



Kandidatnummer: 112

MEVI350

Masteroppgave i medier og kommunikasjon

Høst 2022/Vår 2023

Det samfunnsvitenskapelige fakultet

Institutt for informasjons- og medievitenskap

Universitetet i Bergen

Antall sider: 99

Antall ord (ekskludert forside, innholdsfortegnelse, figurtekst og litteraturliste): 32 862

*Transgressive spillerkarakterer:*

**Kjønnsstereotyper og giftig spillkultur rundt The Last of Us Part 2**

# Innholdsfortegnelse

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Innholdsfortegnelse.....</b>  | <b>2</b>  |
| <b>1. Innledning.....</b>  | <b>4</b>  |
| 1.1 Signifikans .....  | 4         |
| 1.2 Begrepsavklaring.....  | 5         |
| 1.3 Problemstilling.....   | 6         |
| 1.4 Struktur og disposisjon av oppgaven.....                                     | 7         |
| <b>2. Bakgrunn .....</b>   | <b>9</b>  |
| 2.1 Presentasjon av spillet.....   | 9         |
| 2.2 Splittelse i fanmiljøet .....  | 11        |
| 2.3 Presentasjon av de kvinnelige karakterene .....                              | 12        |
| 2.4 Kjønnsperspektiver i spillforskning .....                                    | 13        |
| <b>3. Teoretisk tilnærming .....</b>   | <b>16</b> |
| 3.1 Kvinner og teknologi .....   | 17        |
| 3.1.1 Krigens kvinnelige dataprogrammerere .....                                 | 17        |
| 3.1.2 Feminisme, internett og spill .....  | 18        |
| 3.2 Kjønnsteori .....  | 20        |
| 3.2.1 Kjønn som sosial konstruksjon.....   | 20        |
| 3.2.2 Heteronormativitet, hegemonisk maskulinitet og hegemonisk femininitet..... | 22        |
| 3.3 Toxic gamer culture.....   | 24        |
| 3.3.1 Begrepet.....  | 24        |
| 3.3.2 Eksempler: #gamergate og Kaceytron.....                                    | 25        |
| 3.4 «Geek masculinity» .....   | 26        |
| 3.5 «The Male Gaze», vold og etnisitet .....                                     | 27        |
| 3.6 Realismeperspektiv.....  | 30        |
| 3.7 Transgresjon.....  | 31        |
| 3.7.1 Inndeling av begrepet .....  | 32        |
| <b>4. Fremgangsmåte, metode og feilkilder .....</b>                              | <b>35</b> |
| 4.1 Metodiske valg.....  | 35        |
| 4.2 Forumstudier: nytteverdi og utfordringer .....                               | 36        |
| 4.3 Foraene.....   | 37        |
| 4.3.1 Kort om forum 1 .....  | 39        |
| 4.3.2 Kort om forum 2 .....  | 39        |
| 4.4 Forarbeid og søk .....   | 40        |
| 4.5 Datainnsamling .....   | 41        |
| 4.6 Sortering, kategorisering og analyse .....                                   | 42        |
| 4.7 Utfordringer .....   | 43        |
| <b>5. Foraene og kategorier i analysen.....</b>                                  | <b>45</b> |
| 5.1 Foraene: egenskaper, kjennetegn og tendenser .....                           | 45        |
| 5.1.1 Forum 1 .....  | 47        |
| 5.1.2 Forum 2.....   | 50        |

|           |  |           |
|-----------|--|-----------|
| 5.1.3     | Forumbrukernes overordnede opplevelse av spillet .....     | 52        |
| 5.2       | <i>Tabelloversikt av resultater</i> .....                  | 53        |
| 5.3       | <i>Samlet datamateriale og et helhetlig bilde</i> .....    | 54        |
| <b>6.</b> | <b>Karakterer og innhold i spillet</b> .....               | <b>56</b> |
|           | <i>Kvinnelige spillerkarakterer</i> .....                  | 56        |
| 6.1       | <i>Abby</i> .....  | 57        |
| 6.1.1     | Positivt om Abby .....                                     | 57        |
| 6.1.2     | Seksualisering og negativt om Abby .....                   | 58        |
| 6.1.3     | En ideell kvinne? .....                                    | 59        |
| 6.1.4     | Idiosynkratisk, diegetisk og kritisk transgressivitet..... | 60        |
| 6.1.5     | Femininitet og kropp.....                                  | 62        |
| 6.1.6     | Politisk agenda? .....                                     | 64        |
| 6.2       | <i>Ellie</i> .....   | 67        |
| 6.2.1     | Seksualisering .....                                       | 68        |
| 6.2.2     | Skeiv protagonist .....                                    | 69        |
| 6.2.3     | Transgresjon og hegemoni.....                              | 71        |
| <b>7.</b> | <b>Giftighet</b> .....                                     | <b>74</b> |
|           | <i>Giftig spillkultur</i> .....                            | 74        |
| 7.1       | <i>Skjør maskulinitet</i> .....                            | 76        |
| 7.2       | <i>Det mannlige blikket</i> .....                          | 79        |
| 7.2.1     | Mannlig seksuelt blikk og demaskulinisering .....          | 79        |
| 7.2.2     | Fetisjisering av lesbiske kvinner.....                     | 81        |
| 7.2.3     | Femininitet som fetisj .....                               | 84        |
| <b>8.</b> | <b>Konklusjon</b> .....                                    | <b>87</b> |
|           | <b>Litteraturliste</b> .....                               | <b>91</b> |

## 1. Innledning

At kjønn er et betent tema innenfor spillkulturen er ikke noe nytt. Teknologi og spill har lenge blitt assosiert med hovedsakelig gutter og menn, og dermed har normer for kvinner blitt dannet deretter. Likevel har det i nyere tid blitt mer vanlig med kvinner som gamer og streamer, samtidig som vi kan se stadig flere kvinnelige spillhelter. I denne oppgaven undersøker jeg hvordan deler av spillkulturen forholder seg til kjønn, og hvordan de omtaler kvinner og representasjonen av kvinner i spill. Spillet *The Last of Us Part 2* (2020), forkortet til TLOU2, vil fungere som grunnlag for hvordan disse temaene blir diskutert. Internt i spillet har det skjedd et skifte når det gjelder hovedkarakterer, noe som blusset opp til en intens debatt på flere diskusjonsmedier som Twitter, spillfora og Youtube. Spillet ble møtt med varierende kritikk og skepsis, og fungerte som en åpningsport for diskusjoner i fan- og spillmiljøet om representasjon, politikk, kjønn og identitet. Et av hovedtemaet i diskusjonene handler om hvordan de to kvinnelige hovedkarakterene, Ellie og Abby, fremstår, og hvordan disse blir representert. I debatten skinner ulike holdninger om kvinner igjennom, og man kan få et innblikk i spillkulturens forståelser av kvinner og andre kjønn.

### 1.1 Signifikans

I 2020 ble action-eventyrspillet *The Last of Us Part 2* utgitt, og var en oppfølger til spillet *The Last of Us* (2013). I kjølvannet av spillets utgivelse oppstod det en splittelse i fanmiljøet. Noen var svært kritiske til spillet, på grunn av et skifte av hovedkarakter i historien i spillet. I det første spillet styrte man karakteren Joel, en middelaldrende og nevenyttig mann, med traumer og et godt hjerte. I oppfølgerspillet spiller man som to unge, kvinnelige hovedkarakterer: Ellie og Abby. Dette skiftet skapte reaksjoner hos fans og gamere, og det florerte av debatter og artikler i fanbasen om spillets spillerkarakterer og historie. «Some people clearly don't like Abby because she's a female lead» (Byrd, 2020). Dette sitatet illustrerer hvilke kjønnsstereotyper som finnes i spillkulturen, og viser hvordan deler av spillerne posisjonerte seg til oppfølgerspillet.

I denne studien har jeg gjort et forsøk på å forstå hvordan kvinnelige spillerkarakterer fungerer som en overskridelse av normer og konvensjoner i spill. Ved å gjennomføre en forumstudie, der jeg har sett på kommentarer om spillet og spillerkarakterene i to ulike fora, har jeg undersøkt nettopp disse spørsmålene. Gjennom en analyse av kommentarer og poster om spillet i nettforaene kan man få en indikasjon på hvilke normer som finnes i deler av



spillmiljøet. Dette er en viktig brikke i forståelsen av kjønnsstrakassering i miljøet, og hvordan kvinner som spillere, spillstreamere, spillkarakterer og spillutviklere utfordres av mennesker som baserer kritikken sin på en diskriminerende kjønnsforståelse.

For å forklare spillerkarakterenes grenseoverskridenhet vil jeg benytte meg av det teoretiske begrepet transgresjon, som kort fortalt handler om hvordan noe bryter eller utfordrer normer i et samfunn eller gruppe (Transgression, n., 2022). Transgresjon handler om handlinger og/eller prosesser som anses som en overtredelse av konvensjoner og som skaper negative reaksjoner (Transgression, n., 2022). I denne studien bruker jeg begrepet om hvordan de kvinnelige hovedkarakterene er normbrytende og utfordrer tradisjonelle forventninger til kvinnelige spillerkarakterer.

Grunnlaget for hvorfor jeg ønsker å undersøke dette temaet nærmere er at jeg som kvinnelig (selverklært) gamer har en genuin interesse og nysgjerrighet for hvordan spill kan fungere som utløsende faktor for en kjønnsdebatt. Jeg har i en tidligere semesteroppgave diskutert hvordan spillerkarakterenes estetikk kunne anses som transgressive, og dette ga giv til videre forskning på hvordan spillet åpnet for diskusjoner om kjønn og spillkultur. Jeg synes det er viktig å belyse at kjønnsdiskriminering er et veldig aktuelt tema, selv i et så 'nytt' medium som spill er (Cover, 2004, s. 173). Det er også nødvendig å illustrere hvilke negative holdninger til kjønn som eksisterer i spillmiljøet, og hvordan fordommer til kvinner er med på å opprettholde en giftig atferd i gamingsamfunnet.

## 1.2 Begrepsavklaring

Diskriminering vil her bli brukt om grupper eller individer som blir behandlet urimelig, på bakgrunn av identitet, etnisitet, religion eller lignende. Når diskusjonen omhandler kjønn diskriminering, vil jeg benytte meg av begrepet «kjønnsdiskriminering».

Kjønnsdiskriminering er i denne sammenhengen brukt som et paraplybegrep for urettferdig forskjellsbehandling på grunnlag av kjønn, der noen blir behandlet mindre gunstig enn andre (Strand, 2022). Under dette paraplybegrepet vil også (seksuell) trakassering ta sted. Jeg vil her ta for meg Arbeidstilsynets definisjoner av trakassering og seksuell trakassering. Trakassering refererer til «når en person blir utsatt for uønskede negative handlinger, unnlater eller ytringer som virker eller har til formål å virke krenkende, skremmende, fiendtlige, nedverdiggende eller ydmykende» (Arbeidstilsynet, 2022a). Seksuell trakassering er når en

person utsettes for «uønsket seksuell oppmerksomhet som har som formål eller virkning å være krenkende, skremmende, fiendtlig, nedverdiggende, ydmykende eller plagsom[,] (...) kan forekomme i mange ulike varianter[,] (...) og kan være [for eksempel] seksuelle kommentarer om kropp og utseende» (Arbeidstilsynet, 2022b). I min bruk av begrepet trakassering og seksuell trakassering vil jeg referere hovedsakelig til forskjellsbehandling og krenkende, hatefull atferd eller ytringer basert på kjønn og legning.

Når jeg bruker begrepene «spillerkarakterer» og «protagonister» refererer dette til de spillbare hovedkarakterene i spillet, altså de som er mulig for spilleren å kontrollere og manøvrere gjennom spillets handling. Hovedsakelig for min oppgave vil jeg fokusere på de spillbare karakterene i spillet, men det vil også være relevant å diskutere tematikk som berører de ikke-spillbare karakterene i spillet. Jeg vil derfor til tider bruke begrepet «karakterer» som en samlebetegnelse for spillbare og ikke-spillbare karakterer, også kjent som NPCer, som er en forkortelse for «Non-Playable Character» (NPC, 2022), når jeg diskuterer tematikk som omhandler både spillbare og ikke-spillbare karakterer.

### 1.3 Problemstilling

Problemstillingen min for prosjektet lyder som følger:

*På hvilken måte kan Ellie og Abby oppleves som grenseoverskridende, og hvordan utfordrer de spillkulturens forventninger til kvinnelige spillerkarakterer?*

Dette er den overordnede hovedproblemstillingen, og ligger til grunn for hvordan jeg utforsker hvordan holdninger, fordommer og forventninger til kjønn kommer til syne i diskusjonene på foraene og i spillkulturen. Med bakgrunn i hvordan holdninger og normer om kjønnsstereotyper i spillmiljøet blir utfordret av spillerkarakterene, skal jeg diskutere på hvilken måte Ellie og Abby kan vurderes som transgressive. Her forstått med utgangspunkt i at de utfordrer kjønnsstereotyper, og åpner for en kjønnsdebatt i spillsamfunnet.

For å dykke dypere ned i dette temaet har jeg også noen underordnede forskningsspørsmål som undersøker flere ulike aspekter ved casen, og som fungerer som støtte for å komme nærmere et svar på problemstillingen. De følgende tre spørsmålene, med delspørsmål, vil være viktige å forholde seg til når jeg skal undersøke og diskutere analysen av mine funn:

- Hvilke bakenforliggende fordommer har spillkulturen til kvinnelige spillerkarakterer?
  - Jeg vil basere meg på tidligere forskning for å kunne svare på dette spørsmålet. Her vil jeg vise til studier som reflekterer rundt holdninger og normer til kjønn i spillkulturen. Jeg vil også se på tidligere forhold som viser tendenser til fordommer og kjønnsstereotyper innad i spillkulturen.
- Hvordan er Ellie og Abby grenseoverskridende? Hvordan kan de oppleves som grenseoverskridende?
  - For å svare på dette vil jeg særlig studere hvordan Ellie og Abby er designet sammenlignet med tidligere kvinnelige spillerkarakterer. Her vil jeg se på oppbygning, både når det gjelder spillerkarakterenes indre og ytre egenskaper.
- Hvordan kommer fordommene til syne i kritikken av TLOU2?
  - For å svare på dette spørsmålet vil jeg basere meg på min egen forumstudie. Her vil jeg se på hvordan spillerkarakterer ble motatt, og hvilke argumenter som ligger til grunn for kritikken. Utsagn, kommentarer og atferd i foraene vil gi grunnlaget for en forståelse av hvilke bakenforliggende holdninger spillkulturen møter Ellie og Abby med.

Som beskrevet i spørsmålene vil jeg se på de estetiske trekkene hos protagonistene, samtidig som jeg ser på hvordan de er bygget opp rundt personlighet og evner. Ved å undersøke estetikken kan man forstå hvordan publikum opplever Ellie og Abby. Jeg skal også se på hvilke fordommer som deler av spillkulturen gir uttrykk for, gjennom å se på tidligere eksempler hvor kjønnsfordommer har funnet sted. Et godt eksempel på dette er #gamergate-fenomenet, som hjelper oss med å forstå hvilke holdninger som beveger seg i spillmiljøet. Med den estetiske og historiske bakgrunnen vil vi ha et godt grunnlag til å forstå hvordan spillere opplever TLOU2-karakterene, og hvordan de plasserer disse i sine egne fordommer og holdninger til kjønn.

#### 1.4 Struktur og disposisjon av oppgaven

I kapittel 2 presenterer jeg bakgrunnen for oppgavens problemstilling, der jeg tar en kort gjennomgang av handlingen i *The Last of Us Part 1* (2013) og *Part 2* (2020), og gir en kort presentasjon av Abby og Ellie som hovedkarakterer. Her vil jeg også gi en kort introduksjon til kjønnsperspektiver i spillforskningen, før jeg tar for meg kapittel 3 om teoretiske perspektiver. I kapittel 3 gjennomgår jeg relevante teorier i mitt teoretiske rammeverk for å

forstå hvordan Abby og Ellie oppleves som grenseoverskridende, og hvordan de utfordrer spillkulturens forventninger til kvinnelige spillerkarakterer. Kapittel 4 er en gjennomgang av metodiske valg og analytiske verktøy jeg har benyttet meg av i oppgaven, samt noen refleksjoner knyttet til etikk og feilkilder. Deretter kommer analysen, som er delt inn i tre kapitler, kapittel 5, 6 og 7. Kapittel 5 er en gjennomgang av foræne og kjennetegn ved disse, og en overordnet tabellpresentasjon av datamaterialet. I kapittel 6 tar jeg for meg tematikken i analysen som omhandler karakterer og innhold i spillet, der jeg har hovedfokus på estetiske representasjoner av Abby og Ellie. I kapittel 7 diskuteres aspekter ved datamaterialet som kan anses som giftige. Her ser jeg nærmere på giftig spillkultur, skjør maskulinitet og det mannlige blikket, og hvordan disse perspektivene kan knyttes sammen med opplevelsen av de kvinnelige spillerkarakterene. I oppgavens siste kapittel, kapittel 8, blir sentrale momenter samlet til en avsluttende konklusjon, som peker på de viktigste tendensene fra analysen.

## 2. Bakgrunn

Kjønnsdiskriminering og fordommer mot kvinner er ikke noe nytt. Dette eksisterer også i deler av spillkulturen, og kom til syne på flere sosiale medier og fora i forbindelse med utgivelsen av *The Last of Us Part 2*. For å forstå kritikken kontekst, må vi først kjenne til spillets handling.

### 2.1 Presentasjon av spillet

*The Last of Us* (2013) og *The Last of Us Part 2* (2020) er begge regissert av Bruce Stanley og Neil Druckman i spillselskapet Naughty Dog (Sony Interactive Entertainment Europe, 2022). Selskapet står også bak PlayStation-spill som spillserien *Uncharted*, *Crash Bandicoot* og *Jack and Daxter* (Naughty Dog. LLC, 2022). *The Last of Us*-spillene er et action-adventurespill med tredjepersonsperspektiv. Action-spill kjennetegnes gjerne som intense, og inneholder noen form for kamp eller fysisk drama (Egenfeldt-Nielsen, Smith og Tosca, 2020, s. 55). Adventure-spill karakteriseres av at spilleren må tenke og være tålmodig for å kunne delta i eller avsløre narrativer som inngår i et utforskende plott (Egenfeldt-Nielsen, Smith og Tosca, 2020, s. 56). *The Last of Us*-spillene er både action- og historiebaserte, og kan derfor argumenteres for å falle inn under undersjangeren action-adventure. Fokuset i spillene er det narrative, samt karakterene, og deres overlevelse.

I spillene er der én spiller som styrer en karakter gjennom en fotorealitisk tredimensjonal verden (Pötzsch, 2021, s. 41). Her følger man det fastlagte hendelsesforløpet, hvor spillerens valg ikke endrer på fortellingen, og hens interaksjon i spillene er begrenset til fri bevegelse og handlinger innenfor visse baner og kampsekvensområder som spilleren beveger seg gjennom, ved å kontrollere spillenes hovedkarakter(er). Spillerens oppgave er å kontrollere spillerkarakteren slik at denne overlever kampsekvenser og snikeoppdrag gjennom fiendtlig territorium. I spillene er spillerens handlinger begrenset av spilldesign og -muligheter, men spilleren kan likevel benytte seg av ulike taktiske valg når det gjelder blant annet våpenpreferanser, spillerstil, og oppgradering av våpen og spillerkarakterens ferdigheter, som for eksempel styrke, smidighet, effektivitet ved bruk av verktøy, og lignende. Spilleren kan velge hvor konfronterende, og dermed også voldelig, hen ønsker å være i møte med fiender. Dette avhenger av spillerens spillerstil, og om hen ønsker å spille passivt og snikende, eller offensivt og kjempende. Spilleren kan velge om hen går til kamp med alle fiender hen møter, eller om hen ønsker å snike seg forbi og dermed minimere voldsepisoder i spillet, til en viss

grad. Snikesekvenser tar gjerne lengre tid, og baserer seg på at man må være smidig og forsiktig for å ikke bli oppdaget. I noen baner er man tvungen til å konfrontere fiender, og i disse sekvensene må man eliminere fiender, for å overleve banen og for å kunne fortsette spilllets løp. Spilleren har ingen innflytelse på selve historien, og får heller ingen hjelp til å bedømme moralen i handlinger som personen utfører eller ser.

The Last of Us (2013) beskriver en post-apokalyptisk verden, hvor et farlig virus har brutt ut i samfunnet (Naughty Dog, 2014). Infiserte mennesker blir til zombie-lignende vesener, hvor all menneskelig fornuft er borte, og kun et dyrisk instinkt for å drepe alt annet levende er det som driver dem fremover. I det første spillet kontrollerer man Joel, som opplever utbruddet, der hans datter dør i kaoset. Tjue år senere har den middelaldrende, mannlige smugleren, påtatt seg ansvaret for å eskortere tenåringsjenta Ellie gjennom USA. Ellie er immun mot viruset, og er dermed en viktig brikke i utviklingen av en vaksine mot zombie-viruset. Spillet skildrer hvordan disse to protagonistene må kjempe sammen for å overleve, og hvordan deres reise gjennom landet påvirker utviklingen av et far-datter-forhold mellom dem. Dette forholdet blir avgjørende da Joel finner ut at Ellie ikke kommer til å overleve operasjonen som må til for å utvikle vaksinen, og derfor velger å kjempe seg gjennom leger og soldater for å fri Ellie fra operasjonsbordet. Ellie, som var i narkose da dramatikken på sykehuset skjedde, spør Joel hva som egentlig skjedde. Joel lyver til Ellie, og sier at vaksineutviklingen ikke lyktes.

Fem år etter, i The Last of Us Part 2, har Joel og Ellie bosatt seg i byen Jackson i Wyoming sammen med andre overlevende og Joel sin bror (Naughty Dog, 2020). Etter kort tid blir freden brutt på dramatisk vis, da Joel blir drept av den unge kvinnen Abby. Spilleren får senere vite at Abby er datteren til kirurgen som Joel drepte da han skulle redde Ellie fra operasjonsbordet.

Ellie og Joel har hatt et anspent forhold etter at sannheten om hva som egentlig skjedde på sykehuset kom fram i lyset. Underveis i spilllets handling får vi se flere flashbacks om hvordan forholdet mellom Joel og Ellie har utviklet seg de siste årene, og hvordan Joels avgjørelse har påvirket forholdet mellom de to.

Ellie bevitner hvordan Abby, på grusomt vis, torturerer og dreper Joel med en golfkølle. Rystet og rasende setter Ellie ut på en hevnakt for å drepe Abby. Det hele utvikler seg til en

historie om hevn og savn, og hvordan sinne driver mennesker fremover. I spillet er både Ellie og Abby hovedkarakterer, der man veksler mellom disse spillerkarakterene gjennom spillets handling.

## 2.2 Splittelse i fanmiljøet

Det første spillet, *The Last of Us* (2013), var, og er fremdeles, et kjært spill hos mange gamere. Part 2 derimot, førte til en slags splittelse i fanmiljøet da det ble utgitt den 19. juni 2020 (Byrd, 2020). De to motpolene består stort sett av fans og spillere som synes at spillet er godt laget både med tanke på karakterer, historie og tematikk, på den ene siden, mens på den andre siden finner man dem som er svært kritiske til Abby, drapet på Joel, og spillets agenda. Noen stiller seg på midten, og noen mener at spillet generelt ikke er et godt spill, uavhengig av karakterer og spillets agenda. Altså finner vi varierende meninger på dette spekteret av opplevelser av spillet. I diskusjoner mellom fans på ulike forum, spillanmeldelser og memes ble det tydelig at spillerne hadde delte meninger om TLOU2 (Tomkinson, 2022, s. 6). Spillet mottok også store mengder negativ kritikk fra fansen, og opplevde såkalt «review bombing». «Review bombing» er når en stor mengde mennesker saboterer spillets anmeldelser ved å gi massive mengder av negative tilbakemeldinger, noe som påvirker spillets rangering og/eller karakter (Tomkinson, 2022, s. 6). I løpet av kort tid hadde TLOU2 fått fire ganger så mange anmeldelser som det foregående spillet hadde fått i løpet av hele sin eksistens, og var nede i en score på 3.6 på Metacritic (Tomkinson, 2022, s. 6).

Kritikken handlet blant annet om spillets «politiske korrekthet», med fokus på tematikker om identitetspolitikk og LHBTQ+ (forkortelse for «lesbiske», «homofile», «bifile», «transpersoner», «queerpersoner», og «pluss andre»), og noen omtalte også spillet som propaganda (Tomkinson, 2022, s. 6). Noen velger, fortsatt, å boikotte spillet, fordi de mener at spillet har en politisk agenda (Jørgensen og Sekanina, 2022, s. 23). Diskusjonen om politisk agenda er en tydelig tematikk, også i mitt materiale, men som vi kan se så eksisterer denne diskusjonen utover de to foraene jeg tar for meg i denne studien. Store deler av kritikken mot spillet har vært rettet mot Abby (Tomkinson, 2022, s. 8), og som vi skal se senere i analysen, så er spesielt kroppen til Abby en sentral diskusjonstematikk, både fra negative og positive hold. I mitt prosjekt skal jeg undersøke de negative holdningene til spillet, hvor man finner kritikk mot kvinne- og LHBTQ+-representasjonen i spillet, samt generelt fordommer og diskriminering mot kvinner og LHBTQ+.

### 2.3 Presentasjon av de kvinnelige karakterene

Spillet to kvinnelige hovedkarakterer har sine styrker og svakheter, noe som er merkbart når man veksler mellom å kontrollere de to spillerkarakterene. Kroppsdesignet til de to kvinnene er ulikt, men felles for dem er at de er designet etter et visuelt design som benytter teknologiske verktøy som fremhever detaljer, og får spillet og karakterene til å virke mest mulig ekte og levende.

Abby på sin side preges av definerte muskler og har en kraftig bygget kropp. Hun har ingen definerte former eller trekk som er ment for å oppleves som seksualisert. Andre kvinnelige karakterer har tidligere blitt fremstilt som seksualiserte karakterer med større bryster enn gjennomsnittet, og gjerne med pushup-BH for å fremheve brystene i enda større grad (Beasley og Standley, 2009, s. 289). Abby derimot har normal og en noe mindre bryststørrelse, enn det som har vært vanlig for tidligere kvinnelige spillerkarakterer. I forkant av spillets utgivelse sirkulerte det med spekulasjoner og nærmest beskyldninger om at Abby var en transperson (Smith, 2020). Mange oppfattet henne som en protagonist med maskuline trekk og kritiserte hvordan hun så ut, noe som jeg ser videre på i analysen. Abby er fysisk sterk, noe som kommer tydelig frem når man spiller som denne kvinnelige protagonisten i spillet; hun løper fort, hopper langt, slår hardt og er veldig kraftfull i bevegelsene sine. I spillet lærer man at Abby har en sterk personlighet; hun er robust, og kan oppleves som kald og tøff, men man ser også at hun har en mykere side og beskytter de hun er glad i. Kritikken rundt Abby, og tanken om henne som transkarakter på grunn av en muskuløs kropp og tøff væremåte, viser hvordan tolkningen av karakterens design preges av normer i gamingkulturen, der det foreligger forventninger til hvordan kvinnelige spillerkarakterer skal se ut og opptre.

Ellie derimot er mindre muskuløs, sammenlignet med Abby, men er likevel sterk og har en kropp som viser tonede muskler. Ellie har heller ikke seksualiserte designtrekk som tidligere kvinnelige spillerkarakterer har hatt. Tvert imot, hun er designet som en vanlig ung kvinne i 19 års-alderen, som har gjennomgått mye vondt i livet sitt.

Klærne til Ellie og Abby, er til hverdagslig og praktisk bruk, og de går ikke i minishorts som fremhever rumpe og lår, slik som for eksempel Lara Croft gjør (Egenfeldt-Nielsen, Smith og Tosca, 2020, s. 177). Klærne til Abby og Ellie er vanlige klær som holder dem varme, og de bruker det de har tilgang til i zombieapokalypsen. Sminke og hårpynt eller trekk basert på skjønnhetsidealer for å fremheve et feminint og sensuelt design, er heller ikke en tematikk i



spillet. Tematikken i spillet er overlevelse og hevn, og spillerkarakterene er designet ut fra dette, med et realistisk uttrykk.



Figur 1 Skjermdump av Abby i ulike sekvenser av spillet.



Figur 2 Skjermdump av Ellie i ulike sekvenser av spillet.

## 2.4 Kjønnsperspektiver i spillforskning

Forholdet mellom spill og kjønn har tidligere vært, og er fortsatt, turbulent. I lange tider har spill og teknologi vært forbeholdt menn, der det har vært utfordrende for kvinner å få innpass (Salter, 2018, s. 249). Kjønnsperspektivet ved gamerbegrepet oppstod allerede på åttitallet, og ble assosiert med unge menn, som Graeme Kirkpatrick som forklarer (Klevjer, 2021, s. 89). Disse «gamerne» var meget opptatt av teknologi og spillets gameplay, hvor verdi og gameplay ble knyttet til kvalitet og identitet (Kirkpatrick i Klevjer, 2021, s. 89). Gaming har lenge vært dominert av menn, og det har derfor vært utfordrende for kvinner å ta del i fellesskapet som lenge har sett ned på og stigmatisert kvinner.

Spillforskning ble etablert som et eget fagfelt rundt år 2000, og på denne tiden var det vanlig å se på spillet og dets mekanismer, med analyse av spillenes formelle virkemidler, praksiser og meningsdannelser (Pöttsch, Jørgensen og Karlsen, 2021, s. 3). I dag er fokuset rettet mer spillerorientert, der man ser på individer og kulturen rundt spill (Pöttsch, Jørgensen og Karlsen, 2021, s. 3). Her har blant annet LHBTQ+, og skeive spillere, blitt en viktig tematikk innenfor forskningsfeltet (Østby, 2021, s. 3).

Overordnet sett er kjønnsperspektiver i spillforskning et interessant felt, der det har blitt gjort flere viktige studier. Kjønnforskning i spill har blant annet vært godt dokumentert gjennom bokserien *From Barbie to Mortal Kombat* (1998), *Beyond Barbie and Mortal Kombat* (2011) og *Diversifying Barbie and Mortal Kombat* (2016). Den første boken *From Barbie® to Mortal Kombat: Gender and Computer Games* (1998), er skrevet av Justine Cassell og Henry Jenkins, hvor det utforskes hvordan antakelser om spill, kjønn og teknologi er med på å påvirke spillutvikling, -design, og -markedsføring (s. 5). Bøkene bidrar til svært viktige perspektiver innenfor spillforskning, og belyser viktig tematikk om hvordan kjønnsstereotyper har vært et problem innad i sosiale- og markedsmessige områder av spill.

I studien viser Cassell og Jenkins hvordan gjemte kjønnsforventninger har eksistert i designet av spill, der å designe barnespill har betydd å designe spill for gutter (1998, s. 5). Som vi skal se nærmere på senere, så har spill vært designet av, og for, menn og gutter (Kafai, Richard og Tynes, 2016, s. 12), noe som betyr at kvinner blitt designet ut fra hvite menns perspektiv (Hoffswell, 2011, s. 18). Innenfor spillforskning kan man også se på perspektiver av kjønnsrepresentasjon blant spillere. Blant annet er det blitt diskutert hvorfor kjønn og forskjeller om idéen om «maskuline» og «feminine» kvaliteter har blitt en måte å forklare preferanser og aktiviteter knyttet til kjønn (Cassell og Jenkins, 1998, s. 6). Et argument her er at binære forskjeller mellom det maskuline og feminine er sosialt konstruert, og er forskjellig fra ulike kulturer, tidsperioder og kontekster (Cassell og Jenkins, 1998, s. 6). Dette viser hvordan oppfattelsen av kjønn er flytende, og utvikler seg over tid. I spill har idéen om maskulinitet og feminitet vært brukt som virkemidler for å gjøre spillet relevant for det aktuelle publikum. For eksempel så er det maskuline assosiert med gutter og menn, og derfor har spill blitt utviklet og designet ut fra et maskulint perspektiv, slik at det imøtekommer dette dominerende spillpublikummet (Cassell og Jenkins, 1998, s. 11).

Man har også sett på en feministisk bevegelse innenfor spill, der man i spillforskningen har satt spørsmål ved kjønn og identitet knyttet til det å være gamer. Cassell og Jenkins skiller mellom hovedsakelig tre bølger av den feministiske bevegelsen innenfor spill. Den første bølgen fokuserte på kjønnsforskjeller i video spill, deltakelse og opplevelse, og så på tematiske forskjeller i, blant annet gameplay, samt kjønnsforskjeller knyttet til ferdigheter og interesse (Kafai, Richard og Tynes, 2016, s. 5). Viktige tematikker innenfor denne første bølgen var, blant annet; spills fokus på smale kjønnsstereotyper, hvor det var mangel på kommersielle spill som var av interesse for jenter, der kvinner ønsket andre spillopplevelser

enn menn, og hvordan kvinner ikke var en tydelig del av spillproduksjonen (Kafai, Richard og Tynes, 2016, s. 5). I den andre bølgen var fokuset på å forstå de sosiokulturelle kontekstene og opplevelsen for kvinner som spilte og deltok i spill, der forskere kritiserte hvordan kvinners spillpreferanser ble antatt å være knyttet til deres antatte «naturlige» preferanser, som samarbeid, ikke-vold og å utforske (Kafai, Richard og Tynes, 2016, s. 6). Overgangen fra «rosa»-spill, som var sterkt preget av kjønnsstereotyper, til «lilla»-spill, som var mer preget av hverdagslige problemer og sosiale realiteter, var et viktig steg i forsøket på å interessere kvinnelige spillere (Kafai, Richard og Tynes, 2016, s. 6). I den tredje bølgen ligger fokuset på forskning på kjønn og spillkultur, der man ønsker å forstå seksualitet, etnisitet, rase og klasse, og de nyanserte opplevelsene av kjønn (Kafai, Richard og Tynes, 2016, s. 6).

I deler av gamingmiljøet finner man fremdeles holdninger til kvinner i form av fordømmer og stereotyper. Kommunikasjonsforsker Mia Consalvo har undersøkt hvordan fordømmer mot kvinner blir anvendt i gamingkulturen, og beskriver hvordan kvinners rolle i spillmiljøet preges av dette (2018, s. 87). Dette skal jeg se nærmere på litt senere i oppgaven.

Kampen om likestilling er fortsatt aktuell, og finner sted også på digitale plattformer og innenfor spillindustrien. Kvinnelige spillerkarakterer, gamere og spillutviklere må bevise at de kan være en del av spillsamfunnet, og opplever mye diskriminering, som vi senere skal se at #gamergate er et skrekkeeksempel på. Karakterene i TLOU2 har stor verdi når man skal undersøke hvordan kvinnelige spillerkarakterer bryter med fordømmer i spillmiljøet.

### 3. Teoretisk tilnærming

Det teoretiske rammeverket jeg benytter meg av i denne studien er hovedsakelig forskningslitteratur og teoretiske tekster fra ulike tradisjoner, både innenfor sosiologiorienterte spillstudier, kjønnteori, og psykologi, men hovedvekten ligger på en kombinasjon av de to første retningene. Sosiologiske spillstudier handler, kort sagt, om hvordan spilling og teknologi påvirker menneskelig samhandling, og hvordan dette igjen påvirker politikk og kultur (Pötzsch, Jørgensen og Karlsen, 2021, s. 3). Sosiologiske aspekter ved spillstudier er spesielt interessert i spill og kulturelle prosesser i digitale medier, og hvordan innhold, interaksjonsmønstre og karaktertrekk har sammenheng med trakasseringspraksiser (Pötzsch, Jørgensen og Karlsen, 2021, s. 3). Kjønnteori handler om ideer, betydninger og forståelser av kjønn i samfunnet (Connell, 2009, s. x). I denne oppgaven sentrerer jeg meg rundt perspektivene som beskriver kjønn som sosialt konstruert, og hvordan dette opprettholder en stereotypisk forståelse av kjønn og kjønnsroller.

Jeg diskuterer både teori som omhandler den giftige spillkulturen og hvordan kvinner opplever dette (sosiologisk perspektiv) og teori som omhandler representasjon og fremstilling av kjønn (humanistisk og tekstanalytisk perspektiv). Det vil være relevant for meg å bruke begge disse perspektivene som teoretisk grunnlag, ettersom jeg både tar for meg spillkultur og spillerkarakterene. De sosiologiske perspektivene vil hjelpe oss med å forstå hvordan forholdet mellom kjønn og teknologi har vært og er, og synliggjør hvilke holdninger om tradisjonelle kjønnsroller som påvirker hvordan spillkulturen opplever de kvinnelige protagonistene. Humanistisk og tekstanalytisk perspektiv vil hjelpe med å forstå hvordan kvinner har blitt fremstilt, og hvordan et mannlig blikk har preget denne fremstillingen. I kombinasjon med transgresjonsbegrepet vil jeg kunne undersøke problemstillingen min som stiller spørsmål ved både giftig spillkultur (sosiale og kulturelle aspekter), og kvinnelige spillerkarakterer (humanistiske og tekstanalytiske aspekter), og hvordan transgresjon utspiller seg i forholdet mellom disse.

Først går jeg gjennom sosiologisk teori om spillkultur, samt kjønnteori. Jeg begynner med å gi en kort historisk gjennomgang av hvordan forholdet mellom kvinner og teknologi har utviklet seg, og hvordan dette har preget kjønnsnormer i media. Innenfor kjønnteori ser jeg spesielt på viktige perspektiver og sentrale begreper som er relevant for min analyse. Jeg skal også se på hva en «toxic gamer culture» er og hvordan en «geek masculinity» preger

kjønns holdninger i kulturen. For det andre så tar jeg for meg tekstanalytiske- og representasjonsperspektiver, deriblant «the male gaze», og hvilken betydning dette har inn mot medieportrettering av kvinner. Her vil også Tomkinsons realismeperspektiv presenteres. Til slutt tar jeg for meg transgresjon. Her ser jeg på teori knyttet til begrepet, hvor viktige definisjoner danner forståelsen av hva transgresjon innebærer. Transgresjon et viktig utgangspunkt når jeg skal se på hvordan karakterene bryter med fordommer og utfordrer den delen av spillkulturen som ofte omtales som «toxic».

### 3.1 Kvinner og teknologi

Som tidligere nevnt, har gaming-begrepet lenge vært assosiert med noe maskulint. I artikkelen *From geek masculinity to Gamergate: the technological rationality of online abuse* (2018), beskriver professor i kriminologi, Michael Salter, hvordan den vestlige kulturen lenge har knyttet teknologi til maskulinitet (s. 248). Menn har stereotypisk blitt ansett som mer dyktige enn kvinner til å håndtere og arbeide med teknologi, noe som videreføres i hverdagslige opplevelser av kjønn, historiske narrativ, ansettelsesformer, utdanning, teknologiske design og distribuering av makt gjennom et globalt samfunn der teknologi er en viktig drivkraft (Bray, 2013, i Salter, 2018, s. 248). Allerede på 1940-tallet kunne man se hvordan disse stereotypiske tendensene avlet kjønnsforskjeller i arbeid og profesjonell status rundt teknologi (Salter, 2018, s. 248).

#### 3.1.1 Krigens kvinnelige dataprogrammerere

Opp gjennom den teknologiske historien har kvinner blitt tildelt en viss rolle, og har ført til at kjønn og medier har fått et komplisert forhold. Noen av verdens første dataprogrammerere var seks kvinner som arbeidet med en av de tidligste digitale datamaskinene, og som videre hadde stor betydning for senere datamaskinutvikling (Salter, 2018, s. 249). Under krigsårene var programmerere kvinner, ettersom det var mangel på mannlig arbeidskraft, men også fordi mannlige dataingeniører undervurderte hvor kompleks programmering faktisk var, og anså det som en feminin aktivitet (Ensmenger, 2010 i Salter, 2018, s. 249). I etterkrigsårene ble programmering ansett som et viktig og intellektuelt arbeid, og det ble forsøkt å knytte dataprogrammering til maskulinitet (Salter, 2018, s. 249). I 1980-årene ble datamaskin- og nettverksteknologi en viktig del av globaliseringen, og førte med seg økonomiske og kulturelle endringer som gjorde at innenfor markedsføring, programvaredesign, i populærkultur, utdanning- og treningssammenhenger, datarelaterte yrker, og i spirende



fankulturer, som for eksempel hacking og videospilling, var det et budskap om at datamaskiner var for og av gutter og menn (Salter, 2018, s. 249).

### 3.1.2 Feminisme, internett og spill

Som professor i film- og medievitenskap Laura Mulvey skriver, har medieteknologi lenge vært en utfordring for kvinner og deres rolle i samfunnet (2004, s. 837). Dette skyldes den mannlige dominansen i medieindustrien, samt underrepresentasjon av kvinner (Mulvey, 2004, s. 837). I forbindelse med feministbevegelsens andre bølge ble også fokuset på kvinner i media et viktig tema (Radway, 2016, s. 14), og på 1970-tallet startet forskningen på medieportrettering av kvinner, og undersøkte den problematiske og stereotypiske fremstillingen (Haraway, 1991, s. 136). På 1990-tallet var kvinner i større grad synlige i samfunnet, og den senere feministbevegelsen fokuserer mer på selvstendighet og frihet hos individet, med fokus på kropp og seksualitet (Radway, 2016, s. 20). I boken *Mediating Misogyny: Gender, Technology, and Harassment* (2018) skriver professor i journalistikk, Tracy Everbach, og professor i mediastudier, Jaqueline Ryan Vickery, hvordan internett ble en faktor med tanke på kvinnehat i dagens samfunn (s. 7). Da internett gjorde sin entré ble det diskutert om teknologi kunne bidra til utryddelse av diskriminering og rasistiske representasjoner i media, eller om dette var nok en arena for konflikt (Everbach og Vickery, 2018, s. 10). Det viste seg at internett bidro til ekskludering av kvinner, hvor spesielt ekkokamre og publikumsfragmentering i sosiale media førte til politisk polarisering (Everbach og Vickery, 2018, s. 7). Kvinner har lenge blitt trivialisert, marginalisert og umyndiggjort i massemediefremstillinger, noe som gjør at det dannes en aksept for at kvinner har mindre makt enn menn, og at deres status som underdanige fortsetter å eksistere i samfunnet (Everbach og Vickery, 2018, s. 7). I lange tider har kvinner vært underkastet og blitt møtt med kvinnefiendtlighet, inkludert i media, der de har blitt portrettert på kjønnsdiskriminerende og rasistiske måter, noe som har forsterket marginaliseringen av kvinner i samfunnet (Everbach og Vickery, 2018, s. 7). Kvinner har blitt fremstilt som passive og maktløse samfunnsmedlemmer, hvor et fokus på utseende og sex har preget representasjonen (Everbach og Vickery, 2018, s. 7). Slik stereotypisk medierepresentasjon av kvinner fører til normalisering av vold, hat og misbruk mot kvinner, både fysisk og digitalt (Wood, 2015, i Everbach og Vickery, 2018, s. 7).

I boken *Understanding Video Games* (2020), beskriver Egenfeldt-Nielsen, Smith og Tosca hvordan kvinnelige spillerkarakterer tidligere har vært mer passive, og gjerne hatt en mer

seksualisert fremtoning (s. 161), enn det vi har sett i den tidligere beskrivelsen av Ellie og Abby. Et klassisk eksempel på en kvinnelig protagonist er spillerkarakteren Lara Croft fra spillserien *Tomb Raider*. Lara Croft er en både en actionheltinne, som en av de tidligste kvinnelige karakterene med en aktiv rolle i spill, og et erotisk objekt for et mannlig blikk (Egenfeldt-Nielsen, Smith og Tosca, 2020, s. 177). Hun er altså, paradoksalt sett, både en pioner for prinsippet om en aktiv kvinnelig karakter i spill, samtidig som hun er seksualisert på en slik måte som appellerer til det mannlige publikummet. Croft har lenge blitt designet med en kroppsfasong med smal midje, og hvor bryster, hofter og rumpe har blitt fremhevet. Samtidig har spillerkarakteren sterke kvaliteter i spillene, og er svært ressurssterk med gode egenskaper og overlevelseskunnskaper. Croft er en banebrytende kvinnelig hovedkarakter, ettersom hun er en av de tidligste kvinnelige spillerkarakterene i spill, men hun preges også av et seksualisert uttrykk i designet sitt.

Dette gjelder også hovedkarakteren i *The Longest Journey*, April Ryan, som Egenfeldt-Nielsen, Smith og Tosca trekker frem som eksempel, og beskriver hvordan man fort kan konkludere med at hun er et sexobjekt og en passiv figur, fordi hun er designet med tettsittende klær, formfulle bryster, store og uskyldige øyne, og en sensuell munn (2020, s. 160). Men April Ryan er også en selvstendig og ressurssterk protagonist, med ansvar for verdens skjebne, og inngår i farlige situasjoner uten å være avhengig av en mannlig karakter (Egenfeldt-Nielsen, Smith og Tosca, 2020, s. 161). Hun er altså en spillerkarakter med mange sterke og positive trekk, men også hun preges av en seksualisert fremtoning i designet.

Som analysen senere vil vise, er det store forskjeller mellom beskrivelsen av Lara Croft og April Ryan på ene siden, og Ellie og Abby på den andre siden. Hverken Ellie eller Abby preges av seksualisert fremhevede kroppsfasonger, noe som gjør at spilleren heller ikke får en umiddelbar opplevelse av seksualisert kroppsfigur. Abby og Ellie har et mer realistisk design inn mot de estetiske trekkene ved kroppsfasong og utseende, og jeg vil senere argumentere nærmere for hvordan disse TLOU2-spillerkarakterene bryter med foregående representasjoner av kvinnelige spillerkarakterer og design av kropp.

Disse historiske linjene mellom kjønn og teknologi, viser oss hvordan kvinner alltid har stilt svakere enn menn på feltet. Dette kan hjelpe oss med å forstå hvorfor kjønnsdiskriminerende holdninger er så fastgrodd i deler av samfunnet, og hvorfor stereotypiske tendenser fortsatt er

et problem i sosiale nettarenaer. Dette er også viktig i diskusjonen om hvorvidt Ellie og Abby kan anses som grenseoverskridende.

### 3.2 Kjønnsteori

Kjønnsteori kan også hjelpe oss med å forstå grenseoverskridelser og debatten om de aktuelle kvinnelige spillerkarakterene. Kjønnforskningen vokste frem i forbindelse med kvinnebevegelsen på 1970-tallet, og hadde som mål å innhente kunnskap om kvinners historie, levekår og erfaringer (Wærness, 2013). Siden den gang har forskningen utviklet seg til å bli et eget fagfelt med tverrfaglige perspektiver (Wærness, 2013). Som sosiolog og kjønnsforsker Raewyn Connell beskriver, så tar kjønnsteori for seg forståelser av mønstre og kultur, og fungerer som et verktøy for å forstå fordommer og ekte problematikker knyttet til kjønn (2009, s. ix). Kjønnforskning handler om kjønn og ideer om kjønn, betydningen av kjønn og kjønnsroller i samfunnet (Connell, 2009, s. x). Den moderne kjønnforskningen oppstod som et resultat av kvinnebevegelsen for likestilling mellom kjønn, da det har eksistert en trend rundt om i verden som har vært en privilegiering av menn og underprivilegiering av kvinner (Connell, 2009, s. x). Kjønnproblematikk gjelder også for menn, så vel som for kvinner, der for eksempel forskning og debatter rundt maskulinitet, farskap, menns helse, utdanning og vold er viktige temaer innenfor likestilling (Connell, 2009, s. x). Det er også en pågående bevisstgjøring av nye kjønn, som melder et behov for nye forståelser av kjønn og kjønnproblematikk (Connell, 2009, s. x). For å forklare kjønn, velger jeg å ta utgangspunkt i Connell sin beskrivelse av kjønn som sosialt konstruert, der kjønn omhandler hvordan menneskelige samfunn behandler menneskekroppen, og hvordan denne behandlingen påvirker våre personlige og kollektive liv, der kjønn handler om både sosiale strukturer, identitet, arbeid, makt, seksualitet, samt flere andre faktorer (2009, s. 11). Kjønn knyttet til seksualitet og identitet er en sentral tematikk innenfor kjønnforskning.

#### 3.2.1 Kjønn som sosial konstruksjon

En av de største navnene innenfor kjønnsteori er den franske filosofen og feministen Simone de Beauvoir, som er spesielt kjent for sitt verk *Le Deuxième Sexe*, med norsk tittel *Det annet kjønn*, fra 1949. Hun står bak en svært kjent beskrivelse, som omhandler sosial konstruksjon av kjønn: «Man er ikke født som kvinne, man blir det» (de Beauvoir, 1953, s. 285). Med dette så skiller hun mellom biologisk og sosialt kjønn, og foreslår at sosialt kjønn er en identitet som gradvis tillæres, der kvinner blir systematisk oppdratt til å tenke på seg selv i relasjon til



mannen, og som det andre kjønn (de Beauvoir, 1953, 283). Mennesker konstruerer seg selv som maskuline eller feminine, som to motpoler, men kjønnsidentitet kan også resultere i mellomliggende, blandede eller motstridende mønstre, da de fleste mennesker kombinerer maskuline og feminine karakteristikk, fremfor å være enten det ene eller det andre (Connell, 2009, s. 6). Slik kjønnsblanding kan framprovosere opposisjoner fra bevegelser som ønsker å gjenetablere tradisjonelle familier og kjønnsroller som består av «ekte femininitet» eller «ekte maskulinitet» (Connell, 2009, s. 6).

I hverdagslivet tenker vi lite over kjønn, og har en stereotypisk forståelse av hva som er en mann og en kvinne, der disse oppfattelsene av kjønn er så indoktrinerte i samfunnet og kulturen at de kan oppleves som en del av naturen (Connell, 2009, s. 5). Når noen da bryter med disse indoktrinerte kjønnsforventningene oppleves det som en skandale at mønsteret og normene brytes, men bidrar også til å utfordre tradisjonelle tanker om kjønnsforskjeller og kjønnssegenskaper (Connell, 2009, s. 5). Connell argumenterer for at det å være en mann eller kvinne ikke er en forhåndsdefinert tilstand, men heller noe man blir, og en tilstand som er under stadig konstruksjon og utvikling (2009, s. 5). Denne forståelsen av kjønn som noe sosialt konstruert er lignende på den vi har sett hos Simone de Beauvoir (1953).

Tradisjonelt sett så preger samfunnet hvilken forståelse man har av kjønn og egenskaper knyttet til kjønn (Connell, 2009, s. 3). Dette har også gjort at ulike yrker har fått stempel som maskuline eller feminine, alt etter hvilket kjønn som er antatt å være biologisk best anlagt til å utføre arbeidet (Connell, 2009, s. 3). For eksempel er maskulinitet assosiert med styrke og ansvar, og derfor har menn ofte jobbet med tungindustri, fysisk arbeid, maskineri, samt ledelse, lov og teknologiske profesjoner, som for eksempel ingeniørarbeid og datateknologi, og gode fedre assosieres med rollen som beslutningstaker, hovedforsørger for familien, og som representant for familien i verden utenfor huset, en verden som kvinnene er mindre ressursfull og sannsynlig å være ute i (Connell, 2009, s. 3). Kvinner derimot har hatt ulønnede hus- og omsorgsarbeid, der en kulturell definisjon har dannet assosiasjoner til kvinner som omsorgsfulle, forsiktige, selvopprofrende og flittige, gode husmødre (Connell, 2009, s. 3).

Menn har tradisjonelt blitt ansett som det biologisk sterkere kjønn (Meyrowitz, 1986, s. 187), og som beskytteren av kvinnen (Meyrowitz, 1986, s. 201). Denne tradisjonelle forståelsen av kjønn har bakgrunn i sosiale regler, som opprettholder en ekskludering av kvinner i mannlige aktiviteter, situasjoner og kunnskap (Meyrowitz, 1986, s. 188). Tradisjonelle forventninger til

kvinneres rolle i samfunnet har vært preget av en mannlig dominans, der kvinner har fungert som underdanige, og som hjelpere til mannlige profesjonelle (Meyrowitz, 1986, s. 188), mens arbeidsoppgaver i huset har vært å oppdra barn, lage mat og gjøre husarbeid (Meyrowitz, 1986, s. 189). Slike forventninger til hva som definerer menn og kvinner, omtales ofte i kjønnsstudier som del av en hegemonisk ideologi som danner et stereotypisk bilde av kjønnsroller, og feminine og maskuline egenskaper (Schippers, 2007). Med utgangspunkt i Connells beskrivelsene av «hegemoni» kan vi definere begrepet som en kulturell dominans i samfunnet, der det er dominerende og underdanige forhold knyttet til kjønnsrelasjoner (Connell, 2016). Slik jeg ønsker å bruke begrepet, vil jeg fokusere på at hegemoni er når noe dominerer og preger en forståelse av et fenomen i samfunnet. Dette kan også knyttes til feminitet og maskulinitet, som vi skal se på nå.

### 3.2.2 Heteronormativitet, hegemonisk maskulinitet og hegemonisk feminitet

En dominerende forståelse av kjønn og kjønnsroller kan vi også knytte opp til begrepet heteronormativitet. Heteronormativitet refererer til vestlige sosiale normer, eller antakelser, om at majoriteten av seksuelle forhold i samfunnet er heteroseksuelle (Jeppesen, 2016). Videre er heteronormativitet den dominante seksuelle modellen i sosiale, kulturelle, politiske og økonomiske grupper, inkludert måten det organiserer identitet, opplevelser, sannhets- og kunnskapsregimer, samt ideologier om kjønn (Jeppesen, 2016). Ifølge Oxford English Dictionary ble begrepet først brukt av kjønnsforsker Michael Warner i 1991, der han foreslår at innen de fleste sosiologiske konsepter er et usagt sett av heteronormative antakelser (i Jeppesen, 2016).

I sammenheng med heteronormativitet og hegemoni, vil jeg også trekke inn begrepet hegemonisk maskulinitet. Hegemonisk maskulinitet beskrives som et oppsett av kjønnspraksiser som forsterker den kulturelle forventningen om et patriarki, og som garanterer en dominerende posisjon for menn, og en underdanig posisjon for kvinner (Connell, 2016). Hva som oppfattes som hegemonisk er avhengig av en gitt kultur, samfunn og historisk tidsalder (Connell, 2016). Hegemonisk maskulinitet beskriver et mønster og et sett med sosiale normer som tilsier at maskulinitet handler om karakteristikk, som å være fysisk sterk, sportslig dyktig og heteroseksuell (Connell, 2009, s. 100). Dette mønsteret tilsier også at menn har en generell dominerende rolle i samfunnet, mens kvinner er underdanige og eksisterer for å gi menn seksuell anerkjennelse (Schippers, 2007).

Som en motsetning til hegemonisk maskulinitet, finner vi hegemonisk femininitet. Schippers beskriver at hegemonisk femininitet består av de karakteristikkene som er definert som kvinnelige, og som etablerer og legitimerer et hierarkisk og utfyllende forhold til hegemonisk maskulinitet (Schippers, 2007). På denne måten garanteres en dominant posisjon for menn, og en underdanig posisjon for kvinner (Schippers, 2007). Med andre ord støtter hegemonisk femininitet en generell kvinnelig underdanighet til hegemonisk maskulinitet, på grunn av at de imøtekommer og tjener til fordel for menns interesse. Kvinner som da tilegner seg de aspektene som anses som en del av hegemonisk maskulinitet, som for eksempel selvsikkerhet, fysisk styrke og selvstendig seksualitet, truer den mannlige dominansen og blir derfor møtt med sanksjoner og stigmatisering (Schippers, 2007). Slike tendenser ser vi igjen i problematikken vedrørende hvordan Ellie og Abby bryter med tradisjonell hegemonisk femininitet. I analysen får vi et godt bilde på hvordan grenseoverskridningen til spillerkarakterene blir møtt med reaksjoner ut fra et verdenssyn om hegemonisk maskulinitet.

Her er også begrepet demaskulinisering et viktig aspekt. Begrepet kan brukes som en ekvivalent til «unmanliness», altså «umandighet», og beskriver selve prosessen av å være lite mandig, selv om man ikke er umandig i seg selv (Lorentzen, 2011). Her ligger en frykt for å fremstå mindre mannlig eller maskulin, dersom man gjør noe som assosieres med femininitet, og beskriver en negativ holdning til kvinner, som gjør at feminisering beskrives som noe truende for menn (Lorentzen, 2011). Også begrepet «fragile masculinity», altså «skjør maskulinitet», er sentralt. Skjør maskulinitet er en beskrivelse av menn som er ukomfortable rundt kvinner, uattraktive for kvinner, og som avvises av kvinner (Joseph og Black, 2012, s. 486). Dette henger sammen med frykten for å ikke oppfylle heteronormative, maskuline kjønnsroller, og å dermed fremstå som ikke en «ekte mann» (Rubin, Blackwell og Conley, 2020, s. 2). Hva som anses som «ekte», baserer seg på en tradisjonell forståelse av den mannlige identiteten som bygger på heteronormative perspektiver om maskulinitet, som for eksempel heterofil, fysisk sterk, ressursrik og ansvarsfull (Connell, 2009; Meyrowitz, 1986). Kort sagt, så omhandler demaskulinisering og skjør maskulinitet om atferd som ytrer en kulturell frykt, med heteronormativt opphav, og som har blitt internalisert av individer, for å miste sin maskuline status og dominerende rolle som mann.

Perspektiver om en mannlige dominans nyttet til teknologi, og stereotypiske forståelser av kjønn er viktig tematikk innenfor de ulike fagfeltene, og er viktig når vi skal forstå hvilken rolle kvinner har hatt i sammenheng med teknologi, og hvordan teknologisk kunnskap har

vært en kjønnet makt. Dette vil også hjelpe oss med å forstå hvor kritikken mot Ellie og Abby avles fra.

### 3.3 Toxic gamer culture

«Toxic gamer culture» er både et begrep og en reell kultur. I dette delkapittelet skal jeg beskrive hva som menes med begrepet, og vise til konkrete eksempler på når kulturen har gjort seg synlig på flere sosiale plattformer.

#### 3.3.1 Begrepet

«Toxic», altså «giftig» på norsk, er en måte å beskrive en del av spillkulturen som har et miljø som preges av giftig atferd (Jørgensen og Sekanina, 2022, s. 14). «Giftig atferd» stammer fra organisasjonsteori, og forstås som atferd som oppleves støtende for organisasjonen og mennesker (Housman og Minor, 2015, s. 2). Det er også en tendens for at den giftige atferden kan spres til andre deler av miljøet og dermed skape et dårlig arbeidsmiljø (Housman og Minor, 2015, s. 2). Dette er også en måte å beskrive hvordan deler av internettkulturer karakteriseres av negativ atferd, som for eksempel diskriminering og mobbing, mot andre mennesker som deler samme sosiale plattform (Jørgensen og Sekanina, 2022, s. 14).

Adrienne Massanari introduserer begrepet «toxic technocultures», som kan oversettes til «giftig teknokultur», når hun snakker om giftig atferd på online forum, sosiale nettverk og online spilling (2017, s. 333). Disse giftige teknokulturene er relatert til, men forskjellige fra andre nettverksbaserte og affektive offentligheter, fordi de kan samles rundt en bestemt sak eller begivenhet, men er ofte avhengige av implisitte eller eksplisitte trakasseringer av andre for å kunne bruke sine taktikker (Massanari, 2017, s. 333). Disse teknokulturene er unike i måten de utnytter sosiale og teknologiske plattformer både som kanal for å planlegge og trakassere, til tross for at de tilsynelatende er uten leder og struktur (Massanari, 2017, s. 333).

I disse miljøene er slik atferd gjerne forbundet med negative holdninger om kjønn, seksuell identitet, seksualitet og etnisitet, samtidig som de stiller seg kritiske til mangfold, flerkultur og progressivisme (Massanari, 2017, s. 333). Dette er ikke veldig ulikt fra den kulturformen jeg skal undersøke. Likevel ønsker jeg, i dette prosjektet, å benytte meg av begrepet «giftig spillkultur», ettersom jeg skal undersøke forum som består (hovedsakelig) av spillere, og som utgjør en del av spillkulturen på internett. «Giftig spillkultur» vil her bli brukt om subkulturer,

innenfor spillkulturen, som preges av giftig atferd som kan oppleves støtende for andre mennesker. I dette prosjektet, er også kritiske og negative holdninger om kjønn, seksualitet, etnisitet og mangfold underlagt i forståelsen av «giftig spillkultur»-begrepet.

### 3.3.2 Eksempler: #gamergate og Kaceytron

Et godt eksempel på giftig spillkultur er #gamergate. Dette var en online trakasseringskampanje, i 2014, som gikk ut over den globale videospillindustrien og som hadde et kvinnediskriminerende formål (Salter, 2018, s. 247). Hendelsen er et symptom på de holdningene kvinner kan møte i onlinekulturer, dersom de bryter med de forventede kjønnsrollene, som er det hegemoniet giftig spillkultur handler om. #Gamergate er en ekstrem case, men også et viktig eksempel på hvordan holdninger til kvinner i giftig spillkultur er synlig, og hvordan enkelte mennesker velger å fiendtlig agere ut fra disse holdningene (Braithwaite, 2016). Fenomenet diskuteres fremdeles på digitale, sosiale plattformer, og illustrerer at kjønnsdiskriminering er et reelt problem i spillkulturen.

Et annet eksempel på hvordan en giftig spillkultur gjør seg synlig, kan vi se i Mia Consalvos studie av jentestreameren Kaceytron (2018). I artikkelen *Kaceytron and Transgressive Play on Twitch.tv* (2018) ser Consalvo på hvilke holdninger til kjønn som finnes i spillkulturen på strømmingsplattformen Twitch. I studien observerte Consalvo kvinnelige streamere, og undersøkte hvordan kvinner i spillmiljøet utfordret en giftig spillkulturs kjønnsstereotyper og -fordommer (2018, s. 83). Kaceytron gjør dette ved å lage en karakter, hvor hun internaliserer stereotypene, og formidler disse som en parodiert og overdrevet versjon av fordommene (Consalvo, 2018, s. 92). Dette har en provoserende effekt i den giftige gruppen hun henvender seg til, og fungerer som en kritikk mot kjønnsstereotyper.

Som vi har sett tidligere, har kvinner blitt undertrykt når det kommer til teknologi, men dette gjelder også innenfor gaming. Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford og Greig de Peuter (2003) beskriver hvordan videospill har historisk sett vært mest utviklet, markedsført og konseptualisert av og mot menn (s. 256). Dette har ført til at enkelte mennesker liker enkelte spill, og dermed fortsetter produksjonen av slike spill, noe som Janine Fron mfl. omtaler som «hegemony of play» (2007, s. 309). Denne formen for hegemoni har ført til en mannlig dominanse i spill (Fron mfl., 2007, s. 309). Denne mannlige dominansen omtaler også Joe Bryce og Jason Rutter, og beskriver hvordan teknologi og spill er kontrollert av den mannlige spiller, som påtar seg rollen som ekspert ved å interpolere den kvinnelige spilleren til en

underordnet rolle (2002, s. 252). Som følge av denne mannlige dominansen, som har vært historisk gjennomgående, kan det være vanskelig for kvinner å få innpass i spillkulturen. Dette ser man spesielt tendenser til på sosiale forum, hvor det blusser opp kjønnsdebatter hvor diskusjonene bærer preg av fordommer mot kvinners rolle i spillmiljøet (Consalvo, 2018, s. 87). Susan Shaw og Fern Delamere beskriver at i motsetning til mannlige spillere, så er kvinnelige spillere oftere offer for krenkende atferd og diskriminerende handlinger under spilling (i Consalvo, 2018, s. 87). Disse tendensene kjenner vi igjen i eksempelet #gamergate, hvor konflikten illustrerer hvordan fordommer mot kvinner i spillkulturen er en omfattende og reell utfordring. Man kan også argumentere for at slike holdninger kan adapteres inn i spillverden, hvor det skapes reaksjoner rundt kvinnelige spillerkarakterer som hovedkarakterer i et spill.

### 3.4 «Geek masculinity»

«Geek masculinity» er et begrep som nedstammer fra idéen om den stereotypiske «nerden», eller «geek», som gjerne beskrives som en person med mindre gode sosiale evner, som einstøingen, og med internaliserte karaktertrekk som minner om tidligere dataingeniører og dataprogrammerere (Salter, 2018, s. 250). Adrienne Massanari skriver i sin bok *Participatory Culture, Community, and Play: learning from reddit* (2015) om hvordan «geek masculinity» utspiller seg på nettforumet Reddit. Hun beskriver hvordan kvinner blir trakassert og truet, og hvordan dette kan ha sammenheng med at «nerdefellesskapet» føler seg truet av kvinnenes eksistens (Massanari, 2015, s. 129). Dette gjør at «nerden» fremstår som en seksuelt frustrert mann, som frykter og lengter etter en kvinne (Massanari, 2015, s. 130). Tradisjonelt sett så har «gamer»-begrepet blitt assosiert med denne gruppen, der man har sett for seg en hvit, heterofil, ung mann (Shaw, 2011, s. 29). Begrepet «gamer» refererer egentlig til mennesker som spiller videospill, som er den generelle gamer-merkelappen, og omfatter mennesker fra flere ulike grupper og minoriteter (Shaw, 2011, s. 29). Det er også viktig å påpeke aspektet av gamer som identifikasjon, der gameridentitet eksisterer sammen med andre identiteter som kjønn, etnisitet og legning (Shaw, 2011, s. 31), men at negative konnotasjoner om gaming fører til at folk ikke identifiserer seg som gamere (Shaw, 2011, s. 28).

Teknologi har blitt en alternativ vei for menn for å oppleve maskulin identifikasjon, hvor sosial kapital og selvtillit er bygget på kunnskap og evner innenfor teknologi (Salter, 2018, s. 250). Salter beskriver hvordan «geek masculinity» har bidratt til kjønnsdiskriminering,

gjennom en teknologiskfokuseret form for maskulin subjektivitet, som krever en opprettholdelse av kjønnsstereotyper for å vedvare, der stereotypene handler om mannlige teknologiske ferdigheter, mens kvinner er udugelige på feltet (Murray, 1993 i Salter, 2018, s. 250-249). Geek masculinity spiller en viktig rolle i design av ny teknologi, dannelse av nettkommunikasjonskulturer, og i utøvelse av kjønnsstrakassering på nett (Salter, 2018, s. 250). Geek maskulinitet beskriver en dannelse av kjønnsbasert subjektivitet, der gutter og menn hevder teknologiske evner og kunnskap som grunnlag for en maskulin identitet (Salter, 2017, s. 250)

Denne opprettholdelsen av kjønnsstereotyper bidrar til mannlig dominans innenfor teknologien, og er altså avhengig av en degradering av kvinner. Etter det Salter forteller kan vi se hvordan utviklingen av teknologi har vært en partisk prosess, som i det lange løp har avlet kjønnsdiskriminering. I spill kan man se hvordan det har blitt produsert synsvinkler som viser, og oppfyller, de seksuelle og aggressive driftene til individer (Salter, 2018, s. 259). Disse synsvinklene bidrar til å umyndiggjøre og nedgradere kvinners kultur og posisjon innenfor teknologi, som igjen bidrar til økt kjønnsdiskriminering innenfor spill og teknologi. Denne teknologiske mannsdominansen kan knyttes til aspekter ved hegemonisk maskulinitet, som definert i avsnittet om kjønnsteori, og er en viktig del av min argumentasjon for hvordan en maskulinitet, som opptar hegemoniske posisjoner, preger opplevelsen av kvinnelige spillerkarakterer i spill. Selv om geek masculinity ikke direkte følger samfunnets hegemoniske maskulinitet, så er geek masculinity fortsatt meget heteronormativ, der et heteronormativt verdensbilde tilsier at kvinner som bryter med tradisjonelle kjønnsroller er grenseoverskridende.

### 3.5 «The Male Gaze», vold og etnisitet

Et viktig begrep angående portrettering av kvinner er det såkalte «the male gaze», eller «det mannlige blikket». Dette begrepet ble presentert av Laura Mulvey, og beskriver hvordan kvinner blir seksuelt fremstilt i filmindustrien, og hvordan dette bidrar til å ufarliggjøre kvinner når fokuset ligger på kroppen som et objekt (2004, s. 837). Den mannlige dominansen i medieteknologien preget fremstillingen av kvinner, og man kan se hvordan film reflekterer, avslører og spiller på sosialt etablerte tolkninger av seksuelle forskjeller, som styrer bilder, forestillinger og erotiske måter å se på (Mulvey, 2004, s. 837). Mulvey beskriver hvordan filmens innhold, som karakterer, handling, dialog, bilder og historier, er bygget på et erotisk



perspektiv, som gjør at filmen viser seeren et maskulint perspektiv som skaper bildet av kvinnen gjennom «the male gaze» (2004, s. 845). Dette «blikket» viser til seksualiseringen av kvinner som objekter i et erotisk perspektiv, hvor kvinnen må møte mannens ønsker og forventninger (Mulvey, 2004, s. 841). Kvinnerollen er mer passiv, og brukes som bærer av mening, uten å selv produsere denne meningen, mens mannens rolle er friere, og sørger for å bære handlingen i filmen videre, slik at historien beveger seg fremover (Mulvey, 2004, s. 842). Dette er en etterfølge av at bildet av kvinnen skapes av seksuell ubalanse i samfunnet (Mulvey, 2004, s. 841). Eksempel på slik seksuell fremstilling av kvinner i media er; pin-up-modeller, James Bond-piker og kvinnelige karakterer i videospillet Grand Theft Auto V.

Martha Nussbaum presenterer sju punkter for hvordan kvinner blir behandlet som objekter og marginalisert:

- 1) Instrumentalitet («instrumentality»): den som objektiverer behandler objektet som et redskap til hens formål,
- 2) Fornektelse av autonomi («denial of autonomy»): den som objektiverer behandler objektet som ikke-selvstendig og ikke-selvbestemmende,
- 3) «inertness»: den som objektiverer behandler objektet som mangel på handlefrihet og aktivitet,
- 4) «fungibility»: den som objektiverer behandler objektet som uskiftbar med andre objekter fra enten samme tid eller av en annen type,
- 5) «violability»: den som objektiverer behandler objektet som mangel på grenseintegritet, som noe som er mulig å bryte opp, ødelegge eller bryte seg inn i,
- 6) Eierskap («ownership»): den som objektiverer behandler objektet som noe som er eid av noen andre, og som kan kjøpes eller selges,
- og 7) Fornektelse av subjektivitet («denial of subjectivity»): den som objektiverer behandler objektet som at dets følelser og opplevelse ikke trengs å tas hensyn til (egne begrepsoversettelser, Nussbaum, 2010, s. 69-70).

Det finnes ekstreme former for objektivisering, og slik objektivisering av mennesker, involverer å stigmatisere og ødelegge individers identitet ved å konstatere at personen ikke lenger anses som menneskelig i verden (Nussbaum, 2010, s. 73). Seksualisering, eller pornografisk fremstilling, kan påvirke kjønnsforståelsen, som Alessia Tranchese og Lisa Sugiura skriver om, med tanke på pornografi og dets fremstilling av kvinner. Med utgangspunkt i flere teoretikere beskriver Tranchese og Sugiura at noen av de mest populære



kategoriene man kan finne på pornografiske nettsider, inkluderer vold og aggressivitet rettet mot unge kvinner (2021, s. 2710). Videre forklarer de at forskning har vist at det er en økt sannsynlighet for å delta i risikofylte seksuelle atferder, selvobjektivering og å støtte voldtektsmyter, dersom man ofte eksponeres for pornografi, og at det også viser seg at mainstream pornografi er kjønnsdiskriminerende, og kan være skadelig mot kvinner, der innholdet blir mer og mer ekstremt (Tranchese og Sugiura, 2021, s. 2710-2711).

Denne problematikken er også viktig inn mot diskusjonen om spill og kvinnelige spillerkarakterer. Seksualisering av kvinner og «the male gaze» eksisterer også i videospilluniverset, og kan forstås som en måte for hvordan kvinner blir objektivisert innenfor onlinemiljøer (Massanari, 2015, s. 130). Som beskrevet av Joseph M. Hoffswell (2011), er spillindustrien fremdeles fokusert på den mannlige spiller, som gjør at det mannlige blikket er en dominerende kraft i produksjonen (s. 5), og som viser hvordan det mannlige blikket har stor makt innad i spillverden (s. 51). Dette illustrerer hvordan det mannlige blikket er forankret i spillindustrien og spillmiljøet.

Spillerkarakterer har altså blitt designet etter menns perspektiv, og det har ikke vært et unntak for skeive karakterer og fremstillingen av dem. Dette beskriver Kelsea Perry (2022), der lesbiske karakterer er skrevet på en slik måte at det forsterker lesningen av karakterene som en måte å opprettholde den seksuelle appelleringen til et heteroseksuelt, mannlige publikum (s. 1111). Fremstillingen av skeive karakterer har vært problematisk på flere måter, og ikke bare med fokus på det seksuelle. Som Joakim Johansen Østby (2021) skriver, fremstilles til tider skeivhet som noe negativt eller ikke ønskelig, der gjerne skeive eller antatt skeive brukes som fiender eller motstandere i spill (s. 7). Dette er også en problematisk måte å fremstille skeive karakterer på, da en slik trend kan bidra til å virke fremmedgjørende for denne gruppen mennesker. I analysen går jeg nærmere inn på dette, der jeg ser på hvordan Ellie til tider portretteres som en fiendtlig karakter.

Disse forståelsene av «the male gaze» kan hjelpe oss å forstå hvordan Ellie og Abby marginaliseres og umyndiggjøres som kvinnelige spillerkarakterer og hovedpersoner i spillet. Det vil også være et viktig verktøy i møtet med diskusjoner på forumet, for å forstå hva som ligger til grunn for argumenter og synspunkter på kvinner i spill. Jeg skal se nærmere på dette i analysen.

### 3.6 Realismeperspektiv

I artikkelen «*She's Built Like a Tank*»: *Player Reaction to Abby Anderson in The Last of Us Part II* (2022), skriver Sian Tomkinson, om hvordan Abby oppleves ut fra et realismeperspektiv. Her diskuteres det hvordan det er et økende antall kvinnelige spillerkarakterer og hvordan disse designene har mindre ekstreme kroppsproposisjoner enn tidligere karakterer, som for eksempel Lara Croft (Tomkinson, 2022, s. 2). Historisk sett har kvinnelige karakterer i spill vært underrepresenterte og seksualiserte, og forklarer hvordan kjønnsroller og stereotypiske idéer for hvordan menn og kvinner skal se ut, har blitt avlet frem etter et en-dimensjonalt atferds- og tankemønster for hvordan verden oppleves som et resultat av det avanserte industrielle samfunnet (Tomkinson, 2022, s. 4). Dette perspektivet mener at vår virkelighetsforståelse bygger på et industrielt og kapitalistisk verdenssyn, og som vi har sett i den historiske gjennomgangen, så har det vært en hegemonisk, maskulin dominans i den teknologiske utviklingen, og da også i industrien. Dette betyr at mønsteret som Tomkinson beskriver, er bygget ut fra et maskulint blikk.

Opplevelsen av en karakter eller spillerkarakter er avhengig av spillerens sosiale realitet, og bidrar til å forme spillerens opplevelse av hvorvidt spillet er «realistisk» eller ikke. (Tomkinson, 2022, s. 2). «Ekteheten» til spillet avhenger av hvor konvergent spillet er med spillerens realitet og sosiale realitet (2022, s. 9). Dersom noe bryter med spillerens virkelighetsforståelse blir spillet gjerne møtt med motstand og fiendtlighet, fordi det utfordrer noens persepsjon av hva realitet er (Tomkinson, 2022, s. 12). I artikkelen beskriver Tomkinson hvordan forståelsen av hva som er «ekte» er subjektivt, og avhenger av en persons erfaringer, samfunnsforståelse og kulturforståelse. Med dette kan vi forstå hvordan kritikken vedrørende Abbys muskler kan knyttes til et bredere kulturelt problem om å kontrollere kvinners kropp (Tomkinson, 2022, s. 2). Kvinner må se ut på en spesiell måte for å bli ansett som «ekte» kvinner, og dersom noe unnviker fra normen, eller konstruksjonen av femininitet, blir det ansett som en form for abnormalitet (Tomkinson, 2022, s. 2). Spillerne har en sterk oppfattelse av hvordan en kvinne skal se ut og hvilke egenskaper hun har, noe som gjør at spillerne avviser alt som utfordrer deres virkelighetskonsept (Tomkinson, 2022, s. 14). Dette teoretiske grunnlaget hjelper oss med å forstå hvorfor Abby og Ellie har skapt reaksjoner, og hvorfor disse reaksjonene kommer til syne og skaper debatt.

### 3.7 Transgresjon

Begrepet *transgresjon* kan defineres på flere ulike måter, og hva man legger til grunn for begrepets definisjon preges av subjektive og kontekstuelle variabler. Dersom vi ser i ordboken blir transgresjon definert som «the action of transgressing or passing beyond the bounds of legality or right, a violation of law, duty or command; disobedience, trespass, sin (...) The action of passing over or beyond» (Transgression, n., 2022). Med andre ord er transgresjon forstått som en overtredelse av loven, plikter, moral eller etiske normer. Denne definisjonen forklarer transgresjon som en handling som blir ansett som en form for ulydighet eller overtredelse, og som går mot konvensjoner og forventninger. Handlingene skaper gjerne negative reaksjoner i et samfunn, institusjon eller hos individer (Transgression, n., 2022).

I boken *The Paradox of Transgression in Games* (2020) beskriver Torill Mortensen og Kristine Jørgensen transgresjon som et landskap av elementer som forstyrrer, skaper ubehag eller ryster ved etablerte normer, og som gjør at vi reagerer umiddelbart med affekt (s. 25). Når man snakker om transgresjon i spill, så kan dette forstås som en innramming av like betydninger, som er designet som noe som kan utfordre, forstyrre eller provosere enkelte mennesker ved å overtre visse grenser (Mortensen og Jørgensen, 2020, s. 27). Her blir hovedvekten lagt på normbrudd og hvordan det oppleves av mennesker. En lignende forståelse av begrepet kan vi se hos Chris Jenks, som Kristian Bjørkelo ser på i sin artikkel "*It Feels Real to Me*": *Transgressive Realism in This War of Mine* (2018). I denne artikkelen beskrives transgresjon, etter Jenks' forståelse; som en refleksiv handling av fornektelse og bekreftelse, og som går forbi grenser satt av lover eller konvensjoner, og som bryter eller overtrer disse grensene (i Bjørkelo, 2018, s. 172). Grunnleggende sett kan altså transgresjon forstås som et brudd på normer, og som en opposisjon som kan trigge ubehag eller emosjoner hos, eller oppleves som provoserende av, enkelte grupper eller mennesker. Disse beskrivelsene av begrepet vil være nyttig når jeg skal undersøke hvilke normer Ellie og Abby bryter, og hvorfor dette oppleves som transgressivt, og provoserende for enkelte spillere.

Man kan også skille mellom ulike former for transgresjon som innhold, praksis, konsept, følelser og samfunn (Jørgensen og Karlsen, 2018, s. 3). Det mest sentrale skillet som er relevant å se på i tilknytning til min problemstilling, er skillet mellom transgresjon som *praksis* og som *innhold*. Med transgresjon som praksis ser man på hvordan handlinger kan utfordre den idealiserte spillemåten, ved å være lekne og utfordre sosiale normer (Jørgensen og Karlsen, 2018, s. 5). Transgresjon som innhold motstiller seg estetiske praksiser, og inngår

i en konflikt mellom sosiale og estetiske normer, med hensikt om å skape refleksjoner og bevissthet rundt tematikker som kan oppleves ukomfortable (Jørgensen og Karlsen, 2018, s. 7). Den formen for transgresjon som jeg skal se på i min oppgave, er transgresjon som innhold, der *The Last of Us Part 2* berører flere ulike tematikker om estetikk knyttet til kvinner og kropp, og som kan tilknyttes en form for kulturkrig. De aktuelle temaene har vært betente og problematiske, generelt sett i samfunnet, men også i spillkulturen. Forklaringen på transgresjon som innhold, vil dermed hjelpe oss med å forstå hvordan Ellie og Abby kan oppleves som grenseoverskridende, altså transgressive. Videre skal jeg se på mer tematiske inndelinger av transgressivitetsbegrepet, deriblant Holger Pötzsch sin redegjørelse av dette.

### 3.7.1 Inndeling av begrepet

Holger Pötzsch (2018) beskriver hvordan transgresjon kan utfordre sosiopolitiske og kulturelle responser innenfor kunstfeltet (s. 48). På grunnlag av dette introduserer Pötzsch en tematisk oppdeling av begrepet, som beskriver ulike former for transgressivitet knyttet til spill: ludisk, diegetisk, kritisk, hegemonisk, juridisk, situasjonell og idiosynkratisk (egne begrepsoversettelser, Pötzsch, 2018, s. 50). Ludisk transgressivitet er mest knyttet til spillets design, hvor designet åpner for muligheter for å bryte spillets regler eller bryte med spillmekanikker og teknologi (Pötzsch, 2018, s. 50). Diegetisk transgressivitet er når man bryter regler og normer i spillverdenen, som trigger negative sanksjoner internt i spillet (Pötzsch, 2018, s. 52). Juridisk transgressivitet omhandler momenter i spilldesignet eller i spillpraksiser som er ansett som ulovlig på visse tidspunkt og på visse steder, som for eksempel innhold eller tematikk som betraktes som ulovlig, som for eksempel ekstrem skildring av vold, trakassering av andre spillere eller doping i esport (Pötzsch, 2018, s. 57). Situasjonell transgressivitet handler om spillpraksiser som bryter med normer, konvensjoner eller regler for krav om bestemte innstillinger i spillet eller blant spillerne (Pötzsch, 2018, s. 58). Et eksempel på dette kan være «griefplay», hvor man saboterer for andre spillere; i noen situasjoner kan dette være ansett som en akseptert del av spilløkten, mens i andre tilfeller kan slik spillpraksis bryte med spillsituasjonens implisitte rammer (Pötzsch, 2018, s. 59).

Videre i inndelingen av begrepet finner vi idiosynkratisk, kritisk og hegemonisk transgressivitet. Disse kategoriene vil være aktuell for min analyse, ettersom de tar for seg politiske og kulturelle normer, samt samfunnsstrukturer og individuelle opplevelser, som viktige aspekter ved begrepet. Idiosynkratisk transgressivitet er spilleres egne subjektive opplevelse av visse designegenskaper og spillpraksiser som transgressive (Pötzsch, 2018, s.

59). Dette henger sammen med individuelle opplevelser, overbevisninger, normer eller andre faktorer, hvor individet gir en transgressiv betydning til (tilsynelatende) nøytralt spillinnhold (Pötzsch, 2018, s. 59). Med tanke på spilleres opplevelse av hvordan Ellie og Abby bryter med normer og verdier i deler av gamingkulturen, vil beskrivelsen av idiosynkratisk transgressivitet tilføre viktige perspektiver for forståelsen av spillerkarakterene som transgressive.

Også kritisk og hegemonisk transgressivitet er relevant for analysen. Disse kategoriene ser på utfordringer ved, og mulige brudd på, kulturelle, politiske, økonomiske eller andre normer, konvensjoner og regler i, og gjennom, spillform og/eller -praksiser (Pötzsch, 2018, s. 53). Hegemonisk transgressivitet bruker overtredelser på en spekulativ eller dempet måte, med et implisitt mål om å stabilisere, forsterke eller kapitalisere dominerende ordninger og strukturer i samfunnet og kulturen (Pötzsch, 2018, s. 53). Kritisk transgressivitet har som hensikt å stille spørsmål ved, og potensielt undergrave regjerende diskurser og maktforhold (Pötzsch, 2018, s. 53). Kritisk transgressivitetsformer og -praksiser sentrerer seg mot å stille seg i opposisjon til politiske baner, der designfunksjoner og spillpraksiser ofte er drevet av et mål om å skape endring og motstand mot bevisst urettferdighet og undertrykkelse (Pötzsch, 2018, s. 53). Kritisk transgressivitet innretter seg med en politisk undergravende forståelse av estetikk, som rekrutterer kunst og kulturelle produkter til politisk progressive bevegelser og initiativer. Spill som går inn under denne kategorien, viser ofte trekk som inviterer til å utfordre og endre etablerte, hegemoniske ordninger (Pötzsch, 2018, s. 53). Altså er begge kategoriene politisk sentrerte, men er forskjellig i sine ønsker om å eksplisitt endre (kritisk transgressivitet) eller implisitt beholde (hegemonisk transgressivitet) dominerende ordninger i samfunnet.

Pötzsch understreker også at transgressivitet er avhengig av hvilken kontekst den oppleves i (Pötzsch, 2018, s. 60), og er et viktig poeng inn mot at transgressivitet kan sies å være situasjonsbestemt. Konteksten den transgressive handlingen oppleves i styrer om noe er transgressivt, dersom vi lytter til Pötzsch sin forståelse av begrepet. Med andre ord; opplevelsen av om noe er transgressivt er situasjonsbestemt.

Disse beskrivelsene av transgresjon og transgressivitet vil være viktige innfallsvinkler i mitt prosjekt, og danner grunnlaget for forståelsen av begrepet i denne oppgaven. Dette blir et viktig verktøy i analysen når jeg skal vurdere hvordan Ellie og Abby kan anses som transgressive, ut fra sitatene i datamaterialet. I kombinasjon med kjønnteoretiske

perspektiver, og med en forståelse av heteronormativitet, så har jeg dannet et teoretisk rammeverk inn mot min analyse av hvordan Ellie og Abby kan oppleves som transgressive.

## 4. Fremgangsmåte, metode og feilkilder

I dette kapittelet vil jeg redegjøre for min metodiske tilnærming i studien, og forklare bakgrunn for valg og hensyn som er tatt i arbeidet med prosjektet. Hovedvekten av fokuset vil ligge på forumstudien, og hvordan denne ble gjennomført. Jeg ønsker også å ta for meg begrepet diskursanalyse, som brukes for å forklare hvordan man kan tolke meningsdannelse i kommentarene i foraene. Videre diskuterer jeg mulige feilkilder og utfordringer med overnevnte metode.

### 4.1 Metodiske valg

I denne studien har jeg valgt kvalitativ metode, fremfor kvantitativ metode. Kvantitativ metode handler om analyse av tall i et bredt datamateriale, mens kvalitativ metode retter seg mot en analyse av et mer dyptgående, men snevrere, datautvalg, som Gentikow beskriver i sin metodebok *Hvordan utforsker man medieerfaringer?* (2019, s. 36). I denne studien har jeg studert et utvalg i deres «naturlige omgivelser», altså har ikke deltakerne vært plassert i en regissert forskningssituasjon (Gentikow, 2019, s. 38). Ønsket mitt har vært her å ta for meg de konkrete sitatene, og aktuelle holdninger som kommer frem i disse ytringene. For å kunne gjøre dette har jeg derfor gjennomført en dypere analyse, for å kunne se hvilke verdier som kommer til syne i hver enkelt kommentar i studien. Med denne tilnærmingen har jeg også hatt mulighet til å se på hele diskusjoner der det har vært nødvendig for å se sitatenes kontekst. Derfor er studien min hovedsakelig kvalitativ, men jeg har også benyttet meg delvis av kvantitative elementer, da jeg har telt antall sitater og viser den kategoriske fordelingen i tabellform. Tabellen blir presentert i neste kapittel.

Jeg valgte forumstudier, fordi jeg anså dette som mer fruktbart for min problemstilling, enn en metode som baserer seg på en veldig synlig og tydelig forskningssituasjon for deltakerne, som for eksempel i et forskningsintervju. I forummiljøer er diskusjonsmedlemmene mindre filtrerte enn, for eksempel, når de sitter ansikt til ansikt med en forsker under et forskningsintervju (Gentikow, 2019, s. 49). Samtidig uttrykker mennesker seg annerledes og er mer direkte, og til tider polariserte, når de sitter bak et tastatur og formidler sine meninger (Gentikow, 2019, s. 102). Det er også mer ryddig å ikke være en aktivt deltakende og spørrende forsker, for å få mer autentiske diskusjoner og sitater. Jeg tror også at de mest autentiske ytringene fant sted i det angitte tidsrommet, da spillet ble utgitt og reaksjonene

startet, på grunn av spillets status som nyutgitt. En konstruert diskusjon i regi av meg som forsker ville ikke gitt det samme autentiske resultatet.

Forumstudier gir ikke mulighet for å se ansiktet og kroppsspråket til informantene, og gir dermed begrensninger til forståelsen av, for eksempel, humør og følelser i sitatet, samt utfordringer ved å oppfatte humor og ironi. Dermed kan disse aspektene i sitatene kun tolkes gjennom det skriftlige og lingvistiske ved utsagnene. Til tider er ironi og humor tydelig markert i teksten gjennom, for eksempel, direkte bemerkninger om at kommentaren er ment som humor eller ironisk. Andre bruker såkalte ideogrammer og skriftegn, som figurer og smilefjes, for å vise sinnsstemningen i sitatet. Mens andre igjen bruker skriftlige virkemidler som store bokstaver, formatering av ord i fet skrift eller kursiv, eller bruker visse ord for å få fram hvordan ytringen er ment å bli lest.

Jeg har ikke hatt fokus på deltakernes kjønn, med mindre det eksplisitt blir uttalt i sitater i datamaterialet. Det er ofte svært vanskelig å vite hvilket kjønn deltakerne identifiserer seg som, ettersom profilbilde og brukernavn ofte er kjønnsnøytrale, og gir ingen indikasjon på brukerens kjønn. Derfor anser jeg det som problematisk å skulle anta forumdeltakernes kjønn, med mindre de selv konkret skriver om sitt kjønn.

#### 4.2 Forumstudier: nytteverdi og utfordringer

Forumstudier er en nyttig metode når man skal undersøke onlinekommunikasjon og -samfunn, men metoden er ikke uten utfordringer. Datamaterialet man innhenter ligger åpent tilgjengelig på forumets nettside, men forumdeltakerne er ikke klar over at deres kommentarer og poster kan være en del av et datamateriale i et forskningsprosjekt. Selv om forumdiskusjonene er tilgjengelig for alle, er det ikke tydelig om disse diskusjonene kan anses som offentlige til forskere eller til forskningsanalyser (Bjørkelo, 2022, s. 66). Dette medfører viktige hensyn man må ta, med tanke på hvordan man skal håndtere materialet fra forumet.

I forkant av prosjektet måtte jeg søke om å få godkjent prosjektet av NSD (Norsk senter for forskningsdata), nå kjent som Sikt, ettersom jeg skulle behandle sitater uten mulighet for å sikre informert samtykke fra alle forumdeltakerne. Aspektet ved mangel på informert samtykke blir ansett som et stort problem tilknyttet personvern og rettigheter hos informanter i studier. Selv om informert samtykke er et viktig aspekt ved forskningsetikk, og er også



nedfelt i europeisk og norsk lovgivning (Lüders, 2015, s. 79), så er dette en utfordring å få samlet ved forumstudier. Informert samtykke handler om at deltakerne blir informert om studiets tematikk og gjennomførelse, og dermed får muligheten til å avgjøre om de selv ønsker å delta i studien eller ikke, som beskrevet i flere konvensjoner for forskningsetikk, som for eksempel Vancouver-anbefalingene (1979) og Helsinkideklarasjonen (1964). Dette er en utfordring ved forumstudiemetoden. I forumstudier er det ikke alltid mulig å få informert samtykke fra forumdeltakerne. Brukerne har kontoer som er knyttet til e-postadresser, som ofte er lite brukte eller inaktive, og henvendelser fra fremmede havner ofte i søppelpostkassen. Å få informert samtykke fra forumdeltakere er derfor en utfordring. Med tanke på forskningsetikk, så er mangel på informert samtykke et problematisk punkt (Gentikow, 2019, s. 64). Ved vanskelig databehandling er det derfor svært viktig å ivareta andre etiske aspekter, der man sikrer konfidensialitet og vurderer mulige konsekvenser for de involverte. Jeg ønsket å behandle sitatene i sin originale form, for å bevare kvaliteten i ytringene. Feltnotater ble vurdert, men jeg anså ikke dem som like nyttige, i og med at jeg ønsket å ivareta selve originaliteten i sitatene. Derfor må datamaterialet i forumstudier håndteres med parafrasering og anonymisering, slik at beskyttelse av brukernes identitet blir ivaretatt, og at resultatene ikke kan spores tilbake til de konkrete brukerne ved publisering av studien. Ettersom sitatene og mitt skrivespråk er på forskjellige språk, gjør dette at prosessen med parafraseringen blir noe lettere. Forskjellene i språkene, og oversettelse av sitater, er en stor fordel for parafrasering, og gjør det vanskeligere å spore sitatene i sin ordrette form.

Jeg opplevde at varsom behandling og lagring av datamaterialet ble ansett som ikke tilstrekkelig nok for NSD. Det var først da jeg henviste til en lignende studie, med samme framgangsmåte, at også mitt prosjekt ble godkjent. Det er selvfølgelig viktig, og helt nødvendig, at forhåndsregler og prosedyrer skal ivaretas og verne om personvern og rettigheter til informanter i en studie. Likevel må man også vurdere nytten av forumstudier, og ikke bare vurdere dem som risikable. Jeg vil argumentere for at forumstudier møtes med stor skepsis når det gjelder personvern, selv om dette ivaretas. Denne skepsisen forhindrer nødvendig forskning på en ufiltrert og verdensomspennende arena.

### 4.3 Foraene

Studien er hovedsakelig en kvalitativ studie der jeg har samlet data fra en viss tidsperiode innenfor to fora. Disse foraene er plukket ut med tre kriterier: 1) De er åpent tilgjengelig på

internett, der alle som ønsker har mulighet til å lese og observere, uavhengig av om de har en brukerkonto på nettsiden eller ikke, 2) foraene har en stor medlemsgruppe, slik at det er mulig å få et datasett med variasjon av brukere, og 3) foraene er aktive og i bruk av forumdeltakerne, som sikrer at forummiljøet fremdeles er aktivt.

Begge foraene er to underfora på en internasjonal forumnettside, hvor man finner et bredt utvalg av ulike fora. I mitt søk etter mer kontroversielle forum, har det vært utfordringer med at mange av dem var stengt ned, grunnet innhold som strider med nettsidens retningslinjer. For å kunne utforske dataspillkulturens holdninger måtte jeg endre litt på innfallsvinkelen min: istedenfor å finne de mest 'radikale' foraene og direkte se på dette, ettersom mange er stengt ned, var et alternativ å se på mer 'liberale' forum som diskuterer hva som sies i den giftige delen av gamingkulturen. På denne måten har jeg fått undersøkt hvilke oppfatninger som finnes i en giftig spillkultur gjennom øynene til deltakere i andre fora.

Etter litt forberedende undersøkelse av potensielle fora til prosjektet, oppdaget jeg to aktuelle underfora hvor TLOU2 og de kvinnelige spillerkarakterene ble hyppig diskutert innenfor den gitte tidsrammen – 1. april 2020 til 1. april 2021. Disse foraene har dermed ført til at jeg har fått et innblikk i mer varierte meninger, enn det jeg først antok. Jeg har riktignok fått en betydelig mengde data som holder seg til ytterpunktene i diskusjonene, men jeg har også fått samlet sitater som legger seg mer på midten av opinionsskalaen.

Tidsrammen for studien spenner seg over ett år, og starter ca. 3 måneder *før* spillets utgivelse til ca. 9 måneder *etter* spillets utgivelse. Tanken med denne tidsrammen er at det sannsynligvis er høy diskusjonsaktivitet rundt spillet på det angitte tidspunktet, ettersom det er nært spillets utgivelse, samtidig som det er lenge nok etter utgivelsen. De fleste har da hatt mulighet til å spille spillet, og til å diskutere det på nett. I denne tidsrammen er spillet fremdeles nytt og relevant, og derfor noe det er høy aktivitet rundt. Jeg har tatt utgangspunkt i poster som er innenfor den gitte rammen, men aktuelle kommentarer under posten, som strekker seg ut over tidsperspektivet og som jeg har ansett som verdifulle i datamaterialet, er også blitt tatt med. Dette er dog snakk om kun et mindre antall.

Foraene jeg har valgt ut har generelt spill og spillkultur som hovedtematikk. Jeg vil nå gi en kort beskrivelse av hvert av foraene, deres deltakere og atmosfære, mens jeg kommer tilbake til en mer detaljert beskrivelse av disse i analysen.

#### 4.3.1 Kort om forum 1

Forum 1 består av forskjellige mennesker, som har til felles at de har en åpent harselerende, parodisk og kritisk dialog mot stereotypiske gamere. Etter å ha sett litt i detalj på noen av deltakernes profiler og spillerkarakterbilder, selv om dette ikke er en konkret indikasjon på deltakernes kjønn, kan det virke som at det er en relativt bred deltakergruppe i dette forumet. Benevnelsen «gamer» blir her brukt som nesten et skjellsord, til tross for at mange forumdeltakere selv identifiserer seg som gamere. Når det snakkes om «gamere» i dette forumet refererer det til de konservative gamerne, og gjerne de som faller inn under den giftige spillkulturen. Her blir konservative holdninger og giftig atferd kritisert, men også utøvd. Dette forumet har en betydelig mer humoristisk sjargong i ytringene sine, og parodierer atferden til den giftige spillkulturen. Utfordringen i dette materialet er å identifisere hva som er ment som en parodi, og hva som har en kjønnsdiskriminerende holdning bak seg.

Humor og sarkasme er dog en svært vanlig del i forumkultur, og spesielt i spillkultur, der man finner retorikk som preges av, for eksempel; sarkasme, «trolling» og humor på kanten (Hasnat mfl., 2022, s. 1). Denne formen for retorikk baserer seg gjerne på kroppsspråk og tonen utsagnet sies i, og kan derfor være vanskelig å oppfatte når sarkasmen finner sted i tekstlig format på internett, men ved å se på konteksten og posten som kommentaren er en del av kan man forstå sarkasme på internettforum (Hasnat mfl., 2022, s. 1). Sarkasme kjennetegnes ved at holdningen bak en ytring er annerledes enn det som sies direkte, og sies ofte i en satirisk kontekst, der retorikken brukes som humor, samtidig som det kritiserer idéer, mennesker eller hendelser (Hasnat mfl., 2022, s. 1-2). Sarkasme brukes for å si noe annet enn det man egentlig mener (Wallace mfl., 2014, s. 1). Som analysekapitlene viser, er retorikken i forumet preget av humor og sarkasme, men ved å se på konteksten i diskusjonstråden hvor kommentaren er publisert, kan man få et helhetlig bilde som gjør det mulig å skille humor fra alvor.

#### 4.3.2 Kort om forum 2

Forum 2 er et jenteforum, der jenter som spiller kan diskutere spill. I forum 2, som er et enda mer liberalt forumsamfunn, diskuteres TLOU2 ut fra deltakernes egne erfaringer som kvinner, og ofte ytres positivitet til spillet, selv om folk til tider også er negative. Spillet diskuteres med utgangspunkt i andre diskusjoner på nettsamfunnet, der det i andre fora har blitt ytret trakasserende og kjønnsdiskriminerende holdninger, samt negativitet til mangfold i spillet. Sitatene i forum 2 tar for seg denne kritikken og kommenterer hvordan de stiller seg i motsetning til de stereotypiske kjønnsholdningene. Dette skinner spesielt godt igjennom i

sitatene om Abby og Ellie, der mange av forumdeltakerne i forum 2 stiller seg positive til kroppsrepresentasjonen i spillet.

#### 4.4 Forarbeid og søk

I datainnsamlingen har jeg vært interessert i poster og kommentarer som tar for seg de kvinnelige spillerkarakterene i The Last of Us Part 2. I søket etter relevante sitater har jeg benyttet meg av Google avansert søk. Her kunne jeg søke på konkrete ord i en gitt URL, og videre filtrere søket etter «Egendefinert datoområde». Jeg søkte på stikkordene *"the last of us"*, *tlou*, *abby* og *ellie*, for å dekke relevant innhold, og gjennomførte søk på et og et av disse stikkordene, kombinert med en liste av relevante søkeord. Jeg anså det som nødvendig å gjøre dette i separate omganger for å få riktig innhold for hvert av stikkordene.

Jeg bygget videre på søkefrasen med denne egenkomponerte listen med ord: SJW, hate, trans/transsexual, feminism, feminazi, political/politics, white, racist, identity, controversy/controversial, homosexual, lesbian, gay, criticism/critics, sexual/sexualized, polarizing/polarized. Kort tid etter jeg startet datainnsamlingen dukket stikkordet «polarization» opp, og ble tilført listen. Jeg foretok så et nytt søk der jeg inkluderte dette stikkordet.

Tanken bak denne listen var at disse stikkordene førte til at jeg klarte å få dekket de relevante postene i foraene. Etter litt observasjon i forkant av studien fikk jeg inntrykk av hvilke temaer som var gjennomgående i diskusjonene. Dette inspirerte til listen med de aktuelle ordene, der håpet var å få dekket de viktigste hovedordene som brukes når forummedlemmer diskuterer TLOU2 på en kritisk måte.

Søkefrasen i google-søkefeltet ble dermed seende slik ut: **SJW OR hate OR trans OR transsexual OR feminism OR feminazi OR political OR politics OR white OR racist OR identity OR controversy OR controversial OR homosexual OR lesbian OR gay OR criticism OR critics OR sexual OR sexualized OR polarizing OR polarized OR polarization "The Last of Us"**

site:<https://www.forum1.com>

(Egendefinert datoområde: 01. april 2020 til 01. april 2021)

Skriften i fet formatering var kontinuerlig gjennom alle søkene, mens understreket skrift vekslet mellom «the last of us», «tlou», «ellie» og «abby», for å sikre mest mulig dekning av

sitater om spill og karakterer. Skriften i kursiv viser til forumsidene der jeg skiftet mellom URLen til forum 1 og forum 2. Med dette hadde jeg fire søk per forum.

Etter hver arbeidsøkt slettet jeg cookies og data både på Google sine nettsider og i nettleserprogrammet. Dette ville forhåpentligvis bidra til mindre personalisert innhold, og holde søkeresultatene så nøytrale som mulig. Jeg diskuterer dette som en mulig feilkilde senere i kapittelet.

#### 4.5 Datainnsamling

Da relevante tråder var funnet kunne jeg samle inn dataene. Jeg benyttet meg av funksjonen skjermdump av relevante kommentarer og sitater, for å kunne lagre disse frem til senere behandling. Her lagret jeg kun sitatet, og ikke brukernavn, online kallenavn eller lignende informasjon som identifiserer forumdeltakere. Jeg jobbet også parallelt med et Word-dokument hvor jeg lagret sitater som var en del av en lengre kontekst eller kommentartråd. Dette kunne hjelpe meg med å forstå kommentarenes sammenheng dersom det var nødvendig, men jeg måtte også lage pseudonymer til forummedlemmer for å sikre at brukernavn ikke ble lagret. Enkeltstående kommentarer, som ikke behøvde slik kontekstualisering, ble lagret enkeltstående i form av skjermdump uten brukernavn.

Jeg gjennomgikk manuelt tråder og poster i de søkeresultatene jeg fikk fra Google-søket mitt. Noen av trådene var omfattende og mindre relevant for min tematikk, men det forekom gjerne noen få kommentarer som nevnte *The Last of Us 2*. I disse tilfellene gjorde jeg et manuelt og internt søk på nettsiden med googles søkeverktøy (CTRL+F), og søkte enkeltvis på ord fra listen min for å finne mulig relevante kommentarer.

Ettersom jeg hadde valgt funksjonen «ord som vises: hvor som helst på siden» var en stor andel av søkeresultatene tråder der forumdeltakere med brukernavn som inneholdt «the last of us», «flou», «ellie» og «abby» også inkludert. Dette gjorde at jeg fikk opp poster og kommentarer som ikke omhandlet tematikken jeg undersøkte og var derfor irrelevant som datamateriale for studien. Disse brukernavnresultatene ble gjennomgått for å undersøke om det fantes aktuelle data trådene, men det var svært sjeldent relevante kommentarer i disse trådene. Brukernavn, som inneholdt ord fra stikkordlisten min, ble ikke samlet inn, da det ikke

er relevant for min studie, og strider med retningslinjene om å holde forumdeltakerne anonyme. Derfor er disse utelatt fra studien.

#### 4.6 Sortering, kategorisering og analyse

Etter datainnsamlingen overførte jeg skjermdumpene til programmet NVivo, et programvareverktøy for kvalitativ datainnsamling og analyse, som kunne hjelpe meg med å sortere data i ulike kategorier. Prosessen med å lese og kateforisere sitatene gjorde jeg manuelt, og NVivo fungerte godt som verktøy for å systematisere datamaterialet i kategorier.

Allerede her startet analyseringen av datamaterialet, i form av kategorisering av relevant tematikk. Jeg har tilnærmet meg materialet ut fra en diskursanalytisk metode, der jeg har sett på sitater og (spill)kulturelle forståelsesrammer. Diskursanalyse er en måte å forstå hvordan språk kan forstås i den institusjonelle og sosiale konteksten den finner sted, og hvordan meningsdannelse, sammenheng og formål skapes gjennom ord, som spillforskerne Perreault og Vos beskriver (2020, s. 165). Gjennom de aktuelle sitatene har jeg fått et inntrykk av forummiljøet, og fått en forståelse av de kulturelle fenomenene som eksisterer her, samtidig som jeg har fått sett hvordan tidligere diskusjoner av TLOU2 og dets spillerkarakterer har blitt behandlet i kommentarene. På denne måten har jeg fått sett en helhetlig observasjon av diskusjoner og sitater, der ytringene til forumdeltakerne har vært i fokus.

Jeg benyttet meg også av en form for etnografi, som omhandler å forstå sosiale fellesskap (Kulavuz-Onal, 2015, s. 428). Online etnografi, også kalt virtuell etnografi, er en form for etnografisk metode som baserer seg på å studere et online miljø både online og offline, for å forstå kulturelle fenomen (Hine, 2011). Videre har vi netnografi, en kvalitativ metode, som spesifikt undersøker brukeratferd i kulturer og miljøer online på internett (Kozinets, 1998). Det sentrale skillet her er at netnografi innhenter data kun fra teknologiske og digitale kilder (Kozinets, 1998). På mange måter har jeg benyttet meg av elementer som ligner på en netnografisk tilnærming. Jeg har ikke aktivt deltatt eller observert internettforaene over lengre tid, slik som gjerne kjennetegner en etnografisk tilnærming (Gentikow, 2019, s. 39), men jeg har innhentet online-sitater fra en viss tidsperiode, der jeg har gjennomgått diskusjonstråder for å forstå de sosiale fellesskapene i foraene. På denne måten har jeg benyttet meg av netnografiske metoder som verktøy i studien min.

Det kan også argumenteres for at jeg har en fenomenologisk tilnærming i min analyse, der jeg forsøker å forstå hvordan et fenomen (kvinnelige spillerkarakterer og designet av disse) forstås av enkelte mennesker. Fenomenologi er interessert i å forstå hvordan personer forstår et gitt fenomen og den verden vi lever i (Gentikow, 2019, s. 154). Denne tilnærmingen er spesielt velegnet for å få frem deltakernes perspektiv, ved å se på språklige formuleringer eller handlinger (Gentikow, 2019, s. 154). På en side er ikke denne studien fenomenologisk, da jeg ikke utfører en fysisk observasjonsstudie av hvert enkelt individs kroppsspråk, bakgrunn, interesser og forståelse, som gjerne er vanlig for fenomenologisk tilnærming (Gentikow, 2019, s. 155). På en annen side er studien fenomenologisk-inspirert i den grad jeg forsøker å hente frem hvordan deltakerne opplever og forstår spillerkarakterene, ved å se på deltakernes perspektiver som formidles i sitatene.

Med denne hybridmetoden mellom diskursanalyse, netnografiske metoder og fenomenologisk tilnærming har jeg kunnet se på hvordan de kvinnelige spillerkarakterene oppleves og forstås av forumdeltakerne, og hvordan meningsdannelse skjer i de ulike sitatene og diskusjonene. Dermed har jeg fått en forståelse av hvilke ideologiske og politiske rammer som eksisterer i de ulike delene av spillkulturen.

#### 4.7 utfordringer

Jeg har allerede nevnt noen feilkilder, spesielt knyttet til forumstudie som metode. Men det er også utfordringer og potensielle feilkilder ved rollen som forsker. Som Gentikow beskriver, så er en utfordring, og mulig feilkilde, at arbeidet mitt med analyse av dataene potensielt har blitt farget av mine egne oppfattelser og synspunkt, og av mine egne iboende egenskaper til å tolke materialet (2019, s. 163). Selv om jeg har gått inn i rollen som en nøytral forsker, er det likevel mulig at mine egne etiske normative referanser kan prege min vurdering av materialet. Dette henger sammen med at jeg som individ har mine egne psykologiske, sosiale og biologiske egenskaper, som til sammen skaper en referanseramme basert på mine holdninger, verdier og bakgrunn. Dette preger hvordan jeg opplever verden, inkludert datamaterialet (Gentikow, 2019, s. 55). For eksempel vil min egen alder og kjønn tenkes å kunne spille inn i opplevelsen av sitater som handler om nettopp kjønn.

Det er også tenkelig at jeg kan ha oversett interessante diskurser grunnet egne menneskelige begrensninger til observasjon, men også Googles søkemonitor og algoritmer kan spille inn

som feilkilde. Innholdet og søkeresultater er skreddersydd etter mine tidligere søk. For å forhindre for stor feilkilde angående Google, var et av tiltakene å slette cookies, søkelogg og andre spor etter meg for hvert søk jeg gjennomførte. Jeg benyttet meg også av nettleseren knyttet til skolekontoen min, som er svært lite brukt, og VPN, i håp om at dette vil redusere feilkilder som følge av mine digitale spor.

Også min teoretiske bakgrunn for arbeidet vil påvirke hvordan materialet blir tolket. Jeg har likevel forsøkt å være klar over min egen nøytrale rolle som forsker, og tatt enkelte grep for å minske mest mulig feilkilder. Hensikten med dette kapittelet, er at jeg ønsker å forklare min metode, så transparent som mulig, slik at fremgangsmåten og innfallsvinkelen til studien er tydelig.



## 5. Foraene og kategorier i analysen

I dette kapitlet tar jeg for meg foraene, og ser på hvilke karakteristikk som kjennetegner disse. Med et analytisk blikk gir jeg et overordnet bilde på hvordan foraene forholder seg til diskusjonstematikken om *The Last of Us Part 2*. Her tar jeg også for meg noen av kategoriene og sitatene fra datamaterialet, da disse viser oss hvordan deltakerne omtaler spillet og ulike holdninger til dets karakterer. Jeg skal også presenterer en tabellutforming av kategoriene mine, som viser omfanget av de ulike kategoriene.

### 5.1 Foraene: egenskaper, kjennetegn og tendenser

Begge foraene går under samme nettsamfunn, hvor det finnes mange forskjellige underfora. Nettforumet er internasjonalt, men de foraene jeg fokuserer på har engelsk som kommunikasjonsspråk internt mellom forumdeltakerne. I foraene ser vi ulike tendenser. I forum 1 finner man mye sarkasme og humor, og til tider giftighet, som går på bekostning av alle spillere, mens i forum 2, som består hovedsakelig av jentespillere, finner man mer hverdagslige dialoger mellom deltakerne som diskuterer sin interesse for videospill.

For å kunne interagere med andre og poste i forumet, må man være registrert bruker på nettsiden, men behøver ikke å være medlem i det konkrete forumet. Alle som har brukerkonto på nettsiden kan svare på det som postes, og kan lage egne kommentartråder under hovedposten. Diskusjonene under poster er samtaler mellom mange brukere, noe som betyr at det er mange *enkelt* kommentarer, men også mange *kommentartråder*. Innholdet i disse er varierende, der noen er utveksling av humoristiske utsagn eller ordspill, mens andre er lengre diskusjoner. Muligheten for slike kommentartråder gjør at man kan holde en samtale gående under en kommentar, samtidig som andre poster nye kommentarer. Dette er fruktbart for diskusjoner, da deltakerne lettere kan finne tilbake til den pågående kommentarutvekslingen, uten å forsvinne i den overordnede kommentarstrømmen under posten.

Foraene angir totalt antall *kommentarer*, og likes av, posten. Dette gjør at man kan se hvor stort engasjement det er rundt posten, men man kan ikke se et konkret tall på hvor mange ulike *brukere* som deltar i kommentarfeltet. For å få tall på dette må man i så fall manuelt gjennomgå kommentarfeltet og dets deltakere, for å kunne danne seg et bilde på hvor mange ulike brukere som kommenterer.

I arbeidet med studien har jeg sett et gjennomgående høyt engasjement og aktivitet fra enkelte brukere, som bidrar med nytt innhold til kommentarfeltene. Foraene har noen gjengangere, altså deltakere med høy aktivitet i forumet, men på grunn av høyt medlemstall er strømmen av innhold stor og varierende, der det publiseres av mange ulike deltakere.

Foraene har en noe ulik praktisering av moderering og «vakthold» innad i forumet.

Forum 1 bruker i stor grad «botter», altså en kunstig intelligens-funksjon som er kodet til å fungere som vakter i forumet. Disse bottene er kodet for å reagere på visse type ord eller fraser, og omtales som automatiske moderatører. Deres oppgave er å holde orden i forumet, og moderere bort innhold som deltakere kan rapportere, dersom det er noe(n) som bryter med forumets eller nettsidens regler. En håndfull forumdeltagere har også rollen som moderatører, og har som oppgave å følge med på om det skjer noen form for uønsket atferd. I forum 1 kan det være en utfordring å være moderatør, ettersom forumet preges av mye humor som er «på kanten». Derfor er deres oppgave å se til at denne grensen ikke krysses, og at humoren ikke går over til å bli trakassering eller voldelige uttalelser, som ikke passer med forumets sjargong.

Moderatørene gjør en aktiv jobb i kommentarfeltene i forum 1, mens man i forum 2 har betydelig mindre tilfeller der moderatører har måttet fjerne kommentarer. Kanskje er dette fordi forum 2 er et forum som baserer seg i mindre grad på humor, og fokuserer mest på gjensidig respekt mellom deltakere. Det kan virke som at deltakerne i forum 2 har mindre intriger og problematisk atferd, i motsetning til forum 1. I forum 2 har jeg ikke sett bruken av botter i like stor grad som forum 1. Derfor vet jeg ikke om dette er noe benytter seg av i forumet. Forumet har dog mange moderatører, slik som forum 1, som kontrollerer og passer på at forumets regler blir ivaretatt av deltakerne.

Jeg vil påpeke at når en moderatør eller annen kontrollør fjerner kommentarer som bryter med retningslinjer og regler, står det at kommentaren er fjernet av moderatør/bot/nettside. Man kan fortsatt se at det har vært en kommentar der, og eventuelle svar under den fjernede kommentaren er fortsatt tilgjengelig. Dette gjør at ved å lese underkommentarer og reaksjoner, så kan man anta hva som har stått i den fjernede kommentaren, selv om vi ikke lenger kan lese den. Selv om jeg ikke får behandlet det modererte sitatet direkte, så får jeg en pekepinn på hvilke holdninger som beveger seg i foraenes miljø. Dette kan være nyttig når jeg

skal forsøke å danne en forståelse av hvilke holdninger som finnes i spillmiljøet, og hva som ytres i de konkrete situatene.

### 5.1.1 Forum 1

Forum 1 er et forum som preges av såkalte «shitposts» og tar for seg spillverden, spillere og spillsamfunn. Massanari beskriver at begrepet «shitposts» er sannsynligvis lånt fra forumsiden 4chan, der shitpost beskrives som å bevisst bidra med lavkvalitetsposter som er utenfor tema, og som har dårlige hensikter (2015, s. 118). I forum 1 ser vi mye bruk av shitposts, men som ikke nødvendigvis oppleves som plagende, ettersom det kan se ut som at shitposting er en del av forumets kommunikasjonsform og akseptert i miljøet. I forumet finner vi diskusjoner, så vel som memes, altså bildemakro, og andre former for bilder som en del av forumets innhold. Forumet er et dedisert gamingforum, som består av ulike spillere, og andre som interesserer seg for spill. Forumet ser på gaming med et skråblikk, og preges av humor, ironi, satire og sarkasme, og er ment for å harselere over det forumdeltakerne ser på som problematiske holdninger hos den stereotypiske mannlige spiller. Her kritiserer spillinteresserte selv de giftige holdningene, og påpeker hvilke fordommer som finnes i kulturen. Utfordringen i dette materialet er å identifisere hva som er ment som en parodi, og hva som har en kjønnsdiskriminerende holdning bak seg. Forumet har høy aktivitet, der det blir publisert nye poster hver time. Forumet ble opprettet i 2011, og har (i skrivende stund) 608 tusen medlemmer.

Holdninger som preger forumet er stort sett liberale holdninger, men disse kommer ikke alltid tydelig frem, da deltakerne ofte kritiserer mer konservative holdninger ved å selv komme med konservative ytringer, som preges av en sarkastisk undertone. Som tidligere nevnt, er retorikken i forumkultur ofte preget av denne type humor. I forum 1 får vi et innblikk i hvordan sarkasme brukes som virkemiddel for å si noe annet enn det deltakerne egentlig mener, og for å kritisere holdninger og spillkultur. I kommentarene ser vi blant annet bruk av retoriske virkemidler som overdrivelser og skrivestiler som tydeliggjør humoren i sitatet. Noen bruker også gåseøyne for å tydeliggjøre at innhold i kommentarer er et oppdiktet sitat, som tar utgangspunkt i parodierte ytringer. På denne måten understreker disse deltakerne at kommentaren er ment humoristisk. Andre virkemidler som blir brukt er, for eksempel, å veksle mellom store og små bokstaver, eller markere ord og setninger i kursiv eller fet skrifttype. Memes blir hyppig brukt i forumet. Memes er en del av diskurser på sosiale medier (Massanari, 2015, s. 96), og er lekne bilder med formål om å skape humor (Massanari, 2015,

s. 96). På samme nettside brukes memes som representasjon for en gjennomgående tematikk i miljøet (Massanari, 2015, s. 96). Med andre ord så har memes en fellesbetydning innad i en online gruppe, og er en representasjon av tematikk i miljøet, gjerne med et humoristisk grunnlag. Brukerne i forum 1 benytter seg av memes som et humoristisk virkemiddel for å belyse perspektiver de selv ikke er enige med, og memes brukes på en parodisk måte. Denne bruken av memes, og med kunnskap om hva disse memesene referer til, gjør at man forstår konteksten som sarkastisk og ironisk, og at kommentaren er ment som et hån mot holdningene som etterlignes. Forumdeltakerne i forum 1 parodierer ofte den giftige delen av spillkulturen, som gjerne har en undertone av rasistiske, sexistiske eller homofobiske holdninger. I kommentarene inntar ofte forumdeltakerne rollen som en «toxic gamer» og deltar i forumet mens de er i denne rollen. Selv om innholdet i kommentarene er parodierende, uttrykkes også problematiske holdninger til blant annet kjønn, etnisitet og legning.

Det forekommer ofte diskusjoner om kjønn i forumet. Disse handler gjerne om den stereotypiske forståelsen av at gaming er forbeholdt menn, og at kvinnelige karakterer skal ha et design og en rolle som er ment for å tilfredsstille visse behov hos den mannlige spiller. Det parodieres også holdninger om at kvinner generelt i spillkulturen er uønsket. Seksualitet og legning blir også diskutert, igjen med en sarkastisk undertone, der det parodieres holdninger som er negative til skeive.

Vi finner også kommentarer postet av deltakere som ikke er parodierende, og kan dermed se konkrete tendenser til fordommer og negative stereotyper. Man kan skille sarkasme fra ikke-sarkasme ved å se på kommentarenes retorikk. Humor er en måte å uttrykke noe morsomt (Dahl, 2021, s. 40), og ved bruk av spøketeknikker kan man underbygge at selv konservative og radikale meninger er ment som humor (Dahl, 2021, s. 42). Med andre ord så vil kommentarer som ikke inneholder humor, ironi eller viser tegn på å være en parodi av andre, tolkes som seriøse og som uttrykk for deltakerens egne meninger. Sett i sammenheng med andre kommentarer fra samme tråd, ser man hvordan brukeren argumenterer og hvilke reaksjoner andre har til ytringen, noe som gir oss en indikasjon på om brukeren er seriøs i sine ytringer. Det har vært et fåtall av kommentarene som er seriøse, men ved disse tilfellene har jeg sett på den bredere retorikken i diskusjonen for å forstå om brukeren er parodierende eller ikke. Ofte blir støtende kommentarer, som ikke er ment som humor, møtt med kritikk og negative reaksjoner fra andre forumdeltakere. Innad i forumet har deltakerne en form for system for å skille mellom ironiske kommentarer, hvor de har giftig spiller-rollen, og

uironiske kommentarer, hvor de kommenterer som seg selv og sine egne meninger. Likevel er det ikke alle som er like aktive på å bruke dette systemet, noe som kan gjøre det utfordrende å se hvilke ytringer som er ironiske og ikke. Likevel vil jeg påpeke at mange av kommentarene som er merket som ironiske stammer fra en kjønnsstereotypisk oppfattelse, og dermed avles negative holdninger på bakgrunn av disse kommentarene. Selv om kommentaren er ment ironisk, baseres disse kommentarene på fordommer mot kjønn, og man kan da undre seg over hvilke holdninger som egentlig ligger til grunn for disse ytringene.

I forum 1 diskuteres TLOU2 på en parodierende måte, der deltakerne trer inn i den parodierende rollen som en hvit ung mann med konservative holdninger, som er en stereotype av gamer. Med disse rollene inntatt diskuteres spillet ut fra hvordan deltakerne tenker at unge hvite menn ville omtalt spillet. Ofte kommenteres det at spillet har en politisk agenda på grunn av stort mangfold og representasjon av minoritetsgrupper, samtidig som de kvinnelige hovedkarakterene blir kritisert spesielt med fokus på kropp og utseende. Til tider presenterer også deltakerne sine egne holdninger til spillet, der noen er positive til spillet, mens andre er svært negative til det.

Jeg fant også kommentarer av rasistisk og fremmedskeptisk art, der ytringer hadde en nedlatende holdning til mennesker fra ulike kulturer, nasjonalitet, religion eller hudfarge. Også skeive karakterer blir omtalt: noen er svært positive og synes representasjonen av LHBTQ+-personer er et fint aspekt ved spillet, mens andre er mer kritiske, og ytrer homofobiske og transfobiske ytringer. De gjeldende kommentarene som var negative, og til tider hatefulle, mot skeive var enten filtrert bort av moderatorer eller var gjenfortellende beskrivelser av ekstreme tilfeller som forumdeltakerne hadde opplevd i andre forum. Altså kan vi se tydelige tegn til homofobiske og transfobiske holdninger i forumet, blant annet: legning og seksualitet argumenteres for å være politisk, bruk av transfobiske skjellsord, homofobiske ytringer mot Ellie og Dina sitt forhold, og transfobiske holdninger inn mot Abby som muskuløs kvinne.

I forumet diskuteres hvordan den, såkalte, giftige spillkulturen har behandlet karakterene, og hvilke holdninger som ligger bak, men vi finner også tendenser til reell giftig og negativ atferd, og genuine ytringer som baserer seg på en sexistisk kjønnsforståelse, i forumet. Altså finner vi både en parodi på giftige spillere, men også ytringer som er kjønnsdiskriminerende og trakasserende. Det er også i dette forumet at vi finner mest kritikk mot Ellie og Abby, og

tydelige tendenser til en giftig spillkultur. Kropp og legning er hovedtema inn mot kritikken av disse to spillerkarakterene, noe som analysen senere vil vise.

### 5.1.2 Forum 2

Forum 2 er et selverklært jenteforum, for jenter som liker å spille, men forumet ønsker også velkommen mennesker av alle kjønn og identiteter, som de selv beskriver. Her fremstår majoriteten av deltakerne å være mennesker som identifiserer seg som kvinner, og tematikken i forumet er spill og nerdekultur, som de selv kaller det, med fokus på kvinner i denne kulturen. I forumets egen beskrivelse står det at forumet er ment som et sted for kvinner å kunne snakke om spill sammen, og forumets regler baserer seg på vanlig høflighet, og oppfordrer mannlige deltakere til å ikke lede eller starte diskusjoner. Denne regelen begrunnes med at forumet er ment for kvinner, og at det derfor ikke ønskes at menn leder trådene i forumet. Menn ønskes velkommen til å delta i diskusjonene, men får ikke selv poste. Likevel er det vanskelig å vite hvilket kjønn en deltaker har, og derfor baserer forumet seg på en gjensidig respekt mellom deltakerne. Brukerne har muligheten til å være kjønnsnøytrale, eller uttrykke kjønn gjennom brukerinformasjon som profilbilde eller profilnavn, noe som gjør at det kan være vanskelig å kontrollere hvilket kjønn en bruker har. Man vet heller ikke nøyaktig hvem som står bak en profil. Det kan være en mann som utgir seg for å være kvinne, eller omvendt. Deltakerne i forum 2 gjemmer seg ikke bak sitt anonyme brukernavn når de diskuterer, og de fleste samtaler kan minne litt om hvordan samtaler mellom venner på sosiale medier, det er en høflig og positiv stemning. Diskusjonen i forum 2 er relativt ryddig, og preges i større grad av samtaler om en felles interesse for gaming. Her er ikke humor den dominerende delen av miljøet, og kommentarene ytrer mer direkte hva forumdeltakerne tenker og føler om spillerkarakterene. Fokuset i forum 2 er en åpen og aktiv samtale for jentespillere om spill og spilleengasjement.

Forumet har faste moderatører, som fungerer som vakter for at reglene i forumet blir overholdt, som nevnt tidligere. Moderatorenes oppgave er å se til at forumsamfunnet er stabilt og passer på at de overordnede nettsidereglerne, sammen med forumets egne regler, blir overholdt. Dersom forumets regler blir brutt vil det kunne føre til utestengelse fra forumet, eller midlertidig deaktivering av bruker. Sanksjonene er avhengig av hvilken negativ atferd som har forekommet. En annen, og mer vanlig sanksjon, er de reaksjonene man møter fra andre forumdeltakere dersom man har opptrådt ufint. Man kan bli møtt med negative reaksjoner, og få tilbakemelding på at den aktuelle handlingen ikke er akseptert. En slik

tilbakemelding viser hvilke normer og regler som gjelder innenfor forumet, og viser at brudd på slike regler, vil få negative reaksjoner og mulig utestengelse fra gruppen.

Samtalene i forumet handler mest om spill, og hvordan kvinnene opplever ulike typer spill, men man finner også en stor andel samtaler som omhandler kjønn. Disse samtalene tar ofte for seg hvordan kvinner blir behandlet i spillmiljøet, og flere deltakere deler egne personlige erfaringer for hvordan de blir behandlet som kvinnelige spillere, både innad og utenfor spillkulturen. Ofte er disse erfaringene beskrivelser av hvordan kvinner blir undervurdert, og møtt med stereotypiske holdninger om kvinner som teknologisk inkompetente. Andre kommentarer handler om seksualisering av kvinner i spill, eller handlinger av andre spillere som seksualiserer kvinnelige karakterer. Diskusjonene rundt kjønn baserer seg på hvordan disse kvinnelige spillere opplever tematikken, og ofte kommer det frem et ønske om likestilling i spillkulturen. Merk også at kjønn er en del av forumets hovedkonsept: et forum for kvinnelige spillere. Altså er prinsippet for kjønn allerede satt, og dermed ser man hvordan kvinner og andre deltakere diskuterer sine erfaringer og opplevelser av kjønn knyttet til gaming. Deltakerne i forumet har feministiske holdninger, og ytrer holdninger som viser et ønske om likestilling i spillkulturen. Forumet preges av liberale holdninger, der mangfold og åpenhet, spesielt fokusert på kjønn, etnisitet og legning, er i sentrum. Ellers er samtalene fokuserte mot gaming generelt, og er et samfunn der deltakerne kan hjelpe hverandre, spørre om råd eller spilltips, og diskutere sine opplevelser som kvinne med interesse for gaming.

Forumet har (i skrivende stund) 217 tusen medlemmer. Forumet ble opprettet i 2010, og får daglig nye poster. Tanken bak valget av dette forumet er at jeg anser det som potensielt nyttig å se på hvordan kvinnelige spillere diskuterer kritikken av TLOU2, og hvordan de, som en motvekt, reagerer på negative holdninger mot spillet og karakterene. Her diskuteres kritikken rettet mot spillet, og hvilke holdninger som ligger bak. I forum 2, finner vi mest positive kommentarer om Abby, og om henne som representant for ulike kvinnelige kroppstyper. Ellie er også godt likt som representasjon av skeive spillerkarakterer. Ingen direkte kritikk fra forumdeltakerne blir ytret i diskusjoner om kropp, da det blir kun brukt gjenfortellende kommentarer som diskuterer kritikken fra andre forum, og mange synes denne kritikken er ufortjent og giftig.

I foraene finner jeg hyppige kommentarer om LHBTQ+, mangfold, og identitetspolitikk som tematikker. Her ser forumdeltakerne på hvordan ulike mennesker opplever disse temaene

knyttet til spillet. For noen oppleves det som transgressivt å ha, for eksempel, et mangfold av karakterer, med ulike kjønn, legning, etnisitet og kroppstype, og derfor diskuteres, og kritiseres, dette av ulike deltakere.

### 5.1.3 Forumbrukernes overordnede opplevelse av spillet

Ut fra datamaterialet i forskningen min fikk jeg en forståelse av hvordan spillere opplever spilllets karakterer, gameplay og historiefortelling. I den ene kategorien, «Subjektive opplevelser av spillinnhold», i datamaterialet sorterte jeg sitater som var rettet mot selve opplevelsen av spillet. Kommentarene var konstruktive, og kunne til tider minne om en spillanmeldelse. Det ble blant annet diskutert spilllets narrativ, grafikk, tolkninger av spilllets tematikk, reaksjoner på spilllets slutt, og om spillmekanikker. Her fikk jeg en overordnet forståelse av hvordan de to foraene opplevde spillet.

I forum 1 ble det kommentert at det første The Last of Us-spillet ble ansett som narrativt banebrytende, mens Part 2 var et bra spill, men skuffende med tanke på narrativet. Andre mente at spillet har et godt narrativ, og at spillet er et godt spill. I begge foraene diskuteres hvordan spilllets narrativ påvirker spilleren: først oppleves det som problematisk at Abby dreper favorittkarakteren Joel, og deretter forsterkes problematikken når karakterperspektivet endres fra Ellie til Abby. Noen opplever narrativskiftet som en stor utfordring, mens andre opplever det som spennende og en ny måte å tenke på angående spillfortelling. Det flere synes er interessant, er hvordan man begynner å like Abby, og bry seg om henne, etter å ha spilt som henne og hennes historie. Andre mener at spillet har en svak historiefortelling, og savner Joels tilstedeværelse.

I forum 1 er altså meningene delte: noen elsker spillet, andre hater det, og noen er mer nøytrale - der de misliker deler av spillet, men setter pris på andre deler av det, som for eksempel det visuelle, karakterene, forbedret spillmekanikk og lignende. I disse sitatene blir gjerne verdien til spillet knyttet opp til spilllets narrativ og historie. Det er også merkbart hvordan spillet vekker følelser hos spillerne, og gjerne spesielt hos dem som er fans.

I forum 2 er diskusjonen noenlunde lignende: noen hater at man må spille som Abby, mens andre elsker å spille som henne. Det kommenteres blant annet at Ellie ble opplevd som mye mørkere og skumlere enn Abby i dette spillet, og tolket dette som et skifte av protagonist i spilllets historie, der Abby ble ansett som spilllets hovedprotagonist. Også her diskuteres det



hvorfor spillet mottok så mye kritikk, og hvordan skiftet av fortellerperspektiv og Abbys vinkling av historien spiller inn. Det meste av negativiteten til å spille som Abby finner vi i forum 1. Forum 2 er noe mer balansert, og vipper mer mot å være positiv til å spille som Abby.

## 5.2 Tabelloversikt av resultater

Etter innsamlingen av data satt jeg med en mengde sitater fra de to foraene. Fra forum 1 hentet jeg sitater fra 123 tråder, mens i forum 2 hentet jeg sitater fra kun 7 tråder.

Datamengden fra forum 2 er betydelig mindre enn fra forum 1, men inneholder likevel interessante momenter om TLOU2-karakterene. På et generelt nivå er det høy aktivitet i begge foraene, men omtalelsen av TLOU2 har vært noe høyere i forum 1, da dette forumet i større grad preges av høy aktivitet i form av blant annet «shitposts» og vitser om tidsaktuelle spill. Forum 2 er et noe ryddigere forum, hvor praten er mer generell og varierende. Begge foraene oppfyller de satte kriteriene mine for hvilke fora jeg skulle hente informasjon fra. Som beskrevet i kapittel 4; disse kriteriene er at foraene 1) er åpent tilgjengelig på internett, 2) har en stor medlemsgruppe, og 3) er aktive og i bruk av forumdeltakerne.

For å visualisere data fra de to foraene har jeg laget en tabell (figur 3). Tabellen gir en oversikt over antall sitater i kategoriene, og er utgangspunktet for min analyse. Merk at enkelte sitater inneholder tematikk som går under mer enn én kategori, og er derfor telt mer enn én gang. Merk også at paraplykategorien «Giftig spillkultur» ikke består av samlet antall sitater fra underkategorier, men er en selvstendig kategori. Sitater som er for generelle til å kunne kategoriseres i de mer spesifiserte underkategoriene, er kategorisert inn under hovedkategorien. Kategoriene er sortert etter rekkefølgen de diskuteres i her i oppgaven. Merk også at kategorien «Subjektive opplevelser av spillinnhold» har tidligere blitt diskutert i sammenheng med beskrivelse av foraene.

| Kategori   | Forum 1<br>Antall<br>sitater | Forum 2<br>Antall<br>sitater | Samlet antall<br>sitater |
|--|------------------------------|------------------------------|--------------------------|
| Subjektive opplevelser av spillinnhold                                   | 96                           | 13                           | 109                      |
| Annet (diverse tema)   | 213                          | 5                            | 218                      |
| Kvinnelige spillerkarakterer   | 18                           | 6                            | 24                       |
| Abby   |                              |                              |                          |
| Positiv  | 36                           | 26                           | 62                       |
| Negativ  | 48                           | 10                           | 58                       |
| Atferd som er positive mot Abby –<br>men som likevel seksualiserer henne | 2                            | 0                            | 2                        |
| Ellie  | 8                            | 10                           | 18                       |
| Giftig spillkultur   | 82                           | 25                           | 107                      |
| Skjør maskulinitet   | 23                           | 10                           | 33                       |
| Det mannlige blikket   | 153                          | 27                           | 180                      |
| Totalt   | 679                          | 132                          | 811                      |

Figur 3 Tabelloversikt over sitater.

Kategorien «Annet (diverse tema)» samler tematikk som omhandler spillet, men som ikke er direkte relevant for min oppgave. Eksempler på slik tematikk er sitater om 1) hvorvidt Abby sin far var mørkhudet i den originale versjonen av første spill, 2) YouTubere som streamer at de spiller spillet, 3) andre spill og tv-serier med LHBTQ+-representasjon som har fått negativ eller positiv respons fra spillere, og 4) spillindustrien. I tematikken om spillindustri finner vi alt fra negativ og positiv kritikk mot spillutviklingen og promoteringen av TLOU2, der dårlige arbeidsvilkår, og negativ behandling av ansatte i Naughty Dog, blir kritisert.

Dette er tema som ikke er direkte aktuelt for min oppgave, men som belyser hvilket engasjement og miljø som finnes rundt spillet. Datamaterialet, som har havnet i denne kategorien, illustrerer hvordan spillet diskuteres i miljøet, men sier ingenting om de kvinnelige spillerkarakterene. Slik tematikk er på siden av min egen problemstilling, og derfor mindre relevant.

### 5.3 Samlet datamateriale og et helhetlig bilde

I arbeidet med kategoriseringen av data, har jeg valgt å samle alt materialet fra de to foraene, og se på sitatene samlet, fordi jeg vil jobbe med materialet ut fra tematikken i kategoriene. Beskrivelsen av foraene overfor er ment som et overordnet bilde på hvordan tendensene er fordelt. Jeg er hovedsakelig ikke interessert i en sammenligning mellom de to foraene, men

heller interessert i en helhetlig undersøkelse av hvordan Ellie og Abby kan oppleves som grenseoverskridende, og hvordan de utfordrer spillkulturens forventninger til kvinnelige spillerkarakterer. Det blir dog noe sammenligning mellom foraene i analysen, men dette er ikke hovedfokuset. I analysen er jeg interessert i å diskutere holdninger til kvinner i spillkulturen, og de kvinnelige spillerkarakterenes transgressivitet.

For å få et noe mer nyansert blikk har jeg derfor valgt to relativt ulike fora til datamaterialet mitt. Som nevnt tidligere har jeg et forum som består av en bred deltakergruppe, mens forum 2 består hovedsakelig av kvinner. Dette er for å få et innblikk i hvilke holdninger som befinner seg i de to ulike foraene. Jenteforumet skulle fungere som en motvekt til kritiske kommentarer fra forum 1, og var et forsøk på å innhente varierende sitater. Det har i ettertid vist seg at forum 1 er mindre konservativt enn først antatt, og deler mange av de samme holdningene som vi finner i jenteforumet. Likevel tenker jeg at det er nyttig å se på begge foraene, da forum 1 inneholder flere spor av konservative deltakere, samtidig som flere forumdeltakere benytter seg av en slik retorikk som uttrykker konservative holdninger, og en parodi på disse. Det er da interessant å se hvordan jentespillere diskuterer spillet, og har en mer seriøs tone i sine diskusjoner, med mindre preg av humor, sarkasme og parodiering, i motsetning til det som vi finner i forum 1.

I denne studien er jeg interessert i å undersøke de bakenforliggende holdningene i sitater om spillet, og ønsker å få en indikasjon på hvilke fordømmer og kjønnsstereotyper som eksisterer i ytterpunktet, altså den giftige spillkulturen. Foraene bidrar delvis til en metadiskusjon om denne kulturen, og diskuterer hvordan de opplever kritikken av spillerkarakterene og hvilke holdninger som ligger bakenfor disse ytringene.

## 6. Karakterer og innhold i spillet

I dette kapittelet har jeg hovedfokus på de kvinnelige spillerkarakterene i TLOU2.

Paraplykategorien «Kvinnelige karakterer» fungerer som en inngangsport for å forstå hvordan Abby og Ellie blir forstått og diskutert i datamaterialet, samtidig som den viser til hvordan tidligere kvinnelige karakterer har blitt designet. Utover i kapittelet ser jeg på hvordan ulike tematikk i spillet bidrar til opplevelsen av de kvinnelige spillekarakterene som transgressive.

### Kvinnelige spillerkarakterer

Kategorien «Kvinnelige spillerkarakterer» beskriver en generell omtalelse av kvinnelige karakterer i spill, og introduserer diskusjonen av Abby og Ellie som transgressive. Her diskuteres hvordan kvinnelige karakterer er representert i spillindustrien fra tidligere, og sammenligninger hvordan kvinner og menn representeres. Foraene diskuterer relativt likt. Forum 1 har noe mer fokus på seksualisering av kvinnelige spillerkarakterer, men samme problemstilling nevnes også i forum 2.

I forum 1 diskuteres det at kvinner har tidligere blitt representert som sensuelle og lettkledde karakterer, hvor fremhevede former og bryster har vært et gjennomgående trekk. Noen kommenterer at de synes det er et under at kvinner kan ha bryster som er seks ganger større enn deres eget hode. Her ser man, gjennom sitatets humor, at noen opplever designet på kvinnelige karakterer som absurd og urealistisk, og kommer med kritikk mot seksualiseringen av kvinner i spill. Noen legger også frem et ønske om flere «sexy» mannlige karakterer i videospill. Dette kan man anse som et ønske fra forumdeltakerne om mer balanse mellom kjønn og, det som omtales som, sexy karakterer. Dette kan forstås som et forslag til mer likestilling, men som likevel baserer seg på en kroppsfokusert holdning til mennesker.

I foraene trekkes det også linjer mellom Lara Croft og Abby. Det påpekes at fokuset på kropp er svært til stede i mange diskusjoner om Abby, og i forum 2 blir Abby og Lara sin fysikk sammenlignet, men tonen i disse sitatene er mer positiv enn i forum 1. I forum 2 kommenteres det blant annet at Abby er en av de mest originale kvinnelige karakterene innenfor spill på minst 10 år, med tanke på design. Her kan vi altså se hvordan det kommer frem en etterspørsel av nye karakter- og spillerkarakterdesign, og at kvinnelige spillere setter pris på det nye designet av kvinnelige spillerkarakterer. Det er et ønske om mer representasjon og

mangfold når det kommer til ulike kroppstyper og figurer, noe som vi nå skal se i «Abby»-kategorien.

## 6.1 Abby

Kategoriene i Abby-tematikken beskriver materialet som forteller noe om deltakernes opplevelse av Abbys utseende, design og representasjon. I denne tematikken har jeg lagt inn tre kategorier: «positiv», «negativ» og «atferd som er positive mot Abby, men som likevel seksualiserer henne». Kommentarer i disse underkategoriene er holdnings- og verdiladet, og sier noe om hva forumdeltakerne mener om spillerkarakteren.

### 6.1.1 Positivt om Abby

«Positivt om Abby» er en kategori med data som omhandler positive beskrivelser av Abby. Datamaterialet i denne kategorien er mer ladet av holdninger og opplevelser av protagonistens estetikk, design og uttrykk. Felles for begge forane er at flere omtaler Abby som realistisk.

I forum 1 er det mange som forsvarer kroppen til Abby, og kommer med motargument til dem som kritiserer Abby for å være urealistisk. Dette er overraskende, fordi forumets retorikk preges mest av humor og sarkasme. Man ville da anta at også motkommentarer ble ytret i humoristisk stil, som vi finner andre steder i forumet, med overdreven og parodierende kritikk av Abby. Kommentarene inneholder fremdeles humoristisk retorikk som gjør narr av den giftige spillkulturen, men innholdet i sitatene er mer støttende mot Abby. Sitatene omhandler blant annet at Abbys design er basert på en ekte kvinne, og at Abby er sterk fordi hun er treningsdedikert for å ta hevn på Joel. I en meningsmåling i forum 1 kommer det frem at folk synes Abby er attraktiv, og ved flere andre anledninger blir Abby beskrevet med positive ord, som for eksempel «vakker». Det er også mange som er positiv til Abby sin kroppstype, og liker at hun er så sterk og selvstendig. Flere opplever dette som en realistisk representasjon av kvinnekroppen, og ønsker å se flere kvinnelige karakterer med slike kropper. Det er mange som refererer til venner, bekjente eller seg selv som personer som ligner på Abby. Dette betyr at det er mange som kjenner seg igjen i Abby, og dette er det mange som setter pris på, og som ønsker seg mer av slike representasjoner. Dette viser at Abby er banebrytende med tanke på nytenkende representasjon av kvinnekroppen i spill. Det ytres stor positivitet til slik kroppsdesign av kvinnelige protagonister. Altså settes det pris på de kvinnelige spillerkarakterene i TLOU2.

Jevnt over datamaterialet er det positivitet til variasjonen av kropper og utseende blant karakterene i spillet. I forum 2 kommenteres det at kvinner har i lange tider spilt som menn i spill, og vært underrepresenterte, og flere av forumdeltakerne beskriver at de kjenner seg igjen i Abby sin kroppstype, og føler at de nå blir representert. Her er deltakere positive til den realistiske representasjonen, spesielt med tanke på muskler og fysikk. Flere ytrer også at realistiske karakterer er attraktivt og at Abby er mer realistisk sammenlignet med andre kvinnelige spillerkarakterer.

Som nevnt etter Tomkinsom (2022), har spillerkarakterdesignet til Abby mindre ekstreme kroppsproposisjoner, i motsetning til den originale Lara Croft. Det er lite representasjon av karakterer som er designet slik som Abby. Hun fungerer dermed som en motsetning til denne designtradisjonen, og fungerer for mange som en representasjon for en mangfoldig spillkultur. Spilltilbudet til kvinner har vært svært stereotypisk, og manglende, som tidligere beskrevet etter Cassell og Jenkins (1998). Derfor settes det nok større pris på at kvinner nå kan spille som spillerkarakterer som de kjenner seg igjen i, både med tanke på kjønn og kroppstype. Dette kan anses som en indikasjon på at spillere etterlengter et mer tydelig skifte fra det tradisjonelle karakterdesignet i spill, der spesielt kvinner har blitt designet etter en fast mal med fokus på seksuelle trekk og kropp. Spillutviklernes valg om å ha to kvinnelige spillerkarakterer viser også at spillkulturen består av en bredere brukergruppe med forskjellige kjønnsidentiteter og kroppstyper. Dersom en slik trend fortsetter, vil også spillindustrien få et mer variert uttrykk, som på sikt vil kunne endre de overordnede normene i kulturen, og dermed utfordre holdninger til stereotyper.

### 6.1.2 Seksualisering og negativt om Abby

Kategorien «atferd som er positive mot Abby, men som likevel seksualiserer henne» beskriver nokså riktige kommentarer som er ment positive mot Abby, men som er en seksualisering av denne kvinnelige karakteren, og består av datamaterialet fra forum 1, mens jeg i forum 2 fant svært lite data. Kategorien ble opprettet etter en forumdeltakers kommentar som nevnte at det å seksualisere Abby ikke er positivt, fordi det bidrar til seksualisering av kvinner på bakgrunn av kjønn. Kommentarer som, for eksempel, ytrer noe om at sterke kvinner er attraktivt, har en positiv klang, men setter likevel et seksualiseringsideal om kvinner, og opprettholder et kroppspress på kvinner. Disse kommentarene er også noe som hadde vekket sterke reaksjoner og vært seksualtrasserende, dersom de hadde blitt sagt til en kvinne ansikt til ansikt. Kommentarene er paradoksale i den grad de er positive, samtidig som de er trasserende.

Eksempler på slike kommentarer er opplevelser av at Abby oppleves som seksuelt opphissende, eller at kroppen hennes omtales som en fetisj.

I kategorien «Negativt om Abby» har jeg samlet data som ytrer negative beskrivelser av Abby. Kategorien tar for seg hatefull kritikk mot karakterens kroppsdesign. Forum 1 preges av negativitet mot Abby, mens forum 2 har lite kritikk mot spillerkarakteren. I forum 2 diskuteres mest kritikken som Abby har mottatt fra andre. Det er noe kritikk fra forumdeltakerne selv, der kritikken er mest rettet mot hennes kaldblodige drap på Joel, men ellers er forum 2 betydelig mer positivt ladet når det gjelder Abbys design. Som vi tidligere har sett, i både teorikapittelet og tidligere her i analysen, er det tradisjonelle designet av kvinnelige spillerkarakterer sexfokusert og tar utgangspunkt i et mannlig publikum. Her er ofte femininitet, byste, hofter og midje i fokus. En forumdeltaker kritiserer tanken om at femininitet er avhengig av hvor stor byste kvinner har, som et motsvar til dem som har uttrykket at Abby er for lite feminin.

### 6.1.3 En ideell kvinne?

I datamaterialet fra forum 1 er det mye ironi og kritikk mot dem som kommer med negative ytringer mot Abby og kroppen hennes, men vi finner også mye negativitet mot Abby som ikke er ment ironisk eller sarkastisk. Her finner man blant annet kommentarer om at Abbys muskler og gode fysikk begrunnes med at kvinner ikke kan bli like sterke som menn, og at hun derfor må være en transkvinne, ettersom kvinner ikke kan bli like sterke som menn, som noen kommenterer. Det argumenteres også for at Abby, og kroppsmodellen hennes Colleen Fotsch, tar steroider. Her er det noen som kommenterer at Abby ikke er en ideell kvinne, fordi hun sannsynligvis ikke har menstruasjon, grunnet for høyt testosteronnivå, som følge av trening. Dette gjør at hun vil ha utfordringer med å få barn, og er derfor ikke den ideelle kvinnen, mener en av forumdeltakerne.

Disse argumentene som baserer seg på biologiske forskjeller mellom menn og kvinner, samt reproduksjon, gir oss et innblikk i hvordan det stilles krav til kvinners biologi og evne til å få barn. I disse kommentarene er det satt likhetstegn mellom reproduksjon og den ideelle kvinnen. Dersom en kvinne ikke har mulighet til å få barn er hun da, i disse forumdeltakernes øyne, ikke en ideell kvinne eller partner. Det er viktig å påpeke at det er mange mennesker som, av ulike grunner, ikke kan få barn. Derfor er det problematisk at slike holdninger kommer til overflaten i argumentasjon om en spillerkarakter, fordi det ytrer ikke bare negative

holdninger til spillerkarakteren, men også til ekte mennesker. I argumentet er det snakk om en ideell kvinne, og nok en gang ser vi hvordan kvinner blir møtt med forventninger til å oppfylle visse krav satt av andre.

Dersom Abby ikke kan få barn, vil hun oppleves som grenseoverskridende, ettersom fokuset tas vekk fra normen om at kvinner skal føde barn. Abby står som en motsetning til Ellie, som har slått seg til ro med kjæresten Dina og barnet hennes. Ellie følger mer den tradisjonelle veien, som ofte forventes at kvinner skal følge, om å slå seg til ro i et monogamt forhold og oppdra barn sammen. Ellie er i et lesbisk forhold, og barnet er ikke hennes, med det er likevel en større aksept for at Ellie ikke får barn, fordi hun inntar en foreldrerolle, og dermed oppfyller noen av de forventningene som stilles til kvinner i samfunnet. Abby derimot inntar en storesøsterrolle for karakteren Lev, som er 13 år, og er det nærmeste av familieansvar som Abby tar i løpet av spillet og dets historie. Abby velger en annen vei enn Ellie, og bryter med den klassiske forventningen om et familieliv. Derfor kan Abby oppleves som grenseoverskridende, altså transgressiv.

#### 6.1.4 Idiosynkratisk, diegetisk og kritisk transgressivitet

Også Abbys fysikk blir diskutert i datamaterialet fra forum 1. Flere kommenterer at Abby er for sterk og muskuløs, og at hun oppleves som urealistisk, der flere kommenterer at det er svært få kvinner som ser ut som henne. Her ser vi hvordan oppfattelsen av virkelighet er grunnlaget for at noen opplever Abby som urealistisk, og gjerne også transgressiv. Dette kan vi knytte sammen med begrepet idiosynkratisk transgressivitet, som er når spillerens individuelle opplevelser, overbevisninger eller normer, gjør at spilleren gir en transgressiv betydning til spillinnhold som tilsynelatende er nøytralt, som beskrevet etter Pötzsch (2018). Selv om Abbys kroppsmodell er en ekte kvinne, så opplever noen spillere dette designet som urealistisk og normbrytende. De aktuelle spillerne har sterke overbevisninger om hvordan en kvinne ser ut, og dermed fornektes representasjoner som bryter med dette mønsteret. Dersom vi skal følge Tomkinsons (2022) perspektiv, som beskrevet i teorikapittelet, så blir argumentet at spillerne har såpass sterke tolkninger av hvordan en kvinne ser ut, at de ikke er tilbøyelig for noen andre representasjoner som går imot deres forståelse av virkelighet. Dette ser vi tydelig tendenser til i datamaterialet, eksempelvis der noen kommenterer at Abby har et altfor maskulint utseende sammenlignet med hva man ser i hverdagen. Dette er en viktig forskjell sammenlignet med forum 2, altså jenteforumet, der det ikke nevnes noe om at noen opplever Abby som urealistisk. Dette illustrerer at forståelsen av virelighet er subjektiv, som vi også



har sett etter Tomkinsons (2022) beskrivelse av hvordan personlige erfaringer og samfunnsforståelse legger grunnlaget for forståelsen av realitet. Som nevnt; dess mindre konvergens mellom spillers realitet og spillerens virkelighet, dess mer motstand og fiendtlighet blir spillet møtt med, fordi det bryter med noen sin persepsjon av hva realitet er. Dette perspektivet gjør også at vi kan forstå kritikken mot Abby. Hun er i noen spilleres øyne grenseoverskridende, og bærer preg av idiosynkratisk transgressivitet, fordi hun bryter med spillernes virkelighetsforståelse og individuelle opplevelse av hvordan kvinner ser ut.

I kombinasjon med teori som gjelder hegemonisk femininitet så ser vi hvordan Abbys muskuløse kropp ikke er akseptert etter heteronormative regler. Kvinner skal se ut på visse måter, for å bli godtatt som kvinner, og dersom disse normene brytes, så møter de sanksjoner og stigmatisering. Abbys design og væremåte beveger seg utenfor disse normene, og bryter med den hegemoniske formen for femininitet. Spillerkarakteren er selvstendig, fysisk sterk og selvdreven, uten å være hjelpeløst avhengig av en mannlig figur. På en annen side kan man også argumentere for Abby og Ellie rører litt ved, og oppfyller, den heteronormative tanken om femininitet. De opprettholder tanken om en hegemonisk maskulinitet og en patriarkalsk kultur, fordi de begge baserer sin hevntørst på tapet av sine mannlige farsfigurer. Hele bakgrunnen for fortellingen er mannsdominert, der to hevnlystne døtre savner sine fedre. Dette viser hvordan et spill som tilsynelatende ikke virker heteronormativt, likevel har elementer som bygger på hegemonisk maskulinitet.

Som vi har sett tidligere i Abby-kategoriene så er det flere som kommenterer at de opplever Abby som realistisk, i begge foraene. Altså er det en indre konflikt i forum 1, der det er uenigheter om Abbys design er en realistisk eller urealistisk fremstilling av en kvinnekropp. Denne konflikten kan forklares med at Abby er diegetisk transgressiv, som er når man blir møtt med negative sanksjoner, fordi man bryter med regler og normer i spillverden; hun bryter med tidligere normer og forventninger til kvinnelige spillerkarakterer, og representerer et mangfold av ulike kropper. Noen opplever henne ut fra tidligere konvensjoner i spillerkarakterdesign, mens andre opplever henne ut fra et virkelighetsperspektiv, som tar utgangspunkt i den verden som finnes utenfor spillverden. I den virkelige verden finnes det kvinner som ligner på Abby. Dette gjør at når noen tolker Abby fra tradisjonelle rammer, så oppleves det som at hun bryter med normer for kvinnedesign, og dermed oppfattes hun som urealistisk. Abby er diegetisk transgressiv, fordi normbrytningen i designet trigger negative sanksjoner.

På en annen side er også Abby kritisk transgressiv, som er når noe stiller spørsmål ved, og i opposisjon til, pågående politiske baner, som forklart etter Pötzsch (2018). Kroppsdesignet hennes kan tolkes som en direkte kritikk til hvordan kvinnelige karakterer har blitt designet ut fra et hegemonisk maskulinitetsperspektiv. Spillkulturen har vært dominert av en heteronormativ forståelse av kjønn, der kvinnelige karakterer har vært seksuelt objektiviserte. Abbys design stiller spørsmål til denne regjerende diskursen, som er hensikten innenfor kritisk transgressivitet. Hun utfordrer forståelsen av kvinnelige karakterer ved å utvide representasjonen av kvinner i spill, med bakgrunn i et mangfold av hvordan kvinnekropper ser ut. Jeg vil her også argumentere for at Abby kan oppleves som kritisk transgressiv på en positiv måte. Selve begrepet transgresjon har gjerne en negativ eller kritisk ordlyd, men jeg vil foreslå at noen kan oppleve noe som grenseoverskridende, men samtidig positivt. For dem som opplever Abby som positiv og realistisk, kan hun likevel være normbrytende i karakterdesignet. Hun bryter med det tidligere mønsteret av tradisjonelle kvinnelige spillerkarakterdesign, som for noen oppleves som positivt. Dette bruddet med et heteronormativt design gir en positiv opplevelse for noen spillere, og gjør at Abby er positiv i sin kritiske transgressivitet.

#### 6.1.5 Femininitet og kropp

Videre i datamaterialet som omhandler negativitet rundt Abbys design og kropp, finner vi kommentarer som beskriver Abby som lite attraktiv. Noen mener hun er for sterk, og ser for maskulin ut i ansiktet og på kroppen, der spesielt brystene hennes blir diskutert. Mange mener at de er for «små» og «flate», og knytter dette til Abbys femininitet, der hun, på grunn av mindre formfulle bryster, blir ansett som mindre feminin. Det er også flere som ytrer holdninger til Abby som lite feminint representert, og derfor som lite attraktive. Her settes det altså likhetstegn mellom størrelse på bryster og femininitet, og mellom femininitet og attraktivitet. Abbys muskler og fysikk blir også brukt som argument for hvorfor noen ikke opplever henne som attraktiv. Disse kommentarene viser at det er mange meninger om hvordan en kvinnekropp *bør* eller *skal* se ut i spill. Slike ytringer bidrar til å opprettholde et kjønnsdiskriminerende bilde på kvinner, som er en form for kroppspress, men også seksualisering av kvinner. Som vi har sett i kjønnteoretiske perspektiver, så har sosiale konstruksjoner av kjønn mye å si for hvordan kjønn og kjønnsroller blir forstått i samfunnet, men at kjønnsidentitet kan bryte med tradisjonelle mønstre for femininitet og maskulinitet. Slike brudd med kjønns mønstre kan, som Connell (2009) påpeker, skape reaksjoner fra grupper som ønsker å opprettholde tradisjonelle kjønnsroller.

I forum 2 finner vi også direkte kritikk mot Abby, der flere ytrer at de trodde Abby skulle være enda sterkere. Her kan vi se hvordan det er forventninger til Abbys design som en sterk karakter; det forventes en svært muskuløs person. Når spillskaperne velger å ha en sterk kvinnelig protagonist så forventer kanskje spillerne det stikk motsatte av designet til en feminin, slank og sensuell kvinnelig spillerkarakter. Dette kan forstås som at det forventes en overdrevent sterk og maskulin karakter, som skal fungere som en motpol til det tradisjonelle og feminine designet.

I datamaterialet er folk uenige om hvordan Abby ser ut: noen synes hun ikke er sterk nok, noen ville sett en mer maskulin karakter, noen mener hun er for maskulin, noen synes hun er realistisk, og noen synes hun er søt. Det er altså stor variasjon mellom hva forumdeltakerne forventer og opplever av spillerkarakteren. I en kommentar kommer det frem at Abby, som en muskuløs kvinne, er for maskulint og stereotypisk fremstilt. Her vises hvordan de designmessige valgene angående Abby sine maskuline trekk kan oppleves som trakasserende. Argumentet til forumdeltakeren handler om hvordan representasjonen av kvinner preges av fordommer om kvinnekroppen. I dette tilfellet mener deltakeren at Abby er presentert ut fra et stereotypisk design, og at det kan oppleves som sexistisk. På denne måten stilles det spørsmål til hvorfor muskler og maskulinitet går hånd i hånd, mens feminine trekk blir nedprioritert.

Likevel er det også interessant å påpeke at selv om forumdeltakeren mener at Abby er stereotypisk fremstilt, så er hun også designet etter en ekte kvinnes kropp, og en ekte kvinnes ansikt. Altså er designet basert på ekte kvinner, men forumdeltakeren opplever likevel Abby som lite feminin. Er disse kvinnene ikke feminine, eller er det den kulturelle forståelsen av femininitet og maskulinitet som gjør at enkelte ikke opplever Abby som feminin? Med et kjønnteoretisk perspektiv, og som beskrevet etter Connell (2009), så preger samfunnet hvilken forståelse man har av kjønn og kjønnsegenskaper, og i hverdagslivet har vi en stereotypisk forståelse av hva kjønn innebærer. Med bakgrunn i dette, så tenker jeg at Abby inviterer til å reflektere over hva som ligger i egenskapene knyttet til femininitet og maskulinitet. Hun har feminine trekk, men er også fysisk sterk, og bryter med en overdrivelsesforventning om henne som en muskuløs motpol til det tradisjonelle seksualiserte designet av kvinnelige spillerkarakterer. I Jørgensen og Karlsen (2018) sin beskrivelse av transgresjon som innhold som motstiller seg estetiske praksiser, og er i konflikt mellom sosiale og estetiske normer, kan vi se hvordan Abby er transgressiv. Det oppleves som transgressivt at Abbys design har et mer naturlig uttrykk. Hun utfordrer tidligere estetiske

praksiser om femininitet og maskulinitet knyttet til spillerkarakterdesign, og bidrar til å skape en bevissthet om hvordan det kroppslige designet til kvinner lenge har vært seksualisert. Hun utfordrer det klassiske designet for kvinnelige spillerkarakterer, men er ikke en motpol til denne tradisjonen. Hun er tvert imot en bidragsyter til å skape refleksjon, og ettersom hennes design er basert på to ekte kvinner, bidrar designet hennes til å potensielt redefinere den kulturelle forståelsen av hva femininitet og maskulinitet er.

#### 6.1.6 Politisk agenda?

Det er flere forumdeltakere som opplever at spillet har en «politisk agenda» knyttet til SJW, skeiv identitet, legning, kropp og feminisme. SJW, forkortelse for «Social Justice Warrior», er en (sleng)bemerkning mot dem som fremmer mer liberale eller progressive holdninger (Sugiura, 2021, s. 106). Forumdeltakerne bruker begrepet «politisk» om tematikker knyttet til identitets- og kjønnspolitikk. Med «agenda» så mener forumdeltakerne at det har vært en pågående diskusjon om at spillet inneholder tematikk om mangfold og identitetsutfordringer, som noen opplever som et forsøk på å fremme politiske tematikker i spillet. Dette omtaler noen som en «agenda» i spillet, da de mener at «nye» politiske tematikker tar plass på en arena som har vært preget av andre vinklinger på slik tematikk. «Agenda»-begrepet brukes mest en beskrivelse fra konservative spillere om at de er uenige i de politiske tematikkene som TLOU2 tar opp. Dette tolker de som et forsøk på å tvinge frem et mangfold i spillkulturen, som noen mener er unødvendig «woke». «Woke» er en beskrivelse av noe som kritisk motgår og utfordrer sosial rettferdighet og dehumaniserende representasjoner av kulturer, etnisitet, religion, kjønn eller legning (Gray og Leonard, 2018, s. 4). Begrepet er også brukt som et skjellsord mot dem som er opptatt av slik tematikk (Jørgensen og Sekanina, 2022, s. 21), der begrepet formidles av mennesker som er av den oppfattelsen av at «wokeness» er et slags hysteri for sosial rettferdighet. I disse kommentarene kommer det frem hvordan, identitet og legning kan forstås som noe politisk, da det bryter med tradisjoner innenfor den giftige spillkulturen.

Med tanke på politikk, så blir også kropp omtalt som noe politisk. Noen kommenterer at dersom Abby hadde vært en muskuløs mann, så ikke karakterens fysiske vekket oppsikt, men siden hun er en muskuløs kvinne så blir det ansett som «SJW propaganda». Andre påpeker at Abby fysiske styrke blir forklart i små dialoger mellom henne og andre karakterer der hun blant annet beskriver hvor mange vekter hun tar i benkpress. Dette kan anses som et forsøk fra spillskaperne å forklare hvorfor Abby ser ut som hun gjør, og hvorfor hun er så sterk. Disse

dialogene er kun på noen få setninger, men, som forumdeltakeren påpeker, er dette mer forklaring enn det man har sett tidligere av sterke mannlige karakterer.

I kommentarene kan vi se antydninger til en frustrasjon over at hennes styrke må forklares og rettferdiggjøres. Denne frustrasjonen kommer nok av det forumdeltakerne nevner selv: hadde dette vært en mannlig spillerkarakter, hadde ikke fysikken vært et problem. Vi kan derfor se hvordan enkelte spillere reagerer på denne skeivfordelingen tilknyttet kjønn og fysikk. I selve spillindustrien har man en kjønnstet skeivfordeling, og det skjer en slags kjønnsdiskriminering i forklaringen av styrke, ettersom Abbys fysikk ikke er like selvsagt som det en mannlig spillerkarakters muskuløse fysikk er. Denne selvsagtheten kommer antageligvis av en høyere andel representasjon av fysisk sterke og muskuløse menn i spill, mens kvinner har generelt blitt lite representert som muskuløse.

Som vi har sett tidligere blir også Abby kritisert for styrken sin. Ikke bare er det spillindustriens manglende representasjon av kvinnelige sterke spillerkarakterer, men også kjønnsdiskriminerende holdninger i spillkulturen er et problem inn mot dette. Igjen kan vi trekke inn begrepet idiosynkratisk transgressivitet. Abbys kropp har i seg selv ikke en politisk mening, og er i utgangspunktet en nøytral del av spillinnholdet, men spillerne ilegger en politisk mening i dette kroppsdesignet. Spillerne gir kroppen en transgressiv betydning til et tilsynelatende nøytralt spillinnhold, basert på sine egne individuelle holdninger om kvinnekroppen. Man kan videre spørre seg om mangel på representasjon avlet disse holdningene, eller om holdningene avlet manglende kvinnerepresentasjon. Dersom vi ser tilbake til den teoretiske gjennomgangen av historien om forholdet mellom kvinner og teknologi, ser vi at kvinner alltid har blitt diskriminert og trakassert på dette området. At kvinner trækker utenfor det som er forventet av sosiale roller og hobbyer, vil for noen oppleves som transgressive handlinger. Som vi har sett i beskrivelsen om kjønnsteori, så har tradisjonelle forventninger til kvinners rolle i samfunnet vært preget av en mannlig dominans, der kvinner har fungert som underdanige, og som hjelpere til mannlige profesjonelle, mens arbeidsoppgaver hennes har vært å oppdra barn, lage mat og gjøre husarbeid. Som nevnt tidligere; teknologi og gaming har lenge blitt ansett som mannens domene, og derfor vil det for mange oppleves som uvanlig at kvinner skal delta i denne kulturen. Dette bryter med de kulturelle forventningene til kvinners roller, oppgaver og hobbyer, der kvinner velger å se bort fra tradisjonelle forventninger, og velger heller å bryte med disse sosiale normene om at

kvinner ikke kan delta i teknologiske miljø. Dermed tolkes kvinners spillinteresse eller -ferdigheter som noe transgressivt, og kanskje som noe truende for den mannlige dominansen.

Den mannlige dominansen i spill er grunnlaget for holdningene i spillmiljø og tek-miljøer, men speiles også videre i en kjønnsdiskriminerende spillindustri. Som vi har sett på tidligere, så har kvinnelige karakterer i spill vært historisk underrepresenterte og seksualiserte. Dette kan forklares med at et hegemonisk mønster for virkelighetsoppfattelse har dominert store deler av det digitale samfunnet, og dermed preget hva som har blitt distribuert på markedet. Kjønnsroller og stereotypiske idéer for hvordan menn og kvinner skal se ut, har blitt avlet frem i dette samfunnet, og har derfor resultert i en heteronormativ representasjon av menn og kvinner. Kvinner har altså blitt representert i spill ut fra holdninger om at menn dominerer spillarenaen, og derfor har kvinnelige spillerkarakterer blitt designet ut fra dette. Disse designene bærer preg av seksualiserte og lett-kledde kropp, og er skapt ut fra et mannlige perspektiv, for å appellere mot menn. Dette diskuterer jeg nærmere i «Det mannlige blikket» i neste kapittel.

En viktig kvinnelig protagonist som trekkes frem er Lara Croft. På et generelt nivå, nevner forumdeltakerne hvordan Lara har blitt designet gjennom tidene, og hvordan hun har vært en sterk kvinnelig karakter, men det nevnes også hvordan designet hennes bærer preg av å være seksualisert. I disse sitatene gjøres det blant annet narr av holdningen om at karakterer med mindre pupper er dårlige karakterer (som er en referanse til kritikken mot Abby som dårlig karakter på grunn av mindre fyldige bryster). I en diskusjonstråd har noen laget en parodi på Abby, der pupper, hofter, rumpe og lår er blitt fremhevet, mens midje og ansikt er forminsket. Flere kommenterer at denne nye versjonen av Abby ligner på Lara Croft. Lara Croft er et klassisk eksempel på en kvinnelig protagonist, med et mer seksualisert uttrykk i kroppsdesignet. Dette designet har ikke Abby. Derfor tar forumdeltakerne saken i egne hender og viser hvordan Abby skal se ut for å kunne passe inn i den trange rammen som tidlig ble satt for kvinnelige karakterer i spill. Denne Lara/Abby-versjonen kan leses som en kritikk mot hvordan kvinnelige spillerkarakterer har blitt seksualiserte, og kommer dermed med et stikk mot personer som kritiserer hvordan Abbys kropp er designet og omtalt som ikke-attraktiv. Samtidig kan versjonen leses som misnøye med Abbys design, og som et ønske om et mer tradisjonelt design av den kvinnelige karakteren. Likevel er hovedpostens undertone sarkastisk, og kan tolkes deretter. Dermed ser vi hvordan Lara/Abby-designet er ment som kritikk mot seksualiseringsnormen.

Abby oppleves som transgressiv, fordi hun bryter med satte forventninger og tradisjoner for design av kvinnelige spillerkarakterer. Abby er designet etter et ikke-heteronormativt perspektiv, der kroppsvariasjon og sensualitet bryter med det som tidligere har vært normen for kvinnelige spillerkarakterer. Muskler er ikke noe som tradisjonelt sett har vært en del av rammen for femininitet, og derfor utfordres disse heteronormative tradisjonene når det presenteres en muskuløs kvinne i et spill. Denne grenseoverskridenheten kan også bidra til refleksjon av hva kvinner egentlig er og ser ut, og viser oss at den feminine malen bygger på en hegemonisk femininitetsideal med et utdatert syn på kvinnekroppen. Dersom vi ser på tidligere karakterer som Lara Croft eller April Ryan, ser man at det er skjedd et skifte i karakterenes estetikk. Fra å være formfulle og lettkledde spillerkarakterer har TLOU2 valgt en annen vei enn det klassiske Croft- og Ryan- designet. TLOU2-kvinnen har et mer realistisk uttrykk, der fokuset på seksuelle trekk er nedtonet. Abby sin kropp er riktignok i fokus, men søkelyset er vendt bort fra det seksuelle (bortsett fra en sexscene i spillet), og lyser heller på hennes fysiske egenskaper. Abby er estetisk sett muskuløs, og når man kontrollerer spillerkarakteren er hun merkbart sterk og atletisk. Dette bygger opp under spillets historie der hun ønsker å ta hevn på Joel; hun har bygget seg opp en enorm styrke, for å kunne ta hevn på sin egen fars morder. Dermed er Abbys fysikk logisk, og viser spilleren hvordan hun har lenge vært ute etter Joel. Dette skaper også en dynamikk når man veksler mellom å spille som Abby og Ellie, ettersom hver av dem har sine styrker og svakheter. Tidligere kvinnelige spillerkarakterer er gjerne fysisk sterke, men dette ser man ikke som et tydelig estetisk trekk i deres design. Abbys styrker, derimot, er estetisk begrunnet i form av markerte muskler og et realistisk design. Dette kan oppleves som ukonvensjonelle og grenseoverskridende designvalg, og dermed kan Abby som karakter oppleves som transgressiv.

## 6.2 Ellie

Ellie-kategorien beskriver omtalelser av protagonisten Ellie i TLOU2. Disse omtalelsene handler om Ellies utseende og design. Generelt sett er det mindre diskusjon om Ellie enn det jeg hadde antatt, i begge foraene. Begge foraene bærer også preg av å ytre seksualiserende bemerkninger, men er ulike i undertonen av hvorvidt de har en positiv eller negativ holdning til karakteren. Forum 1 seksualiserer, og er negativ mot Ellie, mens forum 2 seksualiserer (i betydelig mindre grad), men er positivt ladet, og ytrer at Ellie anses som attraktiv. Forum 2 er også mest positiv til Ellies legning, og enkelte påpeker at de opplever det som positivt å spille



som en skeiv protagonist. Det er også merkbart at forum 2 snakker mindre om Ellie enn det det gjøres i forum 1.

### 6.2.1 Seksualisering

Det er én direkte positiv kommentar om Ellie, der en forumdeltaker skriver at hen ikke forstår kritikken av Ellie, og mener at hun ser svært vakker ut i TLOU2. Ellers er majoriteten av kommentarene om Ellie negative, og de fleste diskusjonene omhandler hvordan hun har blitt omtalt av andre, og at disse omtalelsene har hatt en pedofilistisk undertone. Det meste av kritikken mot Ellie i forum 1 omhandler at hun oppleves som mindre attraktiv, der flere omtaler henne som «stygg» og «ikke pen». Noen kommenterer også at hun ser gammel ut, ser sliten ut og ser eldre ut enn det hun er, og at hun er like slitt ut som de andre kvinnelige TLOU2-karakterene. I forum 1 finner vi en motkommentar til dette som formidler at Ellie ser realistisk ut for sin alder å være, og at folk som synes Ellie var attraktiv som ung tenåring har et forvrengt syn på barn, kvinner, alder og utseende, på grunn av et overseksualisert design, som også preger fremtoningen av alder. Karakterer ser gjerne yngre ut enn det en realistisk person i samme alder ville sett ut. I flere sitater uttrykkes det at dette grenser til et pedofilistisk syn på unge kvinner og jenter. Noen av kommentarene som er av negativ art har en ironisk undertone, og kritiserer at dem som mener at Ellie var vakker før, har pedofile baktanker og seksualiserer mindreårige kvinnelige spillerkarakterer.

Kommentarer som er ironisk ment, inneholder retorikk som viser at det som ytres er ment som en parodi på andre, eller som en overdrivelse av holdninger som forfatterne selv ikke er enige med. Dette kan vi se i en kommentar, der skrivemåten til kommentaren viser tydelig at vedkommende parodierer holdninger som seksualiserer yngre spillerkarakterer, men grunnet parafrasering kan jeg ikke direkte sitere denne kommentaren. Hovedpoengene til forfatteren er at Ellie er for gammel når hun er 17-19 år, og derfor blir forumdeltakeren ikke seksuelt opphisset, og da blir hen, som spiller, sint. Kommentaren er skrevet med kun store bokstaver, som fungerer som et tegn på at dette er ment som støy, og ikke reflekterer deltakerens oppriktige meninger. Retorikken i kommentaren understreker forumdeltakerens syn på absurditeten i de giftige holdningene som eksisterer i spillkulturen, og er en av mange kommentarer som parodierer slike holdninger.

Seksualiseringen av Ellie fra The Last of Us Part 1, er noe som kan anses å være problematisk ettersom Ellie på det tidspunktet var ment å bare være 14 år gammel. Spørsmålet her er da om



det er noen tendenser til pedofili, eller om kvinnerepresentasjonen i dataspill har vært så urealistisk tidligere, at kvinnelige karakterer som er realistisk designet blir ansett som uattraktive. En mulig forståelse av dette er at spillerkarakterene i TLOU2 bryter såpass med en tidligere mal, at enkelte opplever protagonistene som noe nytt og fremmed, og føler at deres klassiske oppfattelse av hvordan en kvinnelig karakter skal se ut, sammenlignet med alder, og hvordan hun skal oppføre seg, blir utfordret. Dette viser hvordan protagonistene kan oppleves som transgressive av enkelte mennesker.

### 6.2.2 Skeiv protagonist

I forum 2 finner man betydelig mer positivitet knyttet til Ellies legning og utseende, enn i forum 1. Her er det ingen negative ytringer, men noen seksualiserende utsagn om Ellie, der hun omtales som «hot». Generelt sett synes forumdeltakerne i forum 2 at Ellie er realistisk designet, og kommenterer også at de anser henne som blant annet «vakker» og «attraktiv». Det er også flere som kommenterer hvordan de opplever kritikken mot Ellie som ufortjent. Her er også kritikk mot dem som har seksualisert den mindreårige Ellie. Forumdeltakerne i forum 2 setter også pris på å ha Ellie, som skeiv kvinne, som hovedkarakter.

Her vil jeg igjen argumentere for en positiv forståelse av begrepet kritisk transgressivitet. Mange ytrer positivitet til spillerkarakterens realistiske design, og brudd med tidligere normer om seksualisering av kvinnelige spillerkarakterer. Det finnes mange skeive mennesker som spiller spill, såkalte gaymers (Sundén, 2009; Østby, 2021), og derfor settes det pris på at en karakter bryter med mønsteret av design som tidligere har seksualisert deres legning og kropp. Dette er normbrytende i en positiv forstand, der en uønsket seksualisering av en minoritetsgruppe ikke gjennomføres, men bidrar heller til representasjon og mangfold. Her er Ellie positiv i sin kritiske transgressivitet, og er en karakter som appellerer til skeive spillere.

Det er dog viktig å påpeke at Ellie sannsynligvis ikke appellerer til alle (skeive) spillere, da hun lever i en apokalyptisk verden, og tar mange grusomme valg. Noen kommenterer at spillet ikke er LHBTQ+-vennlig, og mener at det problematisk å bruke skeive spillerkarakterer i et spill som omhandler mørke temaer som vold, hevn, savn og drap. Her blir utfordringen hvordan man skal behandle skeive karakterer for å ikke utfordre, men heller ikke forskjellsbehandle, karakterene og menneskene. På en side er det kontroversielt å sette disse karakterene i et spill med tung tematikk, mens på en annen side blir ikke karakterene behandlet på lik linje med andre karakterer dersom de blir skjernet for alt vondt.

At en skeiv karakter lever i en ond verden, kan være resonerende for konservative spillere, der karakterene som opptrer transgressivt, selv behandles negativt (Clover, 2015, s. 74). For noen kan slike fenomen tolkes som et uttrykk for at transgresjon blir møtt med transgresjon; at skeive karakterer fortjener å leve i en slik vond verden. For noen vil skeive karakterer oppleves som transgressive, fordi de bryter med den tidligere trenden om heterofile, mannlige spillerkarakterer. Når disse karakterene lever i en grusom verden, og opplever mye vondt, vil det oppleves som rettferdiggjørende for dem som har en mer konservativ holdning. I deres øyne er karakterene transgressive, og derfor er verden transgressiv mot karakterene.

I enkelte kommentarer fra begge foraene kommer det frem at mange opplever Ellie som en voldelig drapsmaskin som drives fremover av hat. Med dette er det ikke utenkelig at flere vil ta avstand fra karakteren, der de ønsker å ikke assosieres med en slik voldelig karakter. Til tider har også skeivhet blitt fremstilt som noe negativt eller uønskelig, som nevnt etter Joakim J. Østby, der de har blitt brukt som spillfiender og -motstandere. I de sekvensene hvor man spiller som Abby, er Ellie vår motstander eller fiende. Fokuset er ikke på Ellie sin legning i disse sekvensene, men ettersom vi som spillere er godt kjent med karakteren fra *The Last of Us Part 1*, gjør det at det er ekstra vanskelig å spille disse scenarioene uten at det får en følelsesmessig bismak.

I en sekvens blir spilleren tvunget til å slå i hjel Nora, en av Abbys venner, med et jernrør, selv etter at hun har oppgitt informasjonen som Ellie vil ha. Her tvinges spilleren til å måtte kontrollere Ellie til å yte vold mot Nora, noe som for mange sikkert vil føles som en fremmedgjørelse av Ellie. Med fokus på vold i denne scenen, er hegemonisk transgressivitet er relevant å trekke inn her. Som beskrevet tidligere etter Pöttsch (2018), bruker hegemonisk transgressivitet overtredelser på en spekulativ måte, som forsterker dominerende strukturer i kulturen. I den aktuelle scenen er Ellie ekstremt voldelig, som i seg selv kan oppleves som grenseoverskridende for etiske normer. Denne grenseoverskridenheten åpner også for tolkninger av Ellie som en voldelig fiende. Dette er utfordrende, fordi hun fungerer samtidig som en representasjon for kvinner og skeive. Handlingene hennes i denne scenen gir videre uttrykk for en hegemonisk transgressivitet, der det implisitt fortelles at kvinnelige og skeive spillerkarakterer er umoralske og voldelige. Dette kan videre bidra til at det opprettholdes en stigmatiserende atferd og holdninger knyttet til kvinnelige og skeive spillerkarakterer. Samtidig kan det oppleves som problematisk for noen at Ellie er en skeiv spillerkarakter, da hun i tillegg er skrevet med et mørkt handlingsmønster. Det er riktignok vanskelig å lage et

actionspill med skrekk- og overlevelseselementer, der protagonisten ikke utøver noen form for vold, men de moralske utfordringene ligger i skildringen av hvordan Ellie kun drives frem av et voldelig hat. For mange vil Ellie oppfattes som grenseoverskridende i disse handlingene: hun tar moralske valg som spilleren ikke assosierer seg med, og som kanskje ikke heller forventes av den Ellie vi kjenner fra før. Samtidig oppleves hun ikke lengre som representativ for skeiv kultur, på bakgrunn av de voldelige handlingene og forferdelighetene rundt dette. Her er Ellie da et uttrykk for diegetisk transgressivitet, fordi hun i denne scenen bryter med etiske regler, som kan trigge negative sanksjoner i spillkulturen, og som videre kan føre til mer negativitet rundt skeive spillerkarakterer. Kort sagt, så kan hun på den ene siden bygge opp under stereotypiske holdninger til, og feilrepresentasjon av, skeive spillerkarakterer. På den andre siden vil hennes handlinger virke fremmed for skeive mennesker, som hun egentlig fungerer som en representasjon for. Med andre ord, så kan Ellie oppleves som transgressiv fra flere perspektiver og for ulike spillergrupper.



*Figur 4 Skjermdump av spillsekvens der spilleren får beskjed om å trykke på firkant gjentatte ganger for å slå Nora.*

### 6.2.3 Transgresjon og hegemoni

Som vi har sett hos Abby, så utfordrer også Ellie heteronormative forventninger til kvinner. Et begrep jeg ønsker å trekke inn her er hegemonisk femininitet, som vi har sett at er de karakteristikkene som defineres som kvinnelige, og som bidrar til å oppfylle et forhold til hegemonisk maskulinitet. Ellie, så vel som Abby, beveger seg utenfor det som anses som den sosialt godtatte formen for feminin atferd. Hun er voldelig, sterk og atletisk, smart og

ressurssterk. Dette er kvaliteter som man tradisjonelt har assosiert med maskulinitet, men hun motbeviser denne arkaiske forståelsen av femininitet og maskulinitet når hun, som kvinne, innehar slike kvaliteter. Som vi har sett, så har det vært en underliggende misnøye hos flere spillere for hvordan Ellie ser ut i TLOU2, og at det lå en forventning om at hun skulle bli en attraktiv kvinne da hun ble eldre. Dette argumentet uttrykker grunnleggende sett at enkelte spillere forventet en heteronormativ feminisering av Ellie i TLOU2, ettersom hun nå er en voksen kvinne. Her er Ellie bærer av både kritisk, idiosynkratisk og hegemonisk transgressivitet. Med tanke på kritisk transgressivitet så er hun en aktiv motsetning til de regjerende diskursene som omhandler kvinner i spill. Hun som karakter har et ikke-heteronormativt design, og fokuset ligger ikke på hvorvidt hun er feminin eller maskulin. At dette skillet ikke kommer frem i spillet, gjør at det blir vanskelig å plassere henne på spekteret over maskulinitet og femininitet. Ut fra et heteronormativt perspektiv om hegemonisk femininitet, vil denne ikke-definerbare «initeten» oppleves som en form for transgressivitet.

Med utgangspunkt i idiosynkratisk transgressivitet, bryter Ellie med spillernes individuelle opplevelser og overbevisninger om hvordan hun som kvinnelig spillerkarakter skal se ut. Hvordan Ellie ser ut når hun vokser opp er i utgangspunktet et nøytralt spillinnhold, men enkelte spillere tilskriver dette en transgressivitet, fordi hun ikke møter deres forventninger til hennes utseende som voksen. Spillerne sier hun ser gammel og sliten ut, og bruker flere negative beskrivelser om henne. Dette illustrerer at Ellies design har vært en provokasjon for noen spillere, og som jeg vil argumentere for at styrker antakelsen om at Ellie oppleves som transgressiv. Som nevnt i mitt teoretiske rammeverk for begrepet, så er transgresjon en overtredelse av visse grenser, og som utfordrer, forstyrrer eller provoserer enkelte mennesker (Jenks i Bjørkelo, 2018; Mortensen og Jørgensen, 2020; Transgression, n., 2022). De negative kommentarene rundt de kvinnelige spillerkarakterene indikerer at enkelte spillere er provoserte, og at de opplever flere aspekter ved kvinnene som grenseoverskridende.

Til slutt i denne Ellie-analysen, vil jeg ta for meg det siste av de tre overnevnte begrepene, nemlig hegemonisk transgressivitet. Jeg vil argumentere for at de negative kommentarene rundt Ellie, fører til en transgressivitet rundt spillerkarakteren. De negative kommentarenes giftige art, forteller oss noe om hvilke holdninger og atferd som bidrar til å skape en ikke-inkluderende spillkultur. Dersom vi tar utgangspunktet i at det er et økt fokus på likestilling og mangfold i samfunnet, kan vi si at Ellie bidrar til å forsterke denne trenden. Kommentarene gjør at Ellie innehar en form for hegemonisk transgressivitet, der hun forsterker søkelyset på

likestilling og mangfold, ved å kanalisere de negative holdningene som et eksempel på konsekvenser av diskriminering og homogenitet. Med dette vil jeg argumentere for at det er hegemonisk transgressivitet i hvordan Ellie, på en dempet og spekulativ måte, implisitt viser hvorfor vi må beholde fokuset på likestilling i samfunnet.

Som vi nå har sett, så kan Ellie oppleves som transgressiv på flere måter, og det er ulike formeninger i forumkommentarene, som omhandler Ellies legning og design. Ellie kan oppleves som transgressiv på flere plan, der spillerne kan ha både en positiv og negativ transgresjonsopplevelse.

## 7. Giftighet

I foraene finner vi en form for giftighet, enten det er i diskusjonene mellom deltakerne eller giftighet som deltakerne referer til. I dette kapittelet skal jeg se nærmere på denne giftigheten, med fokus på en giftig spillkultur. Maskulinitet i ulike former, samt «det mannlige blikket» og seksualisering av kvinner, viser seg å være tematikk som er relevant å diskutere inn mot den giftige delen av spillkulturen.

### Giftig spillkultur

Paraplykategorien «Giftig spillkultur» beskriver et overordnet datamateriale som omhandler den delen av spillkulturen som anses som giftig. Kategorien tar for seg både antydninger til giftig spillkultur, men også omtalelser av giftig spillkultur. I datamaterialet kommer det frem hvordan en giftig spillkultur har, det forumdeltakerne omtaler som, et «forvrengt» verdenssyn, som preges av kvinnehat, rasisme, sexisme, transfobi, homofobi og høyreekstremisme. Forståelsen av hva som er en giftig spillkultur er stort sett felles for de to foraene, men slik det fremstår i datamaterialet, legger forum 1 mer vekt på ekstremistiske holdninger som definerende for den giftige spillkulturen. En forklaring på dette kan være at ettersom forum 1 bærer preg av giftig atferd og holdninger internt i forumet, men ikke identifiserer seg som en del av den giftige spillkulturen, har de en høyere toleranse for hva som oppfattes som giftig, og opplever derfor at en giftig spillkultur er en kultur med mer ekstreme holdninger. Flere beskriver hvordan de har opplevd å se hatkommentarer i andre underforum, og at stemmeskuespiller Laura Bailey har mottatt flere dødstrusler på grunn av hennes jobb som stemmen til Abby. Toleransen for hatkultur og giftig atferd er altså relativt høy i det aktuelle miljøet hvor slik atferd utøves, men i foraene stiller deltakerne seg negativ til slik atferd. Det trekkes også paralleller mellom #gamergate-fenomenet om hvordan kvinnene i spillproduksjonen har mottatt mye hat.

I begge foraene nevnes det at de hatefulle ytringene rundt spillet har skapt polarisering i miljøet. Her referer hatefull til ytringer av trakasserende art (se kapittel 1). Dette har ført til at det er utfordrende for dem som misliker spillet, av andre grunner enn de kvinnelige spillerkarakterene, å ytre dette uten å bli møtt med sterk kritikk og giftighet. Ut fra forumdeltakernes egne observasjoner sier de at de ikke ønsker å diskutere spill noe særlig i nettfora, fordi de opplever det som et fiendtlig og giftig miljø på begge sider. En deltaker fra forum 1 beskriver fora som ekkokamre, og at dette får frem ekstrem giftighet blant deltakerne.

Andre påpeker også at disse foraene riktig nok ikke representerer hele spillmiljøet, og, som en deltaker fra forum 2 nevner, at den giftige spillkulturen er stort sett et lite antall, høylytte mennesker, som befinner seg i et ekkokammer av hatefulle ytringer. Noen omtaler disse menneskene som incels. Med utgangspunkt i Sugiura (2021) sin beskrivelse, så er «incels» en forkortelse for «involuntary celibate», og kan beskrives som en person, som formidler seksuell og romantisk frustrasjon, og et fellesskap som ytrer hat mot kvinner (s. 20). Videre beskriver forumdeltakerne hvordan disse ønsker å ha kontroll på media for å appellere til deres interesse. Dette kan henge sammen med teknologiens historie, hvor spill har vært en mannsdominert arena. Ønsket om å bevare denne kontrollen kan henge sammen med tanken om «geek masculinity», der menn knytter sin egen maskulinitet til teknologisk kompetanse, som kompensasjon for mangel på fysisk styrke (Massanari, 2015; Salter, 2018). Den tradisjonelle «nerden», som beskrevet i teorikapittelet etter Massanari (2015) og Salter (2018), er en person med lave sosiale og fysiske evner, lav selvsikkerhet og svak kommunikasjon med kvinner, og med karaktertrekk som ligner tidligere dataingeniører. Når denne arenaen nå preges av flere mennesker enn kun den tradisjonelle nerden, kan man si at kompetansen på teknologi ikke lenger er eksklusivt for menn, og dermed blir maskuliniteten til spillerne utfordret og truet.

I foraene er det mange som bruker gamerbegrepet negativt, og drar alle spillere under en og samme kam. De baserer seg på en tradisjonell, men fordomsfull, beskrivelse av en gamer; en hvit, heterofil, ung mann (Shaw, 2011). Holdninger som forumdeltakerne tilskriver disse spillerne er høyreekstremisme, nynazisme, kjønnsdiskriminering, transfobi, homofobi og incels. Dermed blir det oversett at spillere er en bred gruppe mennesker som består av mangfold, og ikke bare én type mennesker med konservative holdninger. Dette tenker jeg er problematisk, og bidrar til å opprettholde tanken om at gaming er reservert til gutter og menn, og at andre kjønn ikke er en del av spillerkulturen. Det blir et paradoksalt problem: man anerkjenner at kvinner er undertrykte i gaming, men opprettholder en kjønn forstående av begrepet som baseres på underrepresentasjon av kvinner. Med denne holdningen om at alle spillere er giftige, blir det satt et likhetstegn mellom det å være giftig og det å være spiller, noe som i seg selv er en fordomsfull ytring. Dette viser at det eksisterer giftige tendenser i flere områder av gamingkulturen enn kun den giftige spillkulturen. Linjene mellom den giftige spillkulturen og andre spillmiljøer er mer flytende enn man skulle tro.



Under denne paraplykategorien, «Giftig spillkultur», har jeg lagt inn noen underkategorier som beskriver holdninger eller momenter som har utpekt seg i datamaterialet når det har blitt snakket om en giftig spillkultur. Underkategoriene beskriver hvordan fordommer og holdninger har vært fremtredende i datamaterialet, og hvordan dette belyser tanker om kjønnsstereotyper i denne delen av spillkulturen. Den første kategorien vi skal se nærmere på er «Skjør maskulinitet».

### 7.1 Skjør maskulinitet

Navnet på underkategorien «Skjør maskulinitet» er inspirert av hvordan maskulinitetskomplekser og kroppskomplekser i den giftige spillkulturen ble omtalt i foraene. I flere av kommentarene brukes «fragile masculinity» synonymt med «gamer», og dem som er negative mot spillet. Forumdeltakerne har en felles forståelse av begrepene, uten at de på noe tidspunkt definerer dem. Man får kun en forståelse av deres opplevelse av begrepet i konteksten det brukes; nemlig i kritiseringen av mannlige spillere som er negative til spillet. «Fragile masculinity» er hovedsakelig brukt som en beskrivelse av det forumdeltakerne anser som den giftige delen av spillkulturen, som består hovedsakelig av menn, som de oppfatter som usikre på seg selv. Begrepet brukes relativt ukritisk, og fungerer mest som en retorisk hersketeknikk mot den spillergruppen som har ytret negative og trakasserende kommentarer mot Abby og Ellie. Et beslektet akademisk begrep, som vi har sett på tidligere og som jeg nevner videre i dette kapitlet, er «geek masculinity» (Massanari, 2015; Salter, 2018), som også beskriver disse kompleksene.

I begge foraene er det flere kommentarer der det også kommer stikk mot dem som kritiserer spillet og hovedkarakterene. Det ytres antakelser om at noen mennesker er ukomfortabel med kvinner i spill, og det kommenteres at «incels» ikke takler å spille som en sterk eller lesbisk kvinne, som ikke kan seksualiseres. Mye av denne kritikken spiller på stereotypiske antagelser om at menn i spillkulturen er usikre og føler seg truet av kvinner (som er fysisk sterkere enn dem). Noen kommenterer også at denne fysiske usikkerheten er grunnen til at Abby ble møtt med så sterk kritikk; flere føler seg mindre maskuline på grunn av Abbys styrke, og fordi de selv har et maskulinitetskompleks. Det er flere som parodierer usikkerheten om maskulinitet, der noen inntar rollen som konservativ spiller og sier at Abby er sterk og at dette utløser usikkerheten om maskuliniteten til vedkommende. Noen mener at dersom Abby hadde vært en mannlig karakter, hadde hun ikke mottatt like mye hat.



I forum 1 er det også noen som mener at konservative spillere holder på de tradisjonelle og arkaiske typene; som forsterker de mannlige karakterene som helter, mens kvinnelige karakterer stadig trenger deres hjelp, men når Abby bryter med dette bildet oppleves hun som fiendtlig mot spillere, grunnet et indre maskulinitetskompleks. Noe lignende kommenteres også i forum 2, der en benevner at disse usikre mennene ønsker seksuelle fantasier, ettersom dette lenge har vært en standard i spill.

Som vi har sett i kjønnteoretiske perspektiver, så har menn tradisjonelt blitt ansett som det biologisk sterkere kjønn, og som beskytteren av kvinnen (Meyrowitz, 1986; Connell, 2009). Her kan vi, med utgangspunkt i teori argumentere for at disse tradisjonelle vinklingene om kjønn har bakgrunn i sosiale regler, samt se hvordan det opprettholdes en ekskludering av kvinner i mannlige aktiviteter, situasjoner og kunnskap. Derfor kan det tenkes at når kvinner er fysisk sterkere enn sin mannlige partner kan det oppleves som truende for mannens stereotypiske rolle som «beskytter». Rollen som beskytter er tradisjonelt sett knyttet til maskulinitet, og når kvinnen utfordrer denne rollen kan det oppleves som at hun også utfordrer hegemonisk maskulinitet. Med denne forklaringen vil jeg argumentere for at Abbys kropp oppleves som hegemonisk transgressiv, fordi hun utfordrer hegemonisk maskulinitet. Bruddet med konvensjoner oppleves som grenseoverskridende, selv om de ikke bryter med hvordan faktiske kvinnekropper ser ut, fordi det tradisjonelt sett har vært sosiale normer som har tilsagt at mannen har vært det biologisk sterkere kjønn. Selv om kvinner kommer i alle fasonger og figurer, så eksisterer det en underliggende forventning, i enkelte grupper, til at kvinner skal være svakere, og at de derfor har et behov for å bli passet på og tatt vare på. Når kvinner, som Abby, er estetisk og fysisk sterkere enn enkelte menn, så vil dette kanskje oppleves som skremmende eller unaturlig, fordi det bryter med det tradisjonelle bildet av kvinner, som noen som ikke klarer å beskytte seg selv mot farer.

En forumdeltaker i forum 2 kommenterer at kvinner også har blitt undervurderte fordi de liker spill. I en kommentar fra forum 1 poengteres det at kvinners ferdigheter stilles spørsmål ved på bakgrunn av at de er kvinner. Altså blir det her stilt spørsmål ved hvorfor mennesker anser evnekapasitet som noe som er kjønnsbetinget. Den aktuelle kommentaren tar opp hvordan kvinner blir trakassert og undervurdert i onlinespill på bakgrunn av at de er kvinner. Dette illustrerer at tanken om kjønnsstereotyper er et reelt problem, og brukes aktivt i enkelte spillsamfunn. Her ser vi altså at begge foraene tar for seg en diskusjon som omhandler hvordan spill har vært dominert av menn lenge, som vi har sett i den historiske

gjennomgangen av teknologi og spill. Her kommer altså en opplevelse av at kvinner som er spillinteresserte blir undervurderte, noe som kan forklares med et mannlig hegemoni i kulturen. Når kvinner forsøker å innta disse områdene, så blir de møtt med motgang og kritikk, som et forsøk for å bevare en mannlig dominans i miljøet.

Med de overnevnte observasjonene kan man også argumentere for at Abby anses som et angrep på menns maskulinitet, og at dette forklarer hvorfor mange kritiserer kroppen til Abby. Vi kan her se at ettersom Abby er kvinnelig spillerkarakter i et digitalt spill, og fysisk sterk og muskuløs, utfordrer hun to områder som tradisjonelt har blitt assosiert med menns maskulinitet: fysisk styrke og teknologiske ferdigheter. Dette komplekset ser vi også i den teoretiske beskrivelsen av «geek masculinity», hvor mangel på fysisk styrke kompenseres med teknologisk kunnskap (Massanari, 2015; Salter, 2018), som lenge har vært mannsdominert. Derfor er det grenseoverskridende at Abby, som kvinne, tar plass på to områder som lenge har vært mannsdominerte; fysisk styrke og teknologi.

Dette kan også anses som et forsøk, eller behov, for å beskytte de mannsdominerte sfærene. Med utgangspunkt i Salter (2018) sin beskrivelse om hvordan videospill er en måte som oppfyller seksuelle og aggressive drifter hos individer, kan vi lettere forstå hvorfor geek masculinity, kommer til uttrykk i kommentarer om undertrykket og skjør seksualitet. Her er maskulinitetsbegrepet svært relevant. Med dette kan vi se hvordan usikkerhet, og kanskje også uerfarenhet, bygger fundamentet for å møte noe, som kan oppleves som fremmed, med frykt og trakassering. Denne frastøtingen av kvinner kan også tolkes som en metode for å beholde den teknologiske arenaen som en mannsdominert sfære. Denne sfæren har, som nevnt, funksjon for å dekke seksuelle behov, og når denne sfæren trues av kvinner, oppleves det for noen som et tap av kontroll. Dette tapet av kontroll kan også føles som transgressivt, da (de uønskede) endringene i kulturen ikke samsvarer med tradisjoner og tidligere konvensjoner i gruppen.

Slikt tap av kontroll vil jeg knytte til begrepet demaskulinisering, som beskriver en prosess hvor man frykter å miste sin status som maskulin (Lorentzen, 2011). I kombinasjon med den historiske gjennomgangen av teknologi som mannsdominert, ser vi hvordan det foreligger en heteronormativ tradisjon for teknologi tilknyttet maskulinitet. Ved tap av dominans på dette området, som har tilhørt noe maskulint, oppleves det som mindre maskulint når andre menneskegrupper tiltrer på området. Teknologi får da flere karakteristikk ved seg enn kun

maskulinitet, og det dannes da en frykt for å ikke opprettholde, og oppfylle, heteronormative og maskuline kjønnsroller, som er grunnlaget i forståelsen av hva som anses som en «ekte mann». Som beskrevet etter geek masculinity, så er teknologi, for noen, en kompensasjon for manglende heteronormativ maskulinitet, og en måte å hevde maskulin dominans og opprettholdelse av tradisjonelle kjønnsroller. For en «geek» er det derfor katastrofalt at kvinner inntar det ene området som «geeks» dominerer og kanaliserer sin maskulinitet gjennom. Denne frykten viser oss tendenser til en skjør maskulinitet, som er menn som er ukomfortable rundt, avvist av, og uattraktive for kvinner (Joseph og Black, 2012).

Når TLOU2 skifter narrativ fra en mannlig protagonist til to kvinnelige protagonister som ikke har et heteronormativt design, så utfordrer dette maktforholdet i spillkulturen. Dørene blir åpnet for en bredere gruppe enn kun menn, og det åpner for muligheten for en redefinering av spillkultur og gamer-begrepet. Dette fører videre til en demaskulinisering av det å være «geek», der menn ikke lenger har monopol på teknologiske ferdigheter.

## 7.2 Det mannlige blikket

Underkategorien «Det mannlige blikket» beskriver fenomenet med samme navn, som handler om hvordan kvinner fremstilles seksuelt i media, og opprettholder holdningen om å se på kvinnekroppen som et objekt, som beskrevet etter Mulvey (2004). Denne portretteringen av kvinner skjer gjennom et mannlig «blikk», eller «gaze», og bygger på en erotisk vinkling som viser seeren et bilde av kvinnen fra et maskulint perspektiv. Som nevnt i teorikapittelet, skaper dette blikket et syn på kvinner som seksualiserte objekter, som må møte mannens ønsker og forventninger. Forane har stort sett samstemte meninger og ytringer i denne kategorien, og sitater som er hentet fra materialet er fra begge forane, og diskuteres derfor samlet. Dersom noe skiller seg sentralt ut, benevner jeg hvilket forum dette er hentet fra.

### 7.2.1 Mannlig seksuelt blikk og demaskulinisering

I datamaterialet ser man tendenser til hvordan holdninger om et mannlig blikk er reelle i spillkulturen. I begge forane er det mange som kommenterer frustrasjon over at spill appellerer til «the male sexual gaze», og en deltaker kommenterer at kvinner er representert på en slik måte som appellerer til hetero menn. Her er det en som kommenterer at store deler av dem som spiller er hetero menn, og derfor er det logisk at karakterene er av interesse til disse spillerne. Dette argumentet blir videre underbygget med hvordan brukere har kontroll over media, og ettersom det er mest menn som spiller så vil spill rette seg etter det aktuelle

publikummet. Dette mener forumdeltakeren er grunnen til at spill blir designet, og viser kvinner, som menn er interessert i og som menn synes er attraktive.

Dersom vi setter denne antagelsen sammen med det vi har sett etter Cassell og Jenkins (1998), som beskriver at spill er kjønnnet i design, marked og utvikling, kan vi se hvordan menn påvirker fremstillingen av kvinner. Med dette ser vi at kvinner presenteres som seksuelle fantasier, og hvordan en ideell kvinne skal se ut fra et «male gaze»; med store bryster og seksuelt attraktiv. Abby møter ikke disse forventningene, som noen kommenterer; hun er ikke overseksualisert til å tilfredsstille den hvite, heteroseksuelle, skjøre mannlige spiller. Fra forum 1 kommenterer en at ingen av vennene er interessert i en kvinne som er sterkere enn dem selv. En mulig logikk bak denne oppfattelsen er kanskje at menn lenge har blitt ansett som beskyttere, som vi har sett på tidligere, og derfor ikke opplever Abby som attraktiv. Spørsmålet blir likevel: koker disse tankene ned i et urinstinkt eller baseres de på kjønnsdiskriminerende holdninger?

Flere kommenterer, i begge foraene, at grunnen til kritikken rundt Ellie og Abby handler om kvinnerepresentasjon; oppstyret kommer av at de ikke møter forventningene deres til hvordan kvinner bør se ut i spill. Dette gjorde at alle mistet fatningen da TLOU2 ble utgitt, på grunn av en kvinne med muskler og realistiske pupper, som en forumdeltaker kommenterer.

Når man skal kontrollere de to kvinnelige spillerkarakterene i TLOU2, er de ikke bare et «gaze» lenger, men fungerer også som et «vehicle», altså som et verktøy, for å utføre bestemte oppgaver. Dette betyr at ens handlinger kanaliseres gjennom de kvinnelige spillerkarakterene, som for noen kanskje vil være uvant, ettersom spillerkarakterens design ikke nødvendigvis er eksplisitt seksualisert. For noen vil dette skiftet mellom mannlig spillerkarakter, til kvinnelig spillerkarakter kanskje oppleves som demaskuliniserende. Som tidligere nevnt spiller man som Joel i det første spillet. Dette var en spillerkarakter som mange ble glad i, og anså som deres favorittkarakter i The Last of Us-universet (Byrd, 2020). Joel var designet som en hvit og middelaldrende mann, og appellerte derfor til denne gruppen spillere, da disse spillerne kunne assosiere seg med flere av karaktertrekkene. I TLOU2 endres fortellermidtpunktet til to kvinnelige spillerkarakterer, og man kontrollerer disse gjennom spillet. Dette kjønnskiftet i fortellerperspektivet, vil for mange være uvandt og provoserende på ulike måter, slik som jeg allerede har diskutert. Å bruke en kvinnelig spillerkarakter vil jeg argumentere for at vil virke ekstra demaskuliniserende for enkelte spillere, og som gjerne

forsterkes når det foregående spillet hadde en mannlig protagonist som man brukte som verktøy for å utføre handlinger. I TLOU2 må handlingene kanaliseres gjennom Abby og Ellie. Dette kan oppleves som demaskuliniserende, fordi man som mannlig spiller ikke får muligheten til å uttrykke seg gjennom en mannlig karakter, altså en karakter som er mer familiær enn en kvinnelig karakter.

Demaskulinitet kan avles på grunnlaget av at mannlige spillere ikke får oppfylt sine ønsker og behov i en protagonist som de styrer. Når denne spillerkarakteren skal fungere som et verktøy, eller illustrasjon for kommunikasjonen mellom spiller, spillhandling og spill, vil det oppfattes som demaskuliniserende når spilleren er tvunget til å uttrykke seg gjennom en kvinnelig spillerkarakter. Dette skiftet fra mannlig til kvinnelige spillerkarakterer kan også for enkelte tolkes som et tap av maskulint hegemoni i spillkulturen, som igjen kan oppleves som demaskuliniserende, eller som et tap av makt på et mannsdominert område.

### 7.2.2 Fetisjisering av lesbiske kvinner

I datamaterialet finner vi også sitater som diskuterer skeiv kjærlighet mellom kvinner og hvordan dette fetisjiseres. Det er en del seksualiserende kommentarer, som spesielt omhandler Ellies legning. I en kommentar fra forum 1 omtales bakgrunnshistorier til kvinnelige spillerkarakterer, og hvordan kvinnelige protagonister enten representeres uten kjærlighetsinteresse (Lara Croft) eller som skeive (Ellie). Kommentaren argumenterer for hvordan dette er noe som har bakgrunn i et dominerende mannlig blikk, i videospill. Med dette kan vi forstå bakgrunnen i noe av kritikken mot Ellie. Som tidligere påpekt etter Mulvey (2004), så preger det mannlige blikket hvordan kvinnelige protagonister blir designet. Med eksempel om Lara Croft og April Ryan, som har hatt en sensuell fremtoning, og som beskrevet etter flere ulike teoretikere, så har kvinner blitt designet etter menns perspektiv.

I en kommentar fra forum 1 blir nytelsesblikket parodierte, og beskriver at det er meningen at lesbiske skal være «superdeilige». Forumdeltakeren bruker et arkaisk skjellsord for å omtale lesbiske kvinner, der hen parodierer at representasjonen av lesbiske par kun er godtatt hvis det hintes til at spilleren selv kan bli med i seksuelle aktiviteter med de lesbiske kvinnene. Hen avslutter kommentaren sin med å si at vedkommende skal gjøre dem heterofile igjen ved bruk av sitt mannlige kjønnsorgan. Dette illustrerer godt Salters argument om at spill ofte er en kilde til å oppfylle seksuelle og aggressive behov. Dersom vi tar utgangspunkt i at en viss del av spillkulturen er lite sosiale, og derfor ensomme, så vil spillkarakterer være blant de få

kvinnene som disse spillerne har interaksjon med. Dermed kan vi si at oppfattelsen at kvinner blir urealistisk, ettersom mange kvinnelige karakterer er seksualiserte i spill, og ikke er representative for ekte kvinner. Verdenssynet og kvinnesynet blir videre forvrengt. Man kan også argumentere for at disse karakterene blir brukt av enkelte spillere, som en kompensasjon for manglende sosial interaksjon med kvinner i den ekte verden. Denne seksualiseringen, eller tidvise pornografiske fremstillingen av kvinner, kan påvirke kjønnsforståelsen. Som vi har sett etter beskrivelse fra Tranchese og Sugiura (2021) om pornografi og dets fremstilling av kvinner, blir ofte unge kvinner fremstilt og objektivert i en voldelig eller aggressiv situasjon knyttet til sex, noe som kan avle en aksept tilknyttet vold og kvinnefiendtlige verdier. Dette ser vi også igjen i retorikken som brukes om de kvinnelige spillerkarakterene. I flere tilfeller, både de som parodierer og ikke parodierer, brukes det ord og uttrykk som stammer fra en virkelighetsforståelse med tradisjon for ytringer som er nedverdiggende overfor kvinner.

Ettersom pornoindustrien er en virksomhet som lenge har undertrykket kvinner og deres selvstendige seksualitet, vil dette kunne påvirke brukernes kjønnsforståelse. I datamaterialet kommenteres det at i spillindustrien blir ikke kjærlighet mellom menn like mye representert. Vi kan dermed se at det er en skeivfordeling og underrepresentasjon av skeive menn, som jeg vil argumentere for at videre påvirker kjønnsbildet av kvinner, da kvinner i større grad blir representert som skeive, men også seksualisert. Derfor blir skeive kvinner mer assosiert med noe som er til for den hetero manns nytelse.

Mye av kritikken i sitatene er rettet mot hvordan enkelte spillere har reagert på representasjonen av skeive, og hvordan de har kritisert spillet for å ha en «gay agenda». Med tanke på Ellie og Dinas forhold, vil jeg argumentere for at kritikken deres grunner i opplevelsen av at forholdet ikke appellerer til det mannlige blikk, og den mannlige nytelse, ettersom begge kvinnene og deres forhold ikke er overseksualisert eller pornografisk fremstilt. De negative reaksjonene kan komme av at det tidligere ikke har vært stor representasjon av skeive kvinnelige spillerkarakterer, som ikke er designet ut fra et mannlige blikk, og derfor er dette uvandt og skaper reaksjoner blant spillere som ikke er eksponert for denne tematikken. Etter Hoffswells (2011) beskrivelse, så har kvinner blitt designet etter menns perspektiv. Her bryter Ellie med de tidligere normene, der hun og Dinas kjærlighetsforhold ikke er ment som en fetisjisert fremstilling av et lesbisk par, slik som gjerne har vært mer normert før, der hensikten har vært å opprettholde en tolkning som støtter den seksuelle appelleringen til det heterofile, mannlige publikummet. Når Ellie er skrevet som en lesbisk kvinne som ikke

imøtekommer seksuell appellering til det mannlige publikum, kan dette oppleves som grenseoverskridende. Dette gjør at spilleren ikke møtes med den forventede seksualiseringen av kvinnene, og Ellie er transgressiv i den grad hun bryter med seksualiseringsmønsteret av lesbiske kvinner.

I definisjonen av det mannlige blikket, etter Mulvey (2004), blir det beskrevet at kvinner anses som sexobjekter. Dette ser man også eksempler på i datamaterialet, der det diskuteres hvordan spillerkarakterene i spillet bryter med det å tilfredsstillende spillerens seksuelle ønsker. Dette gjør også at mange slenger med «SJW»-benevnelsen, som blir beskrevet i en kommentar som parodierer slike holdninger: hun er en ekkel SJW-mannehater fordi hun ikke møter ens forståelse av skjønnhet. Her blir altså skjønnhet og politikk satt opp mot hverandre, noe som viser oss hvordan kvinner oppfattes som mer selvstendige, og politiske, når de ikke er representert ut fra et male gaze.

Dette gjenspeiles i holdningen om hvordan spillerkarakterene kler seg: de har ikke på seg, som en forumdeltaker påpeker; «sexy klær». Klærne de går med er vanlige og funksjonelle, og ikke overseksualiserte. Dermed oppleves de kanskje som mindre attraktive for enkelte spillere som er vant med et mer seksualisert design. I noen av kommentarene kommer det også frem preferanser for hvordan kvinnene *bør* kle seg for å, som en kommenterer; ikke gjemme sine feminine trekk som pupper og rumpe. Kommentaren er skrevet som en parodi på hvordan noen spillere omtaler spillerkarakterene, og tydeliggjør hvordan slike holdninger blir omtalt i sosiale forum. Et annet eksempel på slike holdninger er i en kommentar hvor det sammenlignes vestlige spillerkarakterer og anime-spillerkarakterer, og ser hvordan kvinnelige karakterer blir seksualiserte i disse to spillformatene. I kommentarene parodieres tanken om at kvinnelige karakterer i vestlige spill ikke er seksuelt attraktive, mens anime-karakterer er vakre symboler på det de omtaler som «ekte kvinner». Kommentarene baserer seg på en humoristisk innfallsvinkel mot hegemonisk maskulinitet og kjønnsstereotyper, men viser også hvordan seksualisering av kvinner er normalisert i spillerkulturen. Anime-stilen er også noe som brukes av enkeltpersoner i datamaterialet for å gjenskape, og forbedre opplevelsen, av karakterene. I disse anime-alternativene ser man overseksualiserte versjoner av Ellie og Abby, som er laget av fans. Altså kan man se hvordan ikke-seksualiserte spillerkarakterer blir likevel seksualiserte av fans og spillere som ønsker denne seksualiseringen. Kanskje er dette et forsøk på å opprettholde kjønnsstereotypen om seksualiserte spillerkarakterer; når industrien ikke tilbyr et slikt design, så må man gjøre det selv. Her kan vi trekke linjer til fenomenet om



fanfictions, som er et godt eksempel på hvordan diskurser og tolkninger av en tekst kan genereres, endres eller opprettholdes (Fathallah, 2017, s. 9). Her blir gjerne karakterer skrevet inn og fremstilt i seksualiserte scenarioer, som fungerer som en formidling av en alternativ historie, eller en historie som fansen selv ønsker å høre, men ikke fikk presentert i det opprinnelige verket (Fathallah, 2017, s. 21). Dette gjøres også med Ellie og Abby, der bilder av dem blir redesignet av fans med formål om å feminisere designet, slik at det samsvarer mer med det tradisjonelle kvinnedesignet.

Det blir også etterspurt mer prioritering av kvinner i spill. Som flere deltakere fra begge foraene påpeker så har kvinnelige spillerkarakterer tidligere blitt presentert som enten uten en kjærlighetsinteresse, som for eksempel Lara Croft, eller som skeive. En forumdeltaker påpeker at skeive karakterer har tidligere blitt designet ut fra en fetisjisering av kvinner, og som en annen bruker kommenterer, så har kvinnelige karakterer ofte vært ment for å appellere til den heterofile mannlige spiller. Jeg vil derfor argumentere for at denne designtradisjonen har bidratt til at kvinnelige karakterer har vært tilgjengelige for heterofile menn å fantasere om, der kropp og seksuell identitet har blitt fetisjisert til fordel for et spesifikt publikum, altså menn. En av forumdeltakerne fra forum 2 ønsker en motsetning til den tidligere trenden: ikke-skeive kvinnelige protagonister MED en beskrivelse av karakterens romantiske aspekter. Med dette vil jeg argumentere for at kvinnene ikke like direkte blir tilgjengeliggjort for å oppfylle den mannlige spillers ønsker, i motsetning til tidligere. Et slikt design vil styrke kvinners posisjon i videospill, der de representeres som selvstendige og mer komplekse karakterer, og ikke bare designet for «menns nytelse».

### 7.2.3 Femininitet som fetisj

Som flere av forumdeltakerene påpeker; det forekommer også en fetisjisering av femininitet. Knyttet til klær, søthet, feminine trekk og slank kropp med markerte former har det oppstått et seksuelt blick på, og fantasi om, det feminine. Abby møter ikke denne fetisjen, ettersom hennes design er mer basert på muskler, og det som kan anses som mer maskuline trekk i ansikt og kropp. Abbys design utfordrer tanken om fetisjisering av spillerkarakterer og femininitet, og viser at ikke alle kvinnelige spillerkarakterer er fremstilt feminine med en seksuell undertone.

I datamaterialet kommer det frem holdninger om hvor verdifulle de ulike karakterene er. En som får mye kritikk for å være dårlig skrevet, og derfor ha lite verdi, er Abby. Det som mange



påpeker, er at det noen spillere legger til grunn for en «well written» karakter henger sammen med hvorvidt karakteren oppleves som attraktiv ut fra et mannlig blick. Her ser vi at karakterenes attraktivitet blir synonymt med hvor godt skrevet karakteren er. Jeg tenker at dette brukes også som et argument for å kritisere Abby som en uverdigg karakter, selv om kritikken ser ut til å basere seg på det estetiske uttrykket til spillerkarakteren. Mye av kritikken er sentrert rundt Abbys design og kropp, men det kan være verdifullt å påpeke at det er ikke utenkelig at en del av denne kritikken også henger sammen med en skuffelse og et hat mot karakteren som drepte fansens favorittkarakter. Likevel viser mange av ytringene i forumkommentarene at en underliggende kjønnsdiskriminerende forståelse eksisterer i miljøet.

Så langt har vi sett at de aktuelle reaksjonene på karakterenes design viser at et dominerende mannlig blick eksisterer hos enkelte spillere. Dette blikket baserer seg på en heteronormativ verdensforståelse, der hegemonisk maskulinitet og femininitet er en del av kulturen. Som en motpart til denne argumentasjonen ønsker jeg å avslutte med å beskrive en kommentar fra forum 1, som motgår denne seksualiseringen av kvinner. Forumdeltakeren påpeker at man ikke er tvungen til å seksualisere karakterer. Som forumdeltakeren skriver, så er det helt lov å seksualisere og fantasere om karakterene, men det er ikke et krav. Denne kommentaren fungerer som et stikk til dem som har gått hardt ut i kritikken mot Ellie og Abby, og blitt provosert fordi de ikke ble seksualiserte i spillet. Men kommentaren rører også ved lignende problematikk i samfunnet. Kommentaren er derfor relevant på flere plan, og sier litt om hvordan en hegemonisk maskulinitet fremdeles er fremtredende i det samfunnet vi lever i, både bak og foran tastaturet.

Oppsummerende sett, ser vi flere tendenser på et mannlig blick som holdning i datamaterialet. Det mannlige blikket henger sammen med at den mannlige dominansen i medieteknologien preget hvordan man fremstilte kvinner, der de ofte ble presentert ut fra et erotisk perspektiv som forhøyet mannen, mens kvinnen var underdanig (Mulvey, 2004). Disse tendensene kjenner vi igjen fra kjønnssteoriens beskrivelser av heteronormativitet, hegemonisk maskulinitet og hegemonisk femininitet. I den heteronormative fremstillingen av kvinner er bryster, lår og rumpe spesielt fremhevet, noe som ikke er tilfellet i TLOU2. I datamaterialet ser vi en fetisjisering av femininitet og lesbiske kvinner, noe som illustrerer hvordan det mannlige blikket også preger deler av spillkulturen. Her ser vi hvordan sitater omtaler andre spilleres frustrasjon over at Ellie og Abby ikke utfyller de heteronormative kjønnsrollene.

Disse kjønnsrollene er grunnsteinen i det mannlige blikket, og når de kvinnelige spillerkarakterene ikke er hegemonisk feminine, undergraves den hegemoniske maskuliniteten som sikrer en mannlig dominans over, og et mannlig blick på, de aktuelle kvinnene. Disse kjønnsfremstillingene utfordrer den kjønnsforståelsen som vi kjenner igjen fra beskrivelsen av pornografisk kvinnefremstilling, som preges av seksuell objektivisering, vold og aggressivitet mot unge kvinner (Tranchese og Sugiura, 2021).

Det mannlige blikket er fremdeles en dominerende kraft i spillverden (Hoffswell, 2011), noe som illustreres av kritikken mot Ellie og Abbys kropp, og mot Ellies legning. I beskrivelsen av de giftige kommentarene mot Ellie som lesbisk kvinne, kan vi se hvordan det forekommer tendenser som behandler henne som en marginalisert kvinne, og som et objekt. Her kan vi trekke inn Nussbaum (2010) sine sju punkter om marginalisering. Kort oppsummert så beskriver disse punktene hvordan den som objektiverer behandler objektet som et redskap, som ikke-selvstendig, som mangel på handlefrihet, som uskiftbar, som mangel på grenseintegritet, som noe som kan kjøpes eller selges, og tar ikke hensyn til objektets følelser eller opplevelse (Nussbaum, 2010). Selv om spillerkarakterene ikke er ekte mennesker, viser holdningene i kritikken et kvinnefiendtlig syn, som også avler marginalisering av ekte kvinner. Det skjer en tydelig objektivisering av kvinnene, der skeive kvinneforhold i spill forventes å kunne oppfylle seksuelle ønsker hos spilleren. Satt på spissen, ser vi hvordan det er en forventning til å kunne bruke kvinnene som redskap for ens egen seksuelle nytelse, og det oversees at kvinner er autonome mennesker med følelser, handlefrihet, grenser og selvstendighet, og som ikke er ment å kjøpes eller selges for å oppfylle andres seksuelle drifter.

Samtidig er det også viktig å påpeke at vi ser tydelige tendenser på en bevissthet og kritisk holdning til dette fenomenet. I sitatene ser vi hvordan flere kritiserer den tidligere trenden med seksualisering av kvinnelige spillerkarakterer. Ellie og Abby er transgressive i den grad de ikke oppfyller det mannlige blikket. Ingen av dem er designet for å appellere til seksuelle drifter, til noens glede og andres fortvilelse. Vi kan derfor argumentere for at de kvinnelige spillerkarakterene er transgressive, og utfordrer heteronormative forståelser av hvordan kvinner ser ut, fremtrer, kler seg, oppfører seg, og gjør. Denne grenseoverskridenheten skaper debatt som belyser viktig tematikk, og bevisstgjør hvordan kvinner i spill har blitt designet etter et hegemonisk maskulint blick.

## 8. Konklusjon

I dette prosjektet har problemstillingen vært: *På hvilken måte kan Ellie og Abby oppleves som grenseoverskridende, og hvordan utfordrer de spillkulturens forventninger til kvinnelige spillerkarakterer?* Med utgangspunkt i disse spillerkarakterene har jeg hatt et ønske om å forstå hvilke holdninger som finnes i spillkulturen, og hvordan karakterer som bryter med tidligere design, blir mottatt. Jeg har i denne oppgaven forsøkt å få en forståelse for hva som ligger til bakgrunn for de negative ytringene, og å se sammenhengen mellom kritikken og giftighet i spillkulturen.

Teknologi har så og si alltid vært et mannsdominert område, der det har blitt kulturelt strukturert en sosial makt for dem som innehar teknologisk kunnskap og ferdighet. Denne dominansen har også lenge gjeldt for spillkulturen, men vi ser nå tydelige tegn til at denne blir utfordret av andre grupper mennesker, som også melder sin interesse for videospill. I *The Last of Us Part 2* adresseres dette mangfoldet gjennom design- og innholdsmessige valg, som viser oss at den hegemoniske maskuliniteten er under press. Dette har skapt reaksjoner hos enkelte, som da har reagert på de kvinnelige spillerkarakterene, da disse ikke lever opp til heteronormative forståelser for hvordan kvinnelige spillerkarakterer skal designes. Forum 1 kjennetegnes som et vilt forum, som preges av shitposts, parodiering og sarkasme. Forumet viste seg å være mer liberalt enn først antatt, men som vi også har sett så finnes likevel tendenser til en giftig spillkultur når det snakkes om Ellie og Abby. Forum 2, derimot, et rent spillforum for jenter, har hatt en mer liberal, ryddig og positiv diskusjon inn mot de kvinnelige spillerkarakterene. I begge foraene diskuteres hvordan kvinnene har blitt kritiserte og hva som ligger til grunn for trakasserende og hatefulle ytringer. Dette har vært to interessante fora å undersøke inn mot den aktuelle problemstillingen.

Som vi har sett i analysen og diskusjonen av de to spillerkarakterene, så kan de oppleves som transgressive på flere måter. Jeg har blant annet benyttet meg av et utvalg av begreper fra Pöttsch (2018) sin inndeling av transgressivitet, som har hjulpet oss med å forstå ulike transgressivitetsaspekter ved de kvinnelige spillerkarakterne. Her har kritisk, idiosynkratisk, diegetisk og hegemonisk transgressivitet vært relevante innfallsvinkler i diskusjonen om spillerkarakterene. Det som har vært det overordnede momentet i diskusjonen inn mot disse begrepene er hvordan Ellie og Abby kan oppleves som transgressive i den grad de bryter med det tradisjonelle kvinnesdesignet av spillerkarakterer.

Med mindre fokus på et seksuelt appellerende utseende, og med egenskaper som heteronormativt blir assosiert med maskulinitet, trer de over tradisjonelle grenser og utfordrer den hegemoniske maskuliniteten i spillkulturen. Dette er en form for kritisk transgressivitet (Pötzsch, 2018), der spillerkarakterene har stilt seg i opposisjon til de tradisjonelle forståelser av kvinner. Vi har også sett idiosynkratisk transgressivitet, der spillere, basert på individuelle opplevelser, overbevisninger og normer, har gitt en transgressiv betydning til spillinnhold som tilsynelatende er nøytralt (Pötzsch, 2018). Dette har blitt diskutert opp mot hvordan spillerens virkelighetsforståelse og tolkninger av hvordan en kvinne skal se ut, og at lite konvergens mellom spill og spillerens virkelighet, fører til at spillet møtes med mer motstand og fiendtlighet (Tomkinson, 2022). Dette bruddet mellom spill og spillerens virkelighetsforståelse viser en form for idiosynkratisk transgressivitet hos Ellie og Abby, fordi de ikke oppfyller spillerens overbevisning om kvinner. De kvinnelige spillerkarakterene har også blir møtt med negative sanksjoner, fordi de bryter med regler og normer i spillverden, som beskriver diegetisk transgressivitet (Pötzsch, 2018). De utfordrer den klassiske designrammen for kvinnelige spillerkarakterer, som vi finner hos for eksempel Lara Croft, og trigger dermed negative sanksjoner, som gjør at de møtes med kritikk.

Ellie og Abby er også svært voldelige, men én scene skiller seg spesielt ut, der Ellie yter unødvendig vold mot en av Abbys venner. Som kvinnelig skeiv protagonist, er det utfordrende at dette er noe hun velger å gjøre, og det melder seg en hegemonisk transgressivitet, som bruker overtredelser på en spekulativ måte for å stabilisere dominerende ordninger i kulturen (Pötzsch, 2018), oppi det hele. Opplevelsen av situasjonen har en bieffekt, der det implisitt fortelles at man må beholde de dominerende ordningene i samfunnet, der skeive kvinnelige spillerkarakterer ikke er i fokus i spill. Ellie bidrar til fremstillingen av skeivhet som noe negativt og ikke ønskelig, som er en aktuell problematikk innenfor spill (Østby, 2021). Hun blir i denne scenen en fremmedgjørelse av skeive spillerkarakterer, og ikke en representant. På en annen side har Ellie hegemonisk transgressivitet, der hun, som følge av de negative kommentarene som har sirkulert rundt henne, blir en representant for hvorfor man må styrke det pågående fokuset på mangfold i spill og spillkultur. I etterdønningene av den voldsomme kritikken får Ellie en hegemonisk transgressivitet, der hun blir en implisitt kanal mellom å vise hvorfor giftighet i spill er et problem ved brudd på heteronormative design, og at et voksende mangfold i spillkulturen er nødvendig for å unngå slik giftighet.

Ellie og Abby utfordrer også konsepter om maskulinitet og hegemoni, der spesielt skjør maskulinitet (Joseph og Black, 2012) og geek masculinity (Massanari, 2015; Salter, 2018) har vært begreper som har vært relevante. Det underliggende transgressive hos spillerkarakterene har vært at de innehar karakteristikk som, fra et heteronormativt perspektiv, er assosiert med menn og maskulinitet. Begge kvinnene er fysisk sterke, ressursrike og ansvarsfulle, og utfordrer den hegemoniske maskuliniteten, der tanken er at mannen har rollen som beskytter. Ellie og Abby utfordrer den mannsdominerte sfæren innenfor spill og teknologi, ettersom de er designet som kvinnelige spillerkarakterer, og åpner for et større mangfold innenfor spill. Samtidig truer dette geek masculinity, som bruker teknologiferdigheter som en kompensasjon for mangel på heteronormativ maskulinitet, og utfordrer hegemoniet til geek masculinity. Med andre ord, så truer de kvinnelige spillerkarakterene maskuliniteten til geeks, som kan forstås som en form for demaskulinisering, som omhandler en prosess av frykt for å miste sin maskuline status (Lorentzen, 2011). Ellie og Abby utfordrer maskuline ferdigheter, som er en grenseoverskridenhet som truer den klassiske forståelsen av maskulinitet og femininitet, og som kan gi en forklaring på hvorfor flere spillere har ytret hatefulle kommentarer mot de to kvinnene og deres kropp. De er heller ikke designet etter et mannlig blick. Der fetisjisering av femininitet og lesbiske kvinner gjerne er vanlig, er ikke dette tilfellet i TLOU2. Ingen av kvinnene er designet for å tilfredsstille et mannlig seksuelt blick, men fokuserer heller på et realistisk design. Det skinner dog igjennom en holdning om et mannlig blick i datamaterialet, som forteller oss at tanken om hegemonisk maskulinitet og -femininitet er til stede i spillkulturen. Kvinnene er ikke designet etter et hegemonisk femininitetsideal, men utfordrer heller hva som anses som feminint, ettersom de begge er kvinner og tar utgangspunkt i et realistisk design.

Det er et behov for mer forskning på den giftige spillkulturen, og på individer som har et kvinnefiendtlig syn. Jeg håper derfor at dette prosjektet kan åpne for mulige tema for fremtidig forskning, og bidra til å rette søkelyset mot hvilke giftige tendenser som finnes i spillkulturen. Et aktuelt startsted vil være å se på «incels», forkortelse for «involuntary celibate», som Sugiura (2021) beskriver som mennesker som formidler seksuell og romantisk frustrasjon, der de opplever å ikke bli akseptert som seksuelle vesner, og et fellesskap som ytrer hat mot kvinner (s. 20). Hvordan er terskelen for å utøve slikt hat?

Selv om jeg har fokusert prosjektet mitt inn mot to konkrete spillerkarakterer, forteller det oss likevel noe om hvilke holdninger og atferd som finnes i spillkulturen. Den negative og giftige

atferden er ikke bare reservert til internettforum, men det har også vært tilfeller i mer alvorlig grad, hvor stemmeskuespilleren til Abby, Laura Bailey, mottok trusler (Hernandez, 2020). Dette illustrerer at giftig atferd er utfordrende på flere nivå, enn kun innad i et internettforum, og det er viktig å belyse at giftige holdninger til kvinner i spill og spillindustrien er et omfattende problem, som er ødeleggende for den verdensomspennende arenaen som spill er. Dette viser oss også hvorfor nye design, som vi ser hos Ellie og Abby, er viktig. Å fokusere på positive potensialer som finnes i videospill, vil være helt nødvendig for å kunne bygge et mer inkluderende og autentisk bilde på ulike grupper og mennesker. Dersom det ikke skjer en endring vil spillindustrien fortsette å representere etnisitet, kjønn, identitet og legning med et heteronormativt perspektiv. Dette vil føre til større stigmatisering og polarisering innenfor en verdensomspennende teknologi og underholdningsplattform. En slik endring er derfor helt nødvendig for at man skal kunne få et nyansert bilde på ulike grupper, noe som vil minske negative vinklinger, og heller bidra til et økt mangfold i spillkulturen.

## Litteraturliste

Arbeidstilsynet (2022a) *Trakassering*. Tilgjengelig fra:

<https://www.arbeidstilsynet.no/tema/trakassering/> (Hentet: 24. november 2022).

Arbeidstilsynet (2022b) *Seksuell trakassering*. Tilgjengelig fra:

<https://www.arbeidstilsynet.no/tema/trakassering/seksuell-trakassering/> (Hentet: 24. november 2022).

Beasley, B. og Standley, T.C. (2009) Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping, *Video Games, Mass Communication & Society*, 5:3, s. 279-293. DOI: 10.1207/S15327825MCS0503\_3.

Bjørkelo, K.A. (2018) "It Feels Real to Me": Transgressive Realism in This War of Mine, i Jørgensen, K. og Karlsen F. (red.) *Transgression in Games and Play*. Cambridge: The MIT Press, s. 169-185.

Bjørkelo, K.A. (2022) *Playing With Boundaries: Empirical Studies of Transgressions and Gaming Culture*. Doktoravhandling. Universitetet i Bergen. Tilgjengelig fra: <https://hdl.handle.net/11250/3026904> (Hentet: 6. desember 2022).

Braithwaite, A. (2016) It's About Ethics in Games Journalism? Gamergaters and Geek Masculinity, *Social Media + Society*, 2(4), s. 1-10. DOI: <https://doi.org/10.1177/2056305116672484>.

Bryce, J. og Rutter, J. (2002) Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility, i Mäyrä, F. (red.) *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Tampere: University of Tampere Press, s. 243-255.

Byrd, M. (2020) The Last of Us Part 2: Why Some Players Hate This Sequel, *Den Of Geek*, 22. juni 2020. Tilgjengelig fra: <https://www.denofgeek.com/games/the-last-of-us-part-2-controversy-explained/> (Hentet: 2. mai 2022).

Cassell, J. og Jenkins, H. (1998) *From Barbie® to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Massachusetts: The MIT Press. Hentet fra:  
[https://books.google.no/books?id=Y5\\_cbfm3YfYC&printsec=frontcover&dq=from+barbie+to+mortal+kombat&hl=no&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q=from%20barbie%20to%20mortal%20kombat&f=false](https://books.google.no/books?id=Y5_cbfm3YfYC&printsec=frontcover&dq=from+barbie+to+mortal+kombat&hl=no&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=from%20barbie%20to%20mortal%20kombat&f=false) (Lest: 20. februar 2023).

Cassell, J. (2016) Foreword, i Kafai, Y.B, Richard, G.T. og Tynes, B.M. (red.) *Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*. Pittsburg: ETC Press, s. vii-viii.

Clover, C.J. (2015) Her body, himself: Gender in the slasher film, i Grant, B.K. (red.) *The Dread of Difference: Gender and the Horror Film*. Texas: University of Texas Press, s. 68-115.

Connell, R. (2009) *Gender*. Cambridge: Polity Press.

Connell, R. (2016) Masculinities in global perspective: hegemony, contestation, and changing structures of power, *Theory and Society*, 45. s. 303-318. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11186-016-9275-x>.

Consalvo, M. (2018) Kaceytron and Transgressive Play on Twitch.tv, i Jørgensen, K. og Karlsen, F. (red.) *Transgression in Games and Play*. Cambridge: The MIT Press, s. 83-98.

Cover, R. (2004) New media theory: electronic games, democracy and reconfiguring the author-audience relationship, *Social Semiotics*, 14(2), s. 173-191. DOI: 10.1080/1035033042000238268.

Dahl, J.M.R. (2021) *Voices on the Border: Comedy and Immigration in the Scandinavian Public Spheres*. Doktoravhandling. Universitetet i Bergen. Tilgjengelig fra:  
<https://bora.uib.no/bora-xmlui/handle/11250/2730168> (Hentet: 8. mai 2023).

de Beauvoir, S. (1953) *The Second Sex*. London: Jonathan Cape.

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J.H. og Tosca, S.P. (2020) *Understanding video games: the essential introduction*. New York: Routledge.



Everbach, T. og Vickery, J. R. (2018) *Mediating Misgony: Gender, Technology, and Harassment*. Cham: Imprint Palgrave Macmillan; Springer International Publishing.

Fathallah, J.M. (2017) *Fanfiction and the Author*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Fron, J. mfl. (2007) The Hegemony of Play, i *DiGRA 2009 - Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, s. 309-318. Tilgjengelig fra: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.31224.pdf> (Hentet: 15. februar 2023).

Gentikow, B. (2019) *Hvordan utforsker man medieerfaringer? Kvalitativ metode*. Oslo: Cappelen Damm.

Gray, K.L. og Leonard, D.J. (2018) *Woke Gaming: Digital Challenges to Oppression and Social Injustice*. Seattle: University of Washington Press.

Haraway, D.J. (1991) *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge.

Hasnat, F. mfl. (2022) Understanding Sarcasm from Reddit texts using Supervised Algorithms, *EEE 10th Region 10 Humanitarian Technology Conference (R10-HTC)*, s. 1-6. DOI: 10.1109/R10-HTC54060.2022.9929882.

Hernandez, P. (2020) *The Last of Us 2 dev Naughty Dog condemns harassment, death threats*. Tilgjengelig fra: <https://www.polygon.com/2020/7/6/21314543/the-last-of-us-2-harassment-neil-druckmann-laura-bailey-naughty-dog-abby-death-threats-ps4> (Hentet: 13. mai 2023).

Hine, C. (2011) *Virtual Ethnography*. London: SAGE Publications Ltd. Hentet fra: <https://methods.sagepub.com/book/virtual-ethnography> (Lest: 23. mars 2023).

Hoffswell, J.M. (2011) *Female Video Game Characters and The Male Gaze*. Master of Arts. Illinois: Northern Illinois University. Tilgjengelig fra: <https://www.proquest.com/docview/873898219?pq->

[origsite=primo&parentSessionId=VOmG%2BoIukMcX94tQdic4jNy49FJtx4QEWkeIwlr9tRc%3D](#) (Hentet: 27. september 2022).

Housman, M. og Minor, D. (2015) *Toxic Workers*. Working Paper, Harvard Business School. Tilgjengelig fra: [https://www.hbs.edu/ris/Publication%20Files/16-057\\_d45c0b4f-fa19-49de-8f1b-4b12fe054fea.pdf](https://www.hbs.edu/ris/Publication%20Files/16-057_d45c0b4f-fa19-49de-8f1b-4b12fe054fea.pdf) (Hentet: 8. september 2022).

International Committee of Medical Journal Editors (1979) *Recommendations for the Conduct, Reporting, Editing, and Publication of Scholarly Work in Medical Journals*. Oppdatert mai 2022. Tilgjengelig fra: <https://www.icmje.org/recommendations/> (Hentet: 2. mai 2023).

Jeppesen, S. (2016) "Heteronormativity", *The SAGE Encyclopedia of LGBTQ Studies*, s. 492–496.

Joseph, L.J. og Black, P. (2012) Who's the Man? Fragile Masculinities, Consumer Masculinities, and the Profiles of Sex Work Clients, *Men and Masculinities*, 15(5), s. 486-506. DOI: 10.1177/1097184X12458591.

Jørgensen, K. og Karlsen, F. (2018) *Transgression in Games and Play*. Cambridge: The MIT Press.

Jørgensen, K. (21. april 2022) Transgressive Play, i *Encyclopedia of Ludic Terms*. Tilgjengelig fra: <https://eolt.org/articles/transgressive-play> (Hentet: 19. August 2022).

Jørgensen, K. og Sekanina, I. (2022) From political economy to identity politics: A forum study of political discussions between players, *gamevironments*, 17, s. 1-43. Tilgjengelig fra: <https://journals.suub.uni-bremen.de/> (Hentet: 8. mars 2023).

Kafai, Y.B., Richard, G.T. og Tynes, B.M. (2016) *Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*. Pittsburg: ETC Press.

Klevjer, R. (2021) Civilization IV i den videregående skolen: mellom fortrolighet og fremmedgjøring, *Nordidactica - Journal of Humanities and Social Science Education*, 2021:1, s. 80-102.

Kline, S., Dryer-Witherford, N. og de Peuter, G. (2003) *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montreal: McGill-Queen's University Press.

Kulavuz-Onal, D. (2015) Using Netnography to Explore the Culture of Online Language Teaching Communities, *Calico Journal*, 32(3), s. 426-448. DOI: 10.1558/cj.v32i3.26636.

Kozinets, R.V. (1998) On Netnography: Initial Reflections on Consumer Research Investigations of Cyberculture, i *NA - Advances in Consumer Research Volume 25*, Alba, J.W. og Hutchinson, J.W. (red.). Provo, UT: Association for Consumer Research. s. 366-371.

Lorentzen, J. (2011) Masculinities, power and change, *Nordic Journal for Masculinity Studies*, 6(2), s. 110-123. DOI: <https://doi.org/10.18261/ISSN1890-2146-2011-02-02>.

Lüders, M. (2015) Researching social media: Confidentiality, anonymity and reconstructing online practices”, i Fossheim, H. and H. Ingierd (red.) *Internet Research Ethics*. Cappelen Damm Akademisk. Tilgjengelig fra: <https://press.nordicopenaccess.no/index.php/noasp/catalog/book/3> (Hentet: 6. desember 2022).

Massanari, A. (2015) *Participatory Culture, Community and Play: learning from reddit*. New York: Peter Lang Publishing.

Massanari, A. (2017) #Gamergate and The Fappening: How Reddit's algorithm, governance, and culture support toxic technocultures, *New Media and Society*, 19(3), s. 329-346. DOI: 10.1177/1461444815608807.

Meyrowitz, J. (1986) *No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behavior*. New York: Oxford University Press.

Mortensen, T.E. og Jørgensen, K. (2020) *The Paradox of Transgression in Games*. London: Routledge.

Mulvey, L. (2004) Visual Pleasure and Narrative Cinema, i Cohen, M. & Braudy, L. (red.) *Film theory and criticism: introductory readings*. 6. utg. New York: Oxford University Press, s. 837-848.

Naughty Dog (2014) *The Last of Us: Remastered* [Videospill]. London: Sony Interactive Entertainment Europe.

Naughty Dog (2020) *The Last of Us Part 2* [Videospill]. London: Sony Interactive Entertainment Europe.

Naughty Dog, LLC (2022) *About*. Tilgjengelig fra: <https://www.naughtydog.com/company> (Hentet: 6. september 2022).

NPC (2022) i *Cambridge Dictionary*. Tilgjengelig fra: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/npc> (Hentet: 24. november 2022).

Nussbaum, M.C. (2010) Objectification and internet misogyny, i Levmore, S. og Nussbaum, M.C. (red.) *The offensive internet: Speech, privacy, and reputation*. Cambridge: Harvard University Press, s. 68-87.

Perreault, G. og Vos, T. (2020) Metajournalistic discourse on the rise of gaming journalism, *New Media & Society*, 22(1), s. 159-176. DOI: 10.1177/1461444819858695.

Perry, K. (2022) Damsels and darlings: decoding gender equality in video game communities, *Feminist Media Studies*, 22(5), s. 1102-1119. DOI: 10.1080/14680777.2021.1883085.

Pöttsch, H. (2018) Forms and Practices of Transgressivity in Videogames, i Jørgensen, K. og Karlsen, F. (red.) *Transgression in Games and Play*. Cambridge: The MIT Press, s. 45-61.

Pöttsch, H. (2021) Farsfigurer, skeive døtre og voldens egendynamikk i *The Last of Us: Part II*. *Tidsskrift for kjønnsforskning*, 45(1), s. 39-55. DOI: <https://www.idunn.no/doi/10.18261/issn.1891-1781-2021-01-04>.

Pöttsch, H., Jørgensen, K. og Karlsen, F. (2021) Dataspillforskning i et medievitenskapelig Perspektiv. *Norsk Medietidsskrift*, 28(4), s. 1-5. DOI: <https://doi.org/10.18261/issn.0805-9535-2021-04-01>.

Radway, J. (2016) Girl Zine Networks, Underground Itineraries, and Riot Grrrl History: Making Sense of the Struggle for New Social Forms in the 1990s and Beyond, *Journal of American Studies*, 50(1), s. 1-31. DOI: 10.1017/S0021875815002625.

Rubin, J.D., Blackwell, L. og Conley, T.D. (2020) Fragile Masculinity: Men, Gender, and Online Harassment, *Proceedings of the 2020 CHI Conference on human factors in computing systems*, s. 1-14. DOI: 10.1145/3313831.3376645.

Salter, M. (2018) From geek masculinity to Gamergate: the technological rationality of online abuse. *Crime, Media, Culture: An International Journal*, 14(2), s. 247- 264. DOI: 10.1177/1741659017690893.

Schippers, M. (2007) Recovering the feminine other: masculinity, femininity, and gender hegemony. *Theory and Society*, 36. s. 85–102. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11186-007-9022-4>.

Shaw, A. (2011) Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, 14(1), s. 28-44. DOI: 10.1177/1461444811410394.

Smith, C. (2020) *The Last of Us Part 2 Spoilers: Is Abby Transgender? Controversy and Golfer Meme Explained*, HITC, 19. Juni 2020. Tilgjengelig fra: <https://www.hitc.com/en-gb/2020/06/19/the-last-of-us-part-2-is-abby-transgender-golfer-meme-explained/> (Hentet: 6. mars 2023).

Sony Interactive Entertainment Europe (2022) *The Last of Us Part 2*. Tilgjengelig fra: <https://www.playstation.com/no-no/games/the-last-of-us-part-ii/> (Hentet: 6. september 2022).

Strand, V.B. (2022) *diskriminering*. Tilgjengelig fra: <https://snl.no/diskriminering> (Hentet: 24. november 2022).

Sugiura, L. (2021) *The Incel Rebellion: The Rise of the Manosphere and the Virtual War Against Women*. England: Emerald Publishing. Tilgjengelig fra: <https://directory.doabooks.org/handle/20.500.12854/72849> (Hentet: 14. november 2022).

Sundén, J. (2009) Play as Transgression: An Ethnographic Approach to Queer Game Cultures, i *DiGRA 2009 - Proceedings of DiGRA 2009 International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, s. 1-7. Tilgjengelig fra: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.40551.pdf> (Hentet: 29. september 2022).

Tomkinson, S. (2022) “She's Built Like a Tank”: Player Reaction to Abby Anderson in The Last of Us: Part II, *Games & Culture*, 29. august, s. 1-18. DOI: 10.1177/15554120221123210.

Transgression, n. (2022) i *Oxford English Dictionary*. Tilgjengelig fra: <https://www.oed.com/view/Entry/204777?redirectedFrom=transgression#eid> (Hentet: 8. september 2022).

Tranchese, A. og Sugiura, L. (2021) “I Don’t Hate All Women, Just Those Stuck-Up Bitches”: How Incels and Mainstream Pornography Speak the Same *Extreme* Language of Misogyny, *Violence Against Women*, 27(14), s. 2709-2734. DOI: 10.1177/1077801221996453.

Wallace, B.C. mfl. (2014) Humans Require Context to Infer Ironic Intent (so Computers Probably do, too), *Proceedings of the 52nd Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics (Volum 2: Short Papers)*, s. 512-516. DOI: 10.3115/v1/P14-2084.

World Medical Association (1964) *Declaration of Helsinki – Ethical Principles for Medical Research Involving Human Subjects*. 64th WMA General Assembly, Fortaleza, Brazil, October 2013. Tilgjengelig fra: <https://www.wma.net/policies-post/wma-declaration-of->

[helsinki-ethical-principles-for-medical-research-involving-human-subjects/](#) (Hentet: 2. mai 2023).

Wærness, K. (2013) Noen refleksjoner over utviklingen av norsk kvinneforskning, likestillingsforskning og kjønnsforskning fra 1970 og til i dag, *Tidsskrift for kjønnsforskning*, 37(2), s. 173-185. DOI: <https://doi.org/10.18261/ISSN1891-1781-2013-02-06>.

Østby, J.J. (2021) Skeiv representasjon i dataspill: progressiv utvikling og mediespesifikke muligheter og utfordringer. *Norsk Medietidsskrift*, 28(4), s. 1-18. DOI: <https://doi.org/10.18261/issn.0805-9535-2021-04-04>.