

Kristoffer Jonassen

«Kjønnsrolleportretteringer i kontemporære videospill»

En kvalitativ innholdsanalyse av to spill som definerte spillåret 2013, *BioShock Infinite* og *The Last of Us*

Masteroppgave i sosiologi

Trondheim, våren 2014



Kristoffer Jonassen

Kjønnsrolleportretteringer i kontemporære videospill

En kvalitativ innholdsanalyse av to spill som definerte spillåret 2013, BioShock Infinite og The Last of Us.



Masteroppgave i Sosiologi

Institutt for sosiologi og statsvitenskap

Vår 2014

Forord

I tjue år av mitt liv har videospill vært en av mine store lidenskaper. Helt fra jeg var fire år, og såvidt kunne fullføre mitt første brett på Super Mario, har jeg vært hekta. Derfor er muligheten til å kunne utføre forskning på et fenomen, som jeg selv mener er med på å definere meg som person, utrolig.

Jeg vil takke min veileder Hendrik Storstein Spilker, for hans engasjement i min masteroppgave. Når jeg stanget hodet i veggen, var et kort møte og konstruktiv tilbakemelding nok for å sette meg på rett kurs. Veggen hadde sett langt verre ut, om det ikke var for Hendrik.

Til slutt vil jeg takke to av mine venner, som har hjulpet meg å pusse denne oppgaven fra et grovt stykke arbeid til en leselig tekst. Bjørn, som meldte seg frivillig uten at jeg trengte å spørre, og kjæresten min Anja.

Det viktigste å poengtere er at denne oppgaven sannsynligvis aldri ville eksistert uten Anja. Det var hun som viste meg hvordan videospill kunne tolkes fra et kvinnelig ståsted, og igjennom mange diskusjoner økte min interesse for temaet. Dette arbeidet er derfor mye hennes fortjeneste, men nå kan jeg sannsynligvis "vinne" noen av diskusjonene også!

Trondheim, 28 mai, 2014

Kristoffer Jonassen

Innholdsfortegnelse

Innholdsfortegnelse	1
1. Innledning.....	3
1.1 Relevans, tema, problemstilling og forskningsdesign.....	3
1.2 Hvilke spill skal analyseres?	5
1.3 Spillmediets utvikling innenfor markedsføring og design	8
1.4 Oppgavens videre oppbygging	10
2. Representasjon av kjønn i videospill, tidligere forskning og teori.....	11
2.1 Påvirkningskraften til spill på vår forståelse av kjønn	11
2.2 Muskler, formfulle kropper og utseende i videospill	15
2.3 Mannlige helter, kvinnelige sexobjekter, ofre, og kjønnsroller i videospill.....	18
3. Metode.....	23
3.1 Strategisk utvalg	23
3.2 Datagrunnlag	24
3.3 Dataanalyse	26
3.4 Kvalitetsvurdering	28
4. Hva slags spill er det vi skal analysere?.....	31
4.1 Sjangerkonvensjoner og genrehistorikk	31
4.1.1 BioShock Infinite og First person shooter sjangeren	31
4.1.2 Last of Us og Survival Horror sjangeren	35
4.2 Spillenes historie og setting.....	38
4.2.1 BioShock Infinites setting	38
4.2.2 BioShock Infinites historie.....	39
4.2.3 The Last of Us setting	42
4.2.4 The Last of Us historie	43
5. Analyse av spillenes innhold, innpakning og karakterens utseende	47
5.1 Innpakning.....	47
5.2 Utseende og bekledning	50
5.2.1 BioShock Infinites karakterer og utseende.....	51
5.2.2 The Last of Us hovedrollekarakterer og utseende.....	56
5.3 Sammenfatning.....	62
6. Dynamiske forhold, personligheter og roller	65
6.1.1 Booker og Elizabeth	65
6.1.2 Joel og Ellie	69
6.1.3 Likheter i personlighetsforhold	74
6.2 Roller.....	75
6.3 Spillindustrien i utvikling? Diskusjon av roller og personlighet.....	85

7. Sammenfatning, resultater og videreutvikling	89
7.1 Utseendes tilknytning til roller	90
7.2 Personlighet som indikator på realistiske roller	90
7.3 Roller i endring.....	93
7.4 Mediaeffekter	95
7.5 Videre forskning og problematikk	96
Referanseliste	99
Vedlegg 1: Bilder	108
Vedlegg 2: Begrepsliste	133

1. Innledning

Videospill er en bransje som har utviklet seg mye i løpet av de siste 30 årene. Spill har overtatt markedene med inntekter på nesten 30 billioner dollar (PEGI, 2013, ESRB, 2013). I 2013 knuste Grand Theft Auto 5 alle tidligere salgsrekorder for et underholdningsprodukt uavhengig av format (Svensen, 2013), og spillbransjen er blitt større en filmindustrien (Chatfield, 2009). Siden spillbransjen er en av de største underholdningsbransjene i verden, så er det viktig å se på hvilke verdier som fremstilles i videospill. Det er viktig å være kritisk til medier som vi selv bruker og er interesserte i, både personlig og på samfunnsnivå.

I mai 2012 startet Anita Sarkeesian opp et Kickstarter-prosjekt hvor hun ville forske på representasjon av kjønn i videospill. Hun mente at kvinnelige spillkarakterer ofte ble portrettert i stereotypiske framstillinger med begrensede roller, og ville fokusere på dette i en videoserie (Sarkeesian, 2012). Men det var et stort antall individer som mente at spill ikke inneholdt negative eller stereotypiske framstillinger av kvinnelige karakterer, eller som forsvarte disse framstillingene (Lewis, 2012). Når Sarkeesian ville starte prosjektet sitt ble fikk hun tilbakemeldinger av individer som ville usynliggjøre, uskyldiggjøre og/eller avlede problematikken rundt kjønn i videospill. Sarkeesian deretter for en stor hatkampanje, hvor hun ble trakassert på flere offentlige nettsteder som Facebook, Twitter og Wikipedia (Marcotte, 2012, Fernandez-Blance, 2012). Trakasseringen Sarkeesian ble utsatt for førte til at mange donerte penger til prosjektet for å sette fokus på portretteringen av kvinnelige spillkarakterer, og det fikk 158 000 \$ i støtte av privatpersoner. Noe som var langt over målet på 6000 \$ (Sarkeesian, 2012). Sarkeesian har riktignok en politisk agenda med sin forskning men den er fortsatt viktig.

Flere spillere, utviklere og utgivere, har begynte å forstå at videospill ikke kun er et domene for menn og at en må tenke på hvordan begge kjønn representeres i videospill. Det siste året har det vært et mediefokus på videospills representasjon av kjønn. Verdiene og holdningene som blir representert i videospill eksisterer ikke i et vakuum, men må forstås ut i fra konteksten som vi opplever mediene i, og i tiden de ble laget. Kjønn og representasjon i moderne videospill er hva jeg skal undersøke i denne oppgaven.

1.1 Relevans, tema, problemstilling og forskningsdesign

Kjønn og representasjonen av dette i videospill har vært fokus for tidligere forskning. Den forskningsmessige relevansen er kanskje tydeligst knyttet til Cassell og Jenkins (1998) som

forsket på kjønn og dets tilknytning til videospill på ulike måter. På denne måten dannet de grunnlaget for kjønnsforskningen og dens tilknytning til spill i boken "*From Barbie to Mortal Kombat, Gender and Computer Games*" (Cassell og Jenkins, 1998). En annen forsker som satte fokus på kjønn var Dietz, i artikkelen "*An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games*" (Dietz, 1998). Forskningen på videospill har utviklet seg slik som mediet selv, men hovedfokuset har vært på karakterenes utseende. Denne utviklingen er kritikkverdig fordi den forsømmer undersøkelsen av dypere relasjoner og roller hos disse karakterene. I tillegg har mye av forskningen vært fokusert på spillenes innpakning, reklame og artikler, uten fokus på spillenes faktiske innhold og historie. Dietz (1998) forskning var basert på spillenes innhold, men spill laget på tidlig 90-tallet var ofte mulig å gjennomgå i løpet av en par timer. Gjennomspilling av nyere spill krever ofte mer tid, ca ti til tolv timer eller mer er vanlig. Dette har ført til at forskningen på spill har blitt mer tidkrevende og som resultat av dette blitt mer overfladisk. Dette er en problematikk jeg ønsker å unngå. Som resultat vil oppgaven ha et tradisjonelt utgangspunkt når det kommer til kjønnsforskning i spill, men vil også fokusere på tematikk som ikke tradisjonelt har blitt gjennomgått.

Samfunnsmessig relevans for oppgaven er grunnet i forståelsen av medieeffekter og kjønnsportrettering og dens utvikling i videospill. Videospill har tradisjonelt hatt stereotypiske fremstillinger av kjønn (Cassell og Jenkins, 1998), og det meste av kritikken til dette har vært rettet mot den kvinnelige spillkarakteren. Dette sees tydeligst i Sarkeesians (2012) kampanje hvor det blir hevdet at kvinnelige spillkarakterer er stereotypiske og seksualiserte. I etterkant av kampanjen har det blitt et tydeligere fokus på hvordan karakterer fremstilles i videospill. Kvinnelige karakterer og deres representasjon i videospill har blitt mer samfunnsaktuelt i etterkant av Sarkeesians kampanje og disse kritikkene, og det er derfor viktig å se på spillene som har blitt utgitt i etterkant. Har spillenes representasjon av kvinnelige karakterer endret seg og i så fall hvordan? Representasjon av kjønn i videospill har altså hovedsaklig fokusert på kvinnelige karakterer. Dette er en annen problematikk jeg ønsker å unngå. Representasjon av kjønn i videospill har blitt kritisert for å være stereotypisk, og dette er ikke eksklusivt mot kvinnelige karakterer. Det er derfor viktig å se på både mannlige og kvinnelige spillkarakterer for å se hvordan disse blir representert. Vår forståelse av kjønn og roller blir preget av mange ulike inntrykk. Derfor er det også viktig å se på hva spill sier om disse temaene.

Min interesse rundt portrettering av kjønn i videospill begynte for alvor når en kvinnelige spiller poengterte noen stereotypiske framstillinger i videospill for meg. Min respons var i utgangspunktet generelt defensiv ovenfor spillmediet, men jeg innså at jeg fant tydelige eksempler i spill hvor disse stereotypiske framstillingene eksisterte. Problematikken rundt dette temaet ligger i at spillere ofte ikke vil innse hvilke framstillinger og karaktertrekk som settes i fokus i spill, spesielt hvis dette kan fremstilles negativt i media. Jeg ønsker å se på videospills portrettering av begge kjønn, hvordan den er nå og hvordan den kanskje kan utvikle seg. Jeg ønsker å se på noen av de mest innovative og populære spillene som er utgitt i 2013 og se hvordan disse bygger opp hovedkarakterenes karakteristikk, roller og historie. Dette gir et utgangspunkt for å forstå hvordan kjønn representeres i videospill. Spillene jeg skal se på BioShock Infinite og The Last of Us. Problemstillingen min er:

Hvordan representeres mannlige og kvinnelige karakterer i moderne videospill som BioShock Infinite og The Last of Us?

Forskningsdesignet til oppgaven er en casestudie av to populære spill fra 2013. Jeg skal utføre en innholdsanalyse av Bioshock Infinite, utviklet av Irrational Games, og The Last of Us, utviklet av Naughty Dog. Disse spillene fikk begge gode anmeldelser i internasjonal media og i media her til lands som innoverende og nyskapende spill. I tillegg har disse spillene hatt et fokus på historiefortelling slik at karakterene i teorien bør ha et velutviklet design. Det som gjør disse spillene særskilt relevante er, at spillene har et sterkt fokus på dynamikken mellom en kvinnelig og mannlige hovedrollekarakter. Innholdsanalysen vil hovedsaklig være fokusert på spillets innhold, men spillets konseptillustrasjoner og innpakning vil også analyseres. Dette gir større innsikt i spillets designprosesser og markedsføring. Dette kapitlet vil fokusere på spillbransjens markedsføringsstrategier, design og spillenes sjangerhistorikk. Dette gir en dypere kunnskap om hvor spillmediets røtter kommer fra og, hvordan disse har utviklet seg over de siste 30 årene. Spill er et produkt av deres tid, og det er viktig å forstå hvor disse elementene kommer i fra (Fernandes-Vara, 2011), og hvordan spill og media er med på å forme vår forståelse av kjønnsroller.

1.2 Hvilke spill skal analyseres?

Da jeg valgte hvilke spill som skulle analyseres var det flere titler som var aktuelle. Den første var det den moderne versjonen av Tomb Raider, en relansering av et spill med en av de mest kontroversielle og populære kvinnelige spillkarakterene noensinne, Lara Croft. Den andre tittelen var Grand Theft Auto 5 som knuste salgsrekorder for underholdningsmedier på et

globalt nivå. Hva som skiller BioShock Infinite og The Last of Us fra disse titlene, er derimot at de fokuserer på en kvinnelig og en mannlig hovedrollekarakter. BioShock Infinite og The Last of Us knuste kanskje ikke like mange salgsrekorder som Grand Theft Auto 5, men de fikk lignende anmeldelser og større anerkjennelse for deres historie og karakterer.

BioShock Infinite kom ut i Mars 2013 til Playstation 3, Xbox360 og PC og er utviklet av Irrational Games. Spillet omhandler den tidligere soldaten Booker DeWitt og hans redningsforsøk av Elizabeth, en jente med mystiske evner som er innelåst i et tårn i en flygende by ved navn Columbia. De blir fanget i en politisk borgerkrig, og spillet fokuserer på hvordan de takler denne, og Elizabeths mystiske evner. Spillet ble ved utgivelsesdato hyllet som en av de beste spillopplevelsene så langt i 2013, og som en *"umiddelbar klassiker, milepæle og fanebærer for spillmediet"* i følge VGs spillanmelder (Olsen, 2013). BioShock Infinite har fått meget gode anmeldelser både her til lands og internasjonalt. Nick Cowen skrev i The Guardian:

BioShock Infinite exists in a pantheon tagged "required reading" in the gaming medium. In much the same way as Heavy Rain or Dark Souls may not be to everyone's taste, they are still important touchstones in the maturity of video games as an art form." (Cowen, 2013).

The New York Times skrev:

BioShock Infinite is confirmation that in the hands of the right creators, video games are the most sophisticated form of not just interactive entertainment, but of multimedia storytelling as well. (Suellentrop, 2013).

Det andre spillet jeg ønsker å se på er The Last of Us som kom ut i juni, 2013 til Playstation 3, og er utviklet av Naughty Dog. Spillet følger Joel og Ellie i det de prøver å krysse et postapokalyptisk USA fylt av virusinfiserte skapninger og andre farlige mennesker. Spillet ble ansett som av *"usedvanlig høy kvalitet"* og som *"... ikke bare et av de beste spillene i år men også noe av de beste som er kommet ut av hele denne konsollgenerasjonen"* av VGs anmelder (Hogsnes, 2013). I internasjonal presse fikk spillet mye positiv publisitet rundt sin evne til å skrive en god historie. Edge (2013) sin anmeldelse av spillet hadde dette å si:

Naughty Dog has delivered the most riveting, emotionally resonant story-driven epic of this console generation. At times it's easy to feel like big-budget development has too much on the line to allow stubbornly artful ideas to flourish, but then a game like The Last Of Us emerges through the crumbled blacktop like a climbing vine, green as a burnished emerald. (Edge, 2013).

Matt Kamen i Empire skrev:

The Last Of Us is not just the finest game that Naughty Dog has yet crafted and an easy contender for the best game of this console generation, it may also prove to be gaming's Citizen Kane moment – a masterpiece that will be looked back upon favourably for decades. (Kamen, 2013).

Som sitatene ovenfor viser har begge spillene jeg ønsker å ta for meg fått positiv publisitet i global media. Dette tydeliggjør grunnen til at jeg valgte disse to spillene; de er ansett som noe av det beste spillmediet har utgitt i 2013. Den gode publisiteten reflekteres i salgstallene: spillene har solgt over 3 millioner kopier innen juli 2013, altså i løpet av fire måneder etter BioShock Infinites utgivelse, og kun en måned etter The Last of Us sin utgivelse (Yin-Poole, 2013, Matulef, 2013). Publisiteten og mottakelsen til disse spillene tilsier at de er unike, og at andre vil kunne bruke disse spillene som en mal for hvordan ett suksessfullt spill kan se ut. Dette gjør at det er viktig å se på hvordan akkurat disse to spillene representerer kjønn. Disse spillene kan være ett frampek til hvordan videospill kan se ut i framtiden og kan ansees å være en god representasjon av kontemporære videospill.

Utviklere designer ofte lignende spill, og derfor er det viktig å se på deres historikk. Dette kan gi tilgang på informasjon om hvilke type spill de vanligvis lager, og hvilke tema som vanligvis blir introdusert i spillene deres (Fernandes-Vara, 2011). Neil Druckmann er creative director av The Last of Us, og har tidligere jobbet på to Naughty Dog-titler i en prisbelønnet serie kalt Uncharted. Druckmann (i Cook, 2012) mente at spillene ble så populære fordi de var drevet av historie og karakterutviklinger. Dermed kan en forvente at spillet vil være karakterdrevet og ha et fokus på historiefortelling, noe som støttes opp av at spillet hører under action-adventure sjangeren. Ken Levine, creative director av BioShock Infinite, har også opplevd suksess med tidligere titler hos Irrational Games, som for eksempel System Shock 2 og BioShock. Levine er kjent for å lage spill med visuelt dynamiske verdener, kontroversielle og historiedrevne spill (Crossley, 2010). BioShock Infinite er en etterkommer av det første BioShock-spillet. Når det kommer til kjønn har spill utviklet av disse to selskapene hovedsaklig fokusert på mannlige spillbare hovedrollekarakterer men ofte inkludert viktige kvinnelige birollekarakterer. Derfor kan det ansees som sannsynlig at spillene deres har en jevnere representasjon enn de mer typiske actionspillene. Det jeg mener kommer tydelig fram fra disse selskaperes tidligere spillhistorie og individene involvertm, er at spillene er karakterdrevne og fokusert på de narrative elementene.

1.3 Spillmediets utvikling innenfor markedsføring og design

Forståelse av spillhistorikken til designerne og spillenes sjanger er viktig fordi dette gir innsikt i hvordan karakterene blir designet. Videospill er resultater av designvalg og det er derfor viktig å forstå hvordan videospill designes, hvem som designer dem og hvem spillene blir designet for. Det er derfor viktig å forstå den historiske konteksten rundt hvordan spill har blitt laget, og for hvem. Lien (2013) skrev en artikkel om utviklingen til spillmediet rundt kjønn og hvordan dette henger sammen med markedsføring og design. Spillene var i utgangspunktet kjønnsnøytrale og ikke spill designet mot en mannlig demografi, men de var laget i en bransje hovedsaklig bestående av menn. Spillindustrien opplevde et markedskrasj på 80-tallet på grunn av lav kvalitet, noe som førte til lav tillitt hos konsumentene (Cole i Lien, 2013). Markedsføring av videospill ble dermed et viktig middel for å kunne tjene inn produksjonskostnader på spillene. Ved å ta kontakt med konsumentene av produktene sine fant de ut at flere gutter spilte videospill enn jenter (Cole i Lien, 2013). På 90-tallet begynte derfor markedsføringen å rette seg mot gutter. Dette førte med seg en sirkulende design hvor menn ofte var hovedbrukerne av spill, og endte derfor oftere opp med å velge spillutvikling som yrke. Brenda Lauren (i Lien, 2013) mente at spillprodusentene hun jobbet for gikk ut ifra en mannlig demografi.

Generally speaking, it did not occur to any of the companies I worked for that they should be looking at female audiences for games. (...) It was always, 'Oh of course girls don't play games.' I got that so many times. 'Of course girls don't play games — why are we going to waste money on this audience that doesn't exist?' (Lauren i Lien, 2013)

Når spillindustrien i hovedsak lager spill for en mannlig demografi er det ikke overraskende at mannlige karakterer er hovedfokuset. Som resultat av dette har antallet kvinnelige spilldesignere vært lavt. Selv om dette har endret seg og antallet kvinnelige designere øker innenfor industrien, er det fortsatt rundt 12% av alle spilldesignere som er kvinner (Graser, 2013). Markedsføringen av videospill og dens tradisjoner har i det siste året blitt tilknyttet kontroversier. Hovedsaklig var disse sakene tilknyttet kvinnelige karakterer og deres plassering på spillcover, og som spillbare karakterer. Ken Levine relegerte den kvinnelige karakterene til baksiden av coveret til BioShock Infinite. Han mente at dette ville appellere mer til mannlige spillere som dermed ville tjene inn mer penger til utgiverne (Pinsof, 2012). Levine mente selv at han måtte tjene inn pengene han har fått i støtte av utgiverne slik at han selv kan fortsette å lage spillene han selv vil lage, uten at de skulle gå på bekostning av selve innholdet i spillet (Pinsof, 2012). Neil Druckmann ved Naughty Dog Studios og The Last of

Us sin creative director, fortalte at studioet måtte forsvare for utgiverne at den kvinnelige hovedkarakteren skulle være på framsiden av coveret, og måtte til slutt sette ned foten og nekte å fjerne karakteren fra coveret (Cook, 2012, Devore, 2012). Ashley Johnson, stemmeskuespilleren til Ellie, den kvinnelige hovedkarakteren i *The Last of Us*, kommenterte denne tankegangen i bransjen:

I feel like they don't put women on the covers because they're afraid that it won't sell. It's all gamers really know – and I don't want to be sexist by any means – but I get the feeling, generally, that they think game's won't sell as well with a woman on the cover, compared to some badass dude on the front (Johnson i Pintof, 2012).

Druckmann (i Cook, 2012) mener at spillkarakterene nå blir utviklet mer og dermed blir dypere, og at mediet holder på å modne og at kredibiliteten til spill som et underholdningsmedium øker. Naughty Dog sto på sitt å fikk Ellie, den kvinnelige hovedrollekarakteren representert på spillcoveret, men tanken om at kvinnelige spillkarakterer ikke selger påvirker ikke bare spillcover, men også spilldesign. Jean-Max Moris creative director for spillet *Remember Me* søkte etter utgivere for spillet sitt med en kvinnelig hovedkarakter, og fikk klar respons: det er lettere å lage spill og få støtte om den spillbare karakteren er mannlig. *"We had some that said, 'Well, we don't want to publish it because that's not going to succeed. You can't have a female character in games. It has to be a male character, simple as that,'" (Moris i Prell, 2013).* Sterling (2013) mente at spillindustrien har et problem med sexisme. Sarkeesians prosjekt var også en utløper for denne tankegangen. Sterling (2013) mente at en del spillere ikke vil erkjenne problemet, men at når utgivere aktivt prøver å fjerne kvinnelige spillkarakterer og utviklere må slåss for at de kvinnelige karakterene i hele tatt skal fremstilles så har bransjen et problem, enten det er med industrien eller målgruppen.

Tanken om at kvinnelige karakterer ikke selger spill er derimot ikke en helt uberettiget tanke. Zatkin (i Kuchera, 2012) viste til at spill med eksklusivt mannlige hovedrollekarakterer selger 75% bedre enn spill med eksklusivt kvinnelige hovedrollekarakterer. Dette støttes også av Near (2012) som viste til at de største selgerne ofte hadde menn i hovedrollene og kvinner som var lite sentrale eller uviktige. Men det skal også poengteres at spill med eksklusivt kvinnelige karakterer får halvparten av markedsføringsbudsjettet sammenlignet med spill som har kvinnelige karakterer som valgmulighet, og kun 40% av markedsføringsbudsjettet som spill med mannlige hovedkarakter får (Zatkin i Kuchera, 2012). Dermed kan man stille seg

spørsmålet om det er slik at spillerne ikke vil spille kvinnelige karakterer, eller om det omhandler publisitet og markedsføring. Men til tross for at kvinnelige karakterer får mindre markedsføring, lavere salg og mindre utvikling så har antallet kvinnelige spillere økt i alle aldersgrupper i både Europa og Amerika (Iwata, 2011). Videospill har hatt en positiv utvikling i antall kvinnelige spillere og spillerbasen består nå av 40% kvinner (ESRB, 2013). Konseptet at kvinner ikke spiller videospill har begynt å endre seg, og spillindustrien har begynt å målrette seg mot flere demografier enn den mannlige, noe som kan tydeliggjøres best ved å se på Nintendo Wii og markedsføringsplanen for denne konsollen (Lien, 2013). Kvinnelige spillere har altså ikke vært i fokus for spillbransjens markedsføring og dette kan ha ført til en mannsrettet spillkultur og karakterrepresentasjon. Selv om markedsføringsstrategiene kanskje ikke har endret seg, så har fokuset på mer diverse og utviklede karakterer endret seg i etterkant av Sarkeesians kampanje. Teoretisk sett vil denne utviklingen føre til at kvinnelige karakterer i videospill blir mer fremtredende og øker i antall.

1.4 Oppgavens videre oppbygging

I dette kapittelet har fokuset vært på å forstå hvorfor det er viktig å se på representasjon av kjønn i videospill, problematikken rundt kjønn i videospill og historisk bakgrunn for spillindustriens markedsføringsstrategi og målgruppe. Jeg har prøvd å forklare hvor min interesse til temaet kommer fra og at dette er et tema som jeg mener er viktig på person- og samfunnsnivå og utgangspunktet for hva jeg skal analysere og hvordan. Jeg har utviklet en problemstilling i tråd med hva jeg ønsker å undersøke. Kapittel 2 vil ta for seg teori og empiri rundt videospillkarakterer, og hva forskning har funnet om tidligere representasjoner av videospillkarakterer. Kapittel 3 vil vise til den metodiske fremgangsmåten jeg har brukt for utvalg av data, og gjennomføring av analyse. Kapittel 4 tar for seg spillenes genrekonvensjoner, historikk, og forventningene vi kan ha til spillet. I tillegg vil spillenes historie og setting redegjøres, noe som hjelper meg å kontekstualisere spillenes karakterer. Kapittel 5 fokuserer nærmere på karakterenes utseende og design, hvordan disse blir fremstilt i spillet og på spillets innpakning. Kapittel 6 fokuserer deretter på spillkarakterenes personlighet og roller, hvordan disse blir representert for karakterer av begge kjønn sett i mot tidligere forskning og eventuelt stereotypiske kjønnsrolleforventninger. Kapittel 7 er en sammenfatning av forskningens tema, resultater, og kommentarer til videreutvikling av forskningen som er utført. Oppgaven inkluderer også to vedlegg. Vedlegg 1 viser til bilder av karakterenes utseende, og Vedlegg 2 er en begrepsliste hvor terminologi som brukes i oppgaven forklares.

2. Representasjon av kjønn i videospill, tidligere forskning og teori

Dette kapitlet skal redegjøre for spillmediets representasjon av kjønn, og hvordan dette kan endre vårt syn på kjønn og kjønnsroller. Hovedsaklig vil fokuset være på tidligere forskning og hva denne har sagt om portrettering av kjønn i videospill, men også medieeffektteori er viktig for å forstå spillmediets rolle som budskapsbringer. Hvis kjønnsroller og våre tanker om kjønn formes og påvirkes av spill, hva sier spillmediet om disse tematikkene? Kapitlets utforming starter med medieeffektteori som kontekstualiserer viktigheten av forskningen jeg har utført samt er viktig for diskusjonen av spillenes budskap rundt kjønn og kjønnsroller. Deretter fokuserer underkapitlene på spillkarakterers utseende og kjønnsroller sett i lys av tidligere forskning. Disse kapitlene vil så rettes mot spesifikke analysekapitler, men de blir ikke brukt utelukkende i disse kapitlene. Kapittel 2.2 fokuserer på hva tidligere forskning sier om spillkarakterers utseende i spill og på innpakninger. Dette er derfor relevant for kapittel 5 som fokuserer på coverne til *The Last of Us* og *BioShock Infinite* og karakterene som presenteres der og i spillene. Kapittel 2.3 fokuserer på tidligere forsknings redegjørelser av kjønnsroller i videospill. Denne redegjørelsen gjør det lettere å analysere rollene til karakterene i *The Last of Us* og *BioShock Infinite* som er kapittel 6 sitt hovedfokus.

2.1 Påvirkningskraften til spill på vår forståelse av kjønn

Hvor mye media former vår forståelse av virkeligheten har vært et aktivt diskusjonstema over en lengre tid. Spesielt har denne tematikken vært tilknyttet voldelige videospill og påvirkningen på individer som har utført voldelige handlinger. Det tydeligste eksemplet her til lands er tilknyttet hendelsene på 22. Juli, 2011 og Anders Behring Breivik. Da Breiviks spillhobbyvaner ble allmenn kjent ble det stilt spørsmål rundt spill som en påvirkningskraft for hans meninger og handlinger (Sandli, Meldalen, Ruud, 2011). Påvirkningskraften spill har er også sentral for Sarkeesians (2012) kampanje. Hun ønsket å øke oppmerksomheten og fokuset mot kvinnelige karakterer i spill da hun mente at den nåværende fremstillingen var stereotypisk og problematisk. Spillmediets påvirkning på aggresjon og vold har vært debattert mye i de siste årene, men dens påvirkning på kjønn og kjønnsroller har ikke vært like mye i fokus. I de siste årene har dette derimot blitt et mer aktuelt tema innenfor spillbransjen, derfor er det viktig å undersøke hvilke effekt media kan ha på nettopp dette.

Hvorvidt media har en effekt på våre tanker og meninger har vært et omdiskutert tema, men i nyere tid har et nytt perspektiv blitt utviklet og forsket frem. "The new effects / influence research" omhandler på hvilken måte medier påvirker sine konsumenter. I denne oppgavens

tilfelle er det spillmediet og hvordan kjønnsroller blir presentert. Spill blir designet og utviklet på spesifikke måter, og dette påvirker hvordan vi som konsumere forstår mediet og verdiene det formidler. Men hvordan vi som brukere forstår mediene vi konsumerer er påvirket av klasse, kjønn, identitet og kulturell kontekst (Kitzinger, 2010). Dette vil si at spilldesignernes budskap rundt tematikk eller karakterer, ikke nødvendigvis blir mottatt av konsumerne slik designerne forventer grunnet ulik bakgrunn. Dette støttes av Dietz (1998) som argumenterte for at medias budskap kan presentere verdier og meninger som kan brukes til å tolke verden på ulike måter, uten at designerne av innholdet er klar over det selv. Kitzinger (2010) mener at medias gjentatte bruk av spesifikke temaer og gjentatte representasjoner av ulike tematikker endrer hvordan individer forklarer eller rettferdiggjør deres ulike synspunkter. Mer spesifikt omhandler dette hvordan medienes bruk av ord, bilder eller tema kan bli integrert i konsumeres forståelse av ulike tematikker, som for eksempel kjønnsroller.

Research on audience reception highlights how some messages are conveyed particularly effectively because of features such as: reiteration of key phrases and themes, coherence of narratives, use of metaphor or particular images (Kitzinger, 2010: 378).

Dette sitatet synliggjør mye av problematikken med videospill og deres tilsynelatende stereotypiske fremstilling av kjønn. Ved gjentatt bruk av spesifikke fremstillinger kan media forme hvordan vi ser kjønn og deres roller, hvordan vi forklarer og rettferdiggjør ulike forestillinger om kjønn. Hermes (2010) kaller denne prosessen for "active audiences", altså hvordan vi som brukere av media danner meninger av innholdet vi konsumerer. Kitzinger (2010) viser til at media kan påvirke vår forståelse av hendelser og forme våre tanker og meninger. Kitzinger (2010) poengterer at vi ikke mottar medieinnholdet ukritisk eller "passivt". Diskusjoner rundt effekter har tradisjonelt fokusert på mottakerne som passive, hvor vi bare mottar et budskap fra mediets utvikler. Med "the active audience" menes det i motsetning at vi mottar budskapet men at vi danner meninger ut i fra hva vi mottar (Hermes, 2010). Allikevel er vi ikke helt upåvirket av medienes budskap:

A growing critical mass of 'new effects/influence research' shows that complex processes of reception and consumption mediate, but do not necessarily undermine media power.

Acknowledging that audiences can be 'active' does not mean that the media are ineffectual. (Kitzinger, 2010: 378).

Kritikken til videospill i det siste året har vært tilknyttet kjønn samt dens representasjon, og derfor er det grunnleggende for oppgaven å forstå hvilken effekt media har på våre meninger

og tanker. Kitzinger (2010) argumenterte for at media hjelper til å forme disse, og at den ikke var uten effekt men at den ikke endret meningene våre radikalt. Medier alene bestemmer ikke hvordan vi skal tenke eller hvilke avgjørelser vi skal ta, men de kan være med på å påvirke disse, og dette er viktig å poengtere. Forskning på hvilken effekt media har på forbrukerne er grunnet i designere og utvikleres valg, hva disse ønsker å formidle og på hvilken måte. Men måten vi forbrukere forstår denne formidlingen er preget av vår egen bakgrunn. Allikevel er vi som publikum med på å tolke disse mediene, og gjøre deres mening til noe eget.

Problemstillingen til oppgaven omhandler kjønn og deres representasjon av kjønn i videospill og tilknyttet dette, hvordan vi kan tolke kjønnsroller i videospill. Representasjonen av kjønn og hvordan vi tolker den vil være fundamental for å forstå hvordan spillmediet påvirker vårt innblikk i kjønnsroller. Hermes (2010) viser også til at media sjeldent skaper en kollektiv forståelse av innholdet de fremmer. Men som Kitzinger (2010) påpeker er det viktig å ikke misforstå dette som at media ikke har noen effekt på våre tanker og meninger. Behm-Morawitz og Mastro (2009) viser til at individer kan lære om kjønnsroller og kjønnsrelatert oppførsel fra medier. Med dette grunnlaget blir det tydelig at spillbransjens fremstilling av kjønn sannsynligvis ikke vil endre konsumentenes kjønnsrolleforventninger drastisk, men heller kan påvirke disse.

Hermes (2010) viser til at vi som "active audiences" kan bruke medier for å forstå verden rundt oss. Ved å erverve kunnskap fra medier om ulike tematikker kan vi danne meninger. Hvis en ser dette i sammenheng til spillmediets kritikker om sterke mannlige helter og svake kvinnelige ofre, så kan en diskutere hvilken kunnskap man erverver. Som Kitzinger (2010) poengterte vil ikke våre meninger endres drastisk, men likevel vil det sannsynlig ha en effekt. Hvis et konsept tas opp ofte og gjentas er det større sjanse for at vi bruker dette konseptet i våre egne tanker og forklaringer (Kitzinger, 2010). Sett i Hermes (2010) perspektiv omhandler dette at vi ofte tolker informasjon som representeres på en spesifikk måte. Mer spesifikt kan for eksempel spillmediets fremstilling av kvinner som ofre gjøre at vi oftere tolker kvinner inn i offerrollen. Dette kan være relevant for hvordan vi forstår verden og informere oss om verdens normer og regler. Spesielt har bildet av de kvinnelige karakterene vært kritisert, spesielt for å være seksualiserte og sexistiske. "The new effects / influences research" fokuserer på medias effekt og at gjennomgående representasjoner og ideer kan forme våre meninger. Hvis videospill utviser patriarkalske kjønnsroller hvor kvinnen er et evig offer så kan dette være problematisk. Derfor er det viktig å se på hvordan spillmediets

presentasjon av kjønnsroller har utviklet seg og hvordan den fremstilles i kontemporære videospill.

Med dette til grunn blir det viktig å se på tidligere forskning og undersøke hvordan mannlige og kvinnelige spillkarakterer har blitt fremstilt tidligere. Lien (2013) viser til at spill i hovedsak har blitt utviklet av menn og at dette kan være grunnen til at spill oftere appellerer til menn enn kvinner. Dette kan føre til at det hovedsaklig er menn som blir interessert i utvikling av videospill. Hvis mannlige utviklere reproducerer innhold som passer for menn, er det sannsynlig at de også reproducerer mannlige designere og utviklere. Hvis de tankene og meningene som representeres i videospill i hovedsak er grunnet i mannlige designere så blir det viktig å undersøke hvilke meninger og representasjoner som blir reproduisert.

Oppgavens fokus er å se på hvordan kjønn og kjønnsroller blir presentert i spillmediet, men det er viktig å poengtere at spill er et resultat av design. Disse designene blir gjennomført og utviklet av spilldesignere på ulike måter av spesifikke grunner (Fernandes-Vara, 2011). Derfor er det viktig å se på hva den tidligere forskningen sier om representasjon av kjønn i videospill. Hvis vi kan se hvor representasjonen av kjønn i videospill har utviklet seg fra tidligere er det lettere å forstå hvordan utviklingen har vært og hvordan den kanskje vil utvikle seg senere. Spill har tradisjonelt vært markedsført mot menn og det er derfor ikke overraskende at det er flest menn som blir interessert i å utvikle spill (Williams, Martins, Consalvo og Ivory, 2009). Williams et. al (2009) mener at dette sannsynligvis viderefører tradisjonen med et fokus på mannlige hovedrollekarakter. Spillmediet har fått mye kritikk for de kvinnelige rollene som blir fremmet, og mye av denne kritikken er fokusert på utseende. Det første vi som spillere legger merke til ved spillets karakterer, innpakning eller verden er utseende. Det meste av forskning på spillkarakterer har fokusert på utseende, og den letteste måten å undersøke ulike karakterers utseende er ved å undersøke spillenes innpakning, cover eller bilder av spillet. De mannlige karakterene har tradisjonelt vært i fokus i videospill (Williams et. al, 2009) og derfor er det naturlig og starte med hvordan deres utseende blir representert i videospill. Dette delkapitlet danner mye av grunnlaget for diskusjonene i kapittel 5 rundt spillenes innpakninger og karakterenes utseende. Det er viktig å poengtere at utseende og roller er sjeldent helt uavhengige fra hverandre, og en del av forskningen gjenspeiler dette.

2.2 Muskler, formfulle kropper og utseende i videospill

Dill og Thill (2007) undersøkte hvordan mannlige spillkarakterer ble representert i videospillmagasin. De mente at de fleste mannlige spillkarakterer var aggressive eller hypermaskuline og voldelige. Denne knytningen støttes videre av at karakterenes utseende ofte var tilknyttet våpen. De mente et typisk bilde av en mannlige spillkarakter var en muskulær mann, med et aggressivt/fiendtlig blikk som poserer med et våpen (Dill og Thill, 2007). De mannlige spillkarakterens tilknytning til vold er noe som ofte sammenhenger med spillenes tema. Actionsjangeren er blant de største i spillbransjen og det ville vært unaturlig om disse også ikke var tilknyttet vold. Tre av ordene som var essensielle i Dill og Thills (2007) forskning var hypermaskulinitet, vold og aggressivitet. Disse egenskapene henger ofte sammen med et viktig mannlige ideal, muskler.

Martins, Williams, Ratan og Harrison (2011) viser til at den mannlige spillkarakteren er stor, sterk og muskuløs. Spillkarakterenes proporsjoner er store og domineres av en hypermuskulær natur. Martins et. al (2011) mente at disse karakterene ikke etterfulgte det mannlige kroppsidealet som blir fremmet i mer tradisjonelle medier, men at de generelt sett er større og sterkere. Millers og Summers (2007: 741) viser til at menn ofte fremstilles som "very powerful and muscular" og at dette sammenfalt med at de ofte var actionhelter. Burgess, Stermer og Burgess (2007) fant også en sammenheng mellom mannlige spillkarakter, vold og muskulære, eller super-muskulære, trekk. I analysen så vil fokuset på de mannlige karakterens utseende være om de sammenfaller med idealer knyttet til aggressivitet, maskulinitet eller muskler, men også hvordan de eventuelt skiller seg fra denne normen. Hva definerer de mannlige spillkarakterens utseende i *The Last of Us* og *BioShock Infinite*?

Som nevnt ovenfor er det de kvinnelige karakterene som ofte er i fokus i forskning på videospill. Mye av kritikken til de kvinnelige karakterenes utseende er tilknyttet seksualisering og rollen som sexobjekt. Mye av den kvinnelige karakterens utseende henger tett sammen med en av dens mest stereotypiske rolle i videospill, nemlig som "eye candy" (Jansz og Martis, 2007). Miller og Summers (2007) mente at antrekkene til karakterene ofte også forsterker denne seksuelle stereotypien da de ofte er mindre påkledd enn menn og bekleddingen er designet for å dra fokuset mot kroppen deres. Dill og Thill (2007) mente at fire av fem kvinnelige spillkarakterer var portrettert på en eller flere måter som; seksualisert, lettkledd og/eller "a vision of beauty". De kvinnelige karakterene ble ofte portrettert som sexobjekter med en idealisert kroppstype. De mente at de fleste kvinnelige karakterer ble

fremstilt som seksualiserte og/eller aggressive. Dill og Thill (2007) viser til at at kjønnsrollene står i kontrast til hverandre. På den ene siden er de dominerende og aggressive mannlige karakteren. På den andre siden blir de kvinnelige karakterene presentert som fysisk perfekte, vakre, sexobjekter. På denne måten blir kvinnelige karakterer ofte definert av deres skjønnhet og utseende. Downs og Smith (2009) viser også til at kvinnelige karakterer oftere blir seksualisert i spill. De fant fem faktorer som de mente økte objektifisering og seksualiteten til karakterene; "*sexually revealing clothing, nudity, body proportion, appropriateness of attire and waist size*" (Downs og Smith, 2009:729). De mente at 25% av de kvinnelige karakterene ble representert med et urealistisk kroppsbilde. Dette sammenfaller med Martins, Williams Harrison og Ratan (2009) forskning som viser til at de kvinnelige karakterens utseende ofte var definert av tynne og urealistisk formfulle kropper. En fremstilling som ikke deles av de mannlige karakterene, hvor kroppsbildet er realistisk (Martins et. al, 2011).

Burgess, Stermer og Burgess (2007) viste til at kvinnelige karakterer var sjeldent på spillcover og var sjeldent i "spotlighten" sammen med andre mannlige karakterer. Mange av spillene hadde muskuløse mannlige karakterer, men ofte var dette tilknyttet actionspill hvor det ville være realistisk å trenge styrke for å bekjempe umenneskelige fiender. På den andre siden så var de kvinnelige karakterene med urealistiske former vanskelig å tolke som noe annet en seksuell objektifisering, da de urealistiske formene til kvinnene ikke impliserte styrke eller andre egenskaper en actionheltinne realistisk ville inneha. Burgess et al. (2007) mente at store bryster og/eller et meget seksualisert ytre var en essensiell del av kvinnelige spillkarakterer. Dette idealet sammenfaller også med Dill og Thills (2007) tanke om "a vision of beauty", Downs og Smith (2009) og Martins et. al (2011) teori om at det kvinnelige kroppsideal, er tynne og formfulle kropper.

Burgess et. al (2007) brukte Lara Croft som et eksempel på en typisk kvinnelige actionheltinne og spillkarakter. Hun er i utgangspunktet en eventyrer som skal klatre i grotter, fjell og ruiner. Allikevel har hun overdrevet seksualiserte bryster, tynne armer og ben. På denne måten kan de mannlige karakterene ansees som motsetninger, de er mer muskuløse og kan ansees som mer realistiske actionhelter som innehar den fysiske styrken nødvendig for handlingene de utfører. Det kvinnelige idealet er målet for mye av kritikken til kvinnelige videospillkarakterer, og det er derfor interessant å se om spill som The Last of Us og BioShock Infinite, som har fått skryt for deres kvinnelige karakterer, sammenfaller med disse idealene. Spesielt er spørsmålet rundt kvinnens utseende interessant, da forskningen tilsier at

nesten alle kvinnelige karakterer er seksualiserte, lettkledd og formfulle. Denne fremstillingen er den mest gjennomgående i forskningen, og hvordan spillene differensierer eller likner denne er derfor viktig.

Behm-Morawitz og Mastro (2009) peker til at kvinnelige karakterer er underrepresentert i videospill. De mente at de kvinnelige karakterene er ofte NPCer (non-playable characters), altså karakterer som ikke er spillbare. Derimot mente de at den spillbare kvinnelige karakteren ofte innehar karakterstikkene til en actionhelt; styrke, hurtighet, intelligens og uavhengighet, men at de ofte er definert av sin seksualitet og dermed er et sexobjekt (Behm-Morawitz og Mastro, 2009). De mente at en sterk heltinne i utgangspunktet kunne være en positiv rollefigur, men at seksualiseringen som karakterene blir tilknyttet kan minske de positive effektene. De argumenterer for at videospillportretteringer av kvinnekroppen kan være med på å forme sosiale og moralske standarder for hva som ansees "riktig" eller "passende" bekledning og ideal kroppsfasong, noe som kan sees i forhold til Kitzinger (2010) og Hermes (2010) teorier.

Anhut (2012) mener at kjønn i videospill defineres av "signifiers" eller kjennetegn. Disse deles inn i to kategorier: naturlige kvinnelige/mannlige kroppsdelar og kjønnsroller og normer. "Signifiers", eller kjennetegn, representerer en karakters personlighet, utseende og karakteristikk. Anhut (2012) mener at ethvert kjennetegn en karakter innehar er et resultat av karakterens selvuttrykk. Karakterens kjennetegn er påvirket av karakteren selv og det forventes at karakteren selv har valgt hvordan den oppfører seg og kler seg.

Anhut (2012) mener at det er viktig å forstå at som spillere så må en anta at det karakteren viser på utsiden også korrelerer med det som er på innsiden. Hvis man ikke blir fortalt noe annet må en regne med at karakteren velger og ønsker å se ut slik som den gjør. Anhut (2012) peker til at kvinnelige karakterer oftere bruker sin egen kropp som en del av et uttrykk for å presentere seg selv. Designvalgene som blir gjort av utviklerne er derfor viktig for å forstå karakterens motivasjoner, og valg av bekledning og utseende. Anhut (2012) nevner at karakteristikk som femininitet, bruk av sløyfer/rosa/hjerter/blomster og "girlish mannersisms" er typiske kjønnede kjennetegn på kvinnelige karakterer. For menn er skjegg, muskler og aggressivitet typiske karakteristikk. Anhut (2012) mener at mye av designprosessene i spill er tilknyttet å gjøre karakterene forståelig for spilleren. Typiske kjønnede kjennetegn gjør det lett å forstå om en karakter er kvinnelig eller mannlig. Gjennom

eksponering av karakterene i spillet kan spillerne videre forstå deres tanker og motivasjoner, men siden de fleste spillkarakterer ikke er hovedroller får de ikke nok eksponering til at vi kan forstå deres tanker og valg. Derfor må de forstås igjennom enkle visuelle karakteristikker som skjegg eller sløyfer for å representere enkle ideer.

Anhut (2012) mener at mye av designprosessene i videospill rundt karakterer er tilknyttet denne problematikken. Fordi ikke alle karakterene har så mye skjermtid blir de ofte redusert til kun yrker eller et kjønn. En typisk måte å gjøre dette på er å introdusere kun en kvinnelig karakter i en ellers stor mannlig rollebesetning. Den kvinnelige karakteren trenger derfor ikke noen andre særpreg enn å være kvinne for å skille seg ut. Anhut (2012) mener dette skjer mye oftere med kvinnelige karakterer, og at disse kjennetegnene ofte reduserer de kvinnelige karakterene ned til et konsept om femininitet eller seksualitet. Anhut (2012) poengterer at siden det er færre kvinnelige protagonister eller hovedroller så får disse mindre eksponering og blir derfor ofte definert av deres utseende. Når alle de andre karakterene er menn så skiller en kvinnelig karakter seg ut. Dette fører til at kvinnelige karakterers bakgrunnshistorie og personlighet kan ignoreres i større grad, mens de mannlige karakterene må gis personlighet og karaktertrekk for at de skal skille seg ut fra de andre mannlige karakterene (Anhut, 2012).

Williams, Martins, Consalvo og Ivory (2009) mener at spillbransjens utvikling går i sirkel fordi menn er det som oftest spiller spill og, dermed oftest bestemmer seg for å bli spillutviklere. Hvis en aksepterer teorien om at mannlige spilldesignere oftest utvikler karakterer for spill rettet mot menn, og at disse oftest har mannlige hovedrollekarakterer, så er det ikke ulogisk at kvinnelige karakterer blir mindre utviklet. For at kvinnelige karakterer skal bli mer utviklet må en anta at et større antall kvinnelige karakterer må fremstilles. På denne måten kan ikke de kvinnelige karakterene enkelt defineres av deres kjønn og må derfor eksponeres mer i videospill. Både BioShock Infinite og The Last of Us har flere kvinnelige karakterer som er viktige for historien, og dermed kan man hypotisere at disse får mer eksponering og mer utviklede roller i spillene.

2.3 Mannlige helter, kvinnelige sexobjekter, ofre, og kjønnsroller i videospill

Som en kan se er ikke karakterenes utseende helt fraskilt fra deres roller i videospill. For å kontekstualisere rolleanalysen min i kapittel 6 så blir det viktig å se på tidligere forskning. For mannlige karakterer er deres utseende tilknyttet deres styrke og muskler, ofte på grunn av at disse fremstilles som actionhelter. For den kvinnelige karakteren er deres utseende tilknyttet

skjønnhet og seksualitet, og deres rolle er enklest definert som et sexobjekt. Det poengteres at selv når kvinnelige karakterer er actionheltinner er deres utseende først og fremst definert av deres skjønnhet og seksualitet, som for eksempel i Lara Croft-tilfellet til Burgess et. al (2007). Min kritikk er at en del av forskningen som er utført fokuserer for det meste på utseende og knytter dette til roller uten å fokusere mer eksklusivt på rollene. Det er tydelig at roller og utseende ikke kan skilles helt i fra hverandre, men det er fortsatt interessant å se på rollefordelinger i spill, også de som ikke er spesifikt tilknyttet utseende. Selv om rollene og utseende flyter noe over i hverandre er det også utført forskning som fokuserer mer spesifikt på rollene som karakterene innehar. Når det gjelder kjønnsroller i videospill er mye av forskningen grunnet i Dietz (1998) og Cassell og Jenkins (1998) arbeider, dermed blir det naturlig å starte med disse.

Dietz (1998) skrev en av artiklene som ble et av utgangspunktene for forskning på kjønnsrolleportretteringer i videospill. Dietz (1998) forskning viste til at spill før årtusenskiftet inneholdt til tradisjonelle og negative portretteringer av forestillinger knyttet til det kvinnelige kjønn. Også i Dietz (1998) arbeider kommer kvinnens utseende og "sex appeal" i fokus for de kvinnelige karakterene. Dietz (1998) mente at de mannlige karakterene ofte var helter som måtte forsvare eller redde kvinner, ofte ved bruk av vold. Dietz (1998) mente også at kvinnelige karakterer sjeldent var positive rollemodeller, og selv om de kunne være heltinnen i spillet så var de ofte underlegne de mannlige karakterene, mindre viktige og ofte seksualisert fremstilt. Dietz (1998) argumenterte for at videospill er en sosialiseringsagent kan gi inntrykk av at menn er viktigere enn kvinner, og at kvinners egenskaper og verdier er knyttet til passive egenskaper som skjønnhet. Dette står i motsetning til de mannlige egenskapene som ofte er mer aggressive og preget av handling. Spesielt er de mannlige verdiene knyttet til eierskap og beskyttelse av kvinner (Dietz, 1998).

Cassel og Jenkins viser til Provenzo (1991 i Cassell og Jenkins, 1998) og hans forskning på videospill og videospillcover på 90-tallet, hvor det var tydelig at mannen var i sentrum da nesten 90% av spill inneholdt kun mannlige karakterer. Med tanke på markedsføringsstrategiene og målgruppene som vokste frem på 90-tallet, som vist i Lien (2013), så er det ikke ulogisk å forvente en slik fremstilling. Utviklingen til spillmediet har medført seg flere kvinnelige karakterer, noe også Cassell og Jenkins (1998) finner i sitt arbeid. Men utviklingen var ikke bare positiv, Cassell og Jenkins (1998) argumenterte for at selv om det hadde blitt flere kvinnelige karakterer i spillene på 90-tallet så fulgte de fortsatt

stereotypiske fremstillinger av kjønn. Christine Ward Gailey (1993 i Cassell og Jenkins 1998) argumenterte for at to representasjoner var gjennomgående. På den ene siden var det den gode, passive "prinsessen" som var et objekt eller heltens mål. Den andre rollen var de slemme, erotiserte kvinnelige antagonistene som måtte bekjempes av helten. Gailey (1993 i Cassell og Jenkins, 1998) mente at den impliserte meldingen var at kvinner som gikk ut i "verden" måtte være like tøffe som menn og tåle de tøffe takene mennene ble utsatt for og utsatte andre for.

Cassell og Jenkins (1998) mener at kvinnelige karakterer oftest sammenfaller med to roller, enten som "*damsels requiring rescue*" eller "*rewards for successful completion of the mission*" (Cassell og Jenkins, 1998:7). Cassell og Jenkins (1998) mente at voldelige videospill sjeldent inneholder positive representasjoner av kvinner at spillene kunne forsterke eller introdusere patriarkalske konsepter av kjønnsroller og presenterer mannen som dominant. Dette kan sees igjennom de ofte brukte spillkonseptene, hvor kvinner må reddes av mannen, hvor menn er helter og kvinner er ofre. Subrahmanyam og Greenfield (1998) støttet også at spill ofte representerte de mannlige karakterer som de mest sentrale, og ofte som heltene. Disse mannlige heltene måtte ofte redde en person, som oftest var kvinnelig. Subrahmanyam og Greenfield (1998) mente at videospillene oftest reflekterte mannlige verdier og livssyn. De kvinnelige karakterene er mindre sentrale, mindre viktige og de få som eksisterer er aggressive, og følger et mannlige heteroseksuelt kroppsideal for hvordan en kvinne skal se ut.

Det en legger merke til er at allerede fra tidlig på 90-tallet så er fokuset på de kvinnelige karakterene rettet mot deres rolle som "eye candy" eller ofre. De mannlige karakterene er ofte satt i rollen som den dominante helten som må redde de vakre kvinnelige karakterene. Dietz (1998) og Cassell og Jenkins (1998) poengterte at de kvinnelige karakterene var sjeldnere og færre enn de mannlige. Dette støttes også av Miller og Summers (2007), som i tillegg til dette poengterte at de kvinnelige karakterene oftest hadde biroller, mens helterollen hovedsaklig var reservert for de mannlige karakterene. Selv om det er observert en økning i de kvinnelige karakterene er de fortsatt færre, mindre viktige og utfører sjeldent viktige handlinger innefor spillene. De kvinnelige karakterene er oftest biroller, portrettert urealistisk og objektifisert i forhold til kroppsform, og har et urealistisk personlighetsforhold til andre karakterer.

Beasley og Standley (2002) argumenterte for at de fleste spill hadde dominerende stereotypiske kjønnsroller. Kvinnene var mindre påkledd enn menn og var iført klær som

fremhevet deres seksualitet. Spesielt var fokuset rundt kvinnens bryst. De mente at den kvinnelige spillkarakterens representasjon kan være problematisk fordi de ofte defineres av deres seksualitet og deres kropp. Fokuset på den formfulle og seksuelle kroppen virker som en gjennomgående fremstilling hos de kvinnelige karakterene.

Som vi nevnte tidligere var Lara Croft en dominant og kompetent kvinnelig eventyrer, men som mest av alt ble definert som et sexsymbol. Jansz og Martis (2007) kalte dette for "The Lara Phenomenon"; "... *the appearance of a competent female character in a dominant position.*" (Jansz og Martis, 2007: 141). Jansz og Martis (2007) mente at kvinnelige hovedrollekarakterer i moderne videospill kunne ha dominante posisjoner i spillet, og at de utførte viktigere handlinger enn tidligere. De mente at selv om kvinnelige karakterer ble mer dominante så var de allikevel hyperseksualiserte og ofte sexobjekter. Jansz og Martis (2007) mente at spillkarakterers utseende ofte sammenfalte med stereotypiske kjønnsidealene, store sterke menn og lettkledde og seksualiserte kvinnelige karakterer. De mente at klær og utseende som fremhevet seksualitet var meget fremtredende hos de fleste kvinnelige spillkarakterer, men også hos menn. De fleste kroppene fulgte et muskelideal eller et tynnhetsideal og fremhevet velformede kropper med mye kurver. Lie (2004) argumenterer for at karakterer som Lara Croft ansees som kvinnelige karakterer fra utsiden på grunn av deres utseende, men at deres karakteristikk og handlinger er "klassisk maskuline". Kroppsform og de overdrevne ytre feminine attributtene karakterene innehar kan sammenlignes med mannlige fantasier om en idealkropp (Lie, 2004).

Det tydeligste poenget som fremmes i denne forskningen er at de mannlige karakterene er oftest sentral i videospill og at de kvinnelige karakterene ofte er mindre viktig, og seksualiserte. De kvinnelige karakterene er definert av sin skjønnhet og seksualitet, og appellerer til den heteroseksuelle mannen som også er den største brukergruppen av videospill. Tradisjonelt maskuline eller mannlige verdier er ofte i fokus og de følger et patriarkalsk kjønnsrollemønster. Cassell og Jenkins (1998) mente at en av de mest gjennomgående kvinnelige karakterrepresentasjonene var "a damsel requiring rescue". Denne representasjonen har nylig fått mer oppmerksomhet etter at Sarkeesian valgte å gjennomgå en rolle som hun kaller "damsel in distress" (Sarkeesian, 2013a).

Sarkeesians fokuserer på kvinnelige karakterer og kjønnsroller i videospill og gir en dypere gjennomgang av rollen "damsel in distress". Sarkeesian definerer "damsel in distress" som:

"... a state of helplessness from which she requires rescuing..." (Sarkeesian, 2013a). "Damsel in distress" refererer til at den kvinnelige karakteren blir redusert til et offer eller et mål, hvor hennes tanker eller personlighet ikke er viktig. Istedet er ideen om at karakteren må reddes sentral. Dette fører plottet videre uten at karakteren må utvikles. Sarkeesian (2013a) mente at disse kvinnelige karakterene sjeldent var utviklede karakterer, men heller mål eller en belønning for helten ved et fullført oppdrag. Dette følger den stereotypiske framstillingen om kvinner som må beskyttes av menn, men mye av problemet ligger i at karakteren bare er en ide, og ikke en utviklet karakter. Sarkeesian (2013a) mener at "damsel in distress"-karakterer ofte defineres av skjønnhetsidealer tilknyttet femininitet: *"Generally they are completely defined by their purity, innocence, kindness, beauty or sensuality. In short, they're just symbols meant to invoke the essence of an artificial feminine ideal"* (Sarkeesian, 2013a). Etterhvert som spillmediet har utviklet seg har også rollen "damsel in distress" endret seg. Sarkeesian (2013a) mente at de kvinnelige karakterene ofte var ikkespillbare karakterer, og at disse ofte var hjelpsomme for helten. Sarkeesians (2013a) hovedpoeng rundt denne rollen er at de kvinnelige karakterene sjeldent er den aktive eller dominante karakteren i historien. De blir relegert til biroller eller ikkespillbare karakterer, og plottet blir drevet fram av de mannlige karakterene. Mannlige karakterer kan også bli satt i offerrollen, men dette er et sjeldent fenomen og ofte for en kortere tid (Sarkeesian, 2013b).

Kjønnsrollemønstret i videospill virker fokusert på den mannlige karakteren og at han er den aktive karakteren i spillets plott. De mannlige karakterene er knyttet til stereotypisk maskuline egenskaper som muskler, heltemot, aggressivitet og vold, noe som ofte er tilknyttet deres rolle som actionhelter. De kvinnelige karakterene er tydeligere tilknyttet utseende og seksualisering, og er ofte designet til å være ofre som må reddes av mannen. Både *The Last of Us* og *BioShock Infinite* fikk gode kritikker for deres karakterer og historie. Hvordan sammenfaller eller skiller disse spillene seg i fra den tidligere forskningens tanker om kjønn i videospill? Vil Anhuts (2012) tanker om eksponering synliggjøres ved et større kvinnelig rollegalleri? Dette er bare noen av spørsmålene som teorien klargjør viktigheten av, men sentralt i oppgaven ligger tanken om å forstå hvordan karakterenes representasjon kan tolkes eller forstås av spillerne. Effekten av de kvinnelige karakterenes representasjon er ikke tydelig, men fokuset på kvinner som mindre viktige, seksualiserte, ofre sees i sterk kontrast til den mannlige sterke, modige helten. Om denne representasjonen er fremtredene eller ikke er det fortsatt viktig å undersøke hvordan kjønn portretteres i videospill i dag.

3. Metode

Målet for masteroppgaven er å se på kontemporære videospill, og hvordan kjønn og deres roller blir representert i spillene. Utvalget mitt er ikke tilfeldig og består av de to spillene Bioshock Infinite og The Last of Us. Jeg ønsker å se på hvordan hovedkarakterene, samt viktige biroller blir representert i forhold til seg selv, omverdenen, og hvordan denne representasjonen påvirker vårt syn på karakterene. Fokuset vil være på karakterenes oppførsel i form av tale, tanker som blir formidlet, bekledding og i hvilke situasjoner de blir satt eller setter seg i. Fokuset på oppgaven er å undersøke hvordan spillkarakterer blir designet, og hvordan vi kan tolke og forstå disse karakterene. Måten jeg skal undersøke dette på er ved å undersøke karakterene, og deres fremstilling i spillene, samt se på karakterenes design på spillcover og konseptillustrasjoner.

3.1 Strategisk utvalg

Det strategiske utvalget av hvilke spill jeg ønsker å analysere er knyttet til media og publisiteten spillene har fått i Norsk presse samt internasjonal media. Spillene er derfor ikke tilfeldig utvalgt, men er valgt ut i fra spillenes popularitet, salgstall og positiv publisitet. Bioshock Infinite kom ut i mars 2013 til Playstation 3, Xbox360, og PC, og utviklet av Infinite Games. Metacritic (2013) er en side som aggregerer anmeldelser av spill, filmer, og andre medier. Bioshock Infinite fikk en score på 94% etter å ha blitt anmeldt av 27 forskjellige magasiner og websider av ulik størrelse (Metacritic, 2013). Alt over 90% på Metacritic ansees som "universally acclaimed". Gamerankings (2013) gjennomfører den samme aggregeringen av anmeldelser, men fokuserer kun på spill. De viste til 17 anmeldelser som til sammen ga Bioshock Infinite 95,94%. Begge disse scorene tyder til at Bioshock Infinite har fått meget gode anmeldelser. Det andre spillet jeg ønsker å undersøke er The Last of Us som kom ut i juni, 2013 til Playstation 3 utviklet av Naughty Dog. Metacritic (2013) og Gamereviews (2013) aggregerte scorer ga spillet 95% og 95,04% respektivt, som også tyder til at spillet er av høy kvalitet.

Grunnen til at jeg valgte spillene er fordi de er ansett som noe av det beste utgitt i 2013, og fordi de er ansett som spill som utvikler fremstillingen av begge kjønn i spill. Begge spillene har også fått anerkjennelse for å være å være "klassikere", eller spill som alle bør ha spilt. Spillene har også fått god presse internasjonalt, og salgstallene reflekterer dette: spillene har solgt over 3 millioner kopier innen juli i 2013 (Yin-Poole, 2013, Matulef, 2013). Spillets popularitet og mediepublisitet kan føre til at disse spillene må tildeles særskilt viktighet. Som

vi skal se i kapittel fire har popularitet mye å si for utviklingen av videospill og sjangrene de er en del av. Dermed kan disse to spillene påvirke utviklingen til sjangrene deres og spillmediet. Derfor blir det viktig å undersøke hvilke trender som blir presentert. Her ligger også hovedpoenget til hvorfor disse spillene er interessante. Begge spillene har både kvinnelige og mannlige hovedrollekarakterer, dermed er dynamikken mellom disse en av hovedfokusene i spillene. Dette gjør at analysen av disse karakterene ikke vil fokusere på en hovedrollekarakter og mindre viktige biroller, en tematikk som har vært vanlig tidligere. Med tanke på kritikken til det lave antallet kvinnelige karakterer i videospill og hvordan spillbransjen har utviklet seg i det siste året mener jeg at disse spillene vil kunne være en god representasjon av kontemporære videospill, eller hvordan kontemporære videospill kan se ut i framtiden.

3.2 Datagrunnlag

Datagrunnlaget for analysen vil komme fra tre forskjellige informasjonskilder. De norske spillinnpakningene, designbøker fra spillenes utviklere, og spillenes innhold. Mye av tidligere spillforskning har analysert karakterer basert på spillcover, i spillblader, og representasjonen i spillene. Dette er fordi utviklerne av spillet ofte presenterer karakterene sine på spilllets innpakning, spillblader, eller bilder på nettet. På denne måten blir karakterene presentert for spillerne allerede før man får se karakteren i spillet. Spillforskning har derimot sjeldent undersøkt hva designbøker eller konseptillustrasjoner som er tilknyttet spillene kan fortelle. Disse bøkene gir ofte innsikt i hvorfor karakterenes utseende er slik de er, og hva utviklerne har prøvd å presentere. Hovedsaklig vil datagrunnlaget derimot komme fra spilllets innhold.

Spilletts innhold definerer jeg som spilllets hovedhistorie. Dette er historien som blir fortalt i spillet ved dets utgivelse. Dette er viktig å poengtere fordi spill ofte får ekstra innhold i form av downloadable content (DLC). Disse DLCene kan ha ulike funksjoner, men ofte forteller de en annen historie enn hovedhistorien, eller kan brukes til å gi karakterer nye bekledninger. Både BioShock Infinite og The Last of Us har fått DLCer som også kunne vært med i analysen. En av grunnene til at disse ikke er med i analysen er på grunn av at de ble utgitt lenge etter prosjektets begynnelse, og datainnsamling var ferdig. Men det er viktig å poengtere at disse DLCene kan endre måten en forstår, eller tolker karakterer som jeg tar for meg i analysen. Jeg mener allikevel at det er interessant å analysere spillenes innhold uten disse DLCene, fordi dette er måten mange av spillerne har opplevd disse to spillene på. I tillegg må det nevnes at siden DLCer koster penger, så er det en del individer som ikke kjøper

disse og dermed ikke opplever det nye innholdet. Dette fører til at de fleste spillerne kun opplever det originale innholdet, og derfor er akkurat dette innholdet viktig å analysere (Malliet, 2007).

Datagenereringsprosessen til oppgaven er noe basert på ulike medier, og har derfor ulike fremgangsmåter. Hovedsaklig er datagrunnlaget tatt i fra spilllets innhold, og genereringen ble gjennomført på følgende måte: Jeg spilte spillene fra start til slutt mens jeg tok notater i løpet av spillenes ulike kapitler eller deler. Hovedfokuset var på karakterenes utseende og bekledninger, deres dialog, og fremstilling av personlighet. På slutten av hvert delkapittel så noterte jeg karakterenes forandring, eller mangel på forandring i deres personlighet, roller, og utseende. I tillegg noterte jeg eventuelle sammenhenger, eller små endringer som kunne ansees som starten på senere karakterutviklinger. For å få en mest nøyaktig analyse av spillene, så gjennomførte jeg denne prosessen tre ganger for hvert spill. To av disse prosessene ble gjennomført ved at jeg gjennomgikk spillene selv. I den første gjennomspillingen var fokuset på å bli kjent med spilllets karakterer, og mekanikker ved å gjennomføre spillet. Den andre gjennomgangen var mer metodisk og utforskende, hvor jeg søkte igjennom spillenes verden for å finne hemmelige, og uobligatoriske dialoger. Den siste datagenereringsprosessen ble utført ved bruk av en video "walkthrough". "Walkthrough" er en guide på hvordan man kan gå igjennom spesifikke spill. IGN.com er en av de største spillinfo sidene på nettet, og legger ofte ut gjennomganger for populære spill på sin side, og på YouTube.

Ved å gjennomføre spillene to ganger fikk jeg et dypere innblikk i historien, og små momenter som jeg ikke fant under første gjennomgang. Bruken av "walkthrough" var spesielt nyttig. Den ga meg muligheten til å fokusere mer på spillenes dialog, karakterenes kroppsspråk, og utseende, enn ved gjennomspillingene. Videospill er et aktivt medium, og en er avhengig av å være konsentrert om spillenes mekanikker for å gjennomføre spillene (Jansz og Martis, 2007). Dette drar fokuset mot spilllets mekanikker, og bort i fra dialogen og karakterene. Bruken av "walkthroughs" eller guider kan derfor være en fremgangsmåte som kan gjøre det enklere å undersøke spillkarakterer i senere forskning. Dog er det viktig å poengtere at siden spill er interaktive, så kan hver enkelt spiller oppleve spilllets tematikk, verden, og karakterer, på ulike måter. Ved å bruke "walkthroughs" kan du få tilgang på flere perspektiv enn ditt eget, men å bruke dette alene er ikke ideelt. Da mister du muligheten å utforske verden, og karakterene, på egen hånd. Dermed blir tolkningen din sannsynligvis

påvirket av en annen spillers opplevelse av spillet (Fernandes-Vara, 2011). Jeg mener at guidene ga meg muligheten til å studere karakterene mer nøyaktig, fordi fokuset mitt ikke var delt mellom spillets mekanikker, og karakterer. Jeg mener dette ga meg dypere innsikt i spillene, og at de lot meg oppdage momenter som jeg ikke fant i mine egne gjennomspillinger. Dette førte til at notatene mine rundt spillenes karakterer ble mer utfyllende, og fullstendige samt at dette gjorde analysen min mer detaljert.

I tillegg til spillets innhold så analyserte jeg karakterenes utseende, og rolle på spillenes norske innpakninger. Dette gjorde jeg ved å undersøke samt analysere karakterenes posisjon og presentasjon på coveret. Fokuset er da å undersøke hvilken informasjon som blir presentert skriftlig og billedlig. Hovedsaklig undersøkte jeg karakterenes utseende, og hvordan disse ble fremstilt på innpakningens forside. Forsiden på innpakningen er en av de første tingene en spiller ser når de kjøper spillet i fysiske versjoner, men også spillets bakside kan gi et inntrykk av karakterene. Det er viktig å poengtere at en del spillere ikke nødvendigvis ser spillenes innpakninger lengre, fordi mye av salg av spill nå foregår over nettet i form av digitale kopier.

Til slutt brukes bøker om spillenes konseptillustrasjoner og design for å forstå designprosessen, og karakterene ytterligere. Designbøkene gir en dypere innsikt i valgene utviklerne har gjort, noe som kan gjøre det lettere for meg å analysere hva de ønsker å oppnå med deres design. Dermed kan man også analysere spillets karakterer med utgangspunkt i fra utviklernes budskap, samt budskapet du som forbruker får ut av deres spill.

3.3 Dataanalyse

Oppgavens fokus er representasjonen av kjønn i *The Last of Us* og *BioShock Infinite*, men den analytiske vinklingen på oppgaven bestemmes ikke enkelt. Problematikken ligger i hvordan spillene forstås av spillere, og hvordan spillet forstås av spillets designere.

Tolkningen av ulike videospill og deres representasjon av kjønn vil variere. Denne oppgaven ser ikke på andre brukere, og deres tolkninger av kjønnsrollene i disse to spillene. Dermed kan jeg ikke vise til hvordan brukere mottar spilldesignernes budskap. Det er viktig at en er klar over at spill sannsynligvis kan tolkes på helt ulike måter og at et perspektiv ikke utgjør en kollektiv forståelse. Forskningen min fokuserer derfor på budskapet til spillutviklerne og min forståelse av dette.

I utgangspunktet er analysen en kvalitativ innholdsanalyse. Målet er å undersøke hva jeg tror spillers designere har formidlet om kjønnsroller i sine videospill. Videospillkarakterer blir designet, og deres karakteristikk er utviklet, og designet for å fremme spesifikke ideer eller budskap. Derfor er det viktig å forstå disse. Den kvalitative innholdsanalysen handler om å tolke meningene til budskapet, og de latente meningene av disse budskapene (Malliet, 2007). Innholdsanalysen omhandler ofte koding av medietekster for å finne gjennomgående budskap. Teoretisk og konseptuelle baktepper er derfor viktige for å lede analysen (Malliet, 2007, Neuendorf, 2011). Gjennomspillingene mine ga meg muligheten til å se hvilke ulike tematikker som var gjennomgående. Spesielt var fokuset mitt på tematikker som var i fokus i tidligere forskning. Den tidligere forskningen fokuserte for det meste på karakterenes utseende og roller. Måten utseende presenteres i videospill kan ofte kodes etter den tidligere forskningens muskel- og tynnheitsidealer, samt seksualisering, og aggressivitet. I tillegg til å se etter disse stereotypiske fremstillingene av utseende har jeg også fokusert på hvordan disse karakterene skiller seg i fra denne kodingen, og diskutert hvordan disse eventuelt skiller seg i fra disse kodene. Min analyse av spillenes innhold er grunnet i tidligere forskning og teorier, sett i fra en konsumenters perspektiv.

Måten analysen er gjennomført er ved å sette seg inn i spillenes karakterer og hvordan disse fremstilles i forhold til utseende, roller og personlighet. Disse kontekstualiseres av spillers handling og setting, og diskuteres. En kan si at jeg har vært en deltagende observatør i spillers verden, og denne måten å forstå spillenes karakterer på kan ansees som en slags etnografisk undersøkelse. Men hvor etnografi fokuserer på individers handlinger i ulike kulturer er denne undersøkelsen på designede karakterer. Etnografi forsøker å forstå samfunnet fra forskningsobjektets synspunkt. Selv om jeg ikke prøver å forstå et samfunn, så er forståelsen av karakterer, deres personlighet, og deres utviklers design, grunnleggende for oppgaven. Karakterene og deres personlighet er resultater av utviklernes design, og dermed så er disse karakterene et budskap eller uttrykk fra utviklerne. Analysen kan dermed sees som en kryssning av etnografi og innholdsanalyse fordi ønsket er å analysere både designernes budskap, karakterene, og hvordan disse formidles. Analysen baseres ut i fra den tidligere forskningen og begrepene som disse introduserer. På denne måten undersøker jeg spillene systematisk ut i fra tidligere forskning og teorier, som er anerkjente arbeider.

3.4 Kvalitetsvurdering

De mest brukte begrepene rundt kvalitetsvurdering av et forskningsprosjekt er reliabilitet, validitet og generaliserbarhet. Som forskere må vi opprettholde standarder som kan vise til at forskningen er troverdig. Troverdigheten til prosjektet er avhengig av prosessen, og metodene som er brukt. En diskusjon av hva som kan ha påvirket forskningens kvalitet er derfor viktig. Dette klargjør prosessen av arbeidet som jeg har avgjort, samt klargjør hvorfor jeg har valgt å utføre arbeidet på måten jeg har gjort.

Realibilitet eller pålitelighet handler om objektivitet i forhold til oppgavens tema og i mitt tilfelle spillets karakterer. Ved forskning er ønsket om å være nøytral og objektiv, idealet. Dette prosjektets analyse omhandler i hovedsak om å analysere kjønnsrollene i spillene slik som jeg forstår de, og bruke dette til å forstå hvilket budskap utviklerne har prøvd å fremme. Denne analysen er derfor basert på mine egne tanker og betraktninger, og naturligvis ikke helt nøytrale. I innledningen viste jeg til min egen bias, og hvordan jeg tidligere ofte har forsvart spill som et medium og hobby. Som spiller så ønsker jeg at spillmedienes posisjon i samfunnet får en høyere status enn den har nå i dag. Men jeg er også klar over spillenes historie når det gjelder stereotypiske kjønnsrolleportretteringer. Men i denne forskningen ønsker jeg å presentere hva som blir fremmet på mest nøyaktig mulig måte, slik at andre spillere kan kjenne seg igjen i mine observasjoner og analysen av *The Last of Us*, og *BioShock Infinite*. Jeg ønsker å presentere spillenes karaktere og kjønnsroller slik de faktisk fremstilles. Det er derimot viktig å diskutere hvordan min tilknytning til spill som medier kan ha påvirket utvalg, datagenerering, analyse, og resultater (Malliet, 2007). Utvalget og datagenereringen er basert på to av de mest populære spillene i 2013, og spill som har fått publisitet for å være gode spill, og for å representere kjønnsroller på en positiv måte.

En kan diskutere om mine tanker om spillmediet har påvirket meg til å velge spill som kan sette mediet i et godt lys. Allikevel er det viktig å poengtere at mye av tidligere forskning har vist at kjønnsroller i videospill har generelt vært stereotypiske og negative, og at når spill går bort i fra denne fremstillingen så er de viktig å undersøke. I tillegg blir populære spill ofte inspirasjonskilden til senere spill, et tema vi skal se nærmere på i neste kapittel. Slik at utvalget er basert på at disse spillene kan være viktige for fremtiden av spillmediet og spillforskning. Det er også viktig å poengtere at kunnskap til spesifikke felt ikke kun kan ha negative innvirkninger (Tjora, 2010). Mine kunnskaper til spill gir meg en bedre innsikt i spillmediets tradisjoner, og er også nødvendig for at jeg skal kunne gjennomføre spillene, og

dermed forskningen i sin helhet. I tillegg tilhører jeg en av hovedgruppene som spill markedsføres mot. Dermed kan forskningen gi innsikt i hvordan andre individer av lignende grupper også kan motta budskapene i disse spillene. Min tilknytning til videospill har altså positive og negative påvirkninger, men jeg mener at min eventuelle bias ikke overgår min nøytralitet, og at jeg prøver å presentere de faktiske fremstillingene i spillene.

Forskningens gyldighet eller validitet er knyttet til om man svarer på det man ønsker å undersøke. Denne oppgaven undersøker kjønnsrollene slik de blir fremstilt i *The Last of Us*, og *BioShock Infinite*, og hvordan jeg forstår de. Tolkningen er derimot basert ut i fra tidligere forskning, og teorier, dette er perspektiver som jeg bevisst har forholdt meg til. Gyldighet er ofte tilknyttet at forskningen blir utført på riktig måte, og innenfor forskningens rammer (Tjora, 2010). Det er viktig at forskningen er forankret i annen relevant forskning for å vise til at mitt arbeid følger andres metoder. Dette øker gyldigheten av mitt arbeid, fordi jeg viderefører en allerede utviklet tradisjon innenfor forskningen (Malliet, 2007) I tillegg til dette er mitt arbeid viktig fordi det videreutvikler denne tradisjonen, og presenterer et nytt perspektiv for hva som kan være viktig i videospillforskning.

Valgene av analyseområder som utseende og roller er i fokus både fordi det ligger en tidligere presedens til å forske på disse områdene, men også fordi disse er de enkleste måtene å undersøke kjønnsroller på. Forståelsen av roller krever derimot dypere innsikt i spillene enn kun karakterenes utseende. Utseende og roller har tidligere hatt en tett sammenknytning, og min hypotese er at tidligere forskning har fokusert mindre på spesifikke roller ikke tilknyttet utseende på grunn av dette. Dette taler også til hvorfor personlighet hos videospillkarakterer muligens er mindre forsket på. Forskning på personlighet hos videospillkarakterer er mer tidkrevende fordi det krever enn innsikt i karakterenes utvikling igjennom spillet, noe som krever at karakterene blir eksponert. Dette fører til at denne typen forskning ikke vil kunne fungere for alle spill slik som forskning på utseende gjør. Allikevel mener jeg at forskningen min viser verdien av en slik utredning, samt at den følger tidligere teorier og perspektiver på den måte at forskningens gyldighet kommer frem.

Generalisering er en av hovedindikatorerne på kvalitet innenfor forskning. For den kvalitative forskningsmetoden er dette oftest den som er vanskeligst å påvise. Min forskning ser på to av de største spillene i 2013, men de er for det meste tilknyttet actionsjangeren. Som vi skal undersøke i neste kapittel har sjangerene ulike forventninger til karakterene som fremstilles.

Actionsjangeren er preget av ulike retninger, og konvensjoner. Dermed kan man ikke si noe om spillmediet eller actionsjangeren som en helhet, men kanskje peke til tendenser hos disse. Spillenes popularitet kan påvirke spillmediets fremtidige fremstillinger av kjønn, noe som blir tydeliggjort i kapittel fire, men man kan ikke snakke om en generalisering av spillmediet. Hvor en derimot kan diskutere generalisering er i de konseptuelle utviklingene av ulike roller, og forståelsen av disse. I dette prosjektet utfører jeg en dypere utredning av roller enn tidligere, metoder som kan være nyttig for å utøve videre forskning. Karakteristikkene som definerer ulike roller blir tydeliggjort, og kan være generaliserbare til andre spill. Oppgaven prøver å tydeliggjøre begrepene, og hva en mener med ulike roller.

Tjora (2010) viser til transparens som en av de viktigste kvalitetsindikatorne for kvalitativ forskning. Transparens handler om å kunne forstå hvordan forskningen min er gjennomført, slik at lesere kan forstå valgene jeg har gjort. Dermed må en se på hvilke valg som er foretatt, og hvorfor. Jeg har gjennomgått mitt utvalg og presentert hvorfor jeg mener disse er viktige. I forhold til valg av analyseredskaper så har jeg fulgt tradisjonene til tidligere forskning på feltet samt fokusert på ting som jeg mener de har oversett. Forskningsprosessen har vært utført systematisk, og tilknyttet tidligere forskning.

Refleksivitet er den siste kvalitetsindikatoren jeg skal gjennomgå. Når man tolker data må man prøve å forstå hvorfor man tolker dataene slik man gjør (Tjora, 2010). Hvordan mine tolkninger påvirkes av tidligere forskning, og egne erfaringer, er viktig for å forstå hvordan mine tolkninger kan være annerledes fra andres tolkninger (Malliet, 2007). Som Kitzinger (2010) poengterte så tolker vi ting annerledes basert på kjønn, sosial bakgrunn, og lignende faktorer. Min alder, og interesse, for spill gjør at spillene jeg skal analysere også kan ansees, som spill jeg er i målgruppen for. Mine tolkninger av spillkarakterer er sannsynligvis påvirket av min interesse for spill, men allikevel mener jeg at jeg har representert karakterene nøye, og etter de faktiske forholdene. Min forståelse av karakterene påvirker nok også hvilken viktighet de har fått i analysen og kan være grunnen til at visse karakterer har et større fokus i oppgaven. Her er det derimot hovedkarakterene som er fokus, slik at birollene ikke får like mye oppmerksomhet. Jeg mener allikevel at jeg har fokusert på de viktigste karakterenes utseende, roller, og personlighet. Jeg mener at analysen på disse kan forstås av andre personer som har spilt spillet, og at jeg presenterer dette på en måte som også forstås av forskere.

4. Hva slags spill er det vi skal analysere?

Et viktig aspekt for å forstå ulike fenomen er disse fenomenenes opprinnelse og historie. For å kunne sette kjønnsroller og spillmekanikker i perspektiv blir det derfor viktig å se på actionspillenes historie. Dette gir oss muligheten til å trekke linjer mellom de forskjellige genreforventningene og hva disse genrene er inspirert av. Jeg har derfor tenkt å ta for meg BioShock Infinite og The Last of Us sine spillgenres røtter samt disse genrene relasjon til spillmekanikker og karakterer. På denne måten ønsker jeg å se om man finner noen tilsynelatende sammenhenger mellom genrene og kjønn. Det er viktig å forstå hvordan genrene skiller seg fra hverandre og hva som kan ha ført til denne forskjellen. Dette kan gi oss en ide om hvordan utviklingen kan bli i fremtiden. Den andre delen av kapittelet vil fokusere på på historien og settingen til BioShock Infinite og The Last of Us. Karakterer blir designet og i likhet med mennesker, så er disse ofte påvirket av deres historie og miljø. Derfor blir det viktig å se på handlingen, og settingen for å kontekstualisere hvorfor karakterene kan være kledd slik de er eller hvordan de oppfører seg. Spillets handling og setting vil altså gjennomgås, slik at jeg kan lettere kontekstualisere karakterene som en helhet.

4.1 Sjangerkonvensjoner og genrehistorikk

Et viktig aspekt for å forstå ulike fenomen er disse fenomenenes opprinnelse og historie. For å kunne sette kjønnsroller og spillmekanikker i perspektiv, blir det derfor viktig å se på actionspillenes historie. Dette gir oss muligheten til å trekke linjer mellom de forskjellige genreforventningene, og hva disse genrene er inspirert av. Jeg har derfor tenkt å ta for meg BioShock Infinite og The Last of Us sine sjangres røtter, og disse konvensjonenes relasjon til spillmekanikker og karakterer. På denne måten ønsker jeg å se om man finner noen tilsynelatende sammenhenger mellom sjangrene, og deres representasjon av kjønn. Det er viktig å forstå hvordan genrene skiller seg fra hverandre, og hvilken effekt dette har. Dette kan gi oss en ide om hvordan utviklingen kan bli i fremtiden.

4.1.1 BioShock Infinite og First person shooter sjangeren

BioShock Infinite og The Last of Us er begge spill som er tilknyttet actionspillsjangeren. Spillene er ikke nødvendigvis rendyrkede actionspill, men genrehistorikken til actionspill er relevant for å definere spillene slik de er i dag. For å plassere spillenes mer spesifikt innenfor spillsjangere, og gjøre rede for karakterens vanlige representasjoner innenfor disse genrene. Jeg skal ta for meg genrene historie med fokus på kjønn, spillmekanikker og hvordan dette kan innvirke på karakterens representasjon. Både BioShock Infinite og The Last of Us har

sine røtter i actionspill, spill som hovedsaklig består av utfordringer som blir løst igjennom fysisk koordinasjon (Rollings og Ernest, 2006). Actionspill er ofte definert av at man styrer en avatar eller protagonist, som må navigere seg igjennom et nivå og bekjempe fiender ved bruk av forskjellige angrep (Rollings og Ernest, 2006). Disse spillene utviklet seg fort til å inkludere skytevåpen som en måte å interagere med fiendene og verden rundt seg. I 1978 kom Space Invaders ut i Japan, et skytespill hvor man styrte et romskip fram og tilbake mens det skjøt ned små "aliens" fra verdensrommet. Dette spillet ble en stor suksess og førte til at actionspill og skytespill ble dominerende innenfor spillbransjen (Par, 2004, Geddes og Hatfield, 2007). Actionspill har utviklet seg til skytespill, og videre til forskjellige sjangre innenfor skytespill.

En av de mest populære actionspillsjangrene er "first person shooter" eller FPS. Genren heter first person shooter fordi spillet er satt i et første-persons perspektiv, hvor man på en måte ser ut av øynene til en annen person og fordi skyteferdigheter er en sentral del av spillet. FPS-spillenes genrekonvensjoner var i utvikling allerede på tidlig 70-tall, men det var ikke før i 92-93 at genrens popularitet eksploderte (Dunn, 2012). Spill som Wolfenstein 3D og Doom revolusjonerte sjangeren med nyvinnende spillmekanikker, og kan ansees som forfedrene til moderne FPS-spill (Dunn 2012). FPS-spill fokuserte nesten eksklusivt på mannlige hovedrollekarakterer med masse våpen, som drepte alt de kom over, med lite fokus på historie eller å interagere med andre karakterer (Dunn, 2012). FPS-spillenes fokus var isteden fokusert på et spennende og underholdende gameplay. Begrepet *Gameplay* må defineres fordi dette begrepet kommer til å bli brukt flere ganger i oppgaven, og det er viktig og forstå hva som inngår i dette begrepet. Gameplay kan defineres slik: "*Gameplay is the formalized interaction that occurs when players follow the rules of a game and experience its system through play.*" (Salen og Zimmerman, 2004: 303). Dette vil si hva du som spiller kan gjøre for å interagere med spillets verden og regler. I spill som Doom så er for eksempel gameplay å skyte fiender, hoppe og bevege seg rundt og aktivere dører. I andre spill kan gameplay være å prate med andre individer, velge hva man skal si, hvilke gjenstander man skal bruke eller lignende. Det er viktig å forstå at spill er laget ut ifra spesifikke regler, regler som ofte er definert ut i fra sjangeren. Man kan da ikke kan interagere på andre måter enn hvordan spillet er blitt programmert. Man kan for eksempel ikke løse situasjoner ved å prate med fiendene i Doom, fordi spillets regler ikke er lagt opp til at man kan dette. Disse designvalgene definerer deretter karakterene, og kan gi oss en tanke om hvilket budskap spillutviklerne ønsker å

meddele (Fernandes-Vara, 2011). Jeg skal komme tilbake til dette senere når vi skal diskutere temaet nærmere i senere kapittel.

Wolfenstein 3D og spesielt Doom har blitt ansett som FPS-spillenes grunnleggere, og de har preget sjangeren siden det ble utgitt (Shoemaker, 2006, Dunn, 2012, Reed, 2009a). Disse spillene fokuserte på å lage mørke settinger hvor vold og drap var eneste løsning. I Doom var man en navnløs marinesoldat som må kjempe seg bort fra planeten Mars, hvor noen har åpnet en portal til helvete. id Software videreførte formelen sin og utga i 1996 Quake, som følger "formelen". En ukjent, unavngitt mannlig karakter, "Quake Guy", skulle igjen krige mot utenomjordiske (Reed, 2009a). Den tidlige utviklingen av FPS-spill er basert på id Software sine utviklinger. Der de fokuserte på mannlige karakterer uten å legge noen spesiell vekt på karakterens personlighet. Det eneste man vet om disse karakterene er ofte at de representerer elite soldater, mannsdominerte yrker tilknyttet heltemot, vold og styrke. Historien var sjeldent i fokus i den tidlige utviklingen av FPS-spill, men gameplay har hele tiden vært prioritert.

I 1997 endret dette seg noe med utgivelsen av GoldenEye til Nintendo 64. GoldenEye var et FPS-spill som er basert på James Bond filmen med samme navn, og dermed fulgte filmens narrativ. GoldenEye var det første FPS-spillet som gjorde suksess på en konsollmaskin. Det la grunnlaget for videreutviklingen av FPS-sjangeren, slik som Half-Life gjorde året etter (McLaughlin, 2012). I 1998 utviklet Valve, Half-Life til PC. Half-Life var en av de første FPS-spillene som virkelig satte fokuset på et sterkt narrativ, historie og karakterer (Dunn, 2012, Reed, 2009b). Som tidligere var historien tilknyttet romvesner og utenomjordiske invasjon. I spillet styrer man Dr. Gordon Freeman, som prøver å unnsnippe de utenomjordiske uhyrene og militæret. Militæret prøver å drepe forskerne for å forhindre at de forteller andre om ulykken. Half-Life var en av de første FPS-spillene til å inkludere karakterer, som man kunne interagere med, som ikke var aggressive eller fiendtlige. Half-Life fikk global anerkjennelse, og er med i de fleste kåringer hvor målet er å definere de mest innflytelsesrike spillene. Selv den dag i dag ansees Half-Life å hatt en stor effekt, på hvordan FPS-genren utviklet seg i etterkant (Reed, 2009b, Dunn, 2012, Langshaw, 2013) Hvis en ser på de tidligere spillene som Doom og Quake, er det tydelig at disse har pekt FPS-spillene i en spesifikk retning (Reed, 2009a). Ved Half-Life ble denne retningen endret noe, og spillets narrativ ble satt i et tydeligere fokus (Reed, 2009b, Langshaw, 2013).

I 2001 så ble Halo utgitt av Microsoft til deres nye konsoll Xbox. Spillet ansees som en de store konsoll FPS-spillene, fikk god kritikk og ansees som utgangspunktet for hvordan en moderne FPS skal se ut (Dunn, 2012, Reed, 2009c). Spillet fortsetter mye av trenden Half-Life populariserte og fokuserte på en utviklet historie og narrativ (Dunn, 2012, Reed, 2009c). Spillets historie omhandler Master Chief, en kybernetisk forsterket supersoldat og hans hjelper Cortana, en kvinnelig kunstig intelligens. Sammen bekjemper disse utenomjordiske på ulike planeter. Halos hovedkarakter følger mye av karakteristikkene til den stille protagonisten, som ofte var en del av formelen til Doom og Quake, men er mer "snakkesalig" i spillets kuttscener. Halo har i senere installasjoner fått skryt for dynamikken mellom Cortana og Master Chief (Takanashi, 2012, Kain, 2012).

Som vi har sett har de senere FPS-spillene begynt å fokusere mer på narrativ og historie. Spill som Half-Life og GoldenEye la grunnlaget for at spill som Halo og BioShock kunne bli utviklet (McLaughlin, 2010, Reed, 2009b, Reed, 2009c). BioShock er en av forgjengerne til BioShock Infinite og har valgt å fokusere på en mørk og dystert setting, slik som de tidlige FPS-spillene Doom og Quake. BioShock gikk derimot bort fra den typiske utenomjordiske trusselen og fikk gode kritikker for å fokusere på mørke og politiske temaer og dens tilknytning til moralske valg (Schiesel, 2007). BioShock fortsetter trenden fra Halo hvor den mannlige hovedkarakteren får hjelp av en birollekarakter. Denne mannlige hjelperen gir deg hint over en radio og har innvirkninger på plottet, men ikke på spillets mekanikker i seg selv. Slike hjelpere har begynt å dukke opp oftere i FPS-spill, individer som kan hjelpe deg med informasjon og hint, men som ofte ikke kan hjelpe karakterene fysisk i spillet. Dette sjangertrekket ble tydeligere popularisert i Halo og nå videreutviklet i BioShock Infinite. BioShock følger en mannlige hovedrollekarakter, og det virker tydelig at det er få kvinnelige karakterer tilstede i FPS-spill, og de som er tilstede er ofte birollekarakterer.

BioShock Infinite følger FPS-spillenes tradisjoner når det kommer til den mannlige hovedkarakteren. Han er en tidligere soldat som utfører mesteparten av de fysiske handlingene i spillet. I BioShock Infinite har den kvinnelige hovedrollekarakteren fått en større rolle enn i tidligere FPS-spill, men er fortsatt noenlunde relegert til en passiv rolle i gameplay. Elizabeth, den kvinnelige hovedrollekarakteren gir den mannlige hovedrollekarakteren, Booker, helse og forsyninger i kamp. I tillegg har hun muligheten til å åpne små rifter til ulike dimensjoner, som kan hjelpe Booker eller som er avhengig for å drive historien fremover. Det blir plassert en nødvendighet på Elizabeths evner, som gjør det

umulig og progressere om hun ikke hadde vært tilstede. Dette er et designvalg og påvirker hvordan spillet fremstiller viktigheten av den kvinnelige hovedrollekarakteren (Fernandes-Vara, 2011). BioShock Infinite har altså fulgt en del av utviklingen som er gjort hittil og videreutviklet den. Den kvinnelige karakteren i FPS-sjangeren er nærmest ikke eksisterende og har ofte kun roller tilknyttet å fremme plottet. Elizabeth er en typisk kvinnelig hovedrollekarakter, hun er en non-playable character (NPC eller ikke-spillbar karakter). En av kritikkene til spillbransjen har vært mangelen på spillbare kvinnelige karakterer. Selv om mediet er i utvikling er det nok en stund til før man ser spillbare kvinnelige karakterer bli vanlige i FPS-spill. Allikevel kan vi se at det begynner å bli flere kvinnelige karakterer i FPS-sjangeren, en sjanger som har vært dominert av mannlige karakterer siden 90-tallet.

4.1.2 Last of Us og Survival Horror sjangeren

The Last of Us har fått genrebeskrivelsen "action adventure survival horror" og inkorporerer elementer fra third person shooter. Dette medfører en tredje persons kameravinkel som ofte kan roteres 360 grader, noe som vil si at spilllets kamera lar deg se personen man styrer bakfra og forfra. Dette er annerledes fra FPS-spill hvor man kun ser ut av øynene til hovedkarakteren og hva denne personen ser. I third person shooter spill så har man altså en større oversikt over hvordan omgivelsene bak og foran personen vi styrer ser ut. Action-adventure spill har hybridisert actionspill og adventure-spill inn i en sjanger. Action-adventure spill låner ofte spillmekanikker og gameplay fra andre sjangre, og det er derfor litt vanskelig å definere helt klart hvor genrens røtter kommer i fra. Adventure-spill var tidlig ute på pc, og var i utvikling på tidlig 70-tallet og var mest populært fram til slutten av 90-tallet. Adventure-spill fokuserer på å samle på gjenstander og kombinere disse for å løse puzzles eller oppgaver. Adventure-spillenes tregere narrativ og spilllets oppgaver fører til at spillet også er avhengig av historien for å skape en drivende spillerfaring. Dermed er det historien og karakterene som blir satt i fokus, ikke actionsekvenser (Rollings og Ernest, 2006).

Action-adventure spill har nok tydeligst blitt popularisert med Zelda-serien på Nintendo. I disse spillene styrer man Link som må redde prinsessen Zelda og riket igjennom å løse oppgaver, utforske verden og kamp. Formelen har ikke endret seg veldig mye siden det første spillet på midten av 80-tallet (Parish, 2012, Fahs og Thomas, 2010). Man samler gjenstander i forskjellige templer, navigerer seg rundt i en verden og løser puzzles (Fash og Thomas, 2010). Zelda er en god representasjon av action-adventure sjangeren fordi den bruker elementer

oftest funnet i mange forskjellige sjangre, noe som preger den brede sjangeren (Fahs og Thomas, 2010).

Tomb Raider ble utgitt i 1996 og ble en suksess over natten, mye på grunn av spilllets innovative 3D spillmotor, som lot spillerne styre Lara Croft i et tredjepersonsperspektiv. Spillet har blitt hyllet for å popularisere tredjepersonsperspektivet (McLaughlin, 2008) og mye av gameplayet som omhandler utforskning kan også sees i *Zelda: Ocarina of Time*, som også fikk strålende kritikker for disse elementene. Tomb Raider blandet tradisjonelle adventure elementer sammen med action elementer og skapte en ny type action-adventure spill (McLaughlin, 2008). Men det som fikk mest oppmerksomhet rundt Tomb Raider var uten tvil spilllets kvinnelige hovedrollekarakter Lara Croft. Hun er en hardbarket, vittig og sterk kvinnelig hovedrollekarakter som utforsker ruiner og løser mysterier. Men det som utvilsomt fikk mest fokus var hennes seksualiserte kropp. Lara Croft ble et symbol på den tøffe og sexy kvinnen, som ikke var redd for å ta i et tak. Hun bekjempet farlige dyr og menn. Tomb Raider beviste at også kvinnelige karakterer var markedsførbare i spillbransjen (McLaughlin, 2008).

Tomb Raider kom ut i ny versjon i 2013 og en relansering av konseptet hvor spillet fokuserte mer på action enn tidligere (Macdonald, 2013). Relanseringen av Tomb Raider viste en annen side av Lara Croft, historien om hvordan hun ble så tøff og hardbarket som hun er i de tidligere spillene. Dette uten å fokusere på hennes seksualiserte kropp i like stor grad (Macdonald, 2013) Dette ga Lara Croft en mer utviklet karakter og mer dybde enn tidligere. Tomb Raider relanseringen har også lånt en del spillelementer fra et annet populært action-adventure, *Uncharted* (Macdonald, 2013, Jones, 2013). *Uncharted* tok utgangspunkt i de tidligere Tomb Raider spillene, og fokuserte mer på actionelementene. På denne måten kan en si utviklingen har gått i sirkel.

Survival Horror-genren er basert på skrekkfilmer og handler om å fremstille hvordan det er for individer å overleve forferdelige settinger og situasjoner (Fahs, 2009). Protagonen blir satt opp i mot mange fiender, men tilgang på ammunisjon og helse er mindre tilgjengelig enn i andre spill (Fahs, 2009). Disse spillene har ofte actionsekvenser men på grunn av lite ammunisjon må man ofte finne andre måter å løse situasjonene på. Actionsekvensene blir dermed mindre viktige (Fahs, 2009). Mye av genren spiller på isolasjon fra andre mennesker, og ofte er man alene. Isolasjonen og settingen som protagonistene blir satt inn i fokuserer ofte

på forferdelige hendelser og dermed blir overlevelse og en form for "realisme" i en urealistisk verden viktig (Fahs, 2009). I 1992 ble spillet *Alone in the Dark* utgitt, dette spillet lot deg velge mellom en kvinnelige og en mannlig karakter som er fanget inni en hjemsøkt herregård. Spillet følger mange av sjangerkonvensjonene som eksisterer innenfor action-adventure sjangeren, men fokuset var mer på å samle gjenstander og løse puzzles enn å drepe monstre (Fahs, 2009). Etter *Alone in the Dark*s kjempesuksess så spredde denne formen action-adventure seg. I 1996 ble betegnelsen Survival Horror en ny genre, definert av spillet *Resident Evil* som ble utgitt av Capcom (Fahs, 2009).

Resident Evil handlet om en politistyrke som undersøkte en herregård infestert av zombier, og spilte videre på noen av virkemidlene brukt i *Alone in the Dark*. Her kunne man også velge en kvinnelige eller en mannlig karakter på starten av spillet. I det originale *Resident Evil* tålte den mannlige karakteren å ta mer skade, gjorde mer skade med våpnene og bevegde seg kjappere. Den kvinnelige karakteren hadde mulighet til å dirke opp dører, bevegde seg tregere, hadde mer plass i "inventory" og gjorde mindre skade med våpen. Selv om noen av disse designvalgene ikke nødvendigvis ga mening utenfor spillets rammer. Så skilte dette karakterene seg i fra hverandre både i spillestil og oppførsel og ga karakterene særpreg og oppdragenes oppbygging.

Resident Evil har hatt kvinnelige hovedrollekarakterer i nesten alle spillene sine, kun nummer fire relegerer den kvinnelige karakteren til en tydeligere birolle. *Resident Evil 4* og *5* bevegde seg ut ifra survival horror genren gikk mer over i en actionstil. De hadde mer fokus på å sikte å skyte fiender enn hva spillets røtter tilsa. Noe som bevegde spillet mer mot en third person shooter (Fahs, 2009). *Resident Evil 4* fikk mye anerkjennelse for sine nye banebrytende third person shooter virkemidler (Fahs, 2009), og kan ansees å ha videreutviklet mange av ideene som oppsto i de originale *Tomb Raider* spillene. Dette førte til en utvikling hos andre third person shootere (Fahs, 2009). Disse virkemidlene kan man nå se i spill som *Uncharted* og relanseringen av *Tomb Raider* (Jones, 2013). *Silent Hill*, et annet survival horror spill fokuserte mer på å unngå konfrontasjon enn i *Resident Evil*. Dette mye fordi spillet fokuserte mer på at man var maktesløs mot monstrene som var der ute i tåken. *Silent Hill* spillene har stort sett hatt mannlige hovedkarakterer, men har hatt kvinnelige birollekarakterer. Mye av røttene til survival horror genren er funnet i *Alone in the Dark*, og videreutviklet igjennom spillskapet Capcom og deres spill *Resident Evil*. Dette gjør det vanskelig å si om survival horror genren har hatt mer fokus på å vise et mangfold av kvinnelige og mannlige karakterer,

eller om det er Capcom utviklere og designere som liker å lage kvinnelige karakterer. Det er derimot tydeligere eksempler på spillbare kvinnelige hovedrollekarakterer i survival horror genren enn i en del andre spillsjangre.

The Last of Us fokuserer hovedsaklig på de to spillbare karakterene Joel og Ellie. De følger genrens konvensjoner og følger en kvinnelig og mannlig karakter, slik som i Alone in the Dark og Resident Evil. Settingen til The Last of Us følger den typiske skrekkfilmen og viser en alternativ versjon av verdens historien, hvor alt har gått galt. Historien forteller om en et virus som gjør folk hjernedøde og aggressive, noe som peker til å være en ny måte å representere det klassiske zombiemonsteret eller levende døde, som også finnes i Resident Evil, Silent Hill og Alone in the Dark. Spillerne blir belønnet for å opptre smart og unngå konflikter eller ved å snikmyrde fiende sine. The Last of Us prøver å skildre en mer realistisk setting og hendelser, som også vil sees igjen i rollekarakterene. The Last of Us bruker også problem- og puzzløløsning som popularisert i adventure-sjangeren, men disse er mer praktiske og enkle enn hva de ofte er i rene adventure-spill. Spilletts fokus på puzzløløsning viser også avhengigheten Joel og Ellie har av hverandre for å overleve i gameplay. Mange av problemene som må løses i spillet kunne ikke bli løst av en karakter, og peker igjen til et designvalg som påvirker hvordan vi ser de to karakterene (Fernandes-Vara, 2011). Det vi har sett av spillhistorie hittil tilsier at de kvinnelige karakterene får en større rolle som spillbare karakterer i action-adventure spill, og spesielt i survival horror spill. Ikke bare har kvinnelige karakterer en større spillbar rolle, men også en jevnere representasjon i historien.

4.2 Spillenes historie og setting

For å få en bedre forståelse av spillene og analysen så må jeg gjennomgå spillenes historie og setting. Setting inkluderer hvilken tidsperiode og geografisk lokasjon historien er satt i, og dette hjelper å etablere stemning og bakgrunn. Å definere settingen blir viktig for å forstå de forskjellige forventningene man har til karakterenes oppførsel og representasjon. En person som lever i en krigssone har andre forventninger og tanker til hva som kan skje når man går ut døren enn et barn som lever i en trygg forstad. For å få en forståelse av karakterenes oppførsel og representasjon er derfor setting en integral part.

4.2.1 BioShock Infinites setting

BioShock Infinites setting er en alternativ representasjon av vår verden i året 1912. Spillet foregår hovedsaklig i den flyvende byen Columbia. I BioShock Infinite ble Columbia bygd i

1893, som en måte å vise frem hva som var eksepsjonelt med Amerika. Men det viste seg å være et stort flyvende krigsskip. De som styrte skipet valgte å gå ut av unionen med Amerika og ble deretter uavhengig. Byen styres av en Profet som blir idyllisert av sine egne borgere og propaganda. Denne profeten er lederen for en form pseudo-kristendom som tilber idylliske versjoner av "Founding Fathers of the United States". Dette spiller mye på nasjonalisme og idylliseringen av USA, noe som også kan finnes i navnet på byen; Columbia. Columbia er det historiske og poetiske navnet til den kvinnelige personifiseringen av Amerika.

Columbia blir fremstilt som et utopi i starten av spillet, med lyse og fine områder og hyggelige mennesker. Columbia er derimot et meget dystopisk samfunn. Institusjonell rasisme og elitisme styrer byen, og de svarte, irske og fattige blir undertrykt. Svarte blir brukt som slaver og byen styres med en rase segregasjon, de svarte og irske må for eksempel bruke egne toaletter. Minoritetene i Columbia blir satt i slavearbeid og har liten til ingen sosial mobilitet. I det spillet starter så er byen i en blodig borgerkrig mellom de to politiske faksjonene i byen; de hvite nasjonalistiske og rasistiske "The Founders" og "Vox Populi", en kommunistisk motstandsbevegelse. The Founders prøver å innskrenke minoritetenes rettigheter, å holde det øvre samfunnet for de hvite. Vox Populi (The Voice of the People) er en anarkistisk motstandsgruppe som springer ut av flere forskjellige ideologier og minoriteter.

4.2.2 BioShock Infinites historie

Spillets historie er delt over syv akter og jeg har derfor valgt å dele historien inn i syv deler og sammenfatte hva hver akt handler om. I Akt 1 så blir vi introdusert til spillets mannlige hovedkarakter Booker DeWitt, som har i oppdrag å redde en jente som heter Elizabeth fra et tårn i Columbia. Booker er en gjeldstynget mann, og han har tatt på seg dette oppdraget for å kvitte seg med gjelden. Booker DeWitt ankommer Columbia men finner seg fort i flukt fra Profeten Zachary Hale Comstock sine militære styrker. Når Booker kom til Columbia får han se at propaganda plakater som knytter han til tittelen "The False Shepherd". Elizabeth blir holdt fanget på Monument Island, et slags forskningssenter og det blir tydeliggjort at hun er innestengt. Spillets første blick av Elizabeth er igjennom ensidige vinduer og du kan se at hun er kunnskapsrik, artistisk og lengter etter å forlate tårnet sitt. Når Booker møter Elizabeth er hun nervøs, forskrekket og redd, men allikevel nysgjerrig på Bookers eksistens. Booker og Elizabeth klarer å unnsnippe tårnet i det vokteren av tårnet, en stor mekanisk fuglelignende skapning, Songbird, ankommer.

Akt to "To the First Lady!" viser mye av Elizabeths naivitet og nysgjerrighet til verden etter hun og Booker unnslipper tårnet. Booker manipulerer Elizabeth til å tro at de skal til Paris for å få henne til å følge etter seg. Sammen prøver de å finne en måte å komme seg vekk fra Columbia. Booker og Elizabeth havner midt i en krangel mellom Comstock sine lojale styrker, og en tidligere nasjonalistisk militarist som heter Slate. Du får innsikt i Bookers fortid som soldat, og hans eller blodige fortid som Pinkerton agent. Booker var deltagende ved Wounded Knee sammen med Slate. Det er tydelig at de kjenner hverandre fra et tidligere liv. Et annet fokus i akt to er Elizabeths evne til å åpne "tears". "Tears" er en form for rift eller dimensjonal portal, som kan endre virkeligheten eller hente ting fra andre virkeligheter inn i spillets egen virkelighet. Evnen er vanskelig å forstå, men det er denne evnen som spillet har basert mye Elizabeths viktighet på. Det viser seg også at profeten Comstock skal være Elizabeths far, og at den avdøde Lady Comstock er hennes mor. Booker og Elizabeth anskaffer seg et luftskip, men i det Booker setter kursen mot New York, skjønner Elizabeth at han har løyet for henne. Elizabeth blir opprørt, og slår han i svime før hun stikker av.

Akt tre "Together Again" starter med at Booker blir vekket av lederen til Vox Populi, Daisy Fitzoy. Hun og hennes hennes menn har overtatt luftskipet mens Booker var bevistløs. De sverger å gi skipet tilbake, om han skaffer våpen av en våpensmed. Deretter må Booker løpe etter og finne Elizabeth, som har havnet i trøbbel, og han må redde henne. Elizabeth forstår at hun er avhengig av Booker for å unnslippe Columbia, men hun er ikke spesielt glad når hun kommer til denne realiseringen. Hun poengterer at hun kun bruker Booker som et redskap for å utføre sine mål. Da Booker og Elizabeth finner våpensmeden de leter etter er han drept av Comstocks menn. Elizabeths evne til å åpne en "tear" til en annen verden blir derfor viktig. Dermed går de inn i en alternativ tidslinje eller dimensjon hvor denne mannen fortsatt er i live.

Akt fire "Industrial Revolution" viser tvetydighetene rundt Columbias tilsynelatende utopi. På de høyere nivåene hvor alt er lyst og vakkert, lever de rike og velstående. På de lavere nivåene hvor ingen har nok mat, må folk drepe eller stjele for å få mat. Akten viser hvordan Booker og Elizabeth hjelper Daisy Fitzroy å skaffe våpen, og at Vox Populi begynner en væpnet revolusjon. Den væpnede revolusjonen fører til at Daisy Fitzroy blir maktsyk, og dreper sivile. Elizabeth ser seg nødt til å drepe henne. Booker og Elizabeth får tak i et luftskip, men som blir ødelagt av Songbird like etterpå. Dette tvinger de til å lete etter en ny løsning.

Akt fem "Learning of the Past" viser hva som skjer etter at Vox Populi har tatt over mye av Columbia. Vox Populi skifter fra å være den lavere klassens beskyttere, til å bli fremstilt som brutale anarkister. Elizabeth forstår at hennes handlinger og evner kan ha ført til massakren, og klandrer seg selv. Som resultat av dette innser hun at hennes handlinger har konsekvenser. Booker og Elizabeths mål er å skaffe ett luftskip. For å få tilgang til Comstocks luftskip må de enten ha Comstock eller Lady Comstocks håndavtrykk. De drar for å finne Lady Comstocks preserverte grav. Når de prøver å åpne den preserverte graven, så aktiveres en maskin som bruker Elizabeths evner til å åpne "tears". Dette fører til at Lady Comstock gjenoppstår som et spøkelse. Booker og Elizabeth finner ut at Comstock og Lady Comstock ikke er Elizabeths foreldre, og at Comstock drepte alle som viste om denne hemmeligheten. Hittil i spillets handling har Lady Comstock blitt fremstilt som en martyr, som ble drept av Daisy Fitzroy. Men i denne akten får en se at Comstock er villig til å gå langt for å skjule sannheten med propaganda og drap.

Akt seks "Fearing the Future" starter med at Songbird angriper og nesten dreper Booker. Elizabeth velger å overgi seg for å redde han. Etter at Songbird flyr Elizabeth bort, løper Booker etter henne, men forsvinner inn i en "tear". Han ender opp mange år i framtiden. I denne framtiden har Elizabeth brutt sammen under Comstocks tortur, og viser hva som vil skje med Elizabeth om Booker skulle feile i å unnsnippe Columbia. Man finner mange notater og lydopptak, som forteller hvordan Elizabeth til slutt ikke klarte å motstå torturen. Dette førte til at hun ga etter for Comstocks ønsker. Booker finner Elizabeth, men hun har blitt gammel og grå i håret. Hun sier at i den opprinnelige virkeligheten klarer han aldri å redde henne fordi Songbird stopper han. Hun forklarer at hun med sine siste krefter klarte å bringe Booker til denne virkeligheten. Slik at hun kan sende han tilbake til et annet punkt i historien, og redde seg selv før alt går galt.

I akt syv "Whipe away the Debt" har Elizabeth blitt torturert av Comstock i en lengre periode, men hun har ikke brutt sammen. Når Booker redder Elizabeth har hun et sterkt hat for Comstock, og ikke vil la han slippe unna. Dette er en av de få tidspunktene i spillet hvor Booker ønsker å unnsnippe konfrontasjon, men Elizabeth er overbevist om at denne mannen må dø. Når man møter Comstock igjen virker han som en mer kjærlig person. Dette står i kontrast til hvordan han har blitt fremstilt tidligere, og Elizabeth ønsker å prate med han. Comstock og Elizabeth havner i en fysisk krangel, og Booker ender opp med å myrde Comstock i et vilt raseri.

Akten viser hvorfor Elizabeth er så farlig, og hvorfor tårnet hun bodde i var så viktig for Comstock. Tårnet hadde en slags begrenset kraft på Elizabeths evner, og når tårnet blir ødelagt får hun tilgang på alle sine krefter. Kraftene hennes gjør at hun kan best beskrives som en slags guddommelighet som vet alt. Hun har muligheten til å hente ting ut av "intet", og reise til andre virkeligheter. Elizabeth forklarer at Comstock lever i andre alternative universer, og at han må drepes i krybben slik at ideen om Comstock aldri har eksistert.

Slutten viser at på et eller annet tidspunkt i spillets historie så angret Booker på sine krigshandlinger ved Wounded Knee. Han fikk muligheten til å døpe seg, men takket nei. Derimot i en annen tidslinje valgte han å si ja, her ble han gjenfødt som Zachary Hale Comstock. BioShock Infinite opererer med tanken om ulike tidslinjer, og vi kan forklare slutten ved å dele opp i to tidslinjer. I tidslinje A er Booker den Booker som vi har spilt som igjennom spillet. I tidslinje B så døpes Booker om til Comstock. I tidslinje B så får Comstock tilgang på en måte å reise til andre tidslinjer, og reiser til tidslinje A. Her kjøper han barnet Anna DeWitt, av Booker. Comstock tar så med seg Anna DeWitt til tidslinje B og gir henne det nye navnet Elizabeth. Booker bruker så tjue år på å drikke seg halvt i hjel før han får en mulighet til å rette opp i livet sitt. Dermed drar han fra tidslinje A til tidslinje B. I det han ankommer tidslinje B, glemmer han hva han har gjort tidligere. Elizabeth forklarer dette til Booker, og han skjønner at han selv er Zachary Hale Comstock. Vi forstår dermed at Booker må dø, for at Comstock ikke skal eksistere. Spillet avsluttes ved at Elizabeth og Elizabeth fra andre tidslinjer eller universer drukner Booker.

4.2.3 The Last of Us setting

The Last of Us starter med en prolog som er satt til et moderne USA, som ligner noenlunde på dagens USA. Resten av spillet handler derimot om en alternativ versjon av USA, som er blitt ødelagt av en aggressiv infeksjon blant befolkningen. Infeksjonen påvirker hjerne og handlingsmønster til de som blir infisert. Individene som blir infisert, blir aggressive, og viderefører infeksjonen gjennom bitt. Disse infiserte kalles for "infected". Individene som overlevde utbruddet, og ikke er infisert må overleve i en postapokalyptisk verden. Her må de lete etter forsyninger, og overleve. Menneskene som bor i karantenesoner lever på rasjoner, under streng kontroll av militæret. Det minste feilsteg kan få deg skutt uten spørsmål. På utsiden av disse sonene herjer jegerne eller "Hunters", som dreper det de kommer over. I tillegg til militæret og jegerne så er det en faksjon som heter "The Fireflies", som prøver å finne en

kur for infeksjonen. Settingen er brutal og nådeløs og viser hva som kunne skje med menneskeheten etter samfunnet har falt sammen.

4.2.4 The Last of Us historie

Hoveddelen av The Last of Us sin handling foregår over et år, og er inndelt i årstider. Disse årstidene er deretter inndelt i tolv kapitler, inkludert prolog og epilog. Jeg har valgt å ta utgangspunkt i disse kapitlene som inndeling når jeg forklarer spillets historie.

Prologen "Hometown" er spillets første kapittel, og er det eneste kapitlet som er satt tjue år før resten av spillets historie. Prologen viser hvordan Joel, den mannlige hovedkarakteren og hans bror Tommy håndterer utbruddet. Joel er en pragmatisk mann, og tenker kun på seg selv, sin datter Sarah og Tommy. Dette kommer frem når Joel velger å ikke hjelpe andre mennesker i nød, men fokuserer på å selv unnslippe. I det de prøver å unnslippe blir Tommy adskilt fra Sarah og Joel. Joel og Sarah kommer seg unna, men blir stoppet av en soldat. Soldaten får ordre om å drepe de, og skyter mot dem. Tommy kommer dem til unnsetning, men Sarah er allerede truffet, og dør i Joels armer.

Kapittel to "The Quarantine Zone" er satt tjue år frem i tid, og viser en eldre Joel og hans nåværende arbeidspartner og venn Tess. De lever i en karantenesone styrt av militæret. Joel og Tess ønsker kun å overleve og tjene til livets opphold. Tess kan ansees som lederen av de to, og står for det meste av "diplomati", mens Joel presenteres mer som "muskel". Joel og Tess drar for å finne Robert, en mann som har stjålet våpen de skal selge. De torturerer informasjonen ut av Robert, og finner ut at han har solgt våpnene videre til The Fireflies, mer spesifikt deres leder Marlene. Joel og Tess møter så den skadeskutte Marlene, som lover å gi de våpnene deres om de utfører en jobb for henne. Jobben er å hjelpe en fjorten år gammel jente som heter Ellie ut av byen. Joel er noe motstandsvillig til arbeidet, men blir overbevist av Tess, da de trenger våpnene for å tjene til livets opphold.

Kapittel tre "The Outskirts" viser Joel, Tess, og Ellies, reise igjennom byen for å nå de andre medlemmene av The Fireflies. I det de blir stoppet av en militærpatrolje, viser det seg at Ellie er infisert. Hun er derimot immun mot infeksjonen. Hennes viktighet for The Fireflies og menneskeheten, blir dermed at hun kan være en mulig vaksine for infeksjonen. Joel er generelt negativ til Ellie, og ønsker bare å forlate henne, men blir igjen overtalt av Tess. Ellie er ikke spesielt glad for å måtte følge ordrene til Joel, eller denne reisen i utgangspunktet, men

forstår viktigheten av den. Når de kommer til punktet hvor de skulle møte de andre Fireflies medlemmene, viser det seg at disse har blitt drept. Det viser seg også at Tess har blitt bitt på veien dit, og hun får Joel til å sverge at han skal hjelpe Ellie. Med militæret hakk i hel blir Joel og Ellie nødt til å flykte. Tess blir igjen og ofrer sitt liv for at de skal unnsnippe. Etter Joel mister sin sannsynligvis eneste venn blir han innesluttet, sint og negativ, spesielt til Ellie.

I kapittel fire "Bill's Town" ser vi Joel og Ellie reise inn i en liten by for å finne en mann som heter Bill. Joel mener at Bill kan hjelpe de finne en bil, slik at de kan nå Joels bror, Tommy. Tommy har tilknytninger til The Fireflies og kan muligens hjelpe dem. Bill er en paranoid og bitter mann, som prater med seg selv og er generelt negativ til alt som er ukjent. Etter å ha overtalt Bill, og bekjempet ned infiserte finner de en bil og reiser fra "Bill's Town". Så snart de har dratt så lysner humøret opp hos Ellie, og hun blir mer munter og morsom. Joel begynner også å løsne opp litt, og begynner å like Ellie mer enn han har gjort i tidligere kapitler.

I kapittel fem "Pittsburgh" så blir Joel tvunget av motorveien, da den er fylt opp av forlatte biler, og han blir nødt til å kjøre inn i Pittsburgh. Der får vi se Joel og Ellies første møte med "hunters". Du får en introduksjon i jegerens brutale måter for å lokke til seg ukjente, ved å late som de er skadet og sette opp bakholdsangrep. Jegerne finkjemmer områder etter mat og andre overlevende, som de har ingen kvaler i mot å drepe. Situasjonen i Pittsburgh tilspisser seg når Joel og Ellie blir adskilt fra hverandre i et hotell. Før Joel finner Ellie igjen, blir han tatt i bakhold av en jeger som nesten drukner han. Ellie dukker opp å dreper jegeren, og er den første som vi ser Ellie tar livet av. Umiddelbart er Joel lite fornøyd med at Ellie har brukt et skytevåpen, og står blindt på at han ikke trengte å bli reddet. Etterhvert som kapitlet utfolder seg innrømmer han sin svakhet, og at det stod om liv og død. Joel og Ellie må hele tiden snike seg rundt i byen og unnsnippe jegerne. Ved en tilfeldighet møter de to afroamerikanske brødre, Sam og Henry, som også leter etter The Fireflies. Sammen bekjemper de jegerne og unnslipper byen.

I kapittel seks "The Suburbs" må Joel, Ellie, Sam og Henry samarbeide for å komme seg igjennom et kloakksystem, og et forstadsområde fylt av infiserte og jegere. Sam blir infisert, men ingen legger merke til dette. På natten får man se at gruppen knytter bånd. Når gruppen våkner morgenen etter så har Sam blitt omgjort til en "infected" noe som til slutt tvinger

Henry til å ta livet av sin egen bror. Dette fører til at Henry bryter sammen, og mens Joel prøver å roe han ned, skyter Henry seg selv.

I kapittel syv "Tommy's Dam" så følger vi igjen kun Joel og Ellie i letingen etter Tommy, som skal være i nærheten av en by som heter Jackson. Ellie vil prate om hva som skjedde med Sam og Henry, men Joel nekter å prate om det. Joel holder følelsene sine tett ved brystet, og har en veldig pragmatisk fremtreden og tankegang. Ellie og Joel finner Tommy på et vannkraftverk, kontrollert av hans kone Maria. Sammen leder de en gruppe overlevende, og ved hjelp av vannkraftverket har de tilgang på strøm og sikre boliger. Tommy har tidligere hatt tilknytninger til The Fireflies, og Joel vil overlevere Ellie til han å forlate henne. Tommy har ikke lyst å ta på seg oppdraget, men forteller Joel at The Fireflies holder til i Washington D.C. Tommy prøver å gi Joel et bilde av Sarah, men han nekter å akseptere eller prate om det. Dette er likt hvordan han har håndtert tapet av Tess, Sam og Henry. Når Ellie skjønner at Joel har tenkt å forlate henne, så blir hun redd og rømmer. Tommy og Joel må følge etter henne og finner henne ved en forlatt gård. På turen tilbake til Jackson velger Joel å følge Ellie til The Fireflies, siden de nå allerede har kommet så langt.

Kapittel åtte "The University" følger Joel og Ellie i det de ankommer den tidligere basen til The Fireflies, et universitet i Washington D.C. Området viser seg å være forlatt, men de får vite at den nye basen er i Salt Lake City. På vei ut av universitetet blir Joel angrepet av en jeger og spiddet av ett jernrør. Ellie blir nødt til å hjelpe Joel. Joel er sta og nekter først å ta i mot hjelp, men innser at han trenger det til slutt. Det viser seg at området er fullt av jegere, og Ellie må ta seg av disse stort sett alene. De klarer å flykte fra jegerne, men det virker som Joel er nær døden og hans skjebne er usikker i det kapittlet ender.

Kapittel ni "Lakeside Resort" starter med å vise Ellie i det hun jakter, og prøver å finne mat. Det har blitt vinter, og det er intet tegn til Joel. Joel viser seg senere å være kritisk skadet, og bevisstløs i et trygt hus. I det Ellie feller en hjort, blir hun overrasket av to menn, David og James, som ønsker å ta byttet. Ellie stoler ikke på noen, selv om disse virker interessert i å hjelpe henne. Når David lover å bytte kjøttet mot andre gjenstander, godtar Ellie antibiotika som betaling. Mens James henter antibiotika, så blir de angrepet av infiserte. I etterkant viser det seg at David er lederen for en gjeng jegere. Han impliserer at noen av jegerne hans har blitt drept av en mann, og en liten jente i Washington D.C. Ellie blir forskrekket, og flykter til ett trygt hus, hvor Joel venter bevisstløs. Dagen etter finner jegerne henne og hun blir bortført.

Ellie blir satt i et fengsel, men klarer å unnslippe. Hun dreper til slutt David etter han prøver å voldta henne. I mellomtiden har man fulgt Joel i det han torturerer jegerne i søken etter Ellie. Da Joel finner Ellie har hun nettopp drept David. Ellie er panisk og redd, men Joel trøster henne, og kaller hun for "baby girl". Dette kallenavnet brukte Joel sist når datteren hans døde i kapittel en.

Kapittel ti "Bus Depot" viser en tydelig forandring i både Joel og Ellie. Ellie blir mer stille og lukket, og Joel blir mer glad og åpen. De nærmer seg basen til The Fireflies. Joel har begynt å akseptere hans datters død, og at han kan bevege seg videre i livet ved å godta dette. Joel begynner å dele mer av sine egne tanker og følelser. I det de beveger seg mot enden av en tunnel, faller Ellie i vannet og blir tatt av en strøm, og holder på å drukne. Joel blir panisk og redd, men blir slått bevisstløs av en "Firefly" før han får gjenopplivet henne.

I kapittel elleve "The Firefly Lab" våkner Joel på et sykehus, og får høre at Ellie har overlevd. Derimot skal hun skal rett i en operasjon, hvor de vil prøve å høste det som gjør Ellie immun, slik at de kan lage en vaksine. Infeksjonen dannes derimot en plass i hjernen, og ved å høste vevet de trenger vil de ta livet av Ellie. Joel ønsker ikke at Ellie skal dø, og ender opp med å drepe de som står i veien hans. Joel møter på Marlene som prøver å overtale han. Hun vil at de må gjøre det riktige, og la Ellie dø for å redde menneskeheten. Marlene har vært Ellies fostermor i oppveksten, etter at Ellies biologiske mor døde. Hun forteller Joel at Ellie vil gjennomføre operasjonen, og at hun ønsker at livet hennes kan redde menneskeheten. Joel vet dette innerst inne, men vil derimot ikke gi slipp på Ellie, etter han har funnet en person som han stoler på. Joel er overbevist om at Marlene aldri vil la Ellie være i fred, om han lar henne leve, og velger å drepe henne. Når Ellie våkner opp fra narkosen har Joel stjålet en bil, og kjører tilbake mot Jackson. Han lyver til Ellie om hva som skjedde på laboratoriet, og at det finnes mange som er immune, og at det finnes noen vaksine for infeksjonen.

Kapittel tolv "Jackson" er epilogen og viser Joel og Ellie som har reist tilbake til Jackson. Ellie forteller historien om hvordan hennes bestevenn Riley døde, og at rundt henne har alle sammen dødd av denne infeksjonen. Hun innrømmer at hun har ventet på å dø. Det blir tydelig at Ellie tviler på Joels forklaring rundt hendelsene ved laboratoriet. Spillet avslutter med at Joel sverger at det han har fortalt henne er sant.

5. Analyse av spillenes innhold, innpakning og karakterens utseende

I forrige kapittel gikk vi igjennom spillenes genrehistorie, setting, og fortelling, uten å analysere dets innvirkning på karakterene. Dette kapittelet vil fokusere på karakterens utseende, og hvordan utseende representerer karakterene. Spillenes innpakning gir oss et første inntrykk med spillet, og det er viktig å forstå hvilket første inntrykk utviklerne og utgiverne vil gi av karakterene sine. Ved å redegjøre for karakterenes utseende, bekledning, og plassering, på spillenes innpakning kan vi få en forestilling av viktigheten til karakterene i spillet. Hvilket budskap fremmer coverne rundt kjønnsroller? Videre vil analysen fokusere på utseende til spillenes hovedrollekarakterer og biroller. Hvordan holder denne opp mot spillenes innpakning og dens representasjon? En analyse av den helhetlige representasjonen av utseende i spillet er målet med dette kapitlet. Bilder vil også inkluderes i dette kapitlet, og oppskalerte versjoner finnes i Vedlegg 2.

5.1 Innpakning

Både Bioshock Infinite, og The Last of Us hadde kontroverser rundt deres innpakning, og bildene som ble brukt. Ken Levine, hovedskribenten av BioShock Infinite uttalte seg rundt spillets innpakning. Han sa at forsiden av innpakningen kun fokuserte på spillets mannlige hovedkarakter, fordi den testet best i fokusgrupper. Han forsvarte dette med at spillet skulle markedsføres mot et mannlige publikum (Pinsof, 2012). BioShock Infinite fikk derfor en del kritikk, fordi den kvinnelige hovedkarakteren ble relegert til spillinnpakningens bakside. Dette til tross for at historien omhandler den kvinnelige karakteren i nesten like stor grad som den mannlige (Kohler, 2012).

BioShock Infinite innpakningens forside fokuserer kun på en mannlige hovedkarakter, med et røft utseende, og en hagle i hånden. Mannen går i en noe uvanlig bekledning, men i et pent antrekk. Bak denne karakteren ser man det amerikanske flagget brenne, og et luftskip som svever i luften. Innpakningens bakside viser en annen karakter, en kvinne, som også er kledd i litt uvanlige klær. Baksiden forteller oss at året er 1912, og at Booker DeWitt må redde Elizabeth, en jente med uvanlige krefter. Sammen må de flykte fra den flyvende byen, Columbia. Siden spillet er satt i 1912, og handlingen foregår i en flyvende by, tilsier dette at spillet inkorporerer fantasielementer. Dette kan være grunnen til at karakterene er kledd i litt uvanlige bekledninger. Innpakningen gir spillerne informasjon om karakterene, og viser hvem hovedkarakterene i spillet er. Siden den mannlige karakteren settes som hovedfokus på forsiden, tyder dette til at han er en hovedrollekarakter eller viktig for historien.

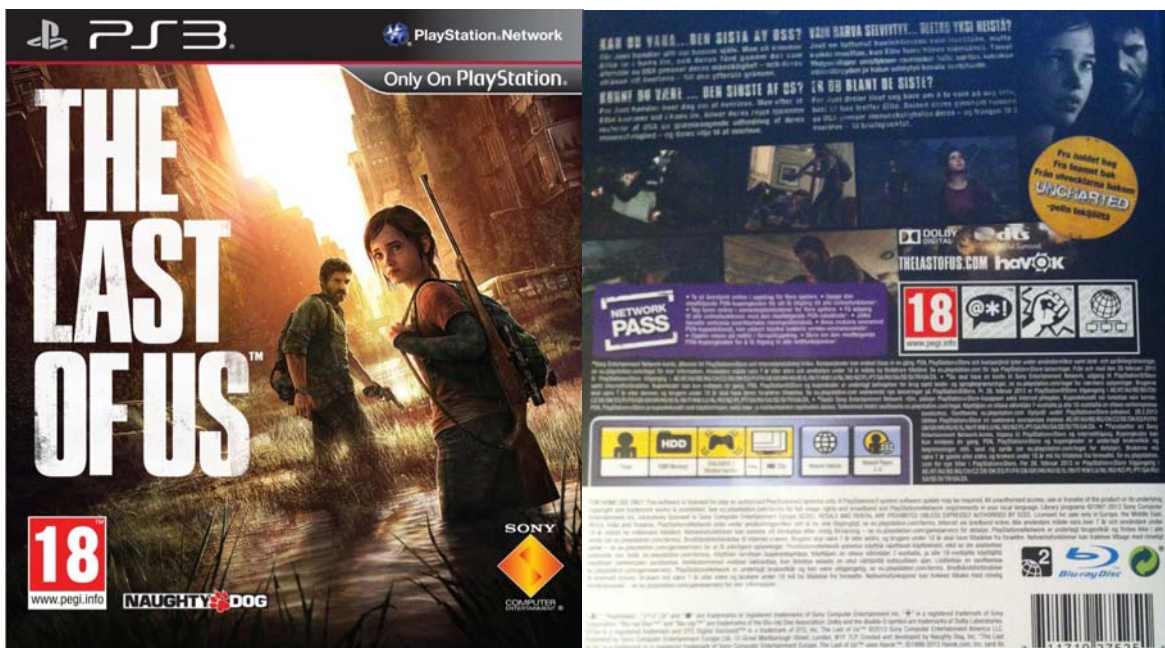


BioShock Infinites europeiske innpakning på Playstation 3.

Den kvinnelige karakteren har et mindre fokus siden den er avbildet på baksiden av innpakningen, men også fordi den er mindre i størrelse enn den mannlige karakteren på forsiden. Den mannlige karakteren fremstilles med våpen, noe som tilsier at karakteren kanskje er voldelig, noe som er stereotypisk for mannlige karakterer. Den kvinnelige karakteren har et blick som tilsier at hun er redd eller nervøs. Det ser ut som hun løper fra noe. Teksten på baksiden forteller oss at kvinnen må reddes av mannen, noe som kan anees å være stereotypisk for spillbransjen (Cassel og Jenkins, 1998, Sarkeesian, 2013a). Innpakningens forside fokuserer på mannen, og statuerer derfor hans viktighet. Dette er likt hva Subrahmanyam og Greenfield (1998) mener er spillbransjens typiske fremstilling av kvinnelige og mannlige karakterer. Den følger også noen av Dill og Thills (2007) retningslinjer for et "typisk" spillcover, en armert mann med våpen i hånden, med et aggressivt eller fiendtlig blick.

Naughty Dog, utviklerne av The Last of Us måtte kjempe mot utgiverne for å få plassere sin kvinnelige hovedkarakter, Ellie, på forsiden av innpakningen. Utgiverne ville relegere Ellie til baksiden av spilllets innpakning, noe Naughty Dog nektet å gjennomføre (Devore, 2012). Forsiden til The Last of Us viser en overgrodd, oversvømt, og forlatt, by i sollyset. I dette sollyset står to karakterer, en mann og en jente, i hverdagslige klær, med sekker på ryggen. Den mannlige karakteren holder en revolver i hånden og har en gassmaske hengende på ryggsekken. Den kvinnelige karakteren har en rifle på ryggen, og et redd eller nervøst uttrykk

i ansiktet. Den mannlige karakteren virker roligere enn den kvinnelige karakteren, og fremstår som stoisk, men med et aggressivt blick. Forsiden av innpakningen kan gi et inntrykk av at karakterene er far og datter, basert på deres aldre, og at de ikke virker veldig ulike. Mannen fremstår som maskulin og sterk, og settes i en slags leder posisjon da han står fremst. Mens den kvinnelige karakteren virker mer redd og nervøs, og følger etter. Baksiden forteller at spillet omhandler mannen Joel, som er vant til å kun tenke på seg selv, før han møter Ellie.



The Last of Us sin norske innpakning på Playstation 3.

The Last of Us sin innpakning kan ansees som tvetydig når det kommer til hvilken karakter som fremstilles dominant. På den ene siden så er den kvinnelige karakteren i fokus, får størst figur og er lengst frem i bildet. På den andre siden så er det tydelig at mannen går fremst, og dermed kan ansees og være lederen. Den mannlige karakteren er hvit, og selv om han ikke er unaturlig muskuløs er det tydelig at han er bredskuldret, og har maskuline trekk eller "signifiers" som skjegg. Den mannlige karakteren sammenfaller derfor med flere stereotypiske trekk som vises i Anhut (2012), Cassel og Jenkins (1998) og Dill og Thill (2007). Som med BioShock Infinite følger innpakningen Dill og Thills (2007) typiske bilde av en mannlig karakter, med våpen og et aggressive blick. Det som derimot er utypisk for spillcoveret, er den kvinnelige karakteren. Det meste av den tidligere forskningen tilsier at kvinnelige karakterer i spill, og på spillcover, blir objektifisert og seksualisert. The Last of Us viser ikke en objektifisert eller seksualisert karakter, men fremstiller heller en realistisk ung jente. Når man sammenligner den mannlige og den kvinnelige karakteren blir aldersforskjellen tydelig, og som jeg nevnte tidligere kan et far og datter forhold være

implisert. Denne implikasjonen, og scenen som blir vist kan sette mannen i en mer dominant posisjon. Dette er i følge Cassell og Jenkins (1998) og Anita Sarkeesian (2013a) en vanlig praksis, men den avviker litt fra deres stereotypiske forestilling. Der Sarkeesian (2013a) argumenterer for at kvinnen blir satt i en mer hjelpeløs situasjon. Så impliseres det på innpakningen at den kvinnelige karakteren kan ta vare på seg selv, fordi hun våpen. Den kvinnelige karakteren viser mer bekymring enn den mannlige karakteren, over hva som følger etter dem. Hun er derimot vist med et våpen, et middel som kan brukes til å slåss tilbake.

The Last of Us- og BioShock Infinites innpakning viser på forsiden to sterke, bredskuldrede menn med våpen i hånden. En meget typisk fremstilling i følge tidligere forskning. På BioShock Infinites innpakning er det veldig tydelig at den mannlige karakteren settes i fokus, og dominerer coveret alene. På The Last of Us sin innpakning blir også den kvinnelige karakteren satt i fokus, og kan sies og settes mer i fokus enn den mannlige karakteren. Det er uvisst om dette er en bevisst handling av Naughty Dog, som respons på utgiverens ønske om å fjerne den kvinnelige karakteren fra framsiden av innpakningen. Men det er en atypisk presentasjon skal man tro tidligere forskning. Man kan altså si at innpakningene er noenlunde stereotypiske i sin presentasjon av de mannlige karakterene, og at BioShock Infinite viser en stereotypisk fremstilling av den kvinnelige karakteren. Men at The Last of Us fremstiller den kvinnelige karakteren mindre stereotypisk (Dill og Thill, 2007).

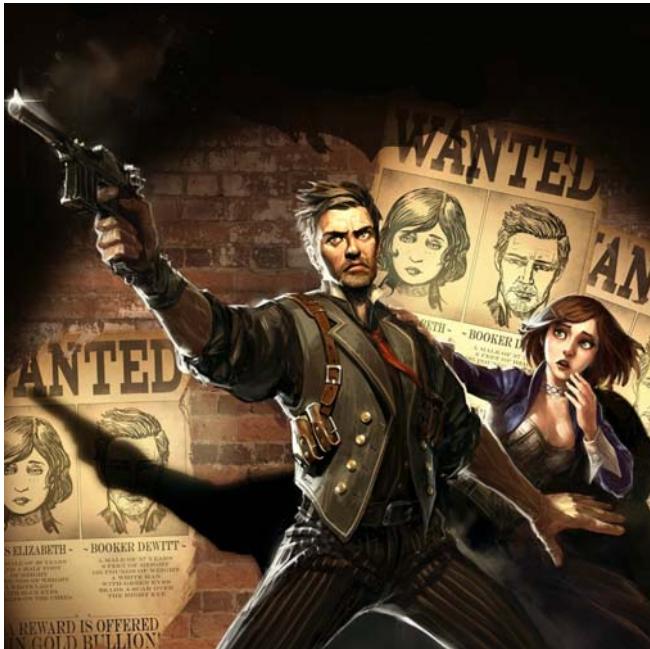
5.2 Utseende og bekledning

Analysen av spillcoverne viste at den mannlige karakterene ble satt mer i fokus. The Last of Us hadde en mer nyansert fremstilling, noe som også sammenfaller med genrehistorikken. Spørsmålet som må stilles derimot er om spillcovernes representasjon av kjønn også etterfølges i spillenes innhold. Følger disse utseende som blir vist på innpakningene? I tillegg til å se på karakterene som er på coverne, så er det viktig å se på andre karakterer. Det er lite sannsynlig at alle karakterene som er viktig for spillets historie, blir fremstilt på spillenes innpakning. Dette er en av grunnene til at analyse av spillkarakterer og kjønnsroller bør undersøke spillenes innhold. Målet ved analysen av karakterenes utseende er å se om de sammenfaller med den tidligere forskningens tanker om utseende, samt hvordan de eventuelt skiller seg i fra denne forestillingen. Det blir dermed også viktig å se om karakterenes utseende utgir en naturlig fremstilling av deres rolle i spillet, fordi som vi har sett er ikke utseende og roller helt adskilt.

5.2.1 BioShock Infinites karakterer og utseende

BioShock Infinite gir oss en interessant problemstilling, fordi spillet er i et førstepersonsperspektiv. Dermed ser vi aldri den mannlige hovedrollekarakteren, Booker DeWitt, i spillet. Derfor må en bruke annen data for å diskutere utseende. Vi har allerede sett på spillets innpakning som en kilde for utseende, men også spillets offisielle "art book" kan brukes for å finne data. Det som må poengteres er at førstepersonsperspektivet og den manglende innsikten den gir i Bookers utseende, kan være et virkemiddel. Som vi etablerte i forrige kapittel så har FPS-spill ofte hatt mannlige hovedrollekarakterer hvor deres navn, utseende og historie ikke er viktig. Det er vanskelig å si om førstepersonsperspektivet førte til karakterene i de tidlige FPS-spillene hadde et underutviklet utseende, eller om karakterene som ble utviklet slik bare passet godt inn i FPS-spill. Uansett har FPS-spillenes historie utviklet seg, og satt fokuset på hovedrollekarakterens historie. Utseende til karakterer som Master Chief fra Halo-serien har blitt ansett som ikonisk. Dette betyr at en må kunne argumentere for at utseende til karakterene i FPS-spill er viktig, selv om man ikke ser mye av de igjennom spillet.

Booker DeWitt presenteres som en mann med pene klær, og hylster til våpnene sine hengende på utsiden av klærne. Han fremstilles med skjegg og et arr over det høyre øyet, som i følge Anhut (2012) er typiske "signifiers" som for de mannlige karakterene. Skjeggvekst blir ofte knyttet til maskulinitet, og er veldig stereotypisk på mannlige karakterer. Det samme kan sies om arr. Arr er et vanlig brukt virkemiddel i spill og film, hvor arrene ofte tilknyttes voldelige hendelser som for eksempel krig. Dette blir en måte å uttrykke samt forsterke karakterens maskulinitet. Denne tilknytningen til maskulinitet og vold er fremtredene i spill (Cassel og Jenkins, 1998), og allerede ved karakterenes utseende blir disse egenskapene hovedfokus. Siden Bookers utseende ikke blir formidlet i spillet, så er det ikke mulig å diskutere ulike bekleddinger. Men det som vises på innpakningen og i konseptillustrasjoner er en tydelig maskulin skikkelse. Allikevel er fokuset på hans tilknytning til vold alltid tilstedeværende, i form av arr, våpen, eller hylster. Denne fremstillingen kan argumenteres for å være representativ for spillmediet, og viser til en stereotypisk og idealisert fremstilling av maskulinitet og dens videre tilknytning til vold. Denne fremstillingen peker også i mot hvordan den mannlige rollen ofte sammenhenger med en actionhelt, noe som skal diskuteres nærmere i neste kapittel. Siden førstepersonsperspektivet ikke gir god innsikt i hovedrollekarakterenes utseende så blir fokuset rettet de andre karakterene. Her tydeligst mot den kvinnelige hovedrollekarakteren Elizabeth.



Booker og Elizabeth i "The Art of BioShock Infinite (Murdoch og Hart, 2013: 6).

Siden førstepersonsperspektivet gir et bedre overblikk over spillets verden og andre karakterer, er det mye lettere å se på utseende til disse enn hos Booker. Elizabeth er BioShock Infinites andre hovedrollekarakter, og er mye i fokus. Utseende og forandring av dette er et vanlig virkemiddel i spill, og BioShock Infinite bruker også dette virkemiddelet. Dermed er det viktig å analysere alle kostymene som de eventuelle hovedkarakterene er kledd i. I hovedsak så er Elizabeth kledd i to forskjellige antrekk i spillet.



Bilder av Elizabeths i hennes første kostyme.

Det første antrekket presenterer Elizabeth som en pent kledd kvinne, i et langt blått skjørt og i en fin hvit skjorte. Hun er ikledd et halsbånd og har en blå sløyfe som holder håret i en hestehale. Anhut (2012) viser til kjoler og sløyfer som "signifiers", som ofte brukes for å definere en kvinnelige karakters utseende. Tiltross for at Elizabeth bruker en del tradisjonelt kvinnelige klesplagg og er designet med slike signifiers, så er de ikke designet på en seksuell måte. Dette er viktig å diskutere på grunn av spillmediets tilsynelatende norm, ved å representere kvinnelige karakterer på en seksuell måte. Det meste av forskningen om kvinnelige karakterer viser til at seksualisering, objektivering og lite påkledd karakterer er normen. Med dette som en basis for kvinnelige karakterer, så fremstilles Elizabeth som en mer realistisk kvinnelig karakter, med realistiske klær for sin tid.

Det blir viktig og markere kostymebyttet til Elizabeth, fordi dette byttet ikke kommer av en naturlig grunn. I spillet så blir Elizabeth nødt til å drepe Daisy Fitzroy, og ender dermed opp med blod utover hele seg. Dette fører til at hun bytter til et nytt antrekk, som hun må anskaffe. Når Booker finner Elizabeth igjen, har hun skiftet inn i en kjole og kuttet av seg hestehalen. Dette skiftet fører ikke kun med seg endring i karakterens utseende, men også personlighet. Akkurat dette personlighetsskifte skal vi komme tilbake til, men kostymebyttet er viktig å analysere. Elizabeth poengterer at kjolen hun tar på seg var det eneste hun fant. Dette signifiserer at hun i utgangspunktet ikke ville kledd seg i denne kjolen. Men at hun gjør det av nødvendighet.



Bilder av Elizabeths i hennes andre kostyme.

Dette poenget er viktig fordi det peker til hennes egne tanker om kjolen hun tar på seg, samt også til argumentet som Anhut (2012) la frem. Vi må anta at karakterene er kledd i det de selv vil være i kledd i, om ikke annet blir nevnt. Dermed kan vi på den ene siden anta at Elizabeth liker den første bekleddingen hun er ikledd, men at den andre bekleddingen ikke nødvendigvis er et valg av hennes eget selvuttrykk. Elizabeths andre kostyme er et mer voksent antrekk, i kontrast til hennes tidligere mer barnlige antrekk. I tillegg så er ansiktsuttrykkene og humøret til Elizabeth mer mørkt og alvorlig, enn det var i hennes forrige kostyme. Dette presenterer en helt annerledes sinnsstemning rundt karakteren. Elizabeth fremstår som mer voksen, mindre naiv og mindre uskyldig.

Den første bekleddingen viste lite hud, og har ikke et spesifikt kroppslig fokus. I det andre kostymet er mye av hennes bekledding et korsett, som tradisjonelt er et feminint og kvinnelig antrekk. Selv om den andre bekleddingen ikke viser mye hud, så viser den mer enn den første, og drar fokuset mot brystpartiet. Dette kan sies å være en norm innenfor spillindustrien i følge Miller og Summers (2007). Dette fokuset merkes også tydeligere fordi det er få andre kvinnelige karakterer i spillet, og de viser også lite hud. Dermed blir Elizabeth i sin andre bekledding en av de mest seksualiserte karakterene i spillet. Men allikevel om denne bekleddingen er mer seksualisert enn den første, så fremstilles ikke Elizabeth som en meget seksualisert eller hyperseksualisert karakter i forhold til spillbransjens normer. Allikevel er det viktig at man ser på karakterene i relasjon til de andre karakterene i spillet, fordi en enkel måte å skille en karakter fra andre er å gi den signifikans som de andre ikke innehar. For eksempel en mer seksualisert bekledding (Anhut, 2012).

Anhut (2012) mente at måten en karakter presenterer sin egen kropp, er et symbol på denne karakterens egne valg og selvuttrykk. Hun spiller ikke på kropp som et virkemiddel i hennes karakter eller representasjon. Selv om det ene kostymet er mer seksualisert enn det andre, er heller ikke dette et kostyme, som bruker kroppen som et virkemiddel. Med dette som bakgrunn, kan en si at Elizabeth er en noe utypisk kvinnelige karakter. Det første kostymet hun er ikledd er feminint og kvinnelig uten å være seksualisert. Det andre kostymet er mer typisk for spillbransjen, og mer seksualisert enn det første. Dette kostymet følger mer av de typiske trekkene som vanligvis tillegges kvinnelige karakterer, med et mer seksualisert ytre, spesielt rundt brystområdet. Dermed er Elizabeths utseende både tradisjonelt og utradisjonelt, med både seksualiserte og useksualiserte bekleddinger. Tidligere forskning viste til at de kvinnelige karakterene nesten alltid var seksualiserte, og selv om denne karakteristikken

dukker opp i Elizabeths presentasjon er den ikke like dominerende som påvist i tidligere forskning.



Zachary Hale Comstock (t.v) og Daisy Fitzroy (t.h) fra BioShock Infinite.

BioShock Infinite har mange birollekarakterer, men de viktigste er spilllets antagonister, Zachary Hale Comstock, Daisy Fitzroy og Songbird. Av disse er det Comstock og Fitzroy som ved en analyse av utseende, gir best forståelse av kjønnsrepresentasjonen i BioShock Infinite. Comstock blir fremstilt som en erkeamerikansk mann med stort skjegg og pen bekledding, i tillegg til en kappelignende jakke. Skjegget er en maskulin signifier, og brukes ofte for å skille menn fra andre menn. I BioShock Infinite så er det mange menn som har skjegg, men det er ingen som har et like stort skjegg som Comstock. I Anhuts (2012) teori så blir alle signifiers satt opp i mot hverandre, og for å skille en karakter ut i fra gruppen må ofte disse kjennetegnene være distinkt. På grunn av Comstocks større skjegg så blir det tydelig at han skiller seg ut i fra mengden, og dermed er en viktig karakter. Dermed er Comstock designet som en viktig, sterk, autoritær og maskulin mann.

Anhuts (2012) mener at eksklusive signifiers er en enkel måte å designe en karakter til å skille seg ut på. Dette kommer tydeligst frem i Daisy Fitzroys utseende. Daisy Fitzroy er den eneste afroamerikanske kvinnen, som blir gitt en aktiv rolle i spilllets plott, og er også den eneste kvinnen som er kledd i bukser. Spillet historie er satt til 1912, og Daisy bruker bukser. Dette var uvanlig for kvinner på den tiden, og var mer tradisjonelt et maskulint eller mannlig klesplagg. Det røde skjerfet Daisy er ikledd, skjuler brystpartiet hennes, og sammen så

signifiserer dette at Daisys design er basert på en mer tradisjonelt maskulin stil. Slik som Daisy er designet blir det dermed tydelig at hun ikke ønsker å bruke kvinnekroppen i sitt selvuttrykk, og at hun ikke ønsker å defineres ut ifra utseende eller kjønn. Dette i samarbeid med Daisys aggressive utseende får henne til å fremstå som en sterk og autoritær karakter, men også en karakter som innehar mange av trekkene som ansees normale for mannlige spillkarakterer. Dermed følger hun Lies (2004) tanker om den kvinnelige spillkarakteren.

5.2.2 The Last of Us hovedrollekarakterer og utseende

The Last of Us sitt tredjepersonperspektiv er annerledes fra perspektivet som er brukt i BioShock Infinite, og gir oss oversikt over karakteren som man styrer i spillet. Dette fører til at spilleren har en mye bedre forståelse av hvordan karakteren man styrer ser ut. Uten nødvendigvis å miste perspektivet rundt de andre karakterenes representasjon og utseende. The Last of Us hovedrollekarakterer er Joel og Ellie, men spillet starter i all hovedsak med Joel som eneste spillbare karakter, og det blir dermed naturlig å starte med hans utseende.

Det som gjør The Last of Us noe uvanlig er at karakterene skifter klær i historien, ofte på grunn av årstidene. Skiftende kostymer er et vanlig fenomen i spill, men i min erfaring er dette ofte av to grunner. Enten blir kostymene "låst opp" som en belønning for å utføre noen spesielle handlinger. Eller så er det knyttet til spesifikke historie momenter som krever at de skifter klær. For eksempel som når Elizabeth får blod over bekleddningen hennes i BioShock Infinite. The Last of Us tar en mer realistisk tilnærming til dette og viser Ellie og Joel i ulike værforhold og årstider, derfor skiftes også bekleddningen. Naughty Dog viser dermed at deres bekleddninger til hovedrollekarakterene er basert på realisme, og at det vil være flere forskjellige bekleddninger til hver karakter. Helt i fra starten ser vi påvirkningen som den realistiske settingen har på Joel. I prologen så er han en mye yngre mann enn han er i senere kapitler. Men han presenteres som en hverdagslig og relativt normal mann med dagligdagse klær. Dette er et gjennomgående tema med Joels design. Joel blir presentert som en realistisk og hverdagslig mannlig karakter. Klærne til Joel er hva en ville antatt at en overlevende person fra vår tid ville kunne vært kledd i. De rutete skjortene, dongeribuksene og lærjakken som Joel går iført gir han et hverdagslig utseende. Dette kan også sees i mot Naughty Dogs design notater i *The Art of The Last of Us: "Joel's appearance is meant to evoke rural Americana, a nod to cherished American values of self-reliance and ingenuity in the face of hardship and deprivation"* (Edinin, 2013).



Joels utseende i prologuen (t.v), i sommerkapitlene (i midten) og i høstkapitlene (t.h).

Joels utseende er altså basert på en slags erkeamerikansk overlevelses type. Som tidligere forklart er skjegg et tydelig maskulint trekk, og selv om Joels karakter ikke følger et hypermaskulint eller hypermuskulært ideal, er han fremstilt som en røff og sterk mann. En kan argumentere at Joel er større enn gjennomsnittsmannen, og presenteres som sterkere enn gjennomsnittsmannen. Men han oppfyller ikke et urealistisk kroppsideal for menn, noe som sammen faller med Martins et. al (2011) perspektiver rundt mannlige spillkarakterer.



Joels utseende i vinterkapitlene (t.v) og i epilogen (t.h).

Et av de trekkene som ofte oppstår i Joels utseende er hans sinne eller aggresjon. Tydeligst er dette på spillets cover, men også i spillet smiler han sjeldent. Dette sammenfaller med hans pragmatiske verdenssyn, noe jeg skal komme tilbake til. I tillegg til sitt hverdagslige utseende så vises Joel alltid med en sekk på ryggen, og ofte med våpen i hånden. Hjelpemidlene som Joel alltid blir portrettert med viser til at hans praktiske side, og at han alltid er klar for de

ulike utfordringene som han møter i denne verden. På denne måten blir Joel fremstilt som en stereotypisk mannlig spillkarakter, med en maskulin lederpersonlighet, røff fremtoning, skjegg og en sterk tilknytning til vold og aggressivitet.

Ellie fremstilles som en normal tenåringsjente som er kledd i hverdagslige klær, med en kroppsform som vil kunne ansees naturlig for en tenåring. I *The Art of The Last of Us* (Edinin, 2013) forteller Naughty Dog litt om design prosessen:

Ellie had to look young enough to make her daughter/father-like relationship with Joel believable, but also old enough to be credible as a precocious and resourceful teenager capable of surviving in our postpandemic world (Edinin, 2013: 19).



Ellies utseende i sommerkapitlene (t.v) og i høstkapitlene (t.h).

Utseende til Ellie følger realismen som blir utvist i Joels bekleddning og fortsetter trenden. Ellies utseende er alltid noenlunde ungt, med kort hår. Hun er ikledd langarmede gensere og jakker. Ellies bekleddning er ikke bare et resultat av værforhold og setting. Vi blir fortalt i spilllets historie at hun har blitt infisert av et bitt i armen. Naughty Dog gjorde et poeng av å gjemme armene, hennes med langarmede gensere og jakker av denne grunnen (Edinin, 2013). Dette påvirker hvilket inntrykk vi får av Ellie som karakter, selv uten kjennskap til infeksjonen. Med tanke på at andre kvinnelige karakterer i spill vanligvis blir portrettert lettkledde, idealiserte sexobjekter med overdrevne feminine attributter, så står Ellie i en tydelig kontrast til disse beskrivelsene.

Til tross for at Ellie ikke går ikledd noen tradisjonelt feminine klær som kjoler eller skjørt, er karakteren tydelig feminin. Ellie har noen mer feminine signifikans, spesielt om man ser kontrastene mellom de mannlige karakterene og Ellie. Ellie er ofte kledd i klær med rød som hovedfarge. Disse klærne varierer i rødfargens lyshet og mørke, men står i kontrast til de mannlige karakterenes ofte mørkere bekledding. Spesielt blir høstbektledningen til Ellie et godt kontrastforhold, hvor den delvis rosa eller lilla jakken står i kontrast med Joels mørkerøde skjorte. En av de få feminine signifikans Ellie besitter, er et svart hårstrikk som lar henne holde håret i en hestehale. Ellie og hennes naturligvis mindre kroppsform står også i kontrast til Joels større kroppsform. Dette forsterker bildet av Joel som en stor og sterk mann.



Ellies utseende i vinterkapitlene (t.v) og i epilogen (t.h).

Ellies utseende er med andre ord ikke i tråd med de forventningene man kan ha til spillbransjen. Dette kan være på grunn av Naughty Dogs ønske om å representere realistiske karakterer, men også i BioShock Infinite er karakterene blitt mindre seksualisert enn tidligere. Ellie og Elizabeth fikk som karakterer mye skryt når spillene kom ut, og det kan diskuteres om dette er et resultat av mer realistiske karakterer og mindre seksualiserte. Eller om dette kun er tilknyttet at spillene har fokusert på karakterenes personlighet og historie. Vi skal se litt nærmere på karakterenes personlighet og deres forhold til hverandre, men først skal vi se på birollekarakterene i The Last of Us. Disse karakterene dukker ofte opp i kun en par kapitler, før de forsvinner. Dermed vil jeg også ikke fokusere så mye på disse karakterenes utseende, men det er viktig å vise til noen tendenser og hvordan karakterene blir representert.

The Last of Us har mange birollekarakterer: Sarah, Marlene, Maria, Tess, Sam, Henry, Tommy, Bill og David og ikke alle får like mye spilletid. Sarah er Joels datter og blir presentert som en mer leken og uskyldig ung jente. Hun er i kledd en bandskjorte og står dermed i kontrast til alle andre karakterer. Dette er fordi hun viser selvtuttrykk i hennes

bekledning. Dette er sannsynligvis fordi hun kun eksisterer i prologen, og lever i en verden som er lik vår. Hennes fremstilling blir dermed definert av at hun lever i denne verdenen og hennes uskyldighet.



Utseende til Sarah (t.v) og Maria (i.m) og Marlene (t.h).

Siden Sarah og Maria får lite skjermtid får de ikke mange muligheter til å utvikle sin karakter, og må dermed skille seg med enkle karakteristikk. Maria blir definert av hennes lederrolle og strenge utseende: *"Strong willed and determined, she doesn't hesitate to let everyone know who's in charge. Her clothing and her no-nonsense demeanor reflect her strong and fiercely capable nature."* (Edinin, 2013: 95). Marlene får mer skjermtid enn de andre, og det første møtet du har med henne er etter at hun er blitt skutt. Naughty Dog (Edinin, 2013) mente at som en av lederne av The Fireflies, så må Marlene fremstå som kapabel og i kontroll. Hennes utseende viser et røft ytre og en hardbarket kvinne. Marlene følger tanken til Gailey (1993 i Cassell og Jenkins, 1998) om at kvinner som er ute i verden må være like tøffe som menn, og tåle de tøffe takene som mennene også blir utsatt for. Det som må kommenteres er at alle disse kvinnelige karakterene fremstilles på en realistisk måte. Marlene og Maria presenteres som sterke og tøffe kvinner, som ikke er avhengige av sin seksualitet, det er deres tøffhet og styrke som settes i fokus.

Tess er den første kvinnelige karakteren vi blir vist etter prologen, og som resultat er hun en hardbarket og røff karakter. Naughty Dog (Edidin, 2013) ønsket å lage en tøff og kapabel karakter som var likestilt med Joel i den kriminelle undergrunnen som de begge jobber i.

In making Tess's appearance rough, we strived to add an element of strength and aggression, to communicate that she might be willing to go farther and be more cutthroat than Joel, whose appearance is far cleaner (Edidin, 2013: 44)

Tess blir fremstilt som en kvinne som kan ta vare på seg selv, bekleddingen er praktisk og hun er ofte fremstilt med våpen i hendene. Fra første scene har hun blod på klærne og i ansiktet, og med et bestemt blick i øynene. Tess fremstilles som en bestemt, aggressiv og sterk person. Mange av trekkene som hun sammenfaller med er typisk maskuline, eller mannlige trekk for spillkarakterer, som fremvist av Dill og Thill (2007) og Behm-Morawitz og Mastro (2009). Allikevel faller hun ikke under den lettkledde og seksualiserte dominante kvinnen, som Jansz og Martis (2007) mente var dominerende innenfor spillbransjen.



Utseende til Tess (t.v) og Sam og Henry (t.h).

Sam og Henry er to afroamerikanske brødre, som er i en lignende situasjon som Joel og Ellie. De går begge i ryggsekker, og er naturlige sammenligninger til Joel og Ellie. Klærne og utseende deres er mer skittent, enn hos Joel og Ellie, spesielt hos den eldre broren Henry. Som med Sarah og Maria får ikke disse karakterene så mye skjermtid, og må derfor danne karakter mye ut av utseende og førsteinntrykk. Etnisitet, alder, kjønn og yrke er de mest vanlige måtene å danne en karakter uten å skille karakterer i fra de andre (Anhut, 2012). Med et stort rollegalleri blir det dermed viktig å ha spesifikke signifiers, som skiller karakterene ifra hverandre om en ikke skal bruke mye av spillets tid på å legge til rette for karakterenes bakgrunn.

De tre siste karakterene jeg skal ta for meg er Tommy, David og Bill. Bills utseende kan kort oppsummeres av Naughty Dog design notater:

Like that of many other survivors, Bill's appearance is dictated by practicality rather than self-expression. From his vest to his backpack and gas mask, just about everything Bill wears doubles as a survival tool (Edinin, 2013: 61).

Bill innehar en del tradisjonelt mannlige karakteristikk som skjegg, praktisk bekledning og en tilknytning til vold. Han er også den eneste karakteren som ikke følger et tynnhets- og muskelideal. David fremstilles som en varm og vennlig karakter. Hans bekledning er tilknyttet hva man kan forvente av en vanlig jeger, og er ikke overøst med de mer aggressive og voldelige våpnene som en del andre overlevende går rundt med. David er også tynnere enn de andre mennene i spillet, noe som gir han en mindre muskulær og dermed mindre maskulin fremtoning. Dette viderefører hans mindre aggressive utseende.



Tommy i høstkapitlet (t.v), David (i midten) og Bill (t.h).

Tommy er den siste karakterens utseende jeg skal undersøke. Tommy er Joels yngre bror, og det er derfor naturlig at de deler en del av det samme utseende. Tommys utseende reflekterer altså Joels i hans maskulinitet, røffhet og styrke. Men han har et mindre aggressivt ansikt. Tommy er også sett i relasjon til hans kone Maria, som er lederen ved vannkraftverket. Naughty Dog (Edinin, 2013) forsøkte å formidle noen spesifikke tanker med Tommys utseende:

Since Tommy is Joel's younger brother, it was important to have him resemble Joel in stature and rugged toughness, but we also needed Tommy's appearance to express his compassionate and more hopeful approach to the end of civilization. Tommy shares Joel's gritty masculinity but has a gentleness that Joel has almost completely lost in the postpandemic world (Edinin, 2013: 90).

5.3 Sammenfatning

Dette kapitlet har tatt for seg utseende til karakterene i spillet, konseptillustrasjoner og innpakning. For å tydeliggjøre hva analysen har vist om disse to spillene, blir det viktig å se hvilke tendenser spillene har vist. Da blir det lettest å se på de mannlige karakterene i mot de

kvinnelige karakterene på tvers av spillene. Actionspillenes genrehistorie viser at spill ofte tar inspirasjon fra tidligere suksessfulle titler. Derfor er det viktig å se på *The Last of Us* og *BioShock Infinite*s representasjon av utseende, da disse spillene var blant de mest suksessfulle spillene i 2013.

De mannlige karakterene følger i begge spill et tradisjonelt mannlig utseende. Maskulinitet, muskler, skjegg og aggresjon er gjennomgående kjønnede karakteristikk i deres utseende. På denne måten sammenfaller de mannlige representasjonene med forventningene som er lagt fram av Burgess et. al. (2007), Martins et. al. (2011) og Williams et. al. (2009). Den mannlige karakterens representasjon er dermed stereotypisk maskulin, noe som er en gjennomgående trend i spillbransjen. Hvilken effekt dette har på vårt syn av mansrollen er ikke tydelig (Kitzinger, 2010). Men det som er tydelig er at den mannlige karakteren i stor grad er stereotypisk. I både *BioShock Infinite* og *The Last of Us* er de kvinnelige karakterenes utseende noe utypisk, i forhold til forventningene som er lagt frem av den tidligere forskningen. Et gjennomgående tema for disse var tynne, seksualiserte, formfulle og lett-kledde kvinner, disse egenskapene er nesten ikke representert i *BioShock Infinite* og *The Last of Us*. Ingen av kvinnene i *BioShock Infinite* eller *The Last of Us* er tykke, alle sammenfaller med ett tynnhetsideal. Dette gjelder også mannfolkene, her er det kun Bill som er noenlunde tykk, og han er den eneste karakterene som har denne egenskapen. En kan si at tynnhet, slankhet eller veltrenthet er typisk for spillkarakterer. En av de andre egenskapene som blir kritisert er ofte de kvinnelige karakterenes formfullhet. I *The Last of Us* og *BioShock Infinite* er det ingen av karakterene har urealistisk store brystpartier, og spillene har ikke fokus på klær som fremhever brystpartiene. Fokuset er oftere på å skjule disse områdene. Det ene unntaket her vil være Elizabeths andre kostyme i *BioShock Infinite*. De kvinnelige karakterene representert med realistiske kroppsformer, og fremstår som feminine uten å overdrive de feminine trekkene. Dette er en mer positiv fremstilling av den kvinnelige karakteren enn tidligere, og de er ikke like definert av sitt utseende som tidligere forskning tilsier.

Det kan diskuteres om grunnen til at disse spillene er blitt så populære er på grunn av deres mer utviklede karakterergalleri. Men tendensene som er tydeligst når det gjelder utseende er tynnhetsidealet hos kvinnelige karakterer, og muskelidealet for de mannlige karakterene. Denne representasjonen er ikke uproblematisk, den kan endre vår forståelse av hva vi mener er den riktige kroppsformen for menn og kvinner, spesielt hvis den er en gjennomgående

representasjon (Kitzinger, 2010). Allikevel vil jeg argumentere for at det er et mindre overdrevent kroppslig fokus enn hva tidligere forskning tilsier. Utseende er mer naturlig enn tidligere, og kan ansees som oppnåelige idealer. Det skal poengteres at karakterenes utseende er tydelig idealisert, ingen av karakterene har tydelige uattraktive trekk. De idealiserte trekkene sammenfaller tydelig med en del av teoriens tanker om kvinnelige tynnhet og mannlige styrke. Den mannlige styrken henger tett sammen med actionheltens rolle, men at alle kvinnene er tynne har liten sammenheng med noen annen rolle enn skjønnhet. Dette kan sees som en idealisering av kvinnens utseende. Deres utseende er derimot ikke definerende eller vanlig for en spesifikk type rolle i disse spillene. De kvinnelige karakterenes utseende er derfor ikke like tilknyttet deres rolle i spillet, som de mannlige karakterenes i BioShock Infinite og The Last of Us. Dette er en forandring av kvinnens rolle som utelukkende seksualisert og "eye candy". Hvis kvinnelige karakterer definert av sitt utseende, er det vanskelig å tolke dette på en annen måte enn at skjønnhet er den viktigste egenskapen for kvinner. Dette kan være en problematisk tankegang, spesielt om den er gjennomgående i medias representasjoner (Hermes, 2010).

Det er viktig å forstå at idealisering og seksualisering har forskjellig påvirkning, og at spill ofte viser idealiserte karakterer og at dette er ett designvalg. Derfor er det en positiv utvikling når karakterene blir portrettert idealistisk, uten at seksualiseringen blir satt i fokus i tillegg. Sjangerhistorikken viste at suksess ofte førte til at spill kunne påvirke retningen, som spillmediet tar videre, spesielt innenfor sin egen sjanger. Derfor er det viktig å poengtere at utviklingen er positiv, og at karakterene er mindre stereotypiske enn de som vanligvis har vært representert i spillmediet.

6. Dynamiske forhold, personligheter og roller

Karakterenes utseende er den ene hoveddelen av analysen, men for å få en dypere innsikt i karakterene må roller og personligheter undersøkes. En av hovedkritikkene mine til tidligere forskning er at de har fokusert nesten eksklusivt på utseende og dens tilknytning til roller. For lite av forskningen har fokusert på spesifikke roller og personlighet. Hvordan personligheten deres fremstilles er en god måte å få innsyn i karakterens design og deres rolle, men er nok mest relevant i spill med fokus på narrative elementer. Hittil har vi tatt for oss karakterenes utseende og sett litt på hvordan disse både sammenfaller og varierer fra spillbransjens standarder. Men karakterenes personlighet dannes hovedsaklig ikke ut av deres utseende, men deres handlinger, tanker og replikker. Dette kapitlet vil fokusere på de ulike karakterenes personlighet og som en videreføring av dette, hvilke roller de blir satt i og påtar seg. Det forrige kapitlet var rettet mot spesifikke karakterer og deres utseende, noenlunde håndfaste karakteristikk, hvor dette kapitlet er mer tematisk.

6.1 Dynamiske forhold og skiftende personligheter

En del av problematikken rundt kvinnelige karakterer er at deres utseende er det eneste som blir utviklet og at karakteren dermed kun blir presentert gjennom visuelle tematikker uten å fokusere på karakterens personlighet (Anhut, 2012). Anhut (2012) mente at eksponering av karakterene fører til karakterbygging og utviklede karakterer. Eksponering er dermed viktig for å forstå karakterene, deres roller og deres motivasjoner. Dermed blir det interessant å undersøke om eksponering av karakterene fører til et mer utviklet og ulikt rollegalleri. Mesteparten av denne delen vil fokusere på hovedkarakterene da det er disse som har mest skiftende personligheter og forhold, noe som er naturlig på grunn av deres større eksponering. Personlighetene til birollekarakterene kommer tydeligere frem i sammenheng med deres roller og er mer statiske fordi de ikke får like mye eksponering som hovedrollekarakterene.

6.1.1 Booker og Elizabeth

Booker har i utgangspunktet alltid en pragmatisk tankegang. Han supplerer denne med et pessimistisk verdenssyn, og sarkastiske utsagn. Dette er tydelig ved Bookers første møte med Columbias innbyggere, som er religiøse. Han har et ganske unaturlig verdenssyn på starten av 1900-tallet og han kommenterer religiøsiteten til de han møter i forskjellige sarkastiske og negative toner: *"Just because the city flies doesn't mean it doesn't have it's fair share of fools, I've still got a girl to find."* Dette sitatet leder inn i hans andre tydelige egenskap i spillets begynnelse, nemlig hans målrettethet. Booker er alltid fokusert på hans

oppdrag til tross for at han tar seg tid til å gjøre narr av Columbias innbyggere. Booker skifter personlighet når han møter Elizabeth, men hovedsaklig er dette skiftet et skuespill fra Bookers side. Han manipulerer og lyver for Elizabeth for å få henne til å følge etter han eller gjøre som han vil. Dette innebærer i utgangspunktet å trøste henne, spille på hennes ønsker om å reise til Paris og implisere at de kan reise dit. Booker er kortsiktig i sine løsninger, han ignorerer de fremtidige problemene som handlingene hans skaper, for eksempel hans løgner for Elizabeth. Hans handlinger er impulsive og aggressive og når en ser dette i mot hans tilsynelatende likegyldighet til smerter, skader, verden og problemene han møter så fremstilles han som en stereotypisk mannlig actionhelter.

Ironisk nok så deler protagonistens karakter en del egenskaper med spillets antagonist, Comstock. Begge to er målrettet og skyr ingen midler for å få gjennomført sitt oppdrag. Comstock er brutal og manipulativ, egenskaper som også definerer Booker. Allikevel forstår vi disse karakterene på ulike måter på grunn av at Booker får mye mer eksponering og man forstår valgene han gjør. Booker er kun ute etter å beskytte Elizabeth og få henne vekk fra Columbia, selv om det i utgangspunktet er av egoistiske grunner. Elizabeth oppdager Bookers voldelige sider i akt to, noe som fører til at Booker må konfrontere henne for å klargjøre realiteten av hennes situasjon. Booker overtaler og manipulerer henne med en monolog som på den ene siden kan anees å være sannferdig, men kan også være en manipulativ overkjøring.

What did you think was gonna happen? Do you understand the expense that people went through to keep you locked up in that tower? You think people like that are just going to let you walk away? You are an investment and you will not be safe until you are far away from here.

Etter at Elizabeth finner ut at Booker fortsatt manipulerer henne så blir han nødt til å opptre mer sannferdig for å fikse forholdet deres. Dette fører også til at han blir mindre sarkastisk og negativ, men svarer mer med direkte og korte setninger. Dette bygger videre på hans målrettede karakter og at han forstår han er nødt til å endre oppførsel for å oppnå hans mål. I akt fire så blir tonen mellom Booker og Elizabeth litt mer leken og de begynner å danne litt nærmere relasjoner når Elizabeth forstår sin avhengighet av Booker, men det er ikke før i akt fem at de begynner å fremstå som venner. Etter at Elizabeth dreper Fitzroy i enden av akt fire så fremstår Booker mer som en far for Elizabeth. Han opptre oppriktig, trøster og forsikrer henne, gir henne muligheten til å oppfylle sine drømmer om å dra til Paris.

I akt seks og syv prøver Booker å redde Elizabeth bort fra Columbia for å beskytte henne, men også for at hun ikke skal skifte personlighet enda mer. Akt syv viser at Elizabeth tar over lederrollen som Booker har hatt i hele spillet. Booker har stort sett hele spillet hatt kontrollen, utenom de få gangene han møter Songbird, hvor han selv er maktesløs. På slutten blir Booker maktesløs på en helt annen måte. Han kan ikke utføre noen handling som vil rette opp i det han har gjort mot Elizabeth eller løse problemene hennes. For Booker er vold en av de eneste måtene han kan løse problemer og når dette ikke er et alternativ er han maktesløs. Ironisk nok er Elizabeth avhengig av Booker selv etter hennes krefter manifesteres. For at hennes karakterhistorie skal avsluttes er hun helt avhengig av Bookers død, noe som viser til at hun ikke har kontroll over sin egen skjebne. På denne måten kan en si at de mannlige karakterene styrer Elizabeths karakterutvikling fra start til slutt.

Booker har en noenlunde statisk personlighet de første aktene med få forandringer, mens Elizabeth derimot har mer kraftige personlighetsendringer. Fra første øyeblikk ser vi Elizabeths drømmer om Paris og frihet fra tårnet. Ved første møte er hun livredd Booker, men også nysgjerrig. Grunnleggende i Elizabeths personlighet er nysgjerrigheten hennes og hennes frykt for Songbird, fangevokteren hennes. Elizabeth er handlekraftig og belest og evnene hun har tilegnet seg faller naturlig til en person som har vært innelåst i et tårn hele livet. Mest spesifikt vises dette i hennes ønske om å være fri og at hun har lært seg å dirke opp låser. Allikevel er hun hjelpsløs i sin situasjon til Booker kommer og redder henne. I akt to er Elizabeths empati, uskyldighet, naivitet og nysgjerrighet i fokus. Når Booker blir skadet vil hun lege sårene hans, når hun hører musikk vil hun danse. Det er tydelig at hun er preget av at hun har vært innestengt. Dette medfører seg en nysgjerrig til alt og alle hun møter i akt to. På grunn av hennes naivitet tror hun at hennes flukt ikke har noen konsekvenser og hun får panikk når Booker blir nødt til å drepe Comstocks menn som følger etter dem. Hun rasjonaliserer bort Bookers voldelige side med at hun må bli vant til volden.

Elizabeths første personlighetsendring kommer når hun forstår at Booker har lurt henne, noe jeg nevnte ovenfor. Elizabeth blir negativ, sint og opprørt, men innser hun at hun ikke har noe valg. Hun er avhengig av Booker for å overleve. Elizabeth mister noe av uskyldigheten og holder seg mer for seg selv. Men hennes empatiske og hyggelige personlighet skinner av og til igjennom. Elizabeth har en mer dynamisk personlighet fordi hun gir oss innsikt i sine egne tanker og følelser, hvor Booker gjemmer sine bak sarkasme og et fokus på å oppgaven foran dem. Dette gir Elizabeth en mer realistisk karakter, men også en mer stereotypisk kvinnelig

karakter. Ser man derimot på den stereotypiske mannlige karakteren er han lukket, praktisk og rett på sak, mens den kvinnelige er mer varm, åpen og bekymret.

I akt fire har Elizabeth en idyllisk og naiv fremstilling av hvordan kreftene hennes kan påvirke verden rundt henne. Dialogene nedenfor viser hvordan Elizabeth har en naiv fremstilling til verden og at hun innser at kreftene hennes har konsekvenser.

Elizabeth: "Booker, if the Vox get their weapons, there's going to be a revolution just like Les Miserables! These people are gonna have better lives."

Elizabeth: "May Lin... Mr. Lin... My God, I... I was so set on getting to Paris... I didn't really think that-"

Booker: "You couldn't have known this would happen."

Elizabeth: "I had a role in this catastrophe, if-- If you want to pretend that we're purely innocents in this, then that's your prerogative (...).

På slutten av denne akten dreper Elizabeth Daisy Fitzroy og hun blir nødt til å skifte inn i et nytt kostyme. Elizabeth mister sin naivitet og viser anger for sine handlinger, og hun innser sin rolle i spillets handlinger. Det nye kostyme markerer dette personlighetsskifte og tydeliggjør skiftet fra den varme, naive og mer uskyldige Elizabeth til en mer voksen, mørk og realistisk skildring.

Tematikken i de foregående aktene har blitt mørkere og mørkere, men Elizabeth har vært den positive og uskyldige kontrasten til aktenes hendelser. I akt fem skifter dette da fokuset blir på Elizabeths frykt for hennes fangevokter Songbird. Dynamikken i Elizabeths karakter er mer utviklet enn i Bookers tilfelle, vet at hun har drømmer og redsler. Booker er en mann som har mistet alt og det virker som han ikke frykter noe, dermed virker han mindre dynamisk, utviklet og realistisk. Elizabeths mørkere karakteristikk kommer tydeligere frem i en par dialoger fra akt fem hvor hun impliserer at hun vil dø i stede for å bli fanget igjen.

Elizabeth "Promise Me."

Booker: "I will stop him"

Elizabeth "That is an oath you cannot keep. But promise me - if it comes to it - You will not let him take me back."

Booker: "It won't come to that. Alright?"

Booker: "Back there at the shop, what you asked me to do..."

Elizabeth: "Let's not discuss it."

Booker: "No, what did that thing do to you?"

Elizabeth: "If he were to take me back...that's death, Mr. DeWitt. Or something so like it, I cannot tell the difference."

Akt fem viser en roligere Booker som forsøker å roe ned og trøste Elizabeth. På den andre siden er Elizabeth mer aggressiv og en tydelig pådriver for handlingen, noe som er en endring fra tidligere akter. I akt seks leter Booker etter Elizabeth men får hele tiden hint, om hva som vil skje om han ikke redder henne. Når Booker endelig finner Elizabeth igjen har han ingen ønsker om å utsette henne for mer vold og farlige hendelser, og han ønsker at de skal flykte fra Columbia og aldri se seg tilbake. Elizabeth har derimot i løpet av torturen fått en ny innstilling og er blitt mer aggressiv og sint. Hun viser en helt ny side av seg selv og begynner selv å manipulere Booker slik som han og Comstock har gjort mot henne tidligere. Booker prøver stadig å endre Elizabeths beslutning, men det er tydelig at hun er bestemt og på slutten av spillet er det hun som leder an. På slutten av akt syv blir dette enda tydeligere, når hun får guddommelige krefter. Denne makten gjør henne ikke voldelig eller aggressiv, men gir henne derimot en ro som gjør til at Elizabeth blir mer rolig og varm igjen. Dermed kan en si at Elizabeth har en meget dynamisk personlighet som endrer seg fra uskyldighet til aggresjon og deretter til forståelse.

6.1.2 Joel og Ellie

Joel starter historien som en sliten alenefar. Han lever i en verden med bekymringer rundt jobb, lønn og arbeidsløshet. I prologen så får vi se en Joel i det han må håndtere utbruddet av infeksjonen. Joel er en beskyttende far og tar ingen risikoer han ikke trenger å ta, spesielt når det gjelder hans og sin datters liv. Etter hans datters død spoler spillet tjue år frem i tid og vi får se Joel i hans nye hverdag. Joels karakter i kapittel to viser til en beskyttende og bekymret person. Joel viser en leken tone til Tess når de vitser og småflørter med hverandre. Han er noe passiv og stille i situasjoner hvor det ikke er fokus på han og Tess. Dette endrer seg først når han møter Ellie. Da kommer hans negativitet og irritasjon kommer tydelig frem. Joel er egoistisk og vil ikke ta noen risiko som ikke gagnar han og Tess, slik som i prologen. Han er frekk, sarkastisk og negativ til Ellie og generelt uinteressert i hennes situasjon igjennom hele kapitlet. Ellie svarer tilbake med samme mynt, og det er tydelig at de ikke vil være i hverandres selskap. Joel har et småparanoid og pragmatisk syn på verden, og det blir tydelig at overlevelse er hans ytterste fokus.

Joel er en skeptisk og pessimistisk mann som har mistet mye i livet og dette kommer godt fram i hans personlighetstrekk. Ved Tess sin død blir Joel sint og aggressiv, men holder sitt ord om å hjelpe Ellie frem til de skal møte The Fireflies. Han er ikke fornøyd med situasjonen han er i, men er en mann som holder ord og innehar en del heroiske og modige elementer i sin

personlighet. Han blir beskyttende og kontrollerende ovenfor Ellie, han gir kommandoer og forventer at hun skal følge disse slik at jobben hans blir enklere. Det er tydelig at han ser på dette som en jobb og at han prøver å distansere seg fra situasjonen. Kapittel fire viser hvordan Ellie prøver å minske distansen mellom dem med trøstende ord og forståelse. Joel er fortsatt skeptisk og negativ men begynner å endre seg på slutten av kapittel fire, hvor han begynner å vise mer positive konnotasjoner til Ellie.

Kapittel fem starter med at Joel og Ellie deler noen nostalgiske øyeblikk og kjemien mellom dem blir mer munter og morsom. I kapittel fem får vi se Joel og Ellies første møte med "hunters" i et bakholdsangrep, hvor Joel forteller at han har vært på begge sider av slike angrep. Dette viser til Joels voldelige bakgrunn og at han er villig til å gjøre hva som helst for å overleve. Joels og Ellies tone blir stadig lysere i kapittel fem, helt til Joel blir fanget av en jeger og nesten druknet. Ellie må redde Joel, noe som tvinger ham til å innse at han var hjelpesløs og ville ha dødd uten henne, noe han ikke vil akseptere så lett og som gjør at han heller prøver å skyve henne i fra seg. Men, han opptrer realistisk i møte med døden og roer seg ned etter en stund. Joel lærer Ellie å bruke våpen i kapittel fem og det er tydelig at han blir en fremstilt som en beskyttende farsfigur. Når Joel og Ellie møter Henry og Sam blir Joel igjen negativ og skeptisk, noe som er et gjennomgående tema i Joels personlighet. Joels forsiktighet og tillitsproblemer til nye mennesker og situasjoner vises godt i hans småparanoide eller pragmatiske verdenssyn. Joel blir derimot mer vant til menneskelig interaksjon og aksepterer Sam og Henry mye lettere enn han har gjort med Ellie, men denne positive retningen snur brått når Sam og Henry dør. Joels verdenssyn og måte å håndtere situasjoner er preget av hans tap av bekjente og elskede. Joel har på den ene siden begynt å åpne seg opp igjen, men på grunn av Sam og Henrys død lukker han seg igjen og blir igjen den upåvirkelige overleveren.

Kapittel syv forteller oss at Joel og Tommy har skilt vei tidligere på grunn av deres ulike verdenssyn. Kapitlet viser hvordan Joel fortrenger det vonde i livet sitt. Når Ellie vil prate om Sam og Henry prater han det bort, og når Tommy vil gi Joel et bilde av hans datter Sarah nekter han ta det i mot. Joel nekter å akseptere de vonde tingene i livet sitt og fortrenger dem. Han vil ikke være i nærheten av personer som kan såre han. Kapitlet handler derfor på overflaten om hvordan Joel vil kvitte seg med Ellie, og "gi" henne til Tommy slik at han kan ta seg av "oppdraget" videre. På den andre siden så er egentlig Joel kun ute etter å beskytte seg selv fra å oppleve vonde hendelser. Ellie blir såret av at Joel ikke vil reise med henne

videre, og hun prøver å ta opp tapene som Joel har erfart i sitt liv. Men med hans tillitsproblemer ender diskusjonen sinne fra hans side. Joel velger derimot til slutt å ta med Ellie til Firefly hovedkvarteret, av uklare grunner.

Kapittel åtte og ni viser Joel i det han blir kritisk skadet og han må kjempe for å overleve. Hans avhengighet av Ellie er klar i denne delen og uten henne ville han vært død. Når Ellie senere blir kidnappet forstår derfor Joel at han ikke kun er avhengig av henne for å leve, men at han genuint er glad i henne og vil beskytte henne. Scenen som finner sted når Joel finner henne er kanskje den viktigste i spillet med tanke på Joel og Ellies forholdsutvikling. Derfor har jeg inkludert dialogen i sin helhet nedenfor. Ellie har nettopp blitt overmannet av antagonisten David og han sitter oppå henne mens hun strever med å få tak i en kniv.

David: "You think you know me? Huh? Well, let me tell you something. You have no idea what I'm capable of." (Ellie får tak i en machete, skjærer ham i hånden og klarer å legge seg oppå David før hun hugger ham i hodet gjentatte ganger, Joel kommer løpende å drar henne av David).

Joel: "Ellie! Stop. Stop."

Ellie: "No! Don't fucking touch me!"

Joel: "Shhh. Shhh."

Ellie: "No-"

Joel: "It's okay. It's me, it's me. Look, look. It's me."

Ellie: "He tried to-" (Joel holder rundt henne)

Joel: "Oh, baby girl. It's okay, it's okay."

Ellie: "Joel."

Joel: "It's okay now." (Spillet blokkerer ut lyden og man kan se at de prater mer, men musikken overdøver denne dialogen. Joel holder hendene på kinnene hennes mens hun gråter. Joel hjelper henne så opp og de løper ut av bygningen).

Denne dialogen viser spillets brutalitet og hva karakterene er nødt til å gjøre for å overleve, men grunnen til at det er så viktig er Joels ord "Oh, baby girl.". Disse ordene brukes nesten helt likt i starten når Joels datter dør og symbolikken her tyder til at Joel aksepterer Ellie som sin egen datter. Joels personlighet endres drastisk etter denne scenen. I scenen opptrer han beskyttende og kjærlig ovenfor Ellie og dette er personlighetstrekk som er gjennomgående i resten av spillet. Joel blir mer åpen ovenfor Ellie, han blir mer pratsom og prøver å overtale Ellie til at de ikke trenger å gjennomføre reisen deres. Joel blir rede til å prate om sine frykter og tap, og aksepterer endelig disse som en del av sitt liv.

Joels nyvunne aksept, åpenhet og kjærlighet blir derimot testet når de kommer fram til laboratoriet til "The Fireflies" og det viser seg at Ellie må dø for at menneskeheten skal få sin kur. Joel vil ikke akseptere at når han endelig har funnet en person han kan stole på, som

praktisk talt kan være hans datter, skal bli revet bort fra ham etter at de nettopp har funnet hverandre. Dette fører til at Joel velger å kjempe seg vei til Ellie og redde henne fra hennes død, velvitende om at Ellie egentlig vil ofre seg for saken. Joel fører Ellie bort fra laboratoriet og dreper alle som kommer i veien, deriblant en av Ellies venner, Marlene. Når Ellie senere spør om hva som skjedde bortforklarer han det hele med at det ikke fantes noen kur og han sverger på at han forteller sannheten. Denne delen viser de definerende karaktertrekkene til Joel meget godt. Joels heroisme og egoisme går hånd i hånd med hans kjærlighet til Ellie. Joel har levd et hardt liv hvor alle han elsker har blitt revet vekk fra ham, og når han ser muligheten til å redde hans tid med Ellie så tar han valget uten å tenke på konsekvensene av sine handlinger.

Spilletts første møte Ellie er altså når hun må følge etter Joel i slutten av kapittel to. Ellie er et barn av sin tid, og er merkbart defensiv og aggressiv til nykommere når hun møter Tess og Joel. Ellie er tydelig knyttet til Marlene i starten og viser lite glede av å måtte bli eskortert ut av byen av Joel. I likhet med Joel er hun også frekk og sarkastisk i starten, spesielt når hun svarer ham, noe som ganske henger sammen med hans oppførsel. Allikevel er Ellie mye varmere enn Joel og dette danner en tydelig kontrast mellom de to. Ellie har en mindre dynamisk personlighet enn Joel tidlig i spillet da hun ofte brukes som en slags "comic relief". I seriøse situasjoner og settinger så sier hun ofte noe useriøst, sarkastisk eller morsomt som får henne til å virke nervøs, men også som om hun klarer å takle situasjonene rundt seg. Når Tess dør viser Ellie anger fordi hun på en måte har forårsaket hennes død. Ellie er en varm og kjærlig person som ikke ønsker at andre skal dø på grunn av henne, men likevel forstår sin rolle i kampen om menneskehetens overlevelse. Ellie er hele tiden undrende og nysgjerrig til verden utenfor karantenesonen hvor hun har levd hele sitt liv. Ellie er yngre og har også derfor en større uskyldighet og naivitet, og hun er mindre pessimistisk.

Ellie følger stort sett Joels ordre og prøver å holde en god tone med ham, men det er ikke før hun blir nødt til å drepe en jeger at du ser hvordan reisen påvirker henne. Ellies respons på å drepe en mann er ganske lik den hun har til alle andre farer og hendelser. Hun vitser det bort men det er tydelig at hun er redd og sjokkert. Joel trøster henne ikke, men er mer fokusert på hva hun gjør galt, en karakteristikk som går igjen hos Joel. Ellie blir ofte oppgitt og irritert på Joel fordi han nekter å innse at han også kan trenge hjelp.

Ellies påvirkning på Joel blir tydeliggjort når de møter Sam og Henry. Når de møtes så starter det først med en slåsskamp mellom Henry og Joel. Ellie klarer å overtale Joel til å reise sammen med dem, til tross for Joels skepsis til andre mennesker. Ellie klarer å påvirke Joel mer etter hvert som handlingen utfolder seg, mye på grunn av at Joel begynner å stole mer på henne. Ellie knytter bånd med andre mennesker lett, noe som har konsekvenser når disse personene ofte dør. Ellie er ikke naiv og forstår at hun må gjennomgå tap, men hun er mer åpen, forstående og aksepterende ovenfor disse hendelsene enn hva Joel er. Joel er lukket og nekter å prate om sine tap, Ellie ønsker derimot å prate om disse hendelsene. Etter hendelsene ved Tommy's Dam konfronterer hun, Joel med sine tanker rundt hennes situasjon.

Ellie: "Admit that you wanted to get rid of me the whole time."

Joel: "Tommy knows this area better than-"

Ellie: "Ah, fuck that."

Joel: "Well, I'm sorry, I trust him better than I trust myself."

Ellie: "Stop with the bullshit. What are you so afraid of? That I'm gonna end up like Sam? I can't get infected. I can take care of myself."

(...)

Ellie: "I'm not her, you know."

Joel: "What?"

Ellie: "Maria told me about Sarah. And I-"

Joel: "Ellie. You are treading on some mighty thin ice here."

Ellie: "I'm sorry about your daughter, Joel, but I have lost people too."

Joel: "You have no idea what loss is."

Ellie: "Everyone I have cared for has either died or left me. Everyone fucking except for you. So don't tell me that I would be safer with someone else. Because the truth is I'd just be more scared."

Denne scenen viser både Ellie og Joels personlighet godt. Joel er snarsint og rasjonaliserer bort ansvar og hans egen frykt for å bli såret. Ellie viser åpenhet rundt sitt eget liv og redsler og inviterer til åpenhet rundt Joels fortid samtidig som hun viser et ønske om å forbli i Joels selskap. Ellie viser innsikt i Joels personlighet og drar sammenligningen mellom henne og hans datter, en sammenligning som er poengtert og fokusert på igjennom spillets tematikk.

I kapittel åtte og ni er det Ellie som må beskytte Joel. Ellie er tydelig bekymret for Joel og ønsker å hjelpe han, men hun havner i trøbbel med David og hans jegere. Ellies første møte med David viser at hun er både kapabel og forsiktig. Etter hun blir fanget viser hun en aggressivitet og stahet. Hun vil stå i mot hva enn David og jegerne har i vente for henne. David legger en hånd på Ellie og prøver å overtale henne til å roe seg ned, og forteller henne at hun er "spesiell". Det er implisert at David vil ha eller ønsker Ellie på en eller annen måte, og i følge et intervju med stemmeskuespilleren til David er dette et seksuelt ønske (North og Miller, 2013). Denne interessen kommer tilbake under kampen mellom David og Ellie.

Scenen viser David i det han overmannet henne og ligger oppå henne og det blir implisert at han er villig til å voldta henne. I etterkant er hun opprørt og klarer ikke å prate uten å gråte. Dette er nok den viktigste scenen i spillet og det er den samme scenen hvor Joel trøster henne. Ellie blir ganske stille i etterkant og det er tydelig at hun er påvirket av denne hendelsen.

Åpenheten til Joel i disse scenen står dermed i kontrast til den nå mer lukkede Ellie. Ellie er nok klar over at en kur mot infeksjonen vil kreve hennes liv når de ankommer Firefly laboratoriet og dette kan være en annen grunn til at hun er så betenkt og stille. I de to siste kapitlene har Ellie en mindre rolle. Hun stiller spørsmål ved Joels forklaring om hva som skjedde ved laboratoriet og vil at han skal sverge på at hva han sier er sant, noe han gjør.

6.1.3 Likheter i personlighetsforhold

Selv om disse spillene tilhører i forskjellige videospillsjangre er en del av konvensjonene like. Booker og Joel viser pragmatiske, rasjonelle og realistiske tankemåter, og er personligheten deres er sarkastisk. Deres definerende karaktertrekk er aggressivitet og en generelt mangel på åpenhet. De tenker for det meste på seg selv og er egoistiske. Deres negative karaktertrekk er kontrastert med heroisme og mot, og de fremstilles som actionhelter med en mørk bakgrunn. Dette er en ganske stereotypisk fremstilling av de mannlige karakterene, hvor aggresjon og mot står som en sentral del av deres personlighet. De mannlige karakterene diskuterer ikke følelser og prøver ofte å glemme fortiden. En kan si at de er helter som er "skadet" av sin fortid. På den ene siden er disse representasjonene ensidige og fokuserer kun på "tragiske helter", men de er på den andre siden mer realistisk enn den glorifiserte actionhelten. Vold gis formål i disse spillene og er hovedmåten å løse situasjoner på. Dermed blir volden glorifisert, men karakterene som utfører den gjør det av nødvendighet og dette er en mer realistisk forestilling enn hva en hva for eksempel 80-talls actionfilmer gjør. Dette er spesielt tydelig i *The Last of Us* hvor jorden er gått under og uansett hva en møter på prøver det å drepe deg. Den typiske fremstillingen av de mannlige karakterene er fremtredene i både *The Last of Us* og *BioShock Infinite*, spesielt i hovedkarakteren.

Joel og Booker er kanskje tematisk like, men de kvinnelige hovedrollekarakterene har en meget annerledes fremstilling sett i forhold til hverandre. Elizabeth starter som en smart, åpen, naiv og uskyldig karakter, men endrer seg til å bli mer seriøs, sarkastisk og pessimistisk. Ellie er morsom, ressurssterk og tøff. Personlighetene til disse to karakterene er varierte og har en del egenskaper som overlapper, uten å være helt like. Det disse to karakterene deler er

at de har et forhold til den mannlige hovedrollekarakteren og at de er viktige for verden på en eller annen måte. Disse karakterene følger ikke en stereotypisk fremstilling av hvordan en kvinnes personlighet "skal" være.

6.2 Roller

Roller er det siste aspektet vi skal se på når det gjelder BioShock Infinite og The Last of Us. Hvilke roller tildeles kvinner og menn i disse videospillene, og hvordan endrer disse seg? Dietz (1998) mente at videospill var en sosialiseringssagent som ofte fokuserte på negative rollemodeller for kvinner, og hvor menn var viktigere. Tradisjonelle kjønnsroller som den mannlige beskytteren og den seksuelle kvinnen er gjentakende tema (Dietz, 1998). Disse fremstillingene kan være problematiske når de blir et gjennomgående tema. Kitzinger (2010) argumenterte for at gjentakende synspunkter eller argumenter som blir fremmet i medier ofte brukes for å forsvare sine egne synspunkter. Hermes (2010) viste derimot til at vi som forbrukere kan tolke og skape mening ut av disse fremstillingene. Dermed må en spørre seg, hvilke meninger vi danner ut av disse stereotypiske fremstillingene. Tidlig på 90-tallet eksisterte nesten ikke den kvinnelige spillkarakteren (Provenzo, 1991 i Cassell og Jenkins, 1998), men dette er noe som har endret seg, i følge forskningen til for eksempel Burgess et al. (2007), og som også støttes av disse to spillene sitt flertall av kvinnelige karakterer. Allikevel er de fleste spillkarakterer mannlige og dette vises også i spillene som jeg har spilt og at deres spillbare hovedkarakterer er menn.

Den mannlige spillkarakterens roller er ofte definert ut i fra en rekke ulike egenskaper som aggressivitet og heltomot. Det jeg ønsker å se på er hvorvidt BioShock Infinite og The Last of Us følger tradisjonelle kjønnsroller og på hvilken måte. En av de mest brukte tradisjonelle kjønnsrollene er mannen som en beskytter (Dietz, 1998). Mannen som en beskytter av de svake eller sin familie er et gjennomgående tema i BioShock Infinite og The Last of Us. Booker og Joel er begge beskyttende ovenfor den kvinnelige hovedrollekarakteren. I BioShock Infinite må Elizabeth reddes i fra et tårn og deretter beskyttes, i The Last of Us må Ellie beskyttes og fraktes over hele USA. Men ikke bare hos hovedrollekarakterene er dette vanlig; I The Last of Us er Henry og Tommy beskyttere av sine familier på ulike måter, I BioShock Infinite prøver spillets antagonist å beskytte Elizabeth på sin egen måte. Menn som beskyttere er et av hovedtemaene i spill hvor kvinnens viktighet er større enn mannen. Denne rollen i seg selv er ikke en negativ skildring av mannsrollen, da å beskytte noe eller noen er i

utgangspunktet en positiv handling. Men denne rollen er vanligvis portrettert sammen med eller i kontrast til offerrollen.

Karakterer satt i offerrollen er vanligvis svakere eller mindre kapabel til å ta vare på seg selv enn hovedrollekarakteren. Sarkeesian (2013a) mener at en av de mest brukte fremstillingene av en offerrolle er brukt på kvinners bekostning, en fremstilling som hun kaller "damsel in distress". Tanken er at en karakter, ofte kvinnelig, blir hjelpsløs og må reddes av en annen karakter, ofte en mann, for å unnsnippe en vanskelig situasjon (Sarkeesian, 2013a). Dette er utgangspunktet for BioShock Infinites plott med Elizabeth som den innelåste og fangede "prinsesse i tårnet". Ellie sammenfaller også med dette tematisk. Sarkeesian (2013a) kritiserer disse type karakterer for å være statiske og at de er definert av enkle egenskaper som skjønnhet og uskyldighet. Dette kan være relatert til eksponeringen disse karakterene får (Anhut, 2012). Det er på akkurat dette punktet hvor Ellie og Elizabeth skiller seg i fra andre "damsels in distress", nemlig med at de får stadig eksponering i sine spill og har dermed en dynamisk personlighet og rolle. Elizabeth er den mest tradisjonelle "damsel in distress" karakteren av disse to. Fra akt to til akt seks er hun ofte satt i en rolle hvor hun er hjelpsløs og får hjelp av Booker. Gameplay støtter dette, Booker er den eneste som kan drive handlingen fremover i de fleste tilfeller, og kun i en par sekvenser hvor Elizabeth må aktivere noen "tears" i akt tre, fire og fem er hun nødvendig. I tillegg kan man spille uten å bruke hennes evner i store deler av spillet, samt at det er Booker som gir henne kommandoen om å aktivere en "tear" i gameplay, så det "virker" som om det er han som utfører alle handlingene. Denne rollen blir snudd om i den siste akten hvor Elizabeth blir allmektig. Da er det hun som bekjemper Songbird, noe Booker aldri klarer, samt at hun driver resten av historien fremover til spillets slutt. Booker er på denne tiden hjelpsløs, fordi problemene ikke kan løses med vold.

Ellies rolle er mer dynamisk enn Elizabeths, hun er nødt til å redde Joel flere ganger og skifter mellom rollen som offer og beskytter oftere. Joel og Booker blir satt i situasjoner hvor de er hjelpsløse i spillet og er avhengig av den kvinnelige hovedrollekarakteren, noe som sjeldent skjer i følge Sarkeesian (2013b). Gameplay viser også hvordan Ellie kan utføre handlinger som Joel ikke kan, som å snike seg inn i trangere ganger og bli løftet opp til områder som ikke ville vært tilgjengelig ellers. I gameplay er det mer tydelig at Ellie er avhengig av Joel, men dette er en tosidet avhengighet og Ellie føles mindre tilsidesatt enn Elizabeth fordi hun hjelper Joel på flere måter enn kun å finne helse eller ammunisjon. Sarkeesian (2013a) kalte denne

typen karakter for "the helpful damsel", en rolle hvor den kvinnelige karakteren hjelper hoverollekarakteren ved å åpne dører, gi hint for løsninger på problemer og nyttige gjenstander. Sarkeesian (2013b) sier at det er uvanlig for menn å bli satt i en passiv rolle som "damsel", men det kan virke som dette er en ny trend hvis en skal se på *The Last of Us* og *BioShock Infinite*. "Damsel", eller offerrollen, er tvetydig fordi den på de ene siden sier at karakteren er mindre kapabel, men likevel at den er verd å beskytte. I spillene jeg har spilt blir dette løst ved å inkludere plott elementer som forklarer hvorfor man vil beskytte denne karakteren. I *The Last of Us* kan Ellie være redningen for hele menneskeheten, I *BioShock Infinite* kan Elizabeth åpne "tears" til andre dimensjoner. Disse to karakterene har helt unike trekk som gjør de viktigere enn den mannlige hovedrollen i spillet sett ut i fra historiens perspektiv. En kan si at disse karakterene er mindre kapable, men viktigere enn den mannlige karakteren.

Beskytterrollen leder også ofte inn i lederrollen, altså hvem det er som "styrer" handlingens retning og hvem som er i kontroll over sin egen og andres situasjon. Spill har fått sterk kritikk i de siste årene for å ha en sexistisk kjønnsrollerepresentasjon, hvor det oftest menn er satt i fokus. *BioShock Infinite* og *The Last of Us* har en mer progressiv fremstilling enn hva tidligere spill. De mannlige karakterene er fortsatt oftere i fokus enn de kvinnelige karakterene, men de kvinnelige karakterene får mer sentrale posisjoner enn tidligere. I *BioShock Infinite* er dette tydeligst eksemplifisert av Daisy Fitzroy. Hun er motstandslederen for Vox Populi og stilles i fronten mot menn med makt. Det er to aspekter ved Daisy Fitzroy som derimot kan diskuteres. Det første er at Daisy Fitzroy blir kledd i hva som på tiden ville vært ansett som mannlige klær, og hun fjerner mye av de bekledningene som tilknyttet det kvinnelige kjønn. Tingenes kjønn har endret seg igjennom tidene og spillet prøver ikke å fremstille noen historisk korrekthet så dette punktet er diskutabelt. Karakteren er progressiv og moderne, så dette poenget påvirker ikke hennes karakter. Det andre aspektet er at Daisy Fitzroy blir maktsyk så snart revolusjonen slår inn. Hun fremstilles i utgangspunktet som en smart og rasjonell karakter, men så snart hun får makt blir hun gal og vil massakrere alle i den øvre klassen. På denne måten klarer hun ikke å håndtere makten hun blir gitt og dette fører til hennes død relativt kjapt i historien. Daisy Fitzroy starter som en kapabel kvinnelig leder men ender som en maktsyk og gal masse-morder.

Disse punktene kan diskuteres siden de andre karakterene i *BioShock Infinite* som også innehar makt er relativt ustabile eller maktsyke. Comstock er spillets antagonist og selv om

han innehar en sterk lederposisjon blir han fremstilt som en diktator. Karakterene i BioShock Infinite med tilknytning til makt lever sjeldent lenge. Når det gjelder spillets hovedrollekarakterer så gjenspeiler lederrollen hvordan beskytterrollen endret seg. Booker er lederen i de fleste aktene, men lederrollen skifter mer mellom Elizabeth og han. Dette er fordi Elizabeth tar ledelsen i flere sekvenser, men hun er fortsatt avhengig av Bookers beskyttelse. Som tidligere nevnt endrer dette seg mest på slutten av spillet hvor Elizabeth får store krefter.

Lederrollen i The Last of Us er mer dynamisk enn i BioShock Infinite. Dette er tydeligst i Joel og Ellies tilfeller, som på grunn av mye eksponering får muligheten til å bytte rolle oftere. I prologen tar Joel naturligvis lederposisjonen som den eldre broren av han og Tommy samt som Sarahs far. Prologen varer i cirka 15 minutter og gir et kort innblikk i hvordan Joel håndterer stressede situasjoner. I kapittel to er det Tess som leder an, og Joel blir presentert som en stille muskelmann som for det meste følger hennes kommandoer. Joel viser et ønske om å beskytte Tess, men her henger ikke beskytterrollen og lederrollen like tett sammen som i andre karakterforhold, fordi Tess viser lite tegn til å behøve beskyttelse. Joel og Tess møter Marlene, lederen av The Fireflies. Hun er automatisk satt i en sentral posisjon på grunn av at hun er leder for en av de politiske faksjonene i The Last of Us. Joel blir lederen når han møter Ellie, men trekker seg tilbake når Tess returnerer til gruppen. Først etter at Tess dør tar Joel over som leder i en lengre tid. Gruppedynamikken i The Last of Us er litt annerledes enn i BioShock Infinite på grunn av dets større rollegalleri. Joel er kanskje lederen for Ellie og tidvis Henry, Sam og Tommy, men disse har lederroller for andre innenfor gruppen igjen. Ellie blir fort en "storesøster" eller leder for Sam, men det er Henry som er den tydelige "sjefen" over Sam. Kapittel syv viser at Maria, Tommys kone, er sjefen over byen Jackson og dets vannkraftverk. I The Last of Us er lederrollen ikke forbeholdt mann eller kvinne, og faktisk er det flest kvinner i lederrollen. Den tradisjonelle lederrollen, hvor en person leder en større gruppe mennesker er tildelt Maria, Marlene og David.

Den mest tydelige lederrollen i spillet er den Joel innehar, dette er fordi han og Ellie får mest eksponering, og deres reise er for det meste definert av hans lederrolle. Ellies lederrolle kommer først inn når de møter på Sam og Henry, men blir ikke virkelig tydeliggjort før Joel skader seg. I slutten av kapittel åtte er det Ellie som leder an og beskytter Joel og dette fortsetter inn i kapittel ni. Her blir hun nødt til å fange mat selv og overleve uten Joels hjelp, og skaffe medisiner til Joel. Når hun først møter David må de forsvare seg mot en stor gruppe "infected" og her tar hun også lederrollen. Ellie forblir i lederrollen til Joel finner henne igjen,

og dette virker som en enkel måte å gi de kvinnelige karakterene eksponering som ledere i spill. I både BioShock Infinite og The Last of Us er det perioder hvor de mannlige karakterene er hjelpeløse og de kvinnelige karakterene tar styringen. Dette er likevel en positiv endring, da kvinnelige karakterer sjeldent har vært i makt eller lederposisjoner i spill tidligere. Det skal også poengteres at disse spillene også setter kvinner i lederroller uten at det nødvendigvis må være et fravær av menn, spesielt i The Last of Us.

På grunn av aldersforskjellene mellom henholdsvis Joel og Ellie, og Booker og Elizabeth dannes det et personlighetsforhold som kan ligne et far og datter-forhold. De mannlige karakterenes personlighet viser til pragmatiske og realistiske verdenssyn, noe som stiller seg i sterk kontrast til de kvinnelige karakterenes mer naive forestillinger. Dermed prøver stadig de mannlige karakterene å vise eller lære de kvinnelige karakterene hvordan verden er. Denne rollen henger også tett sammen med beskytter- og lederrollen hvor den mannlige forsørgeren passer på sin "datter". I BioShock Infinite blir dette tydeliggjort på slutten hvor det viser seg at Elizabeth er Bookers datter. I The Last of Us blir dette forholdet derimot kun implisert igjennom historien og deres samhold, til tross for at de ikke deler noen biologiske sammenknytninger. Sammen med denne farsrollen viser dette til at karakterene stoler på hverandre og dette danner en slags mentorrolle. Booker misbruker ofte denne rollen og manipulerer Elizabeth. Joel bruker ofte denne rollen sammen med lederrollen til å bestemme over Ellie. Etterhvert som dette personlighetsforholdet utvikler seg blir rollene mindre negative fremstillinger av den mannlige karakterens makt over den kvinnelige, men utvikler seg isteden til å bli et forhold basert på gjensidig respekt og forståelse.

I actionspill hvor alle menn og kvinner er tøffe det ofte en eller annen karakter som prøver å lette på stemningen og dermed blir brukt som "comic relief". "Comic relief" kan defineres som "*a relief from the emotional tension especially of a drama that is provided by the interposition of a comic episode or element*" (Merriam-Webster, 2013). Denne rollen definerer ofte personen og kan føre til at karakteren virker useriøs og lite troverdig. I både BioShock Infinite og The Last of Us er den mannlige hovedrollekarakteren til tider brukt som "comic relief". Booker og Joel bruker ofte sarkasme for å kommentere sine omgivelser eller karakterene rundt seg men på grunn av deres ellers seriøse fremtoning blir ikke dette en karikatur eller fremstilt som useriøst. Joel spiller på hverdagslige elementer som vi spillere tar for gitt. Mens han står til anklene i vann inne i et ruinert hus med jegere svermende i området finner han en kaffekoker og lamenterer mangelen på kaffe. Ellie spiller også på denne typen

humor for å lette stemningen. Joel virker som et ankerpunkt til vår verden for Ellie, dette gjør at hun kan spille på våre forventninger til verdenen vår og stille disse opp i mot hennes realitet. Ellie stiller spørsmål ved vår verdens håndtering av diverse samfunnsproblemer og spørsmål. De tydeligste eksemplene på dette er tilknyttet kvinners utseende. Et eksempel på denne typen sosialkommentar finner man i *The Last of Us* når Ellie finner en reklameplakat for kvinneklær.

Ellie: That girl is so skinny. I thought you had plenty of food in your time.

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

Ellie: Why the hell not?

Joel: For looks.

Ellie: Pssh. That's stupid.

Ellie tar det seriøse ute av hennes situasjon ved å problematisere vår samtid. Ved å sette samfunnsproblemer eller individuelle problemer fra vår tid opp i mot problemene som hun og Joel blir utsatt for i en postapokalyptisk ødemark latterliggjør eller kritiserer hun denne problematikken. Både *The Last of Us* og *BioShock Infinite* spiller på våre forventninger om hvordan verden "skal være" og bruker disse forventningene for å kritisere eller latterliggjøre et problem. *BioShock Infinite* har ikke like mye "comic relief" som *The Last of Us*, men får dette hovedsaklig gjennom propaganda utgitt av Comstock eller Finkton. Columbia vises som et idyllisk paradys på overflaten, og hvis man ikke hører etter kan det godt hende at denne illusjonen blir opprettholdt en stund, men på høytalerne spres for eksempel slike budskap.

Finkton: "You know, I wasn't born deaf. Hah! I hear what it is people are saying. "Why is it, Mr. Fink, that we have to work sixteen hours a day?" Now, ha ha, let's be clear: I would like nothing more than to shorten your workday. But the fact is, I simply can't. Why not, you ask? Well, I can sum it up for you in one word, Morality. You see, my friends, the idle hand is the tool of the Devil. You take industry from a man's hand, and what goes in its place? Whiskey, women, and dice! And I for one will not have that in our friendly little town. No sir, I will not!"

Rollen som skurker, fiender eller antagonister er kanskje den rollen som skiller seg mest ut når det gjelder kjønnsdominans. Denne rollen er i *BioShock Infinite* og *The Last of Us* dominert av menn. Det tydeligste eksemplet på den mannlige dominansen i denne rollen er hos de navnløse fiendene. Fiender som ikke blir gitt et navn, men som kun er gitt en funksjon i spillet, altså å drepe hovedkarakterene. Fiendene blir sjeldent gitt noen dialog og gjør sjeldent noe annet enn å angripe dem. I *BioShock Infinite* er dette Comstocks krigere, Slates krigere og Daisy Fitzroys krigere. I disse rekkene finnes det kvinnelige vakter, men de er langt i fra normen. Ofte dukker det opp en håndfull mannlige vakter med en kvinnelig vakt som skiller seg litt ut. Dette mønstret følges igjennom mye av spillet, men ofte finner man

ikke den ene kvinnelige vakten heller, og det blir tydeliggjort at krig er mannens domene i Columbia. *The Last of Us* følger denne trenden med noen få unntak. Alle jegerne eller "hunters" som man møter i spillet er menn, dog det blir implisert at David har kvinnelige jegere i sin gruppe. Jegerne dreper stort sett alt de kommer over, og du får se at de massakrerer ned mennesker av begge kjønn. Militæret har kvinnelige soldater, men kun en av disse vises i spillet. Den impliserte meningen at menn er de eneste som vil overleve i et slikt hardført samfunn er urealistisk. I tillegg impliserer den at kvinner som kan ta valg ikke ville drept andre tilsynelatende uskyldige mennesker for å få hva de ville ha. Tess, som ikke er en antagonist i spillet viser derimot at dette synet ikke er gjennomgående i hele spillet. Til slutt så har man de infiserte. Disse er mer variert og kan være både menn og kvinner i lik ratio. Allikevel impliserer spillene at de slemme oftest er menn og sjeldent kvinner.

Hovedantagonistene i spillene er Comstock og David. I *BioShock Infinite* er antagonistrollen mer tydelig. Comstock er synlig fra spillets start til slutt og fremstilles som en voldelig og manipulerende mann. Han defineres av mange tradisjonelt mannlige egenskaper som vold og aggresjon. Comstock er en erketyrisk mannlige skurk, han dreper alle i sin vei og har ingen anger. *BioShock Infinite* har et unntak, Daisy Fitzroy. Daisy begynner spillet som en desperat frihetskjemper, men blir etter hvert til en paranoid og psykopatisk morder. I *The Last of Us* er det litt vanskeligere å definere en hovedantagonist fordi spillet ikke har noen spesifikke personer man hele tiden må bekjempe. De infiserte og jegerne dukker opp, men det er ikke et spesifikt individ man må bekjempe. Det tydeligste eksemplet blir David som viser seg å være lederen for jegerne, men han er bare tilstedeværende i kapittel ni. Når man ser på navngitte karakterer så endrer altså ikke teorien seg, menn er oftere slemme enn kvinner. Det er viktig å poengtere at flere av de kvinnelige karakterene kan utføre hva som kan ansees som onde handlinger i heroiske hensikter eller for å gjennomføre et oppdrag, men at det blir implisert at de kvinnelige karakterene velger å unngå de voldelige domene mer enn menn.

Spillmediet har vært kritisert for å fremme sexistiske holdninger eller roller. Det er mulig at den mer progressive fremstillingen av kvinnelige og mannlige roller i spill er blitt preget av debatten rundt dette, men utviklingen er tilsynelatende positiv. *The Last of Us* er det tydeligste eksemplet på dette. *The Last of Us* viser menn og kvinner i ulike roller og viser hvordan disse ville håndtert en forferdelig setting på en realistisk måte. *The Last of Us* viser diverse kapable kvinnelige karakterer, men *BioShock Infinite* sliter med å presentere disse karakterene på en slik måte. *BioShock Infinite* viser den stereotypiske kapable actionhelten i

Booker DeWitt, men sliter med å representere Daisy Fitzroy og Elizabeth som kapable. Som tidligere nevnt er utgangspunktet for Daisy Fitzroy lovende, men hun skifter veldig brått karakter og ender opp som en feilende leder. Elizabeths historie viser en naiv jente som blir voksen, men hun bruker nesten hele spillet på å bli en kapabel og løsningsorientert karakter.

I *The Last of Us* sitt gameplay så sniker Tess seg rundt og dreper infiserte, jegere eller militære uten at du trenger å be henne om å gjøre noe. Hun er ikke passiv, men hun utfører handlinger selv som en intelligent person ville gjort. I *BioShock Infinite* utfører Elizabeth ingen handlinger uten at Booker ber henne om å gjøre det. Under skuddvekslinger så forsvinner Elizabeth. Hun dukker opp bak deg når kampen er ferdig eller ved tilfeldige intervaller når hun har funnet ammunisjon til Booker. Utenom disse tilfellene er det alltid Booker som ber henne om å utføre handlinger, og det virker ikke som hun er en del av omgivelsene sine i disse skuddvekslingene. Elizabeth blir ikke en mer tydelig pådriver eller kapabel karakter før den siste halvtimen av spillets historie. *BioShock Infinite*s kvinner kan dermed ansees som mindre kapable enn de i *The Last of Us*, og rollene som er presentert i *BioShock Infinite* er mer definert av menn.

Lie (2004) argumenterte for at kvinnelige spillkarakterer ansees som kvinnelige karakterer på grunn av deres feminine utseende, men at deres karakteristikk og handlinger er "klassisk maskuline". Actionspill omhandler ofte vold, krig og utforskning, som er egenskaper, domener eller handlinger som ansees som tradisjonelt mannlige, og det er vanskelig å argumentere i mot at actionspill ikke omhandler tradisjonelt mannlige verdier eller domener. *The Last of Us* presenterer en verden hvor kjønn ikke er så viktig, hvor begge kjønn er avhengig av å være autonome for å overleve. Allikevel virker det som om de kvinnelige karakterene oftere blir satt i lederposisjoner, ofte over en gruppe slik som Marlene og Maria, men at de mannlige karakterene oftere klarer seg alene som Joel og Henry. Tess er et unntak som på den ene siden er helt kapabel til å ta vare på seg selv, men som også tar på seg en lederrolle når hun og Joel er sammen. Det disse karakterene har til felles er at de innehar klassiske maskuline eller stereotypiske mannlige karaktertrekk. Dermed kan en argumentere for at spillene defineres av tradisjonelt maskuline egenskaper, men at kvinnelige karakterer også fremstilles i flere ulike roller enn tidligere.

En del av kritikken til videospill og deres roller er at kvinner sjeldent blir gitt en sentral rolle og at de mannlige karakterene er i fokus (Burgess et al. 2007, Dill og Thill, 2007). Når en ser

på fiendene og antagonistene kan en finne støtte for dette argumentet. Den mest profilerte kvinnelige antagonist i disse to spillene er Daisy Fitzroy og hun får begrenset med eksponering. Som vi så i genrehistorien er det sjeldent at det er spillbare kvinnelige hovedrollekarakterer, men at de også ofte er relegert til en mindre viktig posisjon i historien. Dette er ikke tilfellet med BioShock Infinite eller The Last of Us. Hvis en skal se på karakterene utenfor kontekst så er det ingen tvil om at de kvinnelige karakterene er viktigere enn de mannlige. Hvis de skulle dø har dette en mye større innvirkningen på verden rundt enn om den mannlige karakterene skal dø. Allikevel er det et avhengighetsforhold her; de mannlige karakterene forsvaret de kvinnelige fra monstre og slemme menn som er ute etter de. På denne måten blir karakterene av begge kjønn viktige, ikke bare for historien, men også for hverandre.

BioShock Infinites historie er drevet mest av Booker, og dette tydeliggjøres av Elizabeths passive oppførsel og driv i historien. Historien øker viktigheten av Elizabeth eksistens i spillet, men det er ikke nok til å frata Booker hans sentrale rolle. Dette er ikke tilfellet i The Last of Us, og mye av grunnen er tilknyttet avhengighetsforholdet til Elizabeth og Booker. I begge disse spillene får vi se hva som skjer dersom den mannlige hovedrollekarakteren skulle forsvinne. Elizabeth blir torturert og knekker sammen, og utfyller dermed skjebnen som Comstock hadde tenkt ut for henne. Ellie setter derimot ut for å redde Joel og ofrer seg selv for at han ikke skal bli funnet. Selv om hun blir fanget klarer hun å unnsnippe og bekjempe spillets antagonist. Selv om det er tydelig at Ellies eksistens blir lettere når Joel er i nærheten er hun ikke like avhengig av han som Elizabeth er avhengig av Booker. Ellie klarer å overleve alene i den postapokalyptiske verdenen og er derfor en mye sterkere og kapabel karakter. Dette i konjunksjon med hennes viktighet i historien gjør henne til en av de mest sentrale karakterene i historien, om ikke den mest sentrale.

Hvis en ser på BioShock Infinites sjangerkonvensjoner rundt kvinnelige karakterer er det ikke overraskende at de mannlige karakterene er mer sentrale enn de kvinnelige. FPS-spill har generelt vært en spillgenre myntet på menn og har hatt mannlige hovedrollekarakterer i stort sett alle spill de siste 30 årene. Selv om kvinnelige biroller har blitt et gjennomgående virkemiddel i FPS-spill siden Halo, er det få FPS-spill som har gitt en kvinnelig hovedrolle en så sentral rolle i historien som BioShock Infinite. En direkte sammenligning av kvinnerollen i BioShock Infinite mot The Last of Us er ikke realistisk da disse har helt andre genrekonvensjoner og forskjellig historisk utgangspunkt. The Last of Us tilhører Survival

Horror-sjangeren, en sjanger som har fokusert på å fortelle historien sin fra ulike synspunkt - ofte fra en mann og en kvinne. Kvinnelige karakterer i survival horror spill har hatt en større rolle enn i FPS-spill og dette reflekteres også i *The Last of Us*.

Det meste av forskningen rundt videospill og kjønn er fokusert på rollen som sexobjekt, objektifisering, og seksualisering av videospillkarakterer, spesielt da de kvinnelige. Dietz (1998) studie viste at for kvinnelige spillkarakterer var egenskaper og verdier tilknyttet skjønnhet de mest representerte. Dette er en fremstilling som *BioShock Infinite* og *The Last of Us* ikke representerer. *The Last of Us* diskuterer disse temaene igjennom Ellies samfunnskritikk og gjør et humoristisk poeng ut av dette. Jansz og Martis (2007) mente at kvinner var i ferd med å få mer dominante roller i spill, men at de ble fremstilt som seksymboler og i bekledninger som fremhever deres seksualitet. Både *BioShock Infinite* og *The Last of Us* fremstiller kvinner i dominante posisjoner, og selv om det finnes eksempler på en bekledning som fremhever Elizabeths seksualitet er det ellers liten indikasjon for at kvinnelige karakterer i disse spillene er definert av deres seksualitet.

Et gjennomgående tema i tidligere forskning er altså at kvinnens rolle i videospill hovedsaklig er tilknyttet hennes utseende og dets videre tilknytning til seksualitet. Lie (2004) mente at kvinnelige karakterer ofte fulgte en mannlig fantasi om hvordan kvinnens idealkropp skal se ut. Spesielt er dette problematisk når denne fantasien ofte fokuserer på uopnåelige kroppsproporsjoner (Martins et al., 2009). Dette er en problematisk fremstilling, fordi den impliserer at kvinner defineres av deres seksualitet og utseende, og fordi den skaper et fokus på hvordan kvinner "skal" se ut. Dette er gjennomgående i flere medier, noe som fører til at denne tankegangen kan blir forsterket. De kvinnelige karakterene har feminine trekk og det er tydelig i deres design at de er kvinnelige, uten å overdrive deres kroppslige former. Mye av kritikken til kvinnelige karakterer i videospill er tilknyttet akkurat fremstillingen av kropp og seksualisering, men i spill som *BioShock Infinite* og *The Last of Us* kan det tyde på at kritikken har blitt hørt. Det positive er at spillindustriens representasjon av kvinnelige karakterer virker å være i utvikling sett i forhold til tidligere forskning. Disse spillene viser ikke kvinnelige kropper i hovedsak som seksualiserte, men de sammenfaller med et tynnhetsideal. Ikke bare for kvinnelige karakterer er dette tilfellet, mannlige karakterer er også sjeldent tykke. Dette er ikke uproblematisk, men er allikevel en positiv utvikling fra seksualiseringen. I tillegg er kroppsidealene mer realistisk oppnåelige, og kan ansees som relativt sunne idealer sett i forhold til den tidligere fremstillingen.

6.3 Spillindustrien i utvikling? Diskusjon av roller og personlighet

Rollene i *The Last of Us* og *BioShock Infinite* kan virke som om de er mer realistiske og dynamiske enn hva tidligere forskning om videospill tilsier. Men det kan diskuteres om dette er fordi tidligere forskning på roller har hatt et mer snevert fokus. Undersøkelse av roller krever en nøye gjennomgang av spillets karakterer og deres utvikling, og tett tilknyttet dette ligger Anhuts (2012) teori om eksponering. For å gjøre karakterene forståelig og utviklet må de eksponeres i spillet, og tidligere forskning har ofte fokusert på rollene som enkelt kan tilknyttes utseende. Dette gir en snever fremstilling fordi den ignorerer dypere sammensetninger. Et eksempel er Elizabeths andre bekledding. På overflaten kan bekleddingen være noe seksualisert, men den sier lite om Elizabeths karakter. Hun impliserer at hun ikke ville valgt denne bekleddingen selv, dermed er den et symbol på nødvendighet og ikke av valg. Dermed kan en analyse av karakterens utseende gi et feilaktig bilde av karakterens helhetlige representasjon. Dette betyr ikke at utseende er uproblematisk, hvis kvinner ofte blir kledd i seksualiserte klær så kan det være med på å danne meninger om hvordan vi mener kvinner bør kle seg. Selv for karakterer hvor de kommenterer eksplisitt at de ikke ville valgt klærne selv, som i Elizabeths tilfelle, så kan dette være problematisk om det er en gjentakende fremstilling, fordi det handler om en slags frarøvelse av frihet.

Jeg mener at dette kapitlet tydeliggjør verdien av en dypere undersøkelse av karakterene i spillet. På denne måten får vi undersøke karakterene og deres utvikling nøye, og vi kan dermed undersøke hvordan karakterens roller utvikles i gjennom eksponeringen den får i spillet. En viktig del av å bygge en forståelig karakter er å eksponere spillerne for denne karakterens tanker, følelser og handlinger fordi dette kontekstualiserer karakteren. Karakterer med mindre eksponering må derfor kunne forstås eller defineres av færre trekk (Anhut, 2012). For eksempel er de infiserte eller jegerne i *The Last of Us* er eksempler på karakterer som ikke har noen annen funksjon enn som fiender. Karakterer som oppstår uten eksponering er derfor ofte tydelige karikaturer. Som spillere forstår vi at fiender som løper etter oss med våpen er ute etter å skade oss. Eksponeringen en karakter får bygger videre på de første inntrykkene vi har av karakterene og gjør karakterene mer realistisk. Allikevel klarer *Irrational Games* og *Naughty Dog* å skape karakterer som ikke får så mye eksponering og skape realistiske karakterer. Maria i *The Last of Us* fremstilles som en tøff leder, men er kun en del av spillet i femten minutter. Rollene til noen av karakterene kan være simplificerte men er definerende for deres karakter og det er urealistisk å forvente at alle karakterer har klart definerte roller, eller at de er helt realistiske.

Genrehistorien til FPS-spill tilsier at kvinnelige karakterer er sjeldne og ofte mindre viktige enn mannlige karakterer. En kan dermed si at BioShock Infinite følger sin genres forventninger. Likevel er det viktig å poengtere at BioShock Infinite videreutvikler kvinnens rolle i FPS-spill. I FPS-spill har kvinnelige karakterer tradisjonelt hatt mindre viktige roller eller nesten ingen roller. Selv om de mannlige karakterene er mer dominant i BioShock Infinite er den kvinnelige hovedrollekarakteren gitt særskilt verdi og en større rolle enn i tidligere FPS-spill. BioShock Infinite følger FPS-sjangerens fotspor ved å bruke en kvinnelig karakter som en hjelper for den spillbare mannlige karakteren og gir henne en mer aktiv rolle i historien. BioShock Infinite viser derimot ikke til noen spillbar kvinnelig karakter og dermed gis denne karakteren en mer passiv rolle i spillets utfoldelse. Hvis en ser på genrehistorikken er dette en vanlig forekomst. Det er ikke før de siste årene at kvinner er blitt gitt en mer aktiv rolle i FPS-spill. I en sjanger som for det meste er rettet eksklusivt mot menn så er det ikke unaturlig at kvinnelige karakterers utvikling blir nedprioritert og ikke blir designet til hovedroller. Med BioShock Infinites suksess kan dette kanskje endre seg fordi mye av genrehistorien tilsier at egenskaper og design fra spill som blir anerkjent ofte blir videreutviklet og brukt i andre spill. Det er fortsatt lite tegn til at kvinnelige karakterer vil være spillbare hovedrollekarakterer i FPS-spill, men kjønnsrollene er i endring og i utvikling.

The Last of Us viser at også kvinnelige karakterer kan være i dominante posisjoner og at flere kvinnelige karakterer kan være i dominante posisjoner. Problematikken rundt mannlig dominans er ikke like tilstedeværende i The Last of Us som i BioShock Infinite. Dette kan kanskje forklares gjennom survival horror sin genrehistorikk. Disse spillene fokuserer ofte på settinger hvor samfunnet har falt sammen i større eller mindre grad og derfor spiller kjønn en mindre rolle enn den gjør i vårt samfunn. Survival horror spill har fra begynnelsen av ofte latt spilleren velge om man vil spille en kvinnelige eller mannlige karakter. Dette endrer dynamikken i spillene mye fordi dette gir karakteren en aktiv rolle i historien. Som jeg allerede har poengtert følger og videreutvikler nyere spill ofte spillmekanikker og særtegn fra anerkjente spill i fra samme genre. Derfor er det mer sannsynlig at survival horror spill har spillbare kvinnelige karakterer eller kvinnelige karakterer med aktive roller i spillets historie og setting.

Med aktive roller blir kvinnelige karakterer satt i mindre stereotypiske roller og det er nok her skillet mellom spillene er tydeligst. Der Bioshock Infinite har en litt mer stereotypisk mannlig helterolle og kvinnelig offerrolle så viser The Last of Us en mer realistisk balanse. The Last of

Us plasserer den mannlige karakteren i den stereotypiske offerrollen, og den kvinnelige hovedrollekarakteren blir satt i en helterolle. Begge spillene viser en utvikling av kvinneverollen innenfor spillindustrien, spesielt i *The Last of Us* hvor maktbalansen og rollerepresentasjonen mellom kjønnene er mer balansert. Begge spillene viser til kvinnelige karakterer som er objektivt viktigere enn den mannlige. Men det som gjør at *The Last of Us* skiller seg ut er at både menn og kvinner blir representert i dominante posisjoner og ingen av kjønnene er mer dominante enn andre. Kvinner blir tildelt flere aktive roller og det finnes flere kvinnelige spillkarakterer enn tidligere. Men det er ikke mulig å unngå faktumet at det er flere mannlige karakterer i spill enn kvinnelige, også i *BioShock Infinite* og *The Last of Us*, men dette skillet minsker. Representasjonen virker ikke så ensidig som tidligere forskning tilsier, men virker å være i utvikling.

Det som klargjøres ved en slik nøye gjennomgang er at egenskaper som anses som tradisjonelt mannlige som aggressivitet og handlingskraft, er grunnleggende i videospill, også hos kvinnelige karakterer. Dette som støtter visjonen Subrahmanyam og Greenfield (1998) og Lie (2004) hadde om videospill. Aggressivitet og handlingskraft knyttes ofte til dominerende atferd (Behm-Morawitz og Mastro, 2009). Tidligere har disse egenskapene være tilknyttet mannlige karakterer, noe som har ført til at de har vært satt i en slags helterolle, hvor de må beskytte kvinnen. Den stereotypiske framstillingen av menn som beskyttere av kvinner er typisk for spill, mener Cassell og Jenkins (1998), Dietz (1998) og Miller og Summers (2007). Mye av problematikken her er at mannlige karakterer ofte er de eneste spillbare karakterene og hovedrollekarakteren, noe som øker den mannlige karakterens dominans og status i spillet, og de kvinnelige karakterene blir mindre sentrale og mindre viktige.

Dominans er tilknyttet en av de mest gjennomgående egenskapene hos mannlige karakterer, nemlig aggressivitet. Dill og Thill (2007) mente at stereotypiske mannlige karakterer var aggressive, voldelige og maskuline. Og det er kanskje her de mannlige spillkarakterene i *BioShock Infinite* og *The Last of Us* blir tydeligst stereotypiske. Actionspill er tilknyttet vold og krigssituasjoner, og det er dermed å forvente at karakterene i disse spillene er aggressive. I både *BioShock Infinite* og *The Last of Us* viser flere av de mannlige karakterene både fysisk og verbalt aggressive personligheter. Dette personlighetstrekket eller egenskapen vises i både de mannlige protagonistene og antagonistene. Aggressivitet er et tydelig personlighetstrekk som ofte er med på å definere de mannlige karakterenes rolle i spillet og dette personlighetstrekket forekommer ofte. Aggressivitet fører ofte til handling og kan være

tilknyttet en mer dominerende rolle i spillet. Derfor er mannlige karakterer ofte sentrale i spillene.

Aggressiviteten kan også knyttes til vold, enda en egenskap som ofte tilknyttes mannlige karakterer. Vold knyttes til den mannlige spillkarakteren på flere plan og er kanskje en av de tydeligere sammenhengene en finner. For det første har de mannlige spillkarakterene ofte en voldelig bakgrunnshistorie: Joel har vært en tidligere "hunter", Booker har vært en tidligere soldat. Aggressivitet og vold ligger i kjernen av hvordan de mannlige karakterene løser problemer, men også til hvilken rolle disse karakterene innehar. Rollen som beskytter eller helt er avhengig av karakterens evne til å utøve vold. Voldelig adferd er også hovedgrunnlaget for at spillets fiender og motstandere skal interaktere med de spillbare karakterene. Fiendene er oftest menn og dette impliserer at menn oftere er voldelige og slemme enn de kvinnelige karakterene. På denne måten er vold og aggressivitet sentral for den mannlige karakteren og en stereotypisk fremstilling av denne. Videospillene og dens tilsynelatende tilknytning til maskuline verdier gjør at en også finner disse voldelige trekkene i kvinnelige karakterer som Tess, Marlene og Daisy Fitzroy, slik som Lie (2004) hypotiserer.

Tett knyttet til mannens fremstilling som aggressiv og voldelig er hans utseende. Utseendet til mannlige karakterer er ofte mer realistisk enn hos de kvinnelige fordi egenskapene som skal til for å designe en tøff, aggressiv og voldelig karakter ofte er tilknyttet hans styrke. De kvinnelige karakterenes utseende er ofte designet ut i fra et tynnhetsideal og dermed gitt en rolle innenfor spillets historie og setting. De mannlige karakterene designes ut fra et muskelideal og plasseres ofte i en actionhelt-rolle. I denne rollen vil det virke naturlig at mannen er sterk. Lie (2004) mente at kvinnelige karakterers karakteristikk og handlinger ofte var grunnet i tradisjonelt maskuline yrker, men at utseende deres fortsatt var overdrevent feminine. Selv om de kvinnelige karakterene i *The Last of Us* ikke har noen overdrevne feminine karakteristikk så er de tynne og innehar tradisjonelt mannlige roller, til tross for at deres kroppsform kanskje ikke realistisk ville passet til noen av handlingene de utfører. En kan si at den mannlige karakterens utseende supplementerer hans rolle og handlinger på en realistisk måte, men at dette ikke er tilfellet for kvinnelige karakterer. Utseende til de mannlige karakterene i både *BioShock Infinite* og *The Last of Us* følger dette muskelidealet. Protagonisten og antagonisten er store og sterke menn, noe som også gjelder de fleste mannlige fiendene. Sett som en helhet tilsier dette at den mannlige karakteren fremstilles på en stereotypisk måte, hvor fokuset ligger på hans muskler og aggressivitet.

7. Sammenfatning, resultater og videreutvikling av forskning

Denne oppgaven skulle undersøke representasjon av kjønn i videospillene *The Last of Us* og *BioShock Infinite*, hvor representasjonen var delt i utseende, personlighet, og roller. Dette tredelte fokuset ga en mer nyansert og bedre forståelse av karakterene enn, hva en enkelt analyse av utseende ville gjort. Tidligere forskning har i hovedsak fokusert på karakterenes utseende, og dets tilknytning til deres roller. Diskusjonene rundt spillindustriens representasjon av kvinnelige karakterer kritiserer ofte deres seksualiserte, og urealistiske karakterer. Når det gjelder utseende er disse kritikkene mindre treffende for *The Last of Us* og *BioShock Infinite*. De kvinnelige karakterene vises ofte i heldekkende bekledninger med tydelige feminine trekk, uten at disse blir overdøvet av seksuelle insinuasjoner. Spillenes representasjon av kjønnsroller viser allikevel en ubalanse. De mannlige karakterenes dominans i begge spillenes historie, setter mannen som den utøvende og aktive agenten i spillets fremdrift. Dette fører til at den mannlige karakteren oftere er i fokus. Mye av dette kan forklares ved at mannlige karakterer ofte er de eneste spillbare karakterene. Dermed får vi som spillere oppleve den mannlige karakterens side av historien. Dette fører til at kvinnen får en mindre dominant rolle i spillet, tross for hennes objektive viktighet for historien.

Den stereotypiske fremstillingen av kjønn er sentral i kritikken til videospill. Etter denne undersøkelsen mener jeg det er tydelig at begge kjønn blir gitt stereotypiske roller, og handlingsmønstre. Det meste av kritikken har fokusert på den kvinnelige karakterens stereotypiske fremstilling. Derfor er det kanskje noe overraskende, at det er de mannlige karakterene som blir fremstilt mest stereotypisk. Både når det kommer til utseende og roller. Men det skal poengteres at disse stereotypiske egenskapene ofte er bygget på de mannlige karakterenes handlinger og valg. Egenskaper som styrke, mot, selvoppfrelse, handlingsevne er ofte representativ for en mannlige spillkarakter. De kvinnelige karakterenes stereotypiske fremstillinger er generelt tilknyttet skjønnhet og seksualitet. Deres stereotypiske fremstillinger er ikke tilknyttet attråverdige egenskaper tilknyttet egne valg og handlinger. Dermed er deres stereotypiske egenskaper tilknyttet utseende på en annen måte enn de mannlige karakterene. Stereotypiske kvinnelige karakterer er derfor ofte passive, og sees i motsetning til den aggressive eller handlingskraftige mannlige karakteren.

De stereotypiske fremstillingene av kvinnelige karakterer er derimot i ikke like tydelig i *The Last of Us* og *BioShock Infinite*. Den kvinnelige karakterens roller er i en tydeligere utvikling, enn den mannlige fremstillingen. Genrene viser ofte til actionhelter, hvor de

mannlige stereotypiske trekkene kan ansees som ideelle. Derfor er det sannsynlig at fremstillingen av den mannlige spillkarakteren, vil fortsette å være stereotypisk i en lengre tid fremover. Det er få genrer hvor de stereotypiske mannlige trekkene ikke passer inn, og derfor er det liten grunn til å endre mye på den. Spesielt sett i fra et designperspektiv. Den kvinnelige spillkarakteren er i en tydelig utvikling, og vil sannsynligvis endre seg mer i fremtiden enn den mannlige spillkarakteren. De kvinnelige karakterenes roller er mer ulike, og det er en større balanse i kjønnenes roller, enn hva en skulle forvente med tanke på tidligere forskning.

7.1 Utseendes tilknytning til roller

Når det gjelder utseende, følger de mannlige karakterene det stereotypiske muskelidealet som forventet. Utseende til de kvinnelige karakterene er feminint, men uten et tydelig fokus på å seksualisere karakterene. Spillmediet har vist tegn til utvikling i hvordan kvinnelige karakterer representeres om vi skal se på BioShock Infinites og The Last of Us sine design. Utseende hos de mannlige karakterene har hovedsaklig vært grunnet i en realistisk forestilling. Men også de kvinnelige karakterenes utseende blir fremstilt mer realistisk i disse to spillene. Dette kan ansees som positive utviklinger både for mediet, og for fremstillingen av kjønn i videospill. Representasjonen er ikke helt balansert, og det er usannsynlig at alle spill vil fortsette trenden som disse to spillene legger frem. Men det er tydelig at representasjonen av kvinnelige karakterer viser utvikling. Hvis en skal følge tidligere spillhistorikk, så har spillenes suksess mye å si for videreutviklingen av utseende, roller, og karakterer i andre videospill. BioShock Infinite og The Last of Us er anerkjente og populære spill, og det er sannsynlig at de vil påvirke spillindustrien. De har skapt gode eksempler på hvordan mer balanserte kjønnsroller kan fremstilles. Før disse spillene ble utgitt, ble kvinnelige karakterer fjernet av spillcover. Designere måtte slåss for å få spill med kvinnelige karakterer utviklet (Moris i Prell, 2013) eller for at de skal få pryde coveret (Cook, 2012, Devore, 2012), i frykt for at disse spillene ikke ville selge godt nok. Kanskje denne holdningen innenfor spillbransjen nå vil endre seg, og vi vil se et større mangfold av kvinnelige representasjoner.

7.2 Personlighet som indikator på realistiske roller

Ved å undersøke personligheten til karakterene så fikk jeg en bedre innsikt i egenskapene til hovedrollekarakterene, og hvordan disse innvirker på rollene deres. Her var Anhuts (2012) teorier om eksponering spesielt relevante. Ved gjentatt eksponering av personens tanker og handlinger får en innsikt i deres personlighet, på denne måten forstår vi karakterens

motivasjoner. Dette gjør den forståelig og realistisk. I spill hvor personlighet ikke presenteres igjennom dialog er man derimot avhengig av å analysere utseende og handlinger for å definere rollene de innehar. Dette fører til at slike karakterer sannsynligvis er karikerte og urealistiske. Dermed er utviklingen av personlighet i spill viktig, for at karakterene ikke skal defineres av sitt utseende. Ved å se på personlighet får man derimot ikke en direkte innsikt i roller, men ofte innsikt i egenskaper som påvirker rollene. Dette er fordi rollene ofte er et resultat av flere karakteristikk, og dermed ikke enkelt definerbart av et personlighetstrekk som fremvises. Eksempler på dette vil være aggressivitet, som ofte er med på å påvirke en lederrolle, men som ikke alene definerer den.

Mye av tidligere forskning har fokusert på utseende som definerende karakteristikk, og i en stor andel spill vil jeg anse dette som et mulig analyseutgangspunkt. Ofte gjelder dette spill som ikke har et narrativt fokus, ofte spill som er myntet på yngre spillere. Denne framgangsmåten kan også brukes på birollekarakterer med meget begrenset eksponering. I spill med et narrativt fokus, og hvor karakterene får mer eksponering mener jeg derimot at en undersøkelse av personlighet er grunnleggende. Dette gjør det enklere å forstå rollene, men også hvorvidt karakterene er realistiske. Dette er viktig, fordi realistiske karakterer oftere representerer mer komplekse rolle sammensetninger, og minsker viktigheten av utseende som en definerende karakteristikk. Som vi har sett har kritikken til videospill vært mye tilknyttet utseende som definerende karakteristikk for kvinnelige karakterer. Dermed kan vi hypotisere at høyere eksponering leder til mer realistiske karakterer, som ikke enkelt defineres av deres utseende.

Denne hypotesen holder mål for de kvinnelige karakterene, men ikke så godt for de mannlige karakterene. Jeg tror at dette hovedsaklig kommer av at fremstillingen av kvinnelige karakterer har vært kritisert som negativ, mens den stereotypiske fremstillingen av mannlige karakterer ikke har vært så tydelig kritisert. Kritikken til seksualisering av kvinnelige karakterer kan ha ført til at denne måten fremstillinger blir tonet ned. Det er lite som tyder til at menn som store, sterke, og dominante, actionhelter, er blitt ansett som negative representasjoner. Dermed er det lite som tilsier at disse karakterenes utseende vil endre seg, fordi det passer til rollene de innehar. Derimot mener jeg at høyere eksponering til de mannlige karakterene gjør de mer realistiske, noe som gjør karakteren mindre karikert. Dette er en viktig distinksjon fordi karikaturer ofte ikke blir mottatt, eller analysert, like alvorlig

som mer realistiske karakterer. Karikaturer er ikke uproblematisk, men realistiske karakterer som blir fremstilt stereotypisk insinuerer at slike rollefordelinger er akseptable i virkeligheten.

De klarere resultatene av personlighet viser til at det mest gjennomgående trekket er aggressivitet. Denne aggressiviteten kan ofte deles opp i to forskjellige kategorier. Den ene hvor karakteren har en aggressiv personlighet når det kommer til å interagere med andre karakterer. For eksempel igjennom dialog (sarkasme eller trusler), eller handlinger (ofte voldelige). Den andre er i form av impulsive handlinger, som gjør at karakteren ofte er først til å handle. Dette fører til at denne karakteren ofte tar styringen, eller blir satt i leder- eller beskytterrollen. Begge trekkene er gjennomgående for både de mannlige karakterene, og kvinnelige karakterene, og er et stereotypisk maskulint trekk. Dette gjør at Lies (2004) teori om at mannlige verdier ofte definerer spillkarakterer fremstår som mer valid.

De andre personlighetstrekkene som også ofte kommer frem deler seg mellom de mannlige, og kvinnelige karakterene. De mannlige karakterene er ofte pragmatiske, og handlingsorienterte. Dette knytter de igjen til en mer dominant rolle i historien, samt som pådriver av historiens utfoldelse. De kvinnelige karakterene er ofte viktige for historien, men driver ikke handlingen like mye frem som den mannlige karakteren. De kvinnelige karakterenes personlighet defineres oftere av en naivitet og uskyldighet. Både Elizabeth og Ellie tilknyttes disse to egenskapene og står i sterk kontrast til de mannlige karakterenes pragmatiske og pessimistiske verdenssyn. På den ene siden kan dette knyttes til de kvinnelige karakterenes lavere alder, og skillet dette danner til de mannlige karakterene. På den andre siden kontrasterer dette kjønnenes rolle, slik at de mannlige karakterene fremstår som mer realistiske. Mens de kvinnelige karakterene er naive og mindre verdensvante. Her må det allikevel poengteres at begge de mannlige karakterene opplever øyeblikk av svakhet, og er avhengige av de kvinnelige karakterene for å overleve. Ellie hjelper Joel når han blir skadet eller holder på å druknes av en jeger, og det er tydelig at også kvinnelige karakterer kan være beskyttende. Forskjellen mellom karakterene i disse situasjonene er at de mannlige forneker sin egen svakhet. De kvinnelige karakterene aksepterer svakhetene sine, og gjør det beste ut av disse. Dermed er åpenhet en av de kvinnelige karakteristikkene som kommer tydelig frem, mens mannen er tydelige tilknyttet innesluttethet.

7.3 Roller i endring

Rollene som er i fokus i *The Last of Us* og *BioShock Infinite* er tilknyttet tradisjonelt maskuline egenskaper, men er ikke forbeholdt den mannlige karakteren. Dette viser en tydeligere balanse i rollene. For *The Last of Us* er dette spesielt tydelig, hvor beskytterrollen og lederrollen innehas av både kvinnelige og mannlige karakterer. I *BioShock Infinite* er rollene mer stereotypiske, og mye av spillet domineres av den mannlige karakteren. Som tidligere poengtert, er mye av dette tilknyttet at hovedrollen er den mannlige karakteren. Hovedrollekarakterene får mest eksponering, og når spilleren blir satt i en karaktersrolle er det naturligvis ofte denne som driver handlingen frem. Sjeldent er spillerne og hovedrollekarakteren ikke tilknyttet den utøvende rollen. Når disse karakterene ofte er menn betyr dette at disse gis særskilt viktighet, og dermed blir satt i fokus.

For å balansere karakterenes roller setter utviklerne særskilt verdi på de kvinnelige karakterene igjennom historieelementer. Elizabeths krefter, og Ellies immunitet mot infeksjonen er typiske eksempler. Dette er derimot ofte ikke nok for å balansere karakterenes roller i spillet. Spesielt ikke om karakterene er inaktive agenter i spillets handling. En måte å gjøre en karakter til en utøvende agent i spillet, er å gjøre de spillbare. Spillbare kvinnelige hovedrollekarakterer er derfor viktig for å endre på den mannlige dominansen i videospill. *The Last of Us* klarer derimot å skape kapable kvinnelige karakterer uten at de er spillbare, fordi de gis aktive roller i spillet. Tess er det beste eksemplet, fordi hun utfører handlinger selv om Joel ikke følger etter. Hun løper, åpner opp områder, dreper fiender, og fører historien fremover. Dette viser at kvinnelige karakterer er kapable og handlekraftig av egen evne, trekk som er mindre tilstedeværende i *BioShock Infinite*.

Det er spesielt i rollen som skurk og fiende, at den mannlige dominansen kommer tydelig frem. Enten det er hovedantagonister eller de er ansiktløse og unavngitte antagonister, så er de hovedsaklig mannlige. *BioShock Infinite* har Daisy Fitzroy, men hun fremstilles som en lite kapabel leder i det hun får makt. Fiendene interakterer ofte med hovedrollekarakterene på kun en måte, vold. Sett sammen mener jeg at dette kan insinuere at menn har en tydeligere tilknytning til vold enn kvinner. Kitzinger (2010) mente at gjentatte representasjoner kan påvirke våre argumenter, og hvilke synspunkter vi forsvarer. I analysen av disse to spillene mener jeg at de resultatene er todelt. *BioShock Infinite* har et tydeligere fokus på den mannlige karakteren enn den kvinnelige. *The Last of Us* viser derimot en balansert fremstilling, hvor de kvinnelige karakterene ofte er i tydeligere fokus. Helhetlig mener jeg at

de mannlige karakterene presenteres som sarkastiske, handlingskraftige, aggressive, sterke, modige, voldelige, og beskyttende. De kvinnelige karakterene tilknyttet mer varierende egenskaper. Hvor de mannlige karakterene er mer ensidige og stereotypiske, er de kvinnelige karakterene mer ulike. Allikevel er det tydelig at tynnhet, naivitet, uskyldighet og offerrollen tilknyttet de kvinnelige hovedrollene oftere enn de mannlige hovedrollen. Men disse rollene er dynamiske, og de forandrer seg uavhengig av kjønn. De kvinnelige karakterene er både ofre og beskyttere, akkurat som de mannlige karakterene.

Det kommer tydelig frem at rollene er i utvikling, og at de kvinnelige karakterene fremstilles som viktigere i videospill enn hva tidligere forskning tilsier. De er dominante og sterke, og historien fokuserer ofte på dem. Problematikken ligger i at det kvinnelige karakterene ofte ikke er spillbare, og dermed får de mannlige karakterene et spesifikt fokus, spillerens. Dermed blir disse synliggjort tydeligere enn de kvinnelige. En del av problematikken rundt videospill er at for å synliggjøre kvinnelige karakterer tidligere, har fokuset vært på karakterens utseende. Dette er ikke tilfellet med disse spillene, som tyder til en positiv utvikling. Mye av kritikken har vært tilknyttet negative representasjoner av kvinnelige karakterer som svake. Begge kjønn blir presentert som svake i *The Last of Us* og *BioShock Infinite*. Men hvor de kvinnelige karakterene er åpne for dette, så fornekte de mannlige karakterene sin sårbarhet. Dette kan vise til at de mannlige karakterene har større vanskelighet med å takle sin egen sårbarhet. Dermed fremstilles de mannlige karakterene med den maskuline stereotypien om at menn ikke skal vise følelser.

Både *The Last of Us* og *BioShock Infinite* viser karakterer av begge kjønn i dominante og posisjoner. Men det er kun kvinner, som håndterer mangelen av denne posisjonen på en god måte. De mannlige karakterene vises på en stereotypisk måte uten at dette er utelukkende negativt, og de kvinnelige karakterene blir fremstilt mindre stereotypisk. En kan argumentere for at de kvinnelige karakterene får tilknytning til flere stereotypisk mannlige trekk, i tillegg til at de innehar feminine egenskaper. Dermed er de kvinnelige karakterene mer fleksibel i sin fremstilling enn de mannlige.

Det finnes dermed ikke et enkelt svar på hvordan kjønnsrollene fremstilles i disse spillene, de er diverse og komplekse. På grunn av at de mannlige karakterene ofte er spillbare, er det ofte disse som kommer tydeligst i fokus. Dette fører med seg mer eksponering og en aktiv rolle i spillet. Dette er noe kvinnelige karakterer ofte mangler. For at rollene skal balansere seg

krever det enten mye eksponering, og en aktiv rolle i spillet. Eller så må karakteren være spillbar. Dermed er spillbare kvinnelige karakterer grunnleggende for en videre balansering av rollene i spill. Dette vil også kunne svare på kritikken til at de kvinnelige karakterene ofte defineres av utseende, da denne undersøkelsen viser at mer eksponering ofte utvikler karakterene. Dette minsker nødvendigheten av at karakteren defineres av sitt utseende. Dette fører til at karakterenes design blir mer realistiske og balanserte på en helhetlig måte.

7.4 Mediaeffekter

Medias effekt på våre meninger og tolkninger er ikke tydelige (Kitzinger, 2010). Det er viktig å undersøke hvilke budskap som blir fremmet i media for å forstå hvilke mulige effekter dette kan ha på vår sosialiseringssprosess. ESRB (2013) viste til at 67% av husholdene i Amerika spilte videospill og at dette er en av de største underholdningsbransjene i verden. Dermed er videospill en viktig meningsspreder, som kan påvirke hvordan vi mottar og tolker kjønnsroller. Derfor er det viktig å undersøke hvilke impliserte meninger rundt kjønn som blir fremmet i videospill. Mannsrollen i videospill er ofte definert av mannens styrke og hans beskyttende samt dominerende oppførsel. I både *The Last of Us* og *BioShock Infinite* kommer disse karaktertrekkene frem. Mannen som den sterke beskytteren av familien er ikke en uvanlig fremstilling. Med gjentatte fremstillinger av denne stereotypiske rollen kan det virke naturlig for gutter og menn at de skal fremstå som sterke og beskyttende ovenfor kvinner og at dette er en attråverdig egenskap. Dette i tilknytning til at de ofte ikke håndterer sin egen sårbarhet, og ikke viser følelser, fører til at mannsrollen er stereotypisk maskulin.

Mannsrollen i spill tilknyttet også praktiske egenskaper og som tilknytning til dette, lederrollen. Det er problematisk at det generelt er menn som blir satt i fokus, og i lederposisjoner i videospill fordi det impliserer at kvinner ikke er like flinke ledere. Aggressivitet, og tilknytning til vold er kanskje det mest gjentakende karaktertrekket funnet hos mannlige karakterer. Ofte tilknyttet dette actionheltrollen og lederrollen, men er også kritikkverdig fordi den viser at vold og aggressivitet er gode måter å løse problemer på. I tillegg er det menn som oftest utøver volden, eller aggressiviteten, og på den ene siden kan dette insinuere at menn er voldelige. På den andre siden kan den insinuere at kvinner ikke er voldelige eller ikke passer til yrker tilknyttet aggressivitet og vold, for eksempel som soldater.

De kvinnelige karakterenes tidligere fremstilling har tidligere vært definert av deres utseende, og dette er en stereotypisk fremstilling som hentyder at kvinners verdi defineres av deres

sensualitet og seksualitet. Spesielt er dette problematisk når de kvinnelige karakterenes utseende er seksuelt, og urealistisk, fordi det kan legge press på forventningene til kvinners utseende. Tolkningen av kvinnerollen i disse to spillene er komplisert men de defineres ikke av utseende. Både Ellie og Elizabeth tildeles spesiell viktighet i historien, og presenteres som unge, naive, og relativt uskyldige, personer. Sett i tilknytning til den mannlige beskytter rollen impliseres det at de er avhengig av den mannlige beskytteren. Dette er ikke like gjeldende i *The Last of Us* siden Ellie viser evne til å overleve uten Joels beskyttelse, samt at Joel er avhengig av Ellies beskyttelse i flere tilfeller. Det kan også diskuteres om de naive og svake trekkene tilknyttes den unge alderen. *The Last of Us* viser at også yngre mannlige karakterer kan være mindre kapable, naive og uskyldige, mer spesifikt i rollen til tretten år gamle Sam. Dette poengteres tydeligere ved å vise til eldre kvinnelige karakterer som Daisy Fitzroy, Maria, Tess og Marlene, som fremstår som kapable ledere. *BioShock Infinite* viser ingen andre yngre karakterer og derfor er det kun Elizabeth som fremstilles i en ung alder. Det kan være problematisk om den kvinnelige karakteren ofte blir satt i en yngre rolle, og dermed blir fremstilt som naiv, og svakere. Dette impliserer at yngre kvinner er mindre verdensvante, og er mindre kapable, enn menn. Både *BioShock Infinite*, og *The Last of Us* plasserer de mannlige karakterene i roller hvor de er maktesløse, og er avhengige av den kvinnelige karakteren. Booker trenger hjelp av Elizabeth for å bekjempe Songbird. Mens Joel er avhengig av Ellies hjelp for å overleve angrep fra jegere. Hvilken effekt videospill har på vår forståelse av kjønnsroller er vanskelig å definere. Men det er tydelig at tradisjonelt maskuline verdier fremmes som positive forbilder i videospill, og at både kvinnelige og mannlige karakterer defineres av disse egenskapene.

7.5 Videre forskning og problematikk

Om det er en ting jeg vil trekke frem på grunn av denne denne undersøkelsen så er det at forskningen rundt kjønnsroller må utvikles. Den tidligere forskningen har stort sett fokusert på utseende og roller tilknyttet utseende. Jeg mener at denne utredningen har poengtert at utseende ikke er nok for å definere hovedkarakterene i kontemporære videospill. Spesielt gjelder dette for spill med narrative fokus. Det krever en dypere undersøkelse av spillenes roller og personligheter for å forstå karakterene, og deres helhetlige presentasjon. Mindre viktige karakterer defineres oftere av deres utseende, og her er denne forskningen mer gjeldende. Det kan hende at grunnen til at denne typen forskning på kvinnelige karakterer har vært så dominerende er at de ofte er biroller. Men mye av grunnen til at forskningen har hatt dette fokuset kan kanskje knyttes til spillmediets utvikling, og Dietz (1998), Cassell og

Jenkins (1998), forskning. På tiden deres forskning ble utgitt, var spill akkurat i ferd med å få tilgang til teknologien som var nødvendig for å lage større spill. Spillene som disse to forskningsarbeidene fokuserte på var ofte spill fra før denne tiden, og spill som ofte fokuserte på gameplay, ikke historien eller deres karakterer. Det tidlige 90-tallets spill kan defineres av Mario, Quake, Doom og lignende spill. Disse spillene kunne ofte gjennomgås på et fåtall timer og inneholdt karakterer som ikke utviklet seg mye i løpet av spillet. Det finnes spill fra denne tiden hvor personligheten utvikles mer, spesielt rollespill, men disse var i et fåtall. Det kan tenkes at siden disse spillene ikke var blant de største kommersielle suksessene så har ikke forskning fokusert på disse spillene, noe som kan ha ført til at forskningen ikke har fokusert på personlighet i senere tid.

Forskningen på kjønn i videospill har lenge fulgt tradisjonene lagt frem av Cassell og Jenkins, (1998) og Dietz (1998). Den tidlige forskningen fokuserte på roller, og på den manglende representasjonen av kvinnelige karakterer. Det meste av nyere forskning sammenligner sine resultater mot disse forskningsarbeidene. Dette gir oss muligheten til å se utviklingen av kjønnsrolleportretteringer, og forskningsmetoden som er brukt. Kvalitativ og kvantitativ innholdsanalyse har vært en av de mest brukte forskningmetodene på videospill, og den har vært verdifull fordi endringen i videospill har vært tydelig. Forskningens tidlige fokus var på mangelen av kvinnelige karakterer, og deres begrensede roller. Etterhvert som spillmediet utviklet seg økte de kvinnelige karakterene økte i antall. Men de mannlige karakterene var fortsatt i fokus, og siden de kvinnelige karakterene var færre enn de mannlige karakterene ble de ofte definert av sitt utseende. Dette førte til at forskningen fokuserte på utseende, og dets tilknytning til deres roller. På denne måten kan vi se hvordan representasjonen av kjønn i videospill har fulgt to ulike faser. Den første, hvor mangelen på kvinnelige karakterer begrenset deres representasjon. Og den andre, hvor de kvinnelige karakterene økte i antall, men var definert av deres utseende. Forskingen har derfor endret seg til å fokusere på utseende, og dets tilknytning til rollene som karakterene innehar i spill. Jeg mener at vi muligens står ovenfor et nytt paradigmeskifte innenfor forskningen på kjønn i videospill. Jeg mener at mye av den tidligere spillutviklingen og presentasjonen av kvinnelige karakterer var påvirket av manglende teknologiske verktøy.

På grunn av spillteknologiens utvikling har de fleste utviklere nå tilgang på teknologi som gjør det mulig å lage spill med 10 til 15 timer spilletid. Dette gir utviklerne muligheten til å eksponere verden og karakterene mer, noe som fører til mer nyanserte og utviklede verdener

og karakterer som vi har sett i denne oppgaven. Forskningen min viser at en nøye gjennomgang av karakterenes personlighet kan være med på å definere ulike roller, og at dette kan gi en bredere forståelse av kjønn i videospill. Hermes (2010) mener at vi som brukere danner meninger ut av budskapene til designerne. Dermed er eksponering en viktig måte å endre vår meningsdanning på. Tidligere spill har kanskje hatt en mindre nyansert fremstilling av roller på grunn av manglende teknologiske verktøy. De nyere spillene som *The Last of Us* og *BioShock Infinite* lider ikke av denne mangelen, og det vises også i de mer utviklede designvalgene rundt kjønnsroller. Ved større eksponering blir de karakterene mer realistiske, uavhengig av kjønn. Men det er viktig å huske at de fleste karakterene ikke får eksponering, og at i en undersøkelse av slike karakterer er det sannsynlig at utseende er en definerende faktor. Eksponering er viktig for å bygge karakterer, og den eneste måten å få en dypere innsikt i karakterens roller, og personlighet, er ved å undersøke den igjennom hele spillet. Dermed mener jeg at forskning bør rette seg mer i mot spillenes innhold og vekk fra kun utseende på cover og i spilltrailere.

Måten jeg har undersøkt kjønnsroller i videospill på er ikke helt uproblematisk. Fokuset på oppgaven er veldig stort, og startet med et enda bredere perspektiv. På slutten av dette prosjektet mener jeg at ved å bruke en kvalitativ forskningsmetode så burde datagrunnlaget mitt kanskje vært mindre. Jeg tror at en oppgave på kun en av spillene ville gitt meg muligheten til å gjennomføre en enda mer nøyaktig gjennomgang av spillet. Dette kommer muligens av at utseende, personlighet, og roller, utgjør mye data. Ved å fokusere på to spill så blir denne datamengden veldig krevende å håndtere. Dermed er det mulig at en mer kvantitativ tilnærming ville vært bedre for å undersøke flere spill. Allikevel mener jeg at den kvalitative tilnærmingen gjør det enklere å diskutere, og analysere, spesifikke elementer som personlighet, og roller, og hvordan disse tolkes. Fokus på et spill ville kanskje gjort forskningen min bedre, men da ville jeg ikke kunne påvise ulikheten i hvordan kjønnsroller portretteres i de forskjellige genrene. Dette er en viktig distinksjon, fordi spill ikke har like utgangspunkt. De har ulik sjangerhistorikk, og spill følger ofte tidligere suksessfulle spill sine fremstillinger. Dette er også et aspekt som tidligere forskning ikke har poengtert, noe som kan peke til en manglende forståelse av hvor de ulike representasjonene kommer i fra, en forståelse som jeg også ville manglet om jeg ikke hadde gjennomført forskningen på sjangerhistorikk. Dermed kan en si at oppgavens brede fokus har påvirket min forståelse av kjønnsrolle representasjoner i spill, og dens tilknytning til sine sjangre.

Referanseliste

- Anhut, A. (2012) *Significant Other, Gender Signifier in Video Games*, Tilgjengelig fra <http://howtonotsuckatgamedesign.com/wp-content/uploads/significant-other-gender-signifiers-in-video-games.pdf> (Hentet: 25.05.2014).
- Beasley, B., Standley, T. C. (2002) Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games, *Mass Communication & Society*, 2002, Vol. 5(3): 279-293.
- Behm-Morawitz, E., Mastro, D. (2009) The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept, *Sex Roles*, 61: 808-823.
- BioShock Infinite for Playstation 3 Reviews - Metacritic* (2013) Tilgjengelig fra <http://www.metacritic.com/game/playstation-3/bioshock-infinite/> (Hentet: 25.05.2014).
- BioShock Infinite for Playstation 3 - Game Rankings* (2013) Tilgjengelig fra <http://www.gamerankings.com/ps3/605051-bioshock-infinite/index.html> (Hentet: 25.05.2014).
- Burgess, M. C. R., Stermer, S. P., Burgess, S. R. (2007) Sex, Lies, and Video Games: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers, *Sex Roles*, 57: 419-433
- Cassell, J., Jenkins, H. (1998) Chess for Girls? Feminism and Computer Games, i Cassel, J., Jenkins, H. (red.) *From Barbie to Mortal Kombat, Gender and Computer Games*, Cambridge: The MIT Press, 2-45.
- Chatfield, T. (2009) *Videogames now outperform Hollywood movies*, Tilgjengelig fra <http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2009/sep/27/videogames-hollywood> (Hentet: 25.05.2014).

- Cook, D. (2012) *The Last of Us: acting out the end of the world*. Tilgjengelig fra <http://www.vg247.com/2012/12/12/the-last-of-us-acting-out-the-end-of-the-world/> (Hentet: 25.05.2014).
- Cowen, N. (2013) *BioShock Infinite - Review*, Tilgjengelig fra <http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2013/mar/26/bioshock-infinite-video-game-review> (Hentet: 25.05.2014).
- Crossley, R. (2010) *Develop gets inside the mind of Irrational Games creative director*. Tilgjengelig fra <http://www.develop-online.net/interview/interview-ken-levine/0116878> (Hentet: 25.05.2014).
- Devore, J. (2012) *Devs 'refused' to move Ellie to back covers of The Last of Us*. Tilgjengelig fra <http://www.destructoid.com/devs-refused-to-move-ellie-to-back-cover-of-last-of-us-240444.phtml> (Hentet: 25.05.2014).
- Dietz, T. L. (1998) An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior, *Sex Roles*, 38: 425-442
- Dill, K. E., Thill, K. P. (2007) Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions, *Sex Roles*, 57: 851-864.
- Downs, E., Smith, S. L. (2010) Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis, *Sex Roles*, 62: 721-733.
- Dunn, J. (2012) *Bullets & Bombs: The history of first-person shooters*, Tilgjengelig fra <http://www.gamesradar.com/bullets-bombs-history-first-person-shooters/> (Hentet: 25.05.2014)
- Edidin, R. (2013) *The Art of The Last of Us*, Milwaukee: Dark Horse Comics
- ESRB (2013) *How much do you know about video games?* Tilgjengelig fra <http://www.esrb.org/about/video-game-industry-statistics.jsp> (Hentet: 25.05.2014).

- Fahs, T. (2009) *IGN Presents: The History of Survival Horror*, Tilgjengelig fra <http://www.ign.com/articles/2009/10/30/ign-presents-the-history-of-survival-horror> (Hentet: 10.02.2014).
- Fahs, T., Thomas, L. (2010) *IGN Presents: The History of Zelda*, Tilgjengelig fra <http://www.ign.com/articles/2010/08/27/ign-presents-the-history-of-zelda> (Hentet: 25.05.2014).
- Fernandez-Blance, K. (2012) *Gamer campaign against Anita Sarkeesian catches Toronto feminist in crossfire*, Tilgjengelig fra http://www.thestar.com/news/gta/2012/07/10/gamer_campaign_against_anita_sarkeesian_catches_toronto_feminist_in_crossfire.html (Hentet: 25.05.2014)
- Fernandes-Vara, C. (2011) *Game Analysis Guidelines*, Tilgjengelig fra http://ocw.mit.edu/courses/comparative-media-studies/cms-300-introduction-to-videogame-studies-fall-2011/assignments/game-analysis/MITCMS_300F11_GameAnaGuide.pdf (Hentet: 25.05.2014).
- Geddes, R., Hatfield, D. (2007) *IGN's Top 10 Most Influential Games*, Tilgjengelig fra <http://www.ign.com/articles/2007/12/11/igns-top-10-most-influential-games> (Hentet: 25.05.2014).
- Graser, M. (2013) *Videogame Biz: Women Still Very Much in the Minority*. Tilgjengelig fra <http://variety.com/2013/digital/features/womengamers1200683299-1200683299/> (Hentet: 25.05.2014).
- Hermes, J. (2010) Active Audiences, i Albertazzi, D., Cobley, P. (red) *The Media: An Introduction*, Third Edition, London: Routledge, 381-392
- Hogsnes, K. M. (2013) *Spillanmeldelse: The Last of Us*. Tilgjengelig fra <http://www.vgtv.no/#!/video/65153/spillanmeldelse-the-last-of-us> (Hentet: 25.05.2014).

- Iwata, S. (2011) *Video Games Turn 25: A Historical Perspective and Vision for the Future*. Tilgjengelig fra <http://www.gdcvault.com/play/1014592/Video-Games-Turn-25-A> (Hentet: 25.05.2014).
- Jansz, J., Martis, R. G. (2007) The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games, *Sex Roles*, 56: 141-148.
- Jones, D. (2013) *Face Off: Tomb Raider vs Uncharted 3*, Tilgjengelig fra <http://www.thegameeffect.com/editorial/face-off-tomb-raider-vs-uncharted-3> (Hentet: 25.05.2014).
- Kain, E. (2012) *'Halo 4' Is A Beautiful, Tragic Love Story*, Tilgjengelig fra <http://www.forbes.com/sites/erikkain/2012/11/09/halo-4-is-a-beautiful-tragic-love-story/> (Hentet: 25.05.2014).
- Kamen, M. (2013) *The Last of Us*, Tilgjengelig fra <http://www.empireonline.com/reviews/reviewcomplete.asp?GID=973> (Hentet: 25.05.2014).
- Kitzinger, J. (2010) Impacts and Influences, i Albertazzi, D., Cobley, P. (red) *The Media: An Introduction*, Third Edition, London: Routledge, 369-380.
- Kohler, K. (2012) *Ken Levine Explains BioShock Infinite's Bland Box Art*, Tilgjengelig fra <http://www.wired.com/gamelifelife/2012/12/bioshock-infinite-box-art/> (Hentet: 25.05.2014).
- Kuchera, B. (2012) *Games with exclusively female heroes don't sell (because publishers don't support them)*. Tilgjengelig fra <http://www.penny-arcade.com/report/article/games-with-female-heroes-dont-sell-because-publishers-dont-support-them> (Hentet: 25.05.2014).
- Langshaw, M. (2013) *'Half-Life' retrospective: The game that changed shooters forever*, Tilgjengelig fra <http://www.digitalspy.co.uk/gaming/levelup/a464285/half-life-retrospective-the-game-that-changed-shooters-forever.html> (Hentet: 25.05.2014).

- Lewis, H. (2012) *Game Theory: Making Room for the Women*, Tilgjengelig fra http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2012/12/25/game-theory-making-room-for-the-women/?_r=0 (Hentet: 25.05.2014).
- Lie, M. (2004) *Lara Croft and her sisters*. Tilgjengelig fra http://www.csi.ensmp.fr/WebCSI/4S/download/download_page.php?file=lie.pdf (Hentet: 25.05.2014).
- Macdonald, K. (2013) *A New Dawn for Lara*, Tilgjengelig fra <http://www.ign.com/articles/2013/02/25/tomb-raider-review-2> (Hentet: 25.05.2014).
- Malliet, S. (2007) Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis, *Game Studies*, 7(1). Tilgjengelig fra <http://gamestudies.org/0701/articles/malliet> (Hentet: 25.05.2014)
- Marcotte, A. (2012) *Online Misogyny: Can't Ignore It, Can't Ignore It*, Tilgjengelig fra http://www.slate.com/blogs/xx_factor/2012/06/13/online_misogyny_reflects_women_s_realities_though_in_a_cruder_way_than_is_customary_offline_.html (Hentet: 25.05.2014)
- Martins, N., Williams, D. C., Harrison, K., Ratan, R. A. (2009) A Content Analysis of Female Body Imagery in Video Games, *Sex Roles*, 61: 824-836.
- Martins, N., Williams, D. C., Ratan, R. A., Harrison, K. (2011) Virtual muscularity: A content analysis of male video game characters, *Body Image*, 8: 43-51.
- Matulef, J. (2013) *BioShock Infinite sells over 4 million copies*, Tilgjengelig fra <http://www.eurogamer.net/articles/2013-07-31-bioshock-infinite-sells-over-4-million-copies> (Hentet: 25.05.2014).
- McLaughlin, R. (2008) *IGN Presents: The History of Tomb Raider*, Tilgjengelig fra <http://www.ign.com/articles/2008/03/01/ign-presents-the-history-of-tomb-raider> (Hentet: 25.05.2014).

- McLaughlin, R. (2012) *IGN Presents: The History of Halo*, Tilgjengelig fra <http://www.ign.com/articles/2012/07/11/ign-presents-the-history-of-halo> (Hentet: 25.05.2014).
- Merriam-Webster (2013) *Comic Relief*, tilgjengelig fra <http://www.merriam-webster.com/dictionary/comic%20relief> (Hentet: 25.05.2014).
- Miller, M. K., Summers, A. (2007) Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines, *Sex Roles*, 57: 733-742.
- Murdoch, J., Hart, D. (2013) *The Art of BioShock Infinite*, Milwaukee: Dark Horse Comics
- Near, C. E. (2013) Selling Gender: Associations of Box Art Representation of Female Characters With Sales for Teen- and Mature-Rated Video Games, *Sex Roles*, 68: 252-269
- Neuendorf, K. A. (2011) Content Analysis - A Methodological Primer for Gender Research, *Sex Roles*, 64: 276-289.
- North, N., Miller, G. (2013) *An Uncharted Twist*, Tilgjengelig fra <http://www.ign.com/videos/2013/06/20/an-uncharted-twist-the-last-of-us-spoilers> (Hentet: 25.05.2014).
- Olsen, R. F. (2013) *Spillanmeldelse: Bioshock Infinite*, Tilgjengelig fra <http://www.vg.no/spill/artikkel.php?artid=10101802> (Hentet: 25.05.2014).
- Par, J. (2004) *The Essential 50 Part 3- Space Invaders*, Tilgjengelig fra <http://www.1up.com/features/essential-50-space-invaders> (Hentet: 25.05.2014)
- Parish, J. (2012) *Why Zelda Still Rules The Action RPG*, Tilgjengelig fra <http://www.1up.com/features/zelda-rules-action-rpg> (Hentet: 25.05.2014)

- Pintof, A. (2012) *Video: Ken Levine discusses fratboys and BioShock*. Tilgjengelig fra <http://www.destructoid.com/video-ken-levine-discusses-fratboys-and-bioshock-240246.phtml> (Hentet: 25.05.2014).
- Prell, S. (2013) *How Facebook inspired Remember Me to drop global warming, and why it's protagonist had to be a woman*. Tilgjengelig fra <http://penny-arcade.com/report/article/remember-mes-surprising-connection-to-facebook-and-why-its-protagonist-had> (Hentet: 25.05.2014).
- Reed, K. (2009a) *The History of First-Person Shooters: Part 1*, Tilgjengelig fra <http://videogamesdaily.com/features/200909/the-history-of-first-person-shooters-part-1/> (Hentet: 25.05.2014).
- Reed, K. (2009b) *The History of First-Person Shooters: Part 3*, Tilgjengelig fra <http://videogamesdaily.com/features/200910/the-history-of-first-person-shooters-part-3/> (Hentet: 25.05.2014).
- Reed, K. (2009c) *The History of First-Person Shooters: Part 4*, Tilgjengelig fra <http://videogamesdaily.com/features/200910/the-history-of-first-person-shooters-part-4/> (Hentet: 25.05.2014)
- Rollings, A., Ernest, A. (2006) *Fundamentals of Game Design*. New Jersey: Prentice Hall
- Salen, K., Zimmerman, E. (2004) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Sallee, M. R. (2006) *Kojima's Legacy*, Tilgjengelig fra <http://uk.ign.com/articles/2006/06/29/kojimas-legacy> (Hentet: 25.05.2014)
- Sandli, E., Meldalen, S. G., Ruud, H. T. (2011) *Spilte dataspill sju timer om dagen*. Tilgjengelig fra http://www.dagbladet.no/2011/12/09/nyheter/innenriks/terror/anders_behring_breivik/19349721/ (Hentet: 25.05.2014).

- Sarkeesian, A. (2013a) *Damsel in Distress: Part 1 - Tropes vs Women in Video Games*, Tilgjengelig fra http://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q (Hentet: 25.05.2014).
- Sarkeesian, A. (2013b) *Damsel in Distress: Part 2 - Tropes vs Women in Video Games*, Tilgjengelig fra http://www.youtube.com/watch?v=toa_vH6xGqs (Hentet: 25.05.2014).
- Sarkeesian, A. (2012) *Tropes Vs. Women in Video Games by Anita Sarkeesian - Kickstarter*, Tilgjengelig fra <http://www.kickstarter.com/projects/566429325/tropes-vs-women-in-video-games?ref=live> (Hentet: 25.05.2014).
- Schiesel, S. (2007) *Genetics Gone Haywire and Predatory Children in an Undersea Metropolis*, Tilgjengelig fra <http://www.nytimes.com/2007/09/08/arts/television/08shoc.html> (Hentet: 25.05.2014).
- Shoemaker, B. (2006) *The Greatest Games of All Time: Doom*, Tilgjengelig fra <http://www.gamespot.com/articles/the-greatest-games-of-all-time-doom/1100-6143094/> (Hentet: 25.05.2014).
- Sterling, J. (2012) *"You can't have a female character in games"*. Tilgjengelig fra <http://www.destructoid.com/the-game-industry-doesn-t-want-female-heroes-249067.phtml> (Hentet: 25.05.2014).
- Subrahmanyam, K., Greenfield, P. M. (1998) Computer Games for Girls: What Makes Them Play?, i Cassel, J., Jenkins, H. (red.) *From Barbie to Mortal Kombat, Gender and Computer Games*, Cambridge: The MIT Press, 46-71.
- Suellentrop, C. (2013) *BioShock's Latest: Civil War in a City in the Sky*, Tilgjengelig fra http://www.nytimes.com/2013/03/26/arts/video-games/bioshock-infinite-irrational-new-video-game.html?pagewanted=all&_r=0 (Hentet: 25.05.2014).

- Svensen, K. (2013) «GTA V» har knust sju verdensrekorder, Tilgjengelig fra <http://www.pressfire.no/nyheter/PS3/7582/GTA-V-har-knust-sju-verdensrekorder> (Hentet: 25.05.2014).
- Takanashi, D. (2012) *The DeanBeat: Halo 4 is the romance of Master Chief and Cortana, disguised as a combat game*, Tilgjengelig fra <http://venturebeat.com/2012/11/02/the-deanbeat-halo-4-is-the-romance-of-master-chief-and-cortana-disguised-as-a-combat-game/> (Hentet: 25.05.2014).
- Tjora, Aksel (2010) *Kvalitative Forskningsmetoder i Praksis*. Oslo: Gyldendal Akademisk
- The Last of Us for Playstation 3 Reviews - Metacritic* (2013) Tilgjengelig fra <http://www.metacritic.com/game/playstation-3/the-last-of-us> (Hentet: 25.05.2014).
- The Last of Us for Playstation 3 - Game Rankings* (2013) Tilgjengelig fra <http://www.gamerankings.com/ps3/652686-the-last-of-us/index.html> (Hentet: 25.05.2014).
- The Last of Us review* (2013) Tilgjengelig fra <http://www.edge-online.com/review/the-last-of-us-review/> (Hentet: 25.05.2014).
- Williams, D. C., Martins, N., Consalvo, M., Ivory, J. D. (2009) The virtual census: representations of gender, race and age in video games, *New Media Society*, 11(5): 815-834.
- Yin-Poole, W. (2013) *Sony declares The Last of Us a success with over 3.4 million global sales*, Tilgjengelig fra <http://www.eurogamer.net/articles/2013-07-09-sony-declares-the-last-of-us-a-success-with-over-3-4-million-global-sales> (Hentet: 25.05.2014).

Vedlegg 1: Bilder

A: BioShock Infinities forsideinnpakning



B: BioShock Infinites baksideinnpakning

WINNER OF OVER 80 AWARDS






BRING US THE GIRL AND WIPE AWAY THE DEBT.

The year is 1912. Deep in debt, Booker DeWitt has only one opportunity for a clean slate: rescue Elizabeth, a mysterious girl imprisoned since childhood in the flying city of Columbia. Forced to trust one another, they must harness an expanding arsenal of weapons and abilities as they fight to survive the threats of the city and uncover its dark secrets.
















Not suitable for people under 15. Under 15s must be accompanied by a parent or adult guardian

WWW.BIOSHOCKINFINITE.COM



1 Player



Full Version



PlayStation 3



Xbox 360



Network Features



PlayStation Network

Software license terms available at www.2kgames.com/uk. Non-transferable access to online features such as network, downloadable, downloadable or online content, services, or features may require single-use serial keys, additional fee-based online account registration (13+). Access to online features may require internet connection, may not be available for all users, and may vary. User profile, an internet, hardware or software activation codes. Online play and download require broadband internet access. User responsible for associated fees.

The content of this software is fictional and is not intended to represent or depict an actual event or the events, persons, locations, or profiles in the game's setting. The names and personas of this software do not in any way indicate, combine or encourage engaging in any virtual character in the software.

FOR HOME USE ONLY. This software is licensed for play on authorized PlayStation 3 systems only. A PlayStation 3 system software update may be required. An unauthorized access, use or transfer of the product or its operating copyright and trademark works is prohibited. See www.playstation.com/terms for full usage rights. Library programs, ©1997-2010 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe (SCEE), REGION 2 AND REGION 4 ARE PROHIBITED UNLESS SPECIFICALLY AUTHORIZED BY SCEE. PlayStationNetwork, PlayStationStore and PlayStationHome subject to terms of use and not available in all countries and languages. www.playstation.com/terms. Broadband internet access required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. Users must be 7 years or older and users under 18 require parental consent. Network features may be withdrawn at reasonable notice - see www.playstation.com/terms for details. (Intended for sale only in Australia and New Zealand).

“PS”, “PlayStation”, “PS3”, “PS Move” and “PS Eye” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “PlayStation” and “PlayStation 3” are trademarks of the Sony Computer Entertainment. STEAM is a registered trademark and STEAM Digital Distribution™ is a trademark of STEAM, Inc. BioShock Infinite © 2013 Take-Two Interactive Software, Inc. Published by Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Irrational Games. © 2002-2013 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc., 2K, 2K Games, Irrational Games, BioShock and BioShock Infinite and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Irrational © 2013 Irrational Games, Inc. Unreal 3 Engine, Copyright 1998-2012 Epic Games, Inc. Unreal Data Index, Copyright © 1997-2013 by EAD Game Tools, Inc. © 2000-09/12 by NVIDIA Corporation. NVIDIA and PhysX are trademarks or registered trademarks of NVIDIA Corporation in the U.S. and/or other countries. This game uses Razer vibration accelerometer technology. This software product includes Autodesk® Revit™ software © 2011 Autodesk, Inc., Autodesk® Maya™ software © 2011 Autodesk, Inc., Autodesk® Maya™ software © 2011 Autodesk, Inc., and Autodesk® AutoCAD™ software © 2011 Autodesk, Inc. Autodesk, Revit, Maya, and AutoCAD are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries. Presented by Wwise © 2008-2013 Audiokinetic Inc. All other marks are property of their respective owners. Take-Two Interactive Software. Suite 12 Upper Deck, Apex Way, Irvine, CA 92618, California, USA. Manufactured in Australia. All rights reserved.



C: The Last of Us forsideinnpakning



D: The Last of Us baksideinnpakning

KAN DU VARE... DEN SISTA AV OSS?
För Joel handlar allt om överlevnad. Men så kommer Ellie in i hans liv, och deras färd genom det som återstår av OSS präglas av deras mänsklighet – och deras strävan till överlevnad – till den yttersta gränsen.

KUNNE DU VÄRE ... DEN SISTA AV OSS?
För Joel handlar livet dag om dag om att överleva. Men efter att Ellie kommer in i hans liv, blir deras resa igenom resterna av OSS en gränsöverskridande utflykt av deras mänsklighet – och deras vilja till att överleva.

VAIN HARVA SELVIIVYV... OLETKO YKSI HEISTÄ?
Joel on tottunut huolehtimaan vain itsestään, mutta kaikki muuttuu, kun Ellie tulee hänen elämäänsä. Taivat Yhdysvaltojen sivistyksen raunioiden halki asettaa kaksikon ihmiskäytävien ja halun selviytyä kovalle kohtaukselle.

ER DU BLANT DE SISTE?
För Joel dreier livet seg bare om å ta vare på seg selv, helt til han treffer Ellie. Reisen deres gjennom ruinerne av OSS präglas av menneskeligheten deres – og trangen til å overleve – til bristepunktet.

Fra holdet bak
Fra teamet bak
Från utvecklarna bakom
UNCHARTED
-pelin tekijöitä

DOLBY DIGITAL DTS Digital Surround

THELASTOFOUS.COM HAVOK

NETWORK PASS

- To all internet online i upplösning för flera spelare.
- Støtter den mest avancerade PSN-konfigurationsen för att ta tillvara alla online-funktioner.
- Tag tillvara på alla i samarbetskonventioner för flera spelare.
- Få adgang til alle online-funktioner med den mest avancerede PSN-konfigurationsen.
- Joka tavallista verkkoista suorittamista internetin kautta.
- Annet funktioner som PSN-konfigurationsen, som tillåter alla online-funktioner.
- Opstår tilrettelagt på nettet i forbindelse med PSN-konfigurationsen for å ta tillvara på alle online-funktioner.

18

www.pegi.info

*Sony Entertainment Network-konto, åtkomst till PlayStationStore och internetanslutning krävs. Kampanjkoder kan endast läsas in en gång. PSN, PlayStationStore och kampanjkod lyder under användarvillkor samt land- och språkbegränsningar. Se eu.playstation.com/legal för mer information. Användare måste vara 7 år eller äldre och användare under 18 år måste ha föräldrars tillstånd. Se eu.playstation.com för nya PlayStationStore-lanseringar. Från och med den 28 februari 2013 är PlayStationStore tillgänglig i AE/AT/AU/BE/BR/CA/CH/CZ/DE/ES/FR/GA/GR/HK/IL/IN/IT/KW/LU/LN/NO/NZ/PL/PT/RO/RS/SA/SE/SI/TR/UA/ZA. *Du skal have en konto til Sony Entertainment Network, adgang til PlayStationStore samt internetforbindelse. Kampanjkoder kan kun læses én gang. PSN, PlayStationStore og kampanjkoder lyder under brugsvilkår og begrænsninger. Brugernes må være 7 år eller ældre, og brugere under 18 år skal have tilladelse fra forældre. Netværksfunktioner kan trækkes tilbage med rimeligt forbehold. Se eu.playstation.com/gameservers for at få yderligere oplysninger. PlayStationNetwork-gælden kan kun bruges til at købe spil. Se eu.playstation.com/gameservers for at få yderligere oplysninger. PlayStationNetwork er underlagt brugsvilkår og findes ikke i alle lande. Se eu.playstation.com/gameservers for at få yderligere oplysninger. PlayStationNetwork er underlagt brugsvilkår og findes ikke i alle lande. Se eu.playstation.com/gameservers for at få yderligere oplysninger. PlayStationNetwork er underlagt brugsvilkår og findes ikke i alle lande. Se eu.playstation.com/gameservers for at få yderligere oplysninger. PlayStationNetwork er underlagt brugsvilkår og findes ikke i alle lande. Se eu.playstation.com/gameservers for at få yderligere oplysninger.

1 Player

3400 GB

DUALSHOCK 3
Wireless Function

PS3

HD 720p

Network Feature

Network Play
2-4

PS3 HOME USE ONLY. This software is licensed for play on authorized PlayStation3 systems only. A PlayStation3 system software update may be required. All unauthorised access, use or transfer of the product or its underlying copyright and trademark works is prohibited. See eu.playstation.com/terms for full usage rights and broadband and PlayStationNetwork requirements in your local language. Library programs ©1997-2013 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). RESALE AND RENTAL ARE PROHIBITED UNLESS EXPRESSLY AUTHORISED BY SCEE. Licensed for sale only in Europe, the Middle East, Africa, India and Oceania. PlayStationNetwork lyder under användarvillkor och är en site tillgängligt, se eu.playstation.com/terms. Internet via broadband krävs. Alla användare måste vara över 7 år och användare under 18 år måste ha föräldrars tillstånd. Netværksfunktioner kan trækkes tilbage efter rimelig forbehold – se eu.playstation.com/legal for detaljer. Brugernes må være 7 år gamle eller ældre, og brugere under 18 år må få tilladelse fra forældre. Netværksfunktioner kan trækkes tilbage med rimeligt forbehold. Se eu.playstation.com/gameservers for at få yderligere oplysninger. PlayStationNetwork er underlagt brugsvilkår og findes ikke i alle lande. Se eu.playstation.com/gameservers for at få yderligere oplysninger. PlayStationNetwork er underlagt brugsvilkår og findes ikke i alle lande. Se eu.playstation.com/gameservers for at få yderligere oplysninger. PlayStationNetwork er underlagt brugsvilkår og findes ikke i alle lande. Se eu.playstation.com/gameservers for at få yderligere oplysninger.

PS3, "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "H" is a registered trademark of Sony Corporation. "Blu-ray Disc" and "Blu-ray" are trademarks of the Blu-ray Disc Association. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. DTS is a registered trademark and DTS Digital Surround™ is a trademark of DTS, Inc. The Last of Us™ ©2013 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe Ltd, 10 Great Marlborough Street, London, W1F 7LP. Created and developed by Naughty Dog, Inc. "The Last of Us" is a trademark or a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. The Last of Us™ uses Havok™. ©1999-2013 Havok.com, Inc. (and its

7 11710 27525 1

E: Booker DeWitt og Elizabeth fra "The Art of BioShock Infinite"



F: Elizabeths første kostyme versjon en



G: Elizabeths første kostyme, versjon to



H: Elizabeths andre kostyme, versjon en



I: Elizabeth andre kostyme, versjon to



J: Zachary Hale Comstocks utseende



K: Daisy Fitzroys utseende



L: Joels utseende i prologen



M: Joels utseende i sommerkapitlene



N: Joels utseende i høstkapitlene



O: Joels utseende i vinterkapitlene



P: Joels utseende i epilogen



Q: Ellies utseende i sommerkapitlene



R: Ellies utseende i høstkapitlene



S: Ellies utseende i vinterkapitlene



T: Ellies utseende i epilogen



U: Utseende til Sarah



V: Marias utseende



W: Marlenes utseende



X: Tess sitt utseende



Y: Sam- og Henrys utseende



Z: Tommys utseende



Æ: Davids utseende



Ø: Bills utseende



Vedlegg 2: Begrepsliste

Comic relief: Bruken av humor i en karakter, scene eller dialog for å lette spenningen i en ellers seriøs scene.

Downloadable content (DLC): Tilleggsinnhold for videospill som ofte distributeres igjennom internett av spillenes offisielle utgivere, eller tredjepartsutviklere. Innholdet varierer mye, men typiske eksempler vil være: estetiske utseende forandringer, nye kapitler eller historier eller nye vanskelighetsgrader og lignende.

Fireflies, The: Politisk faksjon i The Last of Us. Gruppe dannet av milits som ønsker å finne en kur på infeksjonen som har lagt verden øde i The Last of Us.

First person shooter (FPS): Actionspillsjanger som vokste i popularitet på tidlig 90-tall med Wolfenstein 3D og Doom. Spillet vises i førstepersonsperspektiv og fokuset er ofte på gameplay. Gameplay er ofte definert av kjappe reaksjoner og skyteferdigheter som tilknyttes skytevåpen og voldelige elementer.

Founders, The: Politisk faksjon i BioShock Infinite. Promoterer ekstrem nasjonalisme, elitisme, rasisme og militarisme. Styres av en profet, Zachary Hale Comstock som har enevelde på makt definert av religion og sin tilsynelatende tilknytning til gud. Står i direkte motsetning til Vox Populi.

Førstepersonsperspektiv: Tredimensjonalt perspektiv som brukes i videospill for å vise hovedkarakterens synspunkt. Spilleren opplever spillets handling og omgivelser igjennom hovedkarakterens "øyne".

Gameplay: Metoden som spilleren samhandler med videospill. Definerer spillets regler, utfordringer, motstandere og er bindeleddet mellom spilleren og videospillet. Inneholder hva spilleren kan og ikke kan gjøre i spillet, hvilke løsninger som kan brukes for å gjennomføre spillet. Har ulikt fokus og endrer seg i forhold til sjanger.

Hunters: Betegnelse brukt for å definere voldelige overlevende i The Last of Us. Navngitt etter deres tendens til å myrde de som kommer uinvitert på deres territorium. Er en av gruppene fiender som står i motsetning til hovedkarakterene Joel og Ellie i The Last of Us.

Ikke-spillbare karakterer: Se non-playable character (NPC).

Infected: Muterte mennesker som er endret til aggressive og voldelige monstre av en infeksjon i The Last of Us. Angriper uinfiserte og spiser eller dreper disse. Er grunnen til at verden har "gått under" og hovedfiendene i The Last of Us.

Infiserte: Se Infected.

Irrational Games: Spillutviklingselskap ansvarlig for BioShock Infinite. Tett tilknyttet Ken Levine, kjent for narrativt spilldesign og samfunnsaktuelle tematikker.

Jegere: Se Hunters:

Third person shooter: Tredimensjonal actionspillsjanger med fokus på skytevåpen og voldelige elementer hvor den spillbare karakteren er synlig på skjermen.

Naughty Dog: Spillutviklingselskap ansvarlig for The Last of Us. Kjent for spill med narrativt fokus, få utgivelser, men med høy kvalitet.

Non-playable character (NPC): Karakterer i spill som ikke blir styrt av spilleren. Styres av en kunstig intelligens og kan ofte påvirkes av spilleren, men styres sjeldent helt av spilleren.

Puzzles: Logisk eller konseptuell utfordring i videospill som må løses for at spilleren skal kunne progressere i spillet. Brukes ofte i adventurespill og i action-adventurespill med varierende vanskelighetsgrad.

Setting: Sammensetningen av geografisk lokasjon, historisk periode, kultur for å kontekstualisere spillets plott. Ulike typer settinger gir ulike steminger og varierer fra for eksempel simulerte gjenfortellinger av historiske momenter, alternative verdner eller fantasiunivers.

Signifier: Teori om at alle karakters kjønn defineres av ulike kjennetegn. Er resultatet av ulike designvalg som utviklerne har tatt for å definere karakters personlighet, utseende, roller og andre karakteristikk.

Survival Horror: subgenre av action-adventurespill som fokuserer på spillkarakterers overlevelse og som prøver å skremme spilleren. Karakterene er ofte sårbare og har mindre ammunisjon og helse enn i andre actionspill. Gameplay defineres derfor ofte av puzzles, og unnvikelse av kamp. Bruker ofte skrekk elementer i spillet. For eksempel må spilleren ofte reagere til uventede angrep fra monstre og har ofte et fokus på isolasjon, mørke lokasjoner og tematikker.

Tears: Plottelement i BioShock Infinite, som Elizabeth har muligheten til å åpne. Er en åpning til en annen dimensjon eller et alternativt univers som ikke eksisterer i spillets nåværende Columbia. Når disse er åpne kan hun transportere objekter fra den andre siden til hennes verden. Brukes i BioShock Infinites Gameplay hvor hun kan hente inn ammunisjon eller lignende ting fra den andre siden til hennes daværende posisjon, som dermed kan brukes av Booker.

Tredjepersonsperspektiv: I Videospill et teoretisk kamera som settes litt bak og over den spillbare karakteren fra en bestemt distanse. Kameraet kan ofte roteres og lar spilleren se den spillbare karakteren og omgivelsene rundt i ulike vinkler.

Vox Populi: Politisk faksjon i BioShock Infinite. Militant gruppe med anarkistiske og kommunistiske synspunkter. Ledes av Daisy Fitzroy og står i direkte motstand til The Founders.

Walkthrough: Strategiguider som gir hint eller helhetlige løsninger til spesifikke videospill. Lages ofte både av offisielle og uoffisielle kilder. Offisielle utgivere gir ofte ut i tekstformat. Brukere lager ofte egne guider i enten tekst- og/eller videoformat som deles på internett. Inneholder ofte gameplay informasjon, detaljerte instruksjoner for hvordan man skal utføre diverse oppgaver.