilpasninger er langt fra uvanlige i rollespill, og dette har blitt problematisert av andre forskere (se blant annet rapporten «*Bug or Feature?*» *Seksuell trakassering i Online dataspill* (Ask & Svendsen, 2014)). I en rekke spill har man sett et fenomen som gjerne omtales som *chainmail bikini* eller *same item, same stats*: at mens mannlige krigere er dekket fra topp til tå i sterk og beskyttende rustning, er disses kvinnelige motparter påfallende avkledd, hvor deres utstyr – som gjerne er nøyaktig det samme – kun dekker strategiske steder som bryst og skritt, mens mest mulig av kroppen ellers er naken. Dette trekker opp et svært tydelig

skille mellom mannlige og kvinnelige karakterer, hvor de mannlige er der for å være maktfantasier, mens de kvinnelige er lyst- og nytelsesobjekter for en tenkt heterofil mannlig spiller. Fallout 3 unngår i stor grad dette. Tross forskjellene jeg nevner over er dette omtrent så langt som disse går. Et tydelig eksempel på dette er bandittene: de er kledd i hjemmelagede rustninger, satt sammen av den typen materialer man finner i et postapokalyptisk ødeland – metallbiter, deler av gamle bildekk, lær og stoff, deler av gammelt sportsutstyr. De ser ut til å være satt sammen vel så for å se tøffe og skremmende ut som for å virke beskyttende, og dekker gjerne kun deler av kroppen. Dette gjelder i like stor grad for banditter av begge kjønn – i noen tilfeller er de kvinnelige versjonene faktisk mer tildekket, ettersom de dekker en større del av brystet enn de mannlige.

I tråd med at verdenen er bygget på en mer eller mindre parodierte fremstilling av amerikansk retrofuturisme bærer dette med seg en rekke kulturelle normer knyttet til kjønn og kjønnsroller, og spillet parodierer og harselerer med dette i flere situasjoner. Den lille bosetningen Andale illustrerer dette godt. Her bor tre familier som alle overlevde krigen, og som har bodd der siden. I dialog med spilleren fremstiller de seg selv som perfekte kjernefamilier, og sier at Andale har blitt kåret til Virginias beste by en rekke ganger i senere år – en type kåring som jo virker noe malplassert i et postapokalyptisk ødeland. Det viser seg raskt at familiene i praksis er én stor familie – de har giftet seg utelukkende med hverandre i to hundre år – og at de overlever utelukkende gjennom drap og kannibalisme. Barna i bosetningen forteller at når de blir voksne, så skal de gifte seg med hverandre. Det som på overflaten fremstilles som siste rest av perfekt amerikansk forstads- og familieidyll viser seg dermed å være et av de mest gruvekkende stedene i spillverdenen. Her spilles det tydelig på kulturelle konnotasjoner og spillerens forventninger, og mye av situasjonens absurditet og humor springer ut fra denne sammenstillingen. Det fremstår dermed som en ganske direkte kommentar fra spillskaperne – denne måten å leve på er akkurat like korrumpert og skadelig som spillets andre kulter og gærninger, og de involverte er akkurat like hjernevaskede og onde – en kommentar som lett kan tolkes til å også gjelde strengt konservative familiestrukturer i den virkelige verden.

Isenesettelse av slike motsetninger, hvor spillets realitet kolliderer med spillerens forventninger, preger spillverdenen i stor grad og hjelper spillet å ta opp en rekke tematikker. Skrømt utsettes for diskriminering, hets og utestengelse på en måte som er

påfallende lik tidligere amerikansk rasesegregering. Enklaven, som fremstiller seg selv som demokratiforkjempende og frihetselskende etterkommere av den amerikanske republikken, vil i praksis utføre etnisk rensning av landet, for å gjøre det fritt for mutanter og «undermennesker,» og deres «demokratisk valgte president» viser seg å være et dataprogram modellert etter historiske presidenter.

I et oppdrag får spilleren valget mellom å hjelpe en gruppe slavehandlere eller en gruppe rømte slaver – slavehandlerne vil ha slavene fanget eller drept, mens slavene vil erobre Lincoln-monumentet i Washington som slavehandlerne har okkupert. Her er det treffende at begge grupper er ledet av afroamerikanske menn – slavehandlerens øverste leder, Eulogy Jones, er også mørkhudet. Spillet underliggende system skiller mennesker i fire distinkte etniske grupper – afrikansk, asiatisk, kaukasisk og latinamerikansk – men disse har ikke varierende egenskaper eller andre trekk knyttet til sin etnisitet annet enn hudfarge. De ulike gruppene virker jevnt representert gjennom spillet, og en rekke viktige sekundærkarakterer er ikke-hvite.

*Fallout 3* har også enkelte ikke-heterofile karakterer. To kvinnelige skrømt, Greta og Carol, bor og driver et hotell sammen i skrømtbyen Underworld, og våpenhandlerne Flak og Shrapnel i Rivet City er «partnere» - et begrep som endrer betydning om spilleren bryter seg inn i hjemmet deres og ser at de kun har én seng. I Tenpenny-tårnet drives klesbutikken New Urban Apparel av Anthony Ling. Han er ikke åpent homofil, men er tårnets eneste mannlige innbygger som ikke ligger med prostituerte(!), og kan sees mens han flørter med byggets vakter. De andre innbyggerne sladrer om dette seg imellom, og en av dem sier blant annet at han burde «find a nice girl to settle down with.» Ling fremstår som en klisjéfremstilling av en homofil mann - han snakker nesten utelukkende om klær og mote, kritiserer spilleren for å se fæl ut, og bruker ordet «fabulous» i nesten hver setning.

I tråd med observasjonene over om et bevisst forhold til kjønn har også spillet en relativt jevn kjønnsfordeling blant viktige sekundærkarakterer. Mesteparten av det vitenskapelige teamet bak vannrenseprosjektet til spillerkarakterens far er kvinner, den høyest rangerte soldaten blant brorskapet er en kvinne, og flere bosetninger har kvinnelige ledere. Mange av disse karakterene innehar også egenskaper og personlighetstrekk som typisk tillegges menn: de er sterke, smarte og handlekraftige. Flere av disse er også essensielle for

gjennomføringen av visse oppdrag, og fremstår dermed som noen av spillets viktigste karakterer.

Samtidig er dette et univers som helt klart har sine problematiske sider. Et slikt aspekt er hvordan prostitusjon fremstilles. Den første bosetningen man kommer til, ikke langt fra hvelvet, har et vertshus drevet Colin Moriarty, en kynisk og ondskapsfull mann som også er hallik for en kvinnelig prostituert – som spilleren kan velge å betale for «selskap» fra. I et forfallent hus like utenfor hvelvet kan man møte en tidligere prostituert, Silver, som er på rømmen fra Moriarty. Det legges ikke skjul på at disse kvinnene utnyttes – begge endte opp som prostituerte grunnet gjeld til Moriarty – men dette problematiseres ikke videre. Silver er også den nærmeste karakteren til hvelvet – og dermed ikke usannsynlig den første personen spilleren møter på utsiden. Flere andre kvinner i spillet holdes i forskjellige former for seksuelt slaveri: Eulogy Jones har to hjernevaskede sexslaver, og en rekke kvinnelige slaver i jernverksbosetningen The Pitt snakker fritt om hvordan de må være «gode kjæledyr» for Lord Ashur, som bestemmer der. Som nevnt over har alle menn unntatt én i den velstående bosetningen Tenpenny Tower et forhold til tårnets ene prostituerte. I et enslig hus i ruinene av Washington D.C bor en mann med navn Dukov med to kvinner som bytter seksuelle tjenester mot hans beskyttelse. Det er påfallende at det ikke finnes mannlige prostituerte her, samtidig som det fremstår som usammenhengende i et spill med et innebygget karma-system at kjøp av seksuelle tjenester fra kvinner tvunget til prostitusjon ikke medfører negativ karma. Her er det viktig å påpeke at negative karmapoeng ikke er en straff – det gir ingen direkte negative konsekvenser, og man kan velge å spille spillet som en «ond» karakter uten problem. Dermed er det spesielt oppsiktsvekkende at seksuell utnyttelse av kvinner under tvang ikke tillegges negativ karma – noe tyveri eller uprovosert vold mot sekundærkarakterer gjør i alle tilfeller.

Som nevnt innledningsvis er det vanskelig å analysere et spill som dette gjennom en klassisk lineær forståelse av narrativ. Derimot byr spillet på en rikholdig og sammensatt verden, hvor en rekke karakterer og levesett presenteres, og spilleren gis anledning til å forholde seg til disse med en stor grad av frihet. Men hvordan fremstår denne verdenen om man forsøker å se mer helhetlig på den?

Ovenfor har jeg allerede påpekt noen tendenser – relativt jevn kjønnsrepresentasjon i et bredt spekter av roller, og en verdensbygging som setter på spissen idealiserte konsepter

som kjernefamilien. Fullt så enkelt er det likevel ikke. Tross tilsynelatende god kjønnsrepresentasjon er det påfallende at alle spillets mest fremtredende og høytstående kvinnelige karakterer på ett eller annet vis er underlagt en mannlig leder. Et annet trekk ved dette er at de to viktigste – forskeren Dr. Li og brorskapssoldaten Sarah Lyons – begge først introduseres som ledere, men i løpet av historien viser seg å være underlagt andre. De eneste kvinnelige lederne som faktisk er øverst på sin rangstige er de som leder mindre bosetninger eller annet av mindre betydning. Tross spillets gode representasjon er samfunnet som fremstilles dermed mannsdominert på en rekke måter, og det at spillets to viktigste kvinnelige karakterer «jekkes ned» på denne måten kan vanskelig ses på som annet enn at de blir satt på plass.

Kvinnelig seksualitet er også et tema spillet forholder seg tvetydig til. På den ene siden har man en fremstilling av prostitusjon som på visse måter bryter med spillets interne logikk, som vist over. Denne fremstillingen resulterer i en verden hvor kvinners seksualitet ikke bare i stor grad er underlagt menns ønsker og kapasitet til vold, men ender opp med å gjenskape en veletablert trope fra populærkulturen, hvor sex eller prostitusjon legges til for å gjøre fiksjonen mer «gritty.» Samtidig går spillet i motsatt retning andre ganger – et sideoppdrag går ut på å hjelpe en forelsket ung kvinne med å få hennes utkårede til sengs (han går i lære for å bli prest, og lever i sølibat), og i Tenpenny Tower kan man overhøre samtaler mellom tårnets kvinnelige innbyggere hvor en av dem klager over at hun får for lite «oppmerksomhet» av mannen sin, og at «some men are just clueless to a woman's needs.» Tross at han ikke ligger med henne fordi han er langt mer interessert i bosetningens prostituerte reflekterer dette et relativt progressivt syn på kvinnelig seksualitet.

Som jeg har forsøkt å vise gjennom eksemplene over er Fallout 3 et spill som domineres av mangfold og valgfrihet. Verdenen som fremstilles er svært kompleks, men på alle måter hard, farlig og ubønhørlig – fare og død, kidnapping og slaveri er tilnærmet dagligdags, og menneskene som lever der gjør sitt beste for å overleve. Samtidig gir den uttrykk for en viss balanse eller rettferdighet – uten spillerens inngripen har verken onde eller gode krefter noe overtak. Samtidig brytes denne logikken en rekke steder. Spillets store grad av frihet understreker de steder hvor den er begrenset, som det enkle eksemplet at en mannlig karakter kan aldri ikles en kjole, eller en kvinnelig karakter en dress. At spillets fremstillinger

av sexslaveri og prostitusjon utelukkende fremstiller kvinner som den utnyttede part bryter også med ideen av en «hard, men rettferdig» verden som spillet synes å ville skape.

### Diablo III

Diablo III (Blizzard Entertainment, 2012) var for fans av serien en svært etterlengtet oppfølger da det var 12 år siden lanseringen av forgjengeren, *Diablo II* (Blizzard North og Sierra Entertainment, 2000). *Diablo II* bygget seg raskt opp en klassikerstatus, og står blant annet rangert som historiens sjette beste rollespill på IGN.coms oversikt (Ign.com, 2016 b). *Diablo III* ble lansert for både PC og spillkonsoller, og har siden lansering fått én utvidelsespakke. Denne analysen er basert på PC-versjonen av grunnspillet, uten utvidelser, supplert med informasjon fra spillets offisielle Game Guide (Blizzard Entertainment, 2016) og uoffisielle Wiki-side (Diablo Wiki, 2016).

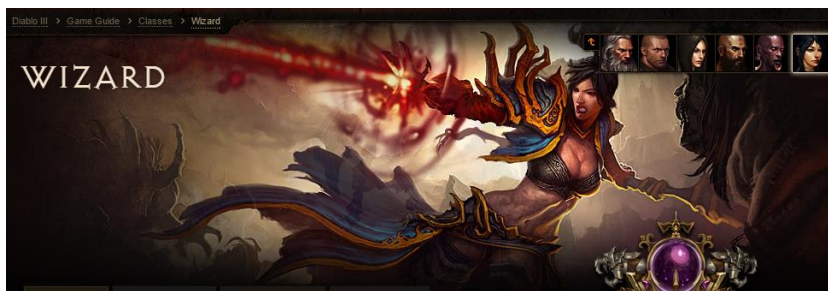
I likhet med tidligere spill i serien er *Diablo III* relativt enkelt sammensatt sammenlignet med andre spill i sjangeren. Her finnes ingen dialog-tre, ingen plottdefinerende valg for spilleren å ta, ingen skjebnesvangre valg – alt handler om å dra ut på oppdrag for å bekjempe demoner som inntar verden, samle best mulig utstyr for å beseire dem, og å drepe alle fiender man ser. Serien omtales gjerne som «hack'n'slash»-rollespill, og har et gameplay langt mer fokusert på kamp enn mange andre rollespill. Plottet er også svært lineært – ett oppdrag følger et annet, og spilleren har ingen sideoppdrag eller valgmuligheter i hvordan disse skal ende opp. Spilleren står fritt til å utforske spillets områder, men må gå videre i historien for å låse opp nye områder og få tilgang til bedre utstyr for å bekjempe sterkere fiender.

Spillet er satt i en verden som låner tungt fra fantasysjangeren generelt, men også forskjellige mytologier fra verden over. Her finnes heksedoktorer med krympede hoder og voodoo-dukker, ørkenkrigere i lange kjortler, magi- og kampsportutøvende munkere, demoner i slangeform og alskens andre skapninger, og engler og djevler i konstant krig. De ulike samfunnene man besøker er alle på et tilnærmet middelaldernivå, uten noen form for avansert teknologi, men til gjengjeld stor grad av magi av ulike slag.

Spillerens muligheter til karaktertilpasning ved spillets begynnelse er svært begrenset. I *Diablo II* hadde man kun «klasser» å velge mellom, som barbar eller amasone, og klassene var låst til et kjønn og et spesifikt utseende. I *Diablo III* har man litt mer valgfrihet – alle

klasser kan her spilles som både mannlig og kvinnelig. Her har utviklerne med andre ord tatt et bevisst steg i retning inkludering og spillerfrihet – i motsatt retning av de karikerte og klisjémessige kjønnete karakterene i forgjengeren. Klassene har også fått noe mer kjønnsnøytrale titler enn tidligere – heller enn forgjengerens amasone og trollkvinne (sorceress) er klassene omtalt med mer nøytrale navn som demonjeger eller korsfarer. Her er det dog påfallende at spillet ikke lenger har klasser med feminint ladde navn, mens maskuline ord som munk fremdeles brukes.

Her kan en allerede ane tegn til at spillets karakterer på mange vis likevel er kjønnnet til å begynne med. I spillets offisielle «Game Guide» (Blizzard Entertainment, 2016) fremstilles karakterene og deres bakgrunnshistorie med forhåndsdefinert kjønn, og her er det igjen de to minst typisk maskuline klassene – demonjegeren og trollmannen<sup>8</sup> – som representeres av kvinner<sup>9</sup>. Fremstillingen av karakterene er også langt fra nøytral. Dette slår ut begge veier –



de mannlige karakterene er i stor grad hypermaskuline muskelbunter. At man også kan spille en kvinnelig barbar eller korsfarer motvirker dette inntrykket til en viss grad, men fremstillingen av de andre klassene undergraver dette igjen.

Figur 5: Faksimile: Illustrasjonsbannere fra Diablo III's Game Guide (Blizzard Entertainment, 2016). ©Blizzard Entertainment

<sup>8</sup> Det virker kanskje noe selvmotsigende å si at en klasse kalt *trollmann* ikke er maskulint kodet, men sett opp mot spillets andre klasser er trollmann-klassen fysisk mindre, svakere, mangler evner i nærkamp, og fremstilles blant annet som mer mystiske og elegante enn de andre klassene. Bruken av ordet «wizard» for å betegne denne klassen virker i så måte som et valg gjort utelukkende for å ikke kategorisere en mulig mannlig karakter som «sorceress», som betegnet en svært lik klasse i forrige spill.

<sup>9</sup> Dette kunne svært enkelt vært unngått ved å for eksempel la ikonene og bildene som illustrerer klassene veksle mellom begge tilgjengelige kjønn. Det at dette ikke er gjort understreker min tolkning av karakterens kjønn som i alle fall delvis forhåndsbestemt.

Én klasse skiller seg spesielt ut på dette feltet: demonjegeren. Mannlige demonjegere er tynne og hengslete menn, med et tilbakeleent men utpreget maskulint kroppsspråk. De vises kledd i heldekkende rustning og hette. Kvinnelige demonjegere ser svært forskjellige ut: De bruker sko eller støvler med svært høye hæler, og rustningene deres er gjerne svært avslørende, med dype utringninger og mye utildekket hud – tilnærmet en pin-up-figur. De har fremdeles hette og halvskjulte ansikter, men fremstillingen refererer sterkt til klisjémessig feminin mystikk og sensualitet. Slike kjønnsforskjeller er også synlig i andre karakterklasser, om i mindre grad, men også i spillenes forskjellige sekundærkarakterer, hvor en svært stor andel av kvinnene bruker svært avslørende og tilsynelatende upraktiske klær – noe ingen menn gjør.

*Diablo III* er et spill med relativt få karakterer med noen reell rolle i plottet. Ut over spillerkarakteren har man den gamle vismannen Deckard Cain (en gjenganger fra de tidligere spillene i serien), niesen hans Leah, trollkvinnen Adria (som også er Leahs mor), engelen Tyrael, den onde heksen Maghda, og djevlene Belial, Azmodan og Diablo – de fire siste utgjør spillets primære antagonister. I tillegg til disse møter man underveis en rekke støttekarakterer og handelsfolk som hjelper spilleren videre på reisen, og spilleren kan rekruttere tre hjelpere som på hver sin måte kan gi støtte i kamp, men disses rolle i spillet er valgfri og uviktig for plottet.

Fra beskrivelsene over og karakterene kan man se en ting tydelig: dette er et spill som i stor grad baserer seg på og spiller på klisjéer og arketyper. Deckard Cain er et tydelig eksempel på dette, både i utseende og fremtoning. Han er en vismann opplært etter tradisjonene til en nå utdødd sekt av trollmenn, er svært gammel, krokrygget og skjelven i stemmen, men med utømmelige kunnskaper om engler, demoner og kampen mellom dem. Utseendemessig ser han akkurat ut som spilleren nok forventer av en mystisk vismann i et slikt univers – gammel, tynn, kledd i en lang grå kjortel, og med et langt, hvitt skjegg. Trollkvinnen Adria er på mange måter hans motsetning – der hvor han er forsiktig og kunnskapssøkende er hun aggressiv og uvøren, og der hvor han både i væremåte og utseende er asketisk og tilbakeholden er hun ekstravagant. Igjen kommer det visuelle aspektet tilbake i fremstillingen av kvinnelige karakterer – Adrias bekledning er svært avslørende.

Det er også påfallende i hvor stor grad karakterene gjennom spillets utvikling faller inn i kjønnede klisjéer. Engelen Tyrael ofrer sin egen udødelighet for å redde menneskeheten,



samtidig som han fremstår som både sterk, vis og rettferdig – en typisk mannlig ridder, inkludert skinnende rustning. Adria på sin side viser seg å være ekstremt kald, kynisk og ondskapsfull – i spillets avsluttende kapittel viser det seg at hun har ført alle bak lyset, og har tjent Diablo siden før Leah ble født. Det viser seg at Leahs far var en mann besatt av Diablo, og at Adria bar Leah frem kun med det formål at hun senere skulle ofres så Diablo kunne få fysisk form. Denne vendingen i plottet virker dobbelt sett fra kjønnsperspektiv: på den ene siden viser det seg at spillets mektigste kvinnelige karakter ikke bare var upålitelig, men hele tiden hadde ført alle bak lyset, og på den andre siden fratras Leah, som fra spillets begynnelse var svært handlekraftig og egenrådig, sin agens, frihet og selvbestemmelsesrett gjennom at hele hennes eksistens har vært styrt av andre krefter – inkludert hennes død. Diablo tar over Leahs kropp, og bruker denne som sitt verktøy for å angripe englenes bolig i himmelen.

Det at en mannlig djevel tar eierskap over kroppen til en av de mest sentrale kvinnelige karakterene kan vanskelig tolkes i annen retning enn som et rent symbol på hans makt til å gjøre dette. Riktignok er slik besettelse et plotttrekk som også har vært brukt i tidligere spill i serien, da med mannlige vertskropper for djevlene, men i en verden såpass mannsdominert som denne er det like fullt et sterkt symbol på mannlig dominans. Ikke minst understrekes denne symbolikken av det at Leah i praksis ble født for dette formålet – i motsetning til tidligere mål for djevelbesettelse som har vært menn i maktposisjoner, som konger og prinser.

Det er liten tvil om at dette er en mannsdominert verden. Alle engler man møter er menn, et stort overtall av alle lederskikkelser er menn (fra borgermestere til keisere til militære offiserer), og av de syv «Prime Evils» som rår i helvete er alle unntatt én identifisert som mannlige (og av disse er det kun tre mannlige som opptrer i *Diablo III*). I byen Caldeum, som er i ferd med å bli overtatt av onde krefter, er de eneste av befolkningen spilleren kan snakke med enten overklassekvinner (som har blitt kastet ut av hoffet, og derfor klager sin nød over å måtte menges med vanlige borgere) eller mannlige militære og handelsfolk. Dette gir et tydelig bilde av *Diablo III*s verden som en hvor menn er de som gjør og bestemmer over ting, og med noen få unntak er kvinnene der for å være til menns forlystelse.

Sett i denne konteksten kan man da argumentere for at muligheten for å spille kvinnelige karakterer i alle klasser er positivt. Det at det ikke er forskjeller mellom evner, styrker,

svakheter eller andre egenskaper hos primærkarakterene avhengig av kjønn underbygger også dette. Dette er dog standard rollespillkonvensjoner, og det at spillet i motsetning til sine forgjengere fritt lar spilleren velge kjønn på sin ønskede karakter må i vel så stor grad ses i lys av de forventninger et moderne rollespillpublikum har til et spill. Samtidig er det påfallende hvordan kvinner i spillverdenen, både primær- og sekundærkarakterer, i svært ulike roller, seksualiseres og ikles svært upraktiske og avslørende klær.

Et element av karakertilpasning spillet har som få andre rollespill har er muligheter for å endre utseendet til de klær og det utstyr som spillerkarakteren bruker. Ikke bare kan en «Mystic» (en kvinnelig magiker, tydelig modellert etter klisjeen sigøyner-trollkvinne) i hver leir endre utseendet på alle klær primærkarakteren bruker, men spilleren kan også kjøpe farger å innsette dem med. Et av disse fargestoffene er en «usynlighetsfarge,» hvis eneste funksjon er å gjøre klesplaggene usynlige. På denne måten kan spilleren ha en karakter som etter spillets regler og alle gameplay-relaterte mål er ikledt full rustning, men som like fullt ser ut til å løpe rundt i kun undertøy. At denne funksjonen er lagt til samtidig som muligheten til å velge kjønn på sin karakter (i tillegg til en zoom-funksjon, som lar en flytte kamera tettere på enn det normale distanserte fugleperspektivet) er vanskelig å tolke i noen annen retning enn som såkalt «fan service» til tenkte mannlige, heterofile spillere. Riktignok kan det samme gjøres med mannlige karakterer, Spesielt i lys av spillets systematiske avkledning og seksualisering av kvinner og mannsdominerte verden blir en slik tolkning vanskelig å unngå.

Som nevnt innledningsvis i denne analysen er *Diablo III* et spill som i stor grad bygger sin verden på godt etablerte klisjeer og stereotypier. Det fokuserer mer på action, gameplay og «loot drops» (nytt og bedre utstyr man finner underveis) enn historie og dype karakterfremstillinger – noe som kan gi inntrykk av en lettbeint, useriøs og humoristisk fremstilling. Plottet og de karakterer som finnes strider dog mot dette, og verdenen det finner sted i er sirlig konstruert og utformet for å skape stemninger og gi spilleren spesifikke inntrykk, med alt fra musikk til fiender designet for å passe inn i sine områder. Med dette som bakgrunn er det vanskelig å se hvordan demonjegere i høye hæler og med enorme utringninger passer inn i spillverdenen.

## Dragon Age: Inquisition, eller en lærebok i inkluderende spilldesign

Som tittelen over alluderer til, og som ble nevnt i kapittelet om oppgavens utvalg, vil denne delen av teksten arte seg noe annerledes enn de tidligere analysene. Dette er grunnet både spillets form og innhold, men også det fokus på inkluderende spilldesign og mangfoldig karakterdesign som tydelig gjennomsyrrer spillet, i tillegg til utvikler BioWares rykte for vektlegging av nettopp dette. De tidligere spillene i Dragon Age-serien, samt den voldsomt kritikerroste *Mass Effect*-serien fra samme utvikler står som eksempler på dette.

*Dragon Age: Inquisition* (BioWare og Electronic Arts, 2014) er et rollespill i relativt tradisjonell form. Det er satt i en middelalderfantasyverden, et kontinent kalt Thedas, hvor ulike faksjoner kjemper om makt og innflytelse innen en rekke kongeriker. Verdenen er befolket av en rekke folkeslag: mennesker, alver, dverger, og qunari – en slags kjemper. Orlais, et av flere land på kontinentet hvor spillet finner sted, er herjet av en borgerkrig, og hele kontinentet herjes av en krig mellom opprører-magikere og den militaristiske tempelridderordenen, hvis største formål er å bekjempe magi i alle former. The Chantry, den største religiøse organisasjonen i denne verdenen – og som i teorien styrer tempelridderne – forsøker å skape fred, men med lite hell. Et møte arrangert av The Chantry ender i en massiv eksplosjon som ikke bare dreper alle involverte, men åpner en rift mellom den virkelige verden og den magiske verden, noe som lar demoner og andre skapninger slippe ut. Ut av denne riften, som eneste overlevende, kommer spillerkarakteren. Først tror mange hun forårsaket det hele, men etter hvert sprer det seg en tro på at hun ble reddet av Andraste, profeten hvis lære grunnla the Chantry. I løpet av spillet må spilleren tre frem som en leder for den sakte men sikkert voksende Inkvisisjonen – en arm av the Chantry som med militær makt og politisk spill forsøker å skape fred.

Første tegn på *Dragon Ages* representasjonsmessige særegenheter som spilleren møter ligger i karakterutformingen. I likhet med mange andre rollespill kan spilleren her tilpasse sin karakters utseende og egenskaper på en rekke måter – men noen viktige tillegg vitner om en bevissthet rundt bred og inkluderende representasjon som ikke sees ofte. Spilleren gis valget mellom å spille en enten mannlig eller kvinnelig karakter innen et av de fire folkeslagene, samt hvilken type kriger karakteren skal være. Etter dette får hun tilpasse utseendet på sin karakter gjennom et system som tillater svært detaljert kontroll over ansiktsform og –trekk, hudfarge, hårfarge, frisyre, tatoveringer, arr og andre kjennemerker. Det som gjør dette

systemet særegent fra et kjønnsperspektiv er to små detaljer: muligheten til å lage en kvinnelig karakter med adamseple og skjegg. Sett for seg selv kan dette kanskje fremstå som uviktig, men i realiteten gir disse detaljene spilleren mulighet til å gi sin karakter en kjønnsidentitet som ikke stemmer overens med den tradisjonelle binære kjønnsinndelingen – kanskje det første AAA-spill som åpner for mer eller mindre eksplisitt transkjønnede spillerkarakterer.

Dette er heller ikke tilfeldig, da spilleren senere i spillet vil møte på karakteren Cremissius Aclassi, eller Krem, som han kalles. Krem er offiser i et leiesoldatkompani ledet av en qunari, og presenteres i første omgang kun i kraft av dette. Gjennom videre spill og dialog får spilleren dog vite langt mer: krem er en transmann, oppfostret som jente, og har lidd og blitt forfulgt gjennom hele livet av denne grunn – han har mistet kontakten med familien, og blitt jaget og forsøkt drept av militæret han tjente i flere år. Gjennom å møte en aksepterende og støttende venn i Iron Bull, qunari-lederen, som aktivt godtar kjønnsidentiteten hans, har Krem klart å ikke bare overleve, men trives og bli komfortabel med sin egen plass i verden. Krem fremstår som en svært fullendt og nyansert karakter, med en tøff historie, men som har kommet seg videre og blitt sterkere av det: han vitser for eksempel med Iron Bull om å hjelpe til med å binde opp hans «pillowy man-bosoms.»

Dette er på mange måter representativt for BioWares tilnærming til kjønn: den er inkluderende og åpen, aldri fordømmende eller fordomsfull, men nyansert og mangfoldig på alle måter. Dette sees også i spillets fremstilling av seksualitet. Ikke bare har spilleren mulighet til å velge sin seksuelle orientering og å tilnærme seg potensielle partnere av alle kjønn, men spillet bryter konsekvent med tradisjonelle fremstillinger av heterofili som normen. Ikke bare eksisterer en rekke homofile og bifile karakterer i ulike roller og posisjoner, men Iron Bull, den tilsynelatende svært maskuline qunari-leiesoldaten, identifiseres som panseksuell. Spillet fremviser dermed at det er utviklet med en bevissthet rundt de mange ulike kjønnsidentiteter og seksuelle orienteringer som eksisterer.

Sammenlignet med de data som ble presentert innledningsvis i denne oppgaven er det tydelig at *Dragon Age: Inquisition* skiller seg stort fra normen innen dataspill når det gjelder representasjon av ulike kjønn og seksualiteter. Dette er likevel bare halve bildet. Måten dette presenteres på, og måten temaene tas opp i spillet – gjennom dialog, gjennom fiksjonen, gjennom karakterutvikling, og gjennom at spillerens frihet til å definere sin egen

karakter flettes inn i det – viser en tydelig bevissthet rundt disse tematikkene fra utviklernes side. Enkle ting som det å inkludere kjønnsidentiteter og seksualiteter utenfor tradisjonell binær kjønnsinndeling eller de vanligste tre legningene åpner opp for spilleridentifikasjon på et nivå som – som vist i kapittelet om oppgavens bakgrunn – spillere med ulike bakgrunner etterspør<sup>10</sup>. At spillet samtidig unngår klisjéer og flåsete fremstillinger åpner for at spillet kan være en trygg arena for de som søker seg til det som en måte å finne seg selv på, eller de som ønsker å eksperimentere med ulike identiteter.

Spillets popularitet demonstrerer også hvordan et spill som så markant som dette bryter med etablerte normer likevel kan oppnå stor aksept og popularitet innen spillkulturen – spillet nådde ikke opp til topp 10-salgstestene for 2014, men har til nå solgt mer enn 4,5 millioner eksemplarer (VGChartz.com, u.d.), og ble tildelt tittelen «Årets spill» av blant annet IGN (IGN.com, 2014), Hardcore Gamer (HardcoreGamer.com, 2015), Gamereactor (Gamereactor, 2014) og Polygon (Campbell, 2014).

Rollespill med store verdener befolket av ulike og varierte folkeslag, med de konflikter og kompleksiteter dette fører med seg, er velkjent stoff. Det *Dragon Age: Inquisition* gjør er å ta dette videre til sitt neste logiske steg, å identifisere de mer eller mindre usynlige normer, regler og sjangertrekk som ellers ville formet verdenen, og å aktivt bryte med disse. Fantasy og science fiction i ulike medieformer har lenge tatt opp vanskelige og tabubelagte tematikker som eksempelvis rasisme. Men i tråd med de vestlige samfunn verk i disse sjangrene er skapt innen, finnes en rekke undertrykkede og skjulte tematikker som sjeldent røres ved. Med den ekstreme maskuline kjønn (og tilhørende heterofili) som dataspillmediet nærmest siden sin begynnelse har hatt, er det umulig å ikke tolke BioWares arbeid i dette spillet som et svært bevisst valg om å ville utvikle spillmediet videre, og til å ikke bare imøtegå, men ligge i forkant av de identitetsmessige og representasjonelle utviklinger som verden beveger seg mot. Der hvor andre utviklere kanskje unngår å trå feil, eller som vist i *Bombshells* (2016) tilfelle retter seg etter kritikk fra publikum, viser BioWare hvordan spillmediet, og spesielt rollespillsjangeren, åpner for en representasjonell åpenhet og kompleksitet som tydelig samsvarer med det spillerne etterspør.

---

<sup>10</sup> Responsen da en av spillets forfattere avklarte uklar ordbruk rundt Iron Bulls legning understreker dette, med kommentarer som «It may be a minor clarification, but for someone who identifies as such myself, words can't express my gratitude» (@meesherbeans, 2014).



## Kapittel 5: Drøfting av funn

I denne oppgaven ville jeg forsøke å skape et innblikk i hvordan dagens AAA-spill reflekterer den varierte og sammensatte gruppe som spiller dem, gjennom analyse av narrativ, fiksjon og karakterer med et særlig fokus på kjønn og seksualitet. Gjennom analysene i forrige kapittel har jeg forsøkt å fremstille et så nyansert som mulig bilde av hvordan oppgavens analyseobjekter på ulike vis forholder seg til spørsmål disse spørsmålene.

Samtidig står analysene i stor grad alene, og jeg har i liten grad trukket paralleller mellom dem eller forsøkt å samle funnene i noen større oversikt. De er i første omgang presentert i denne formen for å gi leseren et best mulig innsikt i hvert enkelt spill, noe jeg anser som grunnleggende nødvendig for en slik oppgave. Ettersom dette nå er gjort vil jeg videre forsøke å trekke blikket noe ut, og analysere de sammenhenger, likheter, ulikheter og eventuelle tendenser som har kommet til syne. Denne drøftingen vil være inndelt etter de ulike tematikker som har formet analysene til å begynne med: Representasjon av kjønn og seksualitet, visuelle fremstillinger, kjønned handlingsrom, stereotyper, og til sist karakterer, fremstillinger og spillmekanikker som åpent bryter med mediets kjønnsnormer slik de er presentert i kapittel 2.

### Representasjon

I teorikapittelet viste jeg hvordan tidligere undersøkelser som *The Virtual Census* (Williams, Martins, Consalvo, & Ivory, 2009) rapporterte om grov underrepresentasjon av ikke-hvite, ikke-heterofile, ikke-mannlige karakterer innen dataspill. I hvor stor grad samsvarer dette med mine funn? Av et utvalg på ni spill på tvers av sjangre, hadde tre muligheter til å velge kjønn på primærkarakteren, mens kun to av de resterende hadde forutbestemte kvinnelige primærkarakterer – *Bombshell* og *Tomb Raider*. *The Last of Us* var et grensetilfelle, hvor Joel og Ellie begge er primærkarakterer, men fordelingen av spilletid mellom de to er svært skjev – spilleren styrer Joel i et overveldende flertall av spillets sekvenser. *GTA V* hadde tre mannlige primærkarakterer, og ingen kvinnelige. Som vist i analysen av *Diablo III* undergraves muligheten til å velge kjønn til en viss grad av tilhørende fremstillinger, som konsekvent knytter spesifikke kjønn til spesifikke klasser. Dette tegner et bilde hvor skjevheten mellom mannlige og kvinnelige spillbare karakterer fremdeles er svært stor, spesielt i spill med forhåndsdefinerte karakterer – noe avhengig av hvilke kriterier som vektlegges er forholdet omtrent 2:1.

Ikke-heterofile karakterer eller karakterer som ikke passer inn i tradisjonell binær kjønnsinndeling er desto mer fraværende. Takket være *Dragon Age: Inquisition* – et spill som skiller seg kraftig fra normen og som vist over trekkes frem av andre som et eksempel på representasjon av ulike kjønnsidentiteter – var det én transperson blant alle karakterene i utvalget. Dette spillet står også for fire av ni ikke-heterofile karakterer, med en lesbisk, en homofil, en panseksuell og en bifil karakter. Fem av de resterende var igjen fra samme spill, *Fallout 3*. Ut fra Butlers teorier om kjønn levnes det dermed i disse spillene ingen rom for ikke-heteronormative kjønnsfremføringer.

Det ble ikke ført noen generell statistikk over kjønn blant sekundærkarakterer i arbeidet med oppgaven, men blant de som ble ansett som viktige nok til å nevnes i analysene over er fordelingen mellom menn og kvinner noe jevnere enn blant spillbare karakterer, men fremdeles med en tydelig overvekt av menn.

På samme måte som enkeltspill skiller seg ut gjennom mangfold og bred representasjon i sitt karaktergalleri, har vi sett at andre, som *GTA V* og *MGSV:TPP* er svært ensidige på dette feltet, med svært stor overrepresentasjon av menn i både viktige og mindre roller. På denne måten virker det sannsynlig at en fullstendig kvantitativ gjennomgang av denne oppgavens materiale ville reflektere funn fra tidligere undersøkelser, med en generell tendens til overrepresentasjon av menn – men kanskje i mindre grad enn tidligere. Samtidig, som vist en rekke ganger over, er kvantitativ representasjon kun én side av dette bildet.

### Stereotyper eller nyanserte fremstillinger?

Som vist i analysen av *Dragon Age: Inquisition* har spillet blitt trukket frem av andre blant annet for sin nyanserte, følsomme og taktfulle behandling av spørsmål knyttet til kjønnsidentitet og seksualitet. Det samme gjelder *The Last of Us' Bill*, som blant annet ble pekt ut av organisasjonen GLAAD i USA som en spesielt interessant og unik ikke-stereotypisk homofil karakter, ikke bare innen spillmediet, men innen alle narrative medier i 2013 (Potts, 2014).

På samme måte har vi sett i *Fallout 3* at selv så langt tilbake som i 2008 kunne spillere finne verdener med karakterer som tydelig brøt med etablerte kjønnsstereotyper. Tross at spillets verden i stor grad baserer seg på og parodierer amerikansk retrofuturisme er det satt i en verden hvor kvinner har en rekke lederposisjoner, og sloss og kriger fullt på linje med menn. Samtidig lener *Fallout 3* seg kraftig på andre stereotyper, som prostitusjon og seksuelt



slaveri som elementer for å gjøre spillverdenen mer dystert og skummelt – på måter som utelukkende rammer kvinnelige karakterer.

Stereotypiske kvinnekarakterer var også dominerende i flere andre spill: fra *Diablo III*s halvnakne trollkvinner til *GTA V*s hysteriske og selvopptatte (og svært underrepresenterte) kvinner. Samtidig var stereotype fremstillinger av mannlige karakterer også fremtredende i mange av de samme eksemplene: alle tre av *GTA V*s primærkarakterer representerer en rekke ulike maskuline stereotyper, og *MGSV:TPP*s karaktergalleri gjør det samme, om noe mer satt på spissen.

Bevisst bruk av stereotype fremstillinger for å poengtere noe eller forsterke en følelse i spillverdenen virker som et hyppig brukt virkemiddel i utvalget, både som vist over i *Fallout 3*, og som diskutert i analysen av *MGSV:TPP* og spillskaper Hideo Kojimas uttalelser rundt blant annet karakteren Quiet. Når slike føringer blir lagt av en spillskaper virker det spesielt viktig å undersøke hvorvidt resultatet er i tråd med de ønsker som uttrykkes, ettersom forskjellen mellom å kritisere eller å videreføre kritikkverdige stereotyper i slike situasjoner kan være svært liten. Som jeg viste i analysene av både *MGSV:TPP* og *GTA V* finner jeg lite i spillene som underbygger deres fremstillinger som kritiske, men tvert om virker en rekke elementer som forherliger og forsterker stereotype fremstillinger.

### Visuelle fremstillinger

Som vist i flere av analysene over og i kapittel 2 har spillmediet lenge blitt kritisert for seksualisering og unødvendig avkledning av kvinnelige karakterer. Gjennom mine analyser har jeg vist at det er eksempler som både viderefører og motvirker et slikt inntrykk.

Å sammenligne Lara Crofts utseende med Nathan Drakes er svært interessant her, da disse to er svært like karakterer i svært like spill, både når det gjelder plott, gameplay og sjanger. Der hvor Croft i tidligere spill har vært fremstilt som en mer eller mindre avkledt pin-up med store bryster og svært lite dekkende klær, er hun i dette spillet designet som en langt mer ordinært utseende kvinne. I tillegg er hun aldri mer avkledt enn sine motparter – det mest avslørende hun ikles i løpet av spillet er en hullede bukse og en skitten singlet. Både hennes klær og generelle visuelle fremstilling virker i tråd med hennes rolle – en eventyrer og vordende skattejeger fanget på en øde øy. I så måte er likheten med Nathan Drake treffende: han bruker noe mer løstsittende jeans enn henne, og heller enn en skitten,

Figur 6: Lara Croft i promomateriale fra Tomb Raider: Underworld (2008) og Tomb Raider (2013), Nathan Drake fra Uncharted 3 (2011). ©Eidos Interactive 2008, Square Enix 2013, Sony Computer Entertainment 2011



grå singlet er han oftest ikledt en skitten, grå genser. Ingen av disse utsettes for et mer kroppsfokusert kamera enn den andre, og i fysisk krevende sekvenser stønner og grynter de begge like mye – og på lignende måter – når de for eksempel klatrer opp en skrent eller kaster seg unna noen som skyter på dem.

På samme måte står *Dragon Age: Inquisition* som et eksempel på et rollespill som – uten å gjøre et poeng ut av det – snor seg rundt problematiske rollespillsjangerkonvensjoner, som det tidligere nevnte fenomenet hvor samme stykke bekledning eller rustning fremstilles som langt mer avslørende om det brukes av en kvinne enn en mann. I utgangspunktet er det ingen forskjell i dette spillet, og de få tilfeller noen fremvises på denne måten er det tydelig deres eget valg – som trollkvinnen Morrigan som bruker utseende, bekledning og sitt rykte som «Witch of the Wilds» til sin fordel. Her behandler også spillets kamera kvinnelige og mannlige karakterer likt, uavhengig av hvordan de kler seg.

Denne typen fremstillinger er dog langt fra normen, som vi har sett i flere andre spill. Diskusjonen rundt *MGSV:TPPs* Quiet var svært opphetet før og rundt spillets lansering, og som diskutert i analysen over mente spillets skaper Hideo Kojima at hennes rolle var en direkte kommentar på og kritikk av unødvendig avkledte og passive kvinnekarakterer i populærkulturen. Slik hun fremstår i spillet er tegn til en slik kommentar vanskelig å finne, og

tvært om fremstår Quiets karakter som svært seksualisert og objektivisert. Det at hun i mesteparten av spillet ikke kan snakke, men fremstår nærmest avkledd, med et kamera i spillets mellomsekvenser som tidvis virker innstilt på å filme hennes eksponerte hud i størst mulig detalj, er vanskelig å tolke i noen annen retning enn at hun eksplisitt er der for å gi et tenkt mannlig heterofilt publikum visuell nytelse. At det i forbindelse med spillet ble sluppet en dukke som forestilte Quiet, komplett med myke, formbare bryster – og at dette ble promotert av Kojima selv – levner lite rom for å tolke dette som en kritisk kommentar. Kvinnefremstillingene i *Diablo III* og *GTA V* var langt på vei i tråd med dette, og som vist i analysen av *Bombshell* var hennes opprinnelige design om mulig *mer* avkledd enn selv Quiet. Med dette sagt er det ikke problematisk i seg selv med verken avslørende bekledding eller seksualiserte fremstillinger – det er når man ser disse i sammenheng med kontekst og hvem som ikke utsettes for dette at det blir det.. De kjønnede forskjellene i grad og antall av slike fremstillinger er langt mer talende i så måte. Et spesielt tydelig poeng i så måte er at *ingen* mannlige karakterer i utvalget på noe tidspunkt fremstilles avkledd eller seksualisert uten at det er relevant for plottet eller handlingen. *DA:I* åpner for seksuelle forhold med flere mannlige karakterer, og dette medfører en del nakenhet, men disse fremstillingene er dermed både på karakterens egne premisser, og i en seksuell kontekst. I hele utvalget er det påfallende at kun kvinnelige karakterer visuelt fremstilles på avslørende og seksualiserende måter i kontekster hvor dette ikke har en logisk årsak – og graden det skjer i er, som vist over, ikke liten.

### Handlingsrom, makt og kjønn

Som diskutert i kapittel to anser jeg karakterers handlingsrom som en svært viktig del av deres fremstilling. Der hvor Laura Mulvey (se Kapittel 2) snakker om fremstillinger av kvinner i film som passive objekter blir en analytisk tilnærming til kvinners handlingsrom i spill desto viktigere, da spills grunnleggende interaktivitet fordrer aktive, handlende primærkarakterer. Den underrepresentasjon som tidligere undersøkelser har vist er dermed i seg selv et tegn på at kvinner i spill fremstilles som mer passive enn menn, men med et voksende utvalg spillbare kvinnelige karakterer er det også interessant å studere disse grundigere opp mot sine mannlige motparter.

Lara Croft har siden *Tomb Raider*-seriens begynnelse vært en handlende og sterk kvinne, og fremstår i stor grad som en likeverdige parallell til sin «kollega» Nathan Drake. De to er svært

jevnt stilt når det gjelder både fysiske og mentale egenskaper, og de eneste markante forskjellene mellom dem er rene personlighetstrekk. Som vist i analysene av de to spillene er det dog stor forskjell på hvordan de forholder seg til sekundærkarakterer: der hvor Crofts forhold til sine kompanjonger er komplekst og gjensidig, er Drakes mer ensidig, og han er den som tar alle store avgjørelser, spesielt overfor Elena Fisher. Croft er heller ikke den eneste sterke, handlende kvinnekarakteren i utvalget: Ellie i *The Last of Us* er – tross sin langt mindre rolle enn Joel – egenrådig, sterk, handlekraftig, og er tross sin unge alder svært involvert i plottets utvikling og mange valg som tas.

Å drøfte primærkarakterers handlingsrom i rollespill med stor frihet i karaktertilpasning er lite nyttig, da spillmekanikkene i seg selv vil fordre at mannlige og kvinnelige primærkarakterer har de samme mulighetene. Dermed må oppmerksomheten overføres til sekundærkarakterer og spillverdenen. Også på dette feltet skiller *Dragon Age: Inquisition* seg ut, først og fremst ved at et flertall av de mektigste sekundærkarakterene i spillet er kvinner: militære ledere, rådgivere, en keiserinne, den øverste lederen for The Chantry, for å nevne noen. I dette er spillet unikt i utvalget: det er det eneste hvor kvinner har mest makt (selv om denne makten utfordres av en rekke menn i løpet av spillets plott). Som påpekt i analysen av *Fallout 3* var dette også tilsynelatende tilfellet her, men i løpet av spillets gang ble alle viktige kvinnelige ledere der på ulike vis forbigått eller vist som underdanige til en høyere mannlig leder. *Diablo III* gjør mye det samme: både Adria og Maghda er mektige trollkvinner på hvert sitt vis, men er tydelig svakere enn og underlagt både Tyrael, Belial, Azmodan og Diablo – for ikke å nevne svært undertallige.

Samtidig har jeg vist flere «jomfru i nød»-situasjoner, både i *Bombshell*, *Fallout 3*, *GTA V* og *Uncharted*, i tillegg til at flere av spillene plasserer kvinnelige sekundærkarakterer som mål eller belønninger for spilleren. Dette er trekk som – uansett disse karakterenes styrke og handlekraft ellers – presenterer dem som svake, ute av stand til å ta vare på seg selv, og dermed med behov for en helt som kan redde dem. Quiet i *MGSV:TPP* er i så måte uvanlig, da hun ikke må reddes, men heller beseires. Resultatet er like fullt det samme: at hun er tilgjengelig for spilleren som en romantisk partner (som igjen understrekes av hennes visuelle fremtoning, som vist over). Selv *Tomb Raider* bruker «jomfru i nød»-tropen som et sentralt plottелеment når Croft må redde Sam – eneste forskjell her er at Sam ikke er en potensiell romantisk eller seksuell interesse for Croft.

*GTA V* står likevel i en særstilling fra dette perspektivet: spillet har kun tre viktige kvinnelige karakterer, og ingen av disse har nevneverdig makt eller agens innenfor sin egen rolle, som vist i analysen av spillet. De viktigste rollene spillets kvinner innehar er enten som et karakterformende irritasjonsmoment for en mannlig karakter eller en utfordring som må overvinnes. Samtidig latterliggjør spillet eksplisitt feministiske kvinner, og er systematisk i sin fremstilling av kvinner som underlagt menn på de fleste vis. Sett i sammenheng med spillets svært tydelige visuelle forskjellsbehandling av mannlige og kvinnelige karakterer er *GTA Vs* spillverden dermed ekstremt mannsdominert.

### Konklusjon: En industri på vei inn i nåtiden?

Med denne oppgaven satte jeg meg fore å undersøke hvorvidt enspillerspill i dag reflekterer sitt sammensatte publikum gjennom karakterer, verdensbygging og narrativ, og å utforske hvordan dette i så fall kom til syne i spillene. Vi har sett hvordan spillpublikum i stadig større grad viser seg å være langt mindre homogent og ensartet enn det tradisjonelle og i stor grad aksepterte bildet av spillere som unge, hvite menn, og at disse spillerne krever representasjon på lik linje i spill. Gjennom mine analyser over har jeg forsøkt å undersøke dette på en mest mulig nyansert måte. Samtidig er det viktig å vektlegge at mitt utvalg er for lite til at mine funn vil være generaliserbare i forhold til spillmediet i sin helhet, men jeg håper likevel å ha dannet et bredt nok grunnlag til å kunne påpeke enkelte tendenser sammenlignet med de data som ble presentert før analysene. Samtidig håper jeg også å ha demonstrert hvordan en innholdsanalytisk tilnærming kan være svært nyttig for å oppnå forståelse og kunnskap om spillmediet.

Sammenlignet med *The Virtual Census* (Williams, Martins, Consalvo, & Ivory, *The virtual census*, 2009) viser mine funn en langt større andel kvinnelige primærkarakterer, og også tendenser til en jevnere kjønnsfordeling blant sekundærkarakterer. Dette skyldes nok i alle fall delvis oppgavens problemstilling, og at den i seg selv har forutsatt at utvalget inkluderte flere spill med kvinnelige primærkarakterer. Samtidig var kjønnsfordelingen i Williams, Martins, Consalvo & Ivorys funn så skjev at selv det enkle faktum at en rekke AAA-spill har blitt lansert i senere år med kvinnelige primærkarakterer er et steg i riktig retning. Når dette er sagt er det ingen tvil om at det også i mitt utvalg var en klar dominans av mannlige karakterer.

I tillegg til dette gjør elementer som visuelle fremstillinger og kjønnet handlingsrom at rene kvantitative undersøkelser ikke besvarer spørsmål av denne typen fullt ut. Vi har sett at den avmektige, seksualiserte og stereotypiske fremstilling av ikke-mannlige karakterer som spillmediet tidligere har vært kritisert for fremdeles i stor grad er til stede, ikke minst i spill som *Diablo III*, *GTA V*, og *MGSV:TPP*, men at slike fremstillinger i dag ikke lenger står alene. Det er ikke lenger svært vanskelig å finne kvinnelige karakterer som er sterke, handlekraftige og rår over sin egen skjebne, som igjen er et steg i retning av å bedre representere en spillergruppe bestående av nesten 50% kvinner. Samtidig har vi sett at forekomsten av ikke-heterofile karakterer eller karakterer som bryter med binær kjønnsinndeling er svært liten, selv i et utvalg hvor dette bevisst er vektlagt, og kvinnelige karakterer er fremdeles langt oftere avmektige og passive enn sine mannlige motparter.

Det er altså flere ting som tyder på en viss dreining innen spillindustrien mot en jevnere og bredere representasjon enn hva som har vært tilfellet tidligere. Det er likevel viktig å presisere at disse utviklingene er små – og tilsynelatende begrenset til enkelte utviklere. Andre, som utviklerne bak *Bombshell*, har vist hvordan kritikk fra spillere kan hjelpe, men de står samtidig som et eksempel på spillindustriens bakstreverske og kvinnefiendtlige utgangspunkt. Og andre igjen, som *GTA*-utvikler Rockstar, er bastante i sin avvisning av og uvilje til å korrigere problematiske aspekter ved kjønnsfremstillinger og representasjon.

Det er dermed tydelig at veien mot et dataspillmedium som reflekterer sitt publikum fremdeles er svært lang, og om man kan ta med seg noe videre fra Gamergate-bevegelsen er det at enhver utvikling i denne retningen vil være kontroversiell. Samtidig står utviklere som BioWare frem som eksempler på hvordan nyansert, bred, og god representasjon kan integreres i spill som hylles både av sitt publikum og kritikere, og selger svært godt.

### Videre forskning

Som nevnt innledningsvis, og presisert flere ganger underveis er dette en oppgave påbegynt med det jeg anser som et svært bredt fokus, mens om har blitt innsnevret gjennom en rekke kriterier. Jeg ser stor verdi i å utvide dette fokuset – spesielt representasjon og fremstilling av rase ser jeg på som et interessant felt å undersøke nærmere.

Samtidig mener jeg det å gjøre en tilsvarende undersøkelse med et langt større utvalgt ville vært et nyttig prosjekt, selv om det nok ville fordret en annen form på selve teksten. Mitt utvalg er svært lite sammenlignet med alle de AAA-spill som er sluppet i perioden utvalget er fra, og en større undersøkelse ville dermed gi et mer representativt inntrykk. Å samtidig samle kvantitative data rundt representasjon blant sekundærkarakterer ser jeg for meg som et verdifullt tilskudd.

Til sist håper jeg funn fra analyser og undersøkelser som dette kan anvendes i publikumsrettede studier, gjennom at bedre kunnskap om spillene i seg selv kan føre til en bedre innsikt i både spillere og spillkulturer.

## Referanseliste

@HIDEO\_KOJIMA\_EN. (2015, 11. Mai). *Twitter status*. Hentet 30. Mars 2016 fra Twitter.com:  
[https://twitter.com/HIDEO\\_KOJIMA\\_EN/status/597687270284468224?ref\\_src=twsrc%5Etfw](https://twitter.com/HIDEO_KOJIMA_EN/status/597687270284468224?ref_src=twsrc%5Etfw)

@meesherbeans. (2014, 13. Juli). *Twitter status*. Hentet 12. Mai 2016 fra Twitter.com:  
<https://twitter.com/meesherbeans/status/488472862953852929>

3D Realms. (2016a, 19. Januar). *Bombshell has gone Gold!* Hentet 12. Mai 2016 fra  
3Drealms.com: <https://3drealms.com/news/bombshell-has-gone-gold/>

3D Realms. (2016b). *Bombshell*. Hentet 12. Mai 2016 fra 3Drealms.com:  
[https://3drealms.com/catalog/bombshell\\_53/](https://3drealms.com/catalog/bombshell_53/)

Aarseth, E. (2004). Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. I N. Wardrip-Fruin, & P. Harrigan (red.), *First Person. New Media as Story, Performance, and Game* (ss. 45-55). Cambridge, Mass.: MIT Press.

Aarseth, E., Smestad, S., & Sunnanå, L. (2003). A Multidimensional Typology of Games. *DiGRA 03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up. 2*, ss. 48-53. DiGRA. Hentet fra <http://www.digra.org/digital-library/publications/a-multidimensional-typology-of-games/>

Agdestein, M. (2009). *Skjulte spillere? En studie av kvinner som spiller dataspill*. Masteroppgave. Bergen: Universitetet i Bergen.

Anderson, M. (2015). *Technology Device Ownership: 2015*. Pew Research Center.

Ask, K., & Svendsen, S. H. (2014). *"Bug or Feature?" Seksuell trakassering i online dataspill*. Trondheim: NTNU.

BAFTA. (2014). *Awards - Games in 2014*. Hentet 10. Mai 2016 fra Bafta.org:  
<http://awards.bafta.org/award/2014/games>

Berghammer, B. (2009, 6. Februar). *Uncharted Territory: The Evan Wells and Amy Hennig 'Uncharted 2' Interview*. Hentet 15. Mars 2016 fra G4TV.com:  
<http://www.g4tv.com/thefeed/blog/post/693071/uncharted-territory-the-evan-wells-and-amy-hennig-uncharted-2-interview/>



- Blizzard Entertainment. (2016). *Demon Hunter - Game Guide - Diablo III*. Hentet 11. Mai 2016 fra Battle.net: <http://us.battle.net/d3/en/class/demon-hunter/>
- Butler, J. (2002). *Gender Trouble*. New York: Routledge. Hentet fra <http://site.ebrary.com/lib/ntnu/detail.action?docID=10054731>
- Campbell, C. (2014, 31. Desember). *Polygon's Games of the Year 2014 #1: Dragon Age: Inquisition*. Hentet 3. Mai 2016 fra Polygon.com: <http://www.polygon.com/2014/12/31/7474647/polygons-games-of-the-year-2014-1-dragon-age-inquisition>
- Cheng, R. (2015, 6. Mai). *Women in tech: the numbers don't add up*. Hentet fra Cnet.com: <http://www.cnet.com/news/women-in-tech-the-numbers-dont-add-up/>
- Chiappini, D. (2013, 8. September). *Grand Theft Auto V may have cost \$266 million to develop and market - Report*. Hentet 16. April 2016 fra Gamespot.com: <http://www.gamespot.com/articles/grand-theft-auto-v-may-have-cost-266-million-to-develop-and-market-report/1100-6414188/>
- Connectedly.com. (2015, 19. Oktober). *The 10 best-selling video games of all time*. Hentet 19. April 2016 fra Connectedly.com: <http://www.connectedly.com/10-best-selling-video-games-all-time#slide9>
- Crotty, C. (1997, September). Duke Nukem 3D. *MacWorld*, 14(9), s. 92. Hentet 12. Mai 2016 fra <http://search.proquest.com/docview/199267746/4775BBA4E31C4425PQ/1?accountid=12870>
- Diablo Wiki. (2016). *Diablo III*. Hentet 10. Mai 2016 fra Diablo Wiki: [http://diablo.wikia.com/wiki/Diablo\\_III](http://diablo.wikia.com/wiki/Diablo_III)
- DualShockers.com. (2016). *Hideo Kojima Talks about "Quiet," Metal Gear Solid V's Strong Female Character That Never Speaks*. Hentet 14. April 2016 fra Dualshockers.com: <http://www.dualshockers.com/2013/06/18/hideo-kojima-talks-about-quiet-metal-gear-solid-vs-strong-female-character-that-never-speaks/>

- Dunning, J. (2016, 29. Januar). *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain Reaches Six Million Copies Shipped*. Hentet 15. Mai 2015 fra PlayStationLifeStyle.net:  
<http://www.playstationlifestyle.net/2016/01/29/metal-gear-solid-v-the-phantom-pain-sales-reaches-six-million-copies-shipped/>
- Dutton, F. (2014, 3. Mars). *The Last of Us and Tearaway take the BAFTAs by storm*. Hentet 12. April 2016 fra PlayStation.Blog: <https://blog.eu.playstation.com/2014/03/13/last-us-tearaway-take-baftas-storm/>
- Entertainment Software Association. (2015). *The 2015 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*. Entertainment Software Association.
- Fast Company. (2013, 7. November). *Why Video Games Succeed Where The Movie And Music Industries Fail*. Hentet 14. April 2016 fra Fastcompany.com:  
<http://www.fastcompany.com/3021008/why-video-games-succeed-where-the-movie-and-music-industries-fail>
- Gaider, D. (2014, 18. Februar). *A Character Like Me: the lead writer of Dragon Age on inclusive games*. Hentet 20. April 2016 fra Polygon.com:  
<http://www.polygon.com/2014/2/18/5422570/the-lead-writer-of-dragon-age-on-the-first-steps-towards-inclusive>
- Game Developers Choice Awards. (2009). *9th Annual Game Developers Choice Awards*. Hentet 13. April 2016 fra  
[http://www.gamechoiceawards.com/archive/gdca\\_9th.html](http://www.gamechoiceawards.com/archive/gdca_9th.html)
- Gamelengths.com. (2016a). *Call of Duty 4: Modern Warfare*. Hentet 5. Mai 2016 fra Gamelengths.com:  
<http://www.gamelengths.com/games/playtimes/Call+of+Duty+4%3A+Modern+Warfare/>
- Gamelengths.com. (2016b). *Half-Life 2*. Hentet 5. Mai 2016 fra Gamelengths.com:  
<http://www.gamelengths.com/games/playtimes/Half-Life+2/>
- Gamelengths.com. (2016c). *The Witcher 3: Wild Hunt*. Hentet 5. Mai 2015 fra Gamelengths.com:  
<http://www.gamelengths.com/games/playtimes/The+Witcher+3%3A+Wild+Hunt/>

- Gamelengths.com. (2016d). *GTA V*. Hentet 5. Mai 2016 fra Gamelengths.com:  
<http://www.gamelengths.com/games/playtimes/GTA+V/>
- Gamereactor. (2014, 31. Desember). *GOTY 2014: Game of the Year*. Hentet 3. Mai 2016 fra Gamereactor.com:  
<http://www.gamereactor.eu/articles/282884/GOTY+2014%3A+Game+of+the+Year/?page=5>
- Gera, E. (2013, 10. September). *Rockstar co-founder Dan Houser explains lack of female protagonists in GTA 5*. Hentet 12. April 2016 fra Polygon.com:  
<http://www.polygon.com/2013/9/10/4714466/rockstar-co-founder-dan-houser-explains-lack-of-female-protagonists>
- Griffin, A. (2014, 25. November). *GTA 5 is now the best selling video game ever, as Xbox One and PS4 sales add to success*. Hentet 12. April 2016 fra Independent.co.uk:  
<http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/gaming/gta-5-is-now-the-best-selling-video-game-ever-as-xbox-one-and-ps4-sales-add-to-success-9881864.html>
- GTA Wiki. (2016, 3. April). *Characters in GTA V*. Hentet 12. April 2016 fra GTA Wiki:  
[http://gta.wikia.com/wiki/Characters\\_in\\_GTA\\_V](http://gta.wikia.com/wiki/Characters_in_GTA_V)
- HardcoreGamer.com. (2015, 1. Januar). *Best of 2014 – Day Ten: Game of the Year*. Hentet 10. Mai 2016 fra HardcoreGamer.com:  
<http://www.hardcoregamer.com/2015/01/01/best-of-2014-day-ten-game-of-the-year/126826/>
- Henn, S. (2014, 21. Oktober). *When Women Stopped Coding*. Hentet 19. April 2016 fra NPR.org: <http://www.npr.org/sections/money/2014/10/21/357629765/when-women-stopped-coding>
- Hommedal, S. H. (2014). *Diskursen om dataspel. Kjønna rammer og posisjonar i konstruksjonen av identitet*. Doktorgradsavhandling. Bergen: Universitetet i Bergen.
- Ign.com. (2014). *Best Overall Game*. Hentet 3. Mai 2016 fra Ign.com:  
<http://www.ign.com/lists/best-of-games-platform/overall>

- Ign.com. (2016 a, 29. Januar). *Bombshell Official Launch Trailer*. Hentet 12. Mai 2016 fra Youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=sVtsctbD7DE>
- Ign.com. (2016 b). *Top 100 RPGs of All Time*. Hentet 10. Mai 2016 fra IGN.com: <http://www.ign.com/top/rpgs/6>
- Infinity Ward. (2016, 1. Mai). *Infinity Ward Behind the Scenes 2016 - Call of Duty® Heritage*. Hentet 3. Mai 2016 fra Youtube.com: <https://youtu.be/VJcm1sgyZCU>
- Infolica. (2014, 15. Mai). *Bombshell Reveal Trailer - 2015 3DRealms Action RPG*. Hentet 12. Mai 2016 fra Youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=COLbJ3FyoKM>
- Ivory, J. D. (2006). Still a Man's Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games. *Mass Communication and Society*, 9(1), 103-114. Hentet fra [http://dx.doi.org/10.1207/s15327825mcs0901\\_6](http://dx.doi.org/10.1207/s15327825mcs0901_6)
- Janiuk, J. (2014, Mars 5). *Gaming is my safe space: Gender options are important for the transgender community*. Hentet 20. April 2016 fra Polygon.com: <http://www.polygon.com/2014/3/5/5462578/gaming-is-my-safe-space-gender-options-are-important-for-the>
- Juul, J. (2005). *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Kafai, Y. B., Heeter, C., Denner, J., & Sun, J. Y. (Red.). (2008). *Beyond Barbie and Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge: MIT Press.
- Kain, E. (2013, 6. September). *'Metal Gear Solid V' Sexism Controversy: All Smoke And No Fire?* Hentet 21. April, 2016 fra Forbes.com: <http://www.forbes.com/sites/erikkain/2013/09/06/metal-gear-solid-v-sexism-controversy-all-smoke-and-no-fire/#4780ae2b6bd8>
- Karmali, L. (2015, 29. Oktober). *PS4 sales still outpacing PS2, closing in on 30 million*. Hentet 16. April 2016 fra IGN.com: <http://www.ign.com/articles/2015/10/29/ps4-sales-still-outpacing-ps2-closing-in-on-30-million>
- Kjørup, S. (2008). *Menneskevidenskaberne 2. Humanistiske forskningstradisjoner (2.. utg.)*. Roskilde: Roskilde Universitetsforlag.

- Lewin, K. (2015, 20. Oktober). *Gaming generates growth within the peripherals market*. Hentet 20. April 2016 fra GFK.com: <https://www.gfk.com/en-il/insights/news/gaming-generates-growth-within-the-peripherals-market/>
- Lien, T. (2013, 2. Desember). *No Girls Allowed: Unraveling the story behind the stereotype of video games being for boys*. Hentet 19. April 2016 fra Polygon.com: <http://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>
- MacLeod, R. (2015, 7. September). *The queer masculinity of stealth games*. Hentet 28. Mars 2016 fra Boingboing.net: <http://boingboing.net/2015/09/07/the-queer-masculinity-of-steal.html>
- Makuch, E. (2013 a, 6. September). *Halo dev calls MGSV female character design "disgusting"*. Hentet 21. April 2016 fra Gamespot.com: <http://www.gamespot.com/articles/halo-dev-calls-mgsv-female-character-design-disgusting/1100-6414137/>
- Makuch, E. (2013 b, 9. Oktober). *Kojima addresses criticism over MGSV's 'sexy' Quiet character*. Hentet 14. April 2016 fra Gamespot.com: <http://www.gamespot.com/articles/kojima-addresses-criticism-over-mgsvs-sexy-quiet-character/1100-6414204/>
- Makuch, E. (2014, 24. Juni). *Percentage of Female Developers Has More Than Doubled Since 2009*. Hentet 19. April 2016 fra Gamespot.com: <http://www.gamespot.com/articles/percentage-of-female-developers-has-more-than-doubled-since-2009/1100-6420680/>
- Makuch, E. (2015, 4. Juni). *Fallout 4 Announcement Helps Fallout 3 Sales Rise 1000% on Amazon*. Hentet 12. Mai 2016 fra Gamespot.com: <http://www.gamespot.com/articles/fallout-4-announcement-helps-fallout-3-sales-rise-/1100-6427805/>
- Maurer, M. (2016, 10. Oktober). *10 Most Expensive Movies Ever Made*. Hentet 20. April 2016 fra Screenrant.com: <http://screenrant.com/most-expensive-movies-ever-made/?view=all>

- Metacritic.com. (2016). *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain - Playstation 4*. Hentet 12. April 2016 fra Metacritic.com: <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/metal-gear-solid-v-the-phantom-pain>
- Minotti, M. (2016, 21. April). *Video games will become a \$99.6B industry this year as mobile overtakes consoles and PCs*. Hentet 24. April 2016 fra Venturebeat.com: <http://venturebeat.com/2016/04/21/video-games-will-become-a-99-6b-industry-this-year-as-mobile-overtakes-consoles-and-pcs/>
- Mulvey, L. (2009). Visual and other Pleasures. I L. Mulvey, *Visual and other Pleasures* (ss. 14-27). New York: Palgrave MacMillan.
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. London: Sage Publications.
- Nielsen, S. E., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2008). *Understanding Video Games. The Essential Introduction*. New York: Routledge.
- Pitcher, J. (2014, 14. Mai). *Bombshell is 3D Realms and Interceptor Entertainment's action RPG for PC, PS4*. Hentet 12. Mai 2016 fra Polygon.com: <http://www.polygon.com/2014/5/14/5719040/bombshell-is-3d-realms-and-interceptor-entertainments-action-rpg-for>
- Plante, C. (2015, 4. Mars). *Bombshell looks and sounds like a Duke Nukem game starring a bionic woman*. Hentet 12. Mai 2015 fra TheVerge.com: <http://www.theverge.com/2015/3/4/8145901/bombshell-3d-realms-duke-nukem>
- Plunkett, L. (2013, 17. Desember). *36 Years Of Console Prices, Adjusted For Inflation*. Hentet 16. April 2016 fra Kotaku.com: <http://kotaku.com/36-years-of-console-prices-adjusted-for-inflation-1485353267>
- Polygon.com. (2015, 20. Jan). *Intel initiative leads to big goal: Doubling of women in game development by 2025*. Hentet 23. April 2016 fra Polygon.com: <http://www.polygon.com/2015/1/20/7863077/intel-initiative-leads-to-big-goal-doubling-of-woman-in-game>

- Potts, A. (2014, 2. Januar). *The US Gay and Lesbian Alliance Against Defamation (GLAAD) has praised the creators of the post-apocalyptic game The Last of Us for its inclusion of a gritty non-stereotypical gay character*. Hentet 10. Mai, 2016 fra GayStarNews.com: <http://www.gaystarnews.com/article/glaad-praises-video-game-last-us-gay-character-bill020114/#gs.yKz3tUI>
- Queerty.com. (2014, 26. November). *Is This The Best Trans Character in the History of Video Games?* Hentet 12. April 2016 fra Queerty.com: <http://www.queerty.com/is-this-the-best-trans-character-in-the-history-of-video-games-20141126>
- Richards, T. (2015). Tokimeki Memorial Girl's Side: Enacting femininity to avoid dying alone. *ToDiGRA*, 2(1), 101-127. Hentet fra <http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/43/88>
- Roose, K. (2015, 8. April). *Survey says: 92 percent of software developers are men*. Hentet 19. April 2016 fra Fusion.net: <http://fusion.net/story/115998/survey-says-92-percent-of-software-developers-are-men/>
- Saed, S. (2015, 24. Februar). *Steam has over 125 million active users, 8.9M concurrent peak*. Hentet 16. April 2016 fra VG247.com: <https://www.vg247.com/2015/02/24/steam-has-over-125-million-active-users-8-9m-concurrent-peak/>
- Sandli, E., Meldalen, S. G., & Ruud, H.-M. T. (2011, Desember 10). *Spilte dataspill sju timer om dagen*. Hentet April 17, 2016 fra Dagbladet.no: [http://www.dagbladet.no/2011/12/09/nyheter/innenriks/terror/anders\\_behring\\_brevik/19349721/](http://www.dagbladet.no/2011/12/09/nyheter/innenriks/terror/anders_behring_brevik/19349721/)
- Sarkeesian, A. (2013-2016). *Tropes vs. Women in Video Games - Season 1*. Hentet 8. Desember 2015 fra YouTube.com: [https://www.youtube.com/playlist?list=PLn4ob\\_5\\_ttEaA\\_vc8F3fjzE62esf9yP61](https://www.youtube.com/playlist?list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61)
- Schwebs, T., & Østbye, H. (2007). *Media i samfunnet*. Oslo: Det Norske Samlaget.
- Sinclair, B. (2014, 16. Januar). *Grand Theft Auto V best-selling game of 2013 - NPD*. Hentet 20. April 2016 fra Gamesindustry.biz: <http://www.gamesindustry.biz/articles/2014-01-16-grand-theft-auto-v-best-selling-game-of-2013-npd>

- SSB. (2014). *Norsk mediebarometer 2014*. Oslo: SSB. Hentet 12. April 2016 fra SSB.no.
- Statista.com. (2016). *Filmed entertainment revenue worldwide from 2015 to 2019 (in billion U.S. dollars)*. Hentet 24. April 2016 fra Statista.com:  
<http://www.statista.com/statistics/259985/global-filmed-entertainment-revenue/>
- Steam. (2016). *Bombshell*. Hentet 12. Mai 2016 fra Steampowered.com:  
<http://store.steampowered.com/app/353190/>
- Strock, S. (2013, 17. September). *Quiet controversy: Hideo Kojima, 'Metal Gear Solid 5,' and sexualized characters*. Hentet 21. April 2016 fra Videogamewriters.com:  
<http://videogamewriters.com/quiet-controversy-hideo-kojima-metal-gear-solid-5-taboo-64355>
- Stuart, K. (2014, 3. Desember). *Zoe Quinn: 'All Gamergate has done is ruin people's lives'*. Hentet 19. April 2016 fra Theguardian.com:  
<https://www.theguardian.com/technology/2014/dec/03/zoe-quinn-gamergate-interview>
- Sydell, L. (2014, 6. Oktober). *The Forgotten Female Programmers Who Created Modern Tech*. Hentet 19. April 2016 fra NPR.org:  
<http://www.npr.org/sections/alltechconsidered/2014/10/06/345799830/the-forgotten-female-programmers-who-created-modern-tech>
- Tassi, P. (2015, 5. August). *Believe It Or Not, 'Diablo 3' Is Now The 10th Best-Selling Video Game Of All Time*. Hentet 10. Mars 2016 fra Forbes.com:  
<http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/08/05/believe-it-or-not-diablo-3-is-now-the-10th-best-selling-video-game-of-all-time/#44237f182267>
- Thang, J. (2009, 15. Januar). *Best-selling PC Games of 2008*. Hentet 17. April 2016 fra IGN.com: <http://www.ign.com/articles/2009/01/15/best-selling-pc-games-of-2008>
- Valve Corporation. (2016, 16. April). *Steam & Game Stats*. Hentet 16. April 2016 fra Steampowered.com: <http://store.steampowered.com/stats/>
- VGChartz.com. (u.d.). *Game Database*. Hentet 3. Mai 2016 fra VGChartz.com:  
<http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=dragon+age%3A+inquisition>



- Walker, J. (2013, 18. September). *The Lies That Bind Us: The Mainstream Media And Gaming*. Hentet 17. April 2016 fra Rockpapershotgun.com:  
<https://www.rockpapershotgun.com/2013/09/18/the-lies-that-bind-us-the-mainstream-media-and-gaming/>
- Walkerdine, V. (2007). *Children, Gender, Video Games. Towards a Relational Approach to Multimedia*. New York: Palgrave Macmillan.
- Weststar, J., & Legault, M.-J. (2015). *Developer Satisfaction Survey 2015*. IGDA. Hentet fra  
[https://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/collection/CB31CE86-F8EE-4AE3-B46A-148490336605/IGDA%20DSS%202015-SummaryReport\\_Final\\_Sept15.pdf](https://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/collection/CB31CE86-F8EE-4AE3-B46A-148490336605/IGDA%20DSS%202015-SummaryReport_Final_Sept15.pdf)
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., & Ivory, J. (2009). The virtual census: representations of gender, race and age in video games. *new media & society*, 11(5), 815-834.
- Wu, B. (2014, 16. Oktober). *IT HAPPENED TO ME: I've Been Forced Out Of My Home And Am Living In Constant Fear Because Of Relentless Death Threats From Gamergate*. Hentet 19. April 2016 fra Xojane.com: <http://www.xojane.com/it-happened-to-me/brianna-wu-gamergate>

## Dataspill

- Bethesda Game Studios. (2008). *Fallout 3*. Microsoft Windows. Bethesda Softworks
- BioWare. (2014). *Dragon Age: Inquisition*. Xbox One. Electronic Arts
- Blizzard Entertainment. (2012). *Diablo III*. Microsoft Windows. Blizzard Entertainment
- Crystal Dynamics. (2013). *Tomb Raider*, Microsoft Windows. Square Enix.
- Interceptor Entertainment. (2016). *Bombshell*. Microsoft Windows. 3D Realms
- Kojima Productions. (2015). *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Playstation 4. Konami Digital Entertainment
- Naughty Dog. (2007). *Uncharted: Drake's Fortune*. Playstation 3/4. Sony Computer Entertainment

Naughty Dog. (2009). *Uncharted 2: Among Thieves*. Playstation 3/4. Sony Computer Entertainment

Naughty Dog. (2011). *Uncharted 3: Drake's Deception*. Playstation 3/4. Sony Computer Entertainment

Naughty Dog. (2013). *The Last of Us*. Playstation 3/4. Sony Computer Entertainment

Rockstar North. (2013). *Grand Theft Auto V*. Xbox 360/One. Rockstar Games