

Frå simulasjonar til skytespel

- **Ei analyse av jenter og gutar sine preferansar i dataspel**

Silje Hole Hommedal



Masteroppgåve
Seksjon for Humanistisk Informatikk
Universitetet i Bergen
Våren 2006

Forord:

Etter eit stort arbeid som dette er det mange som fortener ein takk. Fyrst og fremst vil eg takka informantane som frivillig stilte opp i si fritid og lot meg spørja dei ut om deira favorittspel og kva dei liker i eit dataspel.

Opp gjennom prosjektet har eg hatt to veiledarar; hovudveileidar Hilde Corneliussen ved seksjon for humanistisk informatikk som synte meg kor interessant feministisk forskning verkeleg er. Tusen hjartelig takk for uvurderleg støtte og fantastisk god oppfølging gjennom heile oppgåva. Takk til Daniel Apollon for hjelp med å forstå den komplekse metoden korrespondanseanalyse og korleis ein kan nytta den.

Tusen takk til mine foreldre som har latt meg studera så lenge, og som har gitt ei hjelpande hand når det har vert nødvendig. Samstundes vil eg og takka mine besteforeldre som har vert med å yte denne uvurderlege hjelpa. Takk til Marthe for at ho har haldt ut å bu saman med meg og takla mine rare døgnrytmar og påfunn desse åra.

Takk til morfar, farfar, pappa, mamma, Marthe og Pookie for at dei har vist meg kva det vil sei å ikkje gi opp, og fortsettja framover sjølv om ein har sterk motgang.

Og sist men ikkje minst vil eg takka alle saman på 304C for gode samtalar, godt samhald og det godt brukte lunsjbordet vårt. Ein ekstra takk til Svein Ove for godt fellesskap og for gjennomlesing og konstruktiv kritikk av oppgåva

Silje Hole Hommedal

Bergen 15.05.2006

Innholdsliste

INNHALDSLISTE	II
1. INNLEIING	1
1.1 OM TIDLEGARE ERFARING MED SPEL	1
1.2 PROBLEMSTILLING.....	2
1.3 KVIFOR ER DETTE INTERESSANT?	3
1.4 DEFINISJON AV SPEL	4
2. MULTI-DIMENSJONAL TYPOLOGI AV AARSETH ET AL:	5
2.1 Rom:.....	6
2.2 Tid:.....	6
2.3 Spelarstruktur:	7
2.4 Kontroll:	7
2.5 Reglar:	8
3. TEORI.....	9
3.1 KJØNNSTEORI	10
<i>Oppfatningar av jenter og gutar</i>	11
3.2 KJØNN OG DATA.....	12
3.5 KJØNN OG DATASPEL.....	14
4. METODE (VAL)	17
4.1 VAL AV METODE:.....	17
4.2 UTGANGSPUNKT + VAL AV INFORMANTAR	18
4.3 FRAMGANGSMETODE:.....	18
4.3.1 Intervjuguiden:.....	19
4.3.2 Gjennomføring av intervju:.....	20
4.3.3 Presentasjon av utvalet.....	21
4.4 ANALYSEPROSESSEN	22
5. KORRESPONDANSEANALYSE	23
5.1 KORRESPONDANSEANALYSEN SI HISTORIE	23
5.2 KVA ER KORRESPONDANSEANALYSE	24
5.3 TOLKING AV KORRESPONDANSEKARTET OG TABELLANE.....	29
5.4 KVIFOR KORRESPONDANSEANALYSE?	32
6. TOLKING AV KARTET OG ANALYSE	32
6.1 KORRESPONDANSEANALYSE AV UTVALET.....	33
6.2 SPELVARIABLER FRÅ DATASPELA.....	34
6.3 RESPONDENTANE.....	38
6.4 DET TREDIMENSJONALE KARTET	39
6.5 TOLKING AV KORRESPONDANSEANALYSEN	41
6.5.1 Variabelkategoriane rundt barysenteret.....	43
6.5.2 Variabelkategoriane rundt "Simulasjonsjentene"	46
6.5.3 Variabelkategoriane rundt "nettgutta"	48
6.5.4 Variabelkategorien ForseiIk.....	50
6.6 JENTER OG GUTAR	50
6.7 OPPSUMMERING AV KORRESPONDANSEANALYSEN	55
7. ANALYSE AV PREFERANSAR OG VARIABELKATEGORAR.....	56

7.1 KVALITATIV ANALYSE.....	57
<i>Perspektiv</i>	57
<i>Rørslefridom</i>	58
<i>Miljø</i>	58
<i>Tempo</i>	58
<i>Representasjon</i>	59
<i>Sluttilstand</i>	60
<i>Spelarstruktur</i>	60
<i>Karakterforandring</i>	61
<i>Lagring</i>	61
<i>Determinisme</i>	62
<i>Stadbaserte reglar</i>	63
<i>Tidsbaserte reglar</i>	64
<i>Målbaserte reglar</i>	64
<i>Kodar</i>	65
<i>Spelkarakter</i>	66
6.3 OPPSUMMERING AV RESPONDENTANE SINE PREFERANSAR	67
8. PRESENTASJON AV NOKRE UTVALDE.....	69
8.1 "SIMULASJONSJENTA" ANNE.....	69
8.2 ANNE OM JENTER, GUTAR OG DATASPEL.....	70
8.3 "STRATEGIGUTEN" BJØRN.....	71
8.4 BJØRN OM JENTER, GUTAR OG DATASPEL	72
8.5 PLATTFORMSPELAREN AYLÅ.....	74
8.6 AYLÅ OM JENTER, GUTAR OG DATASPEL.....	74
8.7 DEN SOSIALE "NETTGUTEN" BRAGE	76
8.8 BRAGE OM JENTER, GUTAR OG DATASPEL.....	77
8.9 LIKHEITER OG KONTRASTAR MELLOM DEI FIRA RESPONDENTANE.	77
9. AVSLUTNING	79
KJELDER	83
VEDLEGG	87
<i>Vedlegg 1: Felles intervjuguide for kjønn og dataspel.</i>	88
<i>Vedlegg 2: Skjermbileter som eksempel på svaralternativa til spørsmåla.</i>	94
<i>Vedlegg 3: Skjermbileter frå dei 9 spela.</i>	100
<i>Vedlegg 4: Tabellen over respondentane til korrespondanseanalysen.</i>	105
<i>Vedlegg 5: Liste over forkortingar som vert brukt i oppgåva.</i>	110

1. Innleiing

I dette forskingsprosjektet forsøker eg å finne ut kva preferansar jenter og gutar har i dataspel, om dei liker mykje av dei same elementa eller om dei har ulike preferansar i element i dataspel. Formålet med denne oppgåva er å finna fram til kva element i dataspel som appellerer til både jenter og gutar for slik å læra meir om kva som vil få jenter til å spela meir dataspel og dermed auka deira interesse for informasjons- og kommunikasjonsteknologi. Det er fortsatt stor forskjell mellom jenter og gutar og kor mykje tid dei bruker på å spela, dette kjem me tilbake til seinare i oppgåva. Om ein finn fleire element i spel som vert føretrekk av både jenter og gutar kan ein integrera desse i tradisjonelle spel. Dette kan igjen føre til at ein kan få fleire jenter til å spela.

1.1 Om tidlegare erfaring med spel

Som yngre jenta likte eg å sjå på og hjelpa til medan mine mannlege vener eller slektningar spelte dataspel¹. Det var veldig sjeldan at eg sjølv spelte. Det er fyrst i seinare tid at eg sjølv har byrja å spela mange forskjellige spel. Dei spela som er mine favorittar har mange likskapstrekk som for eksempel: same type reglar, humor, lagring og liknande premiesystem. Det har vert gjort mange undersøkingar innan feltet dataspel og kjønn der ein har prøvd å finna ut kva det er som skil jenter og gutar og dei spela dei føretrekk.

Ved mellomfag i humanistisk informatikk hausten 2002 tok eg ein modul som omhandla dataspel. Der ein skulle skriva ei semesteroppgåve som omhandla dataspel, og eg valde å skriva om kjønn og dataspel. Eg prøvde å finna forskjellige undersøkingar der ein fann kva jenter og gutar føretrakk i spel, slik at eg kunne gå ut i frå desse og leita etter desse elementa i det utvalde spelet, *Tomb Raider 3*. Tanken var at eg skulle spela spelet og leita etter element i spelet som forskning hadde funne appellerte til begge kjønn, og om eg så fann mange nok meinte eg at eg skulle kunne gå ut i frå at spelet var godt likt hjå begge kjønn. Eg tok utgangspunkt i artikkelen "Girl Games and Technological Desire" av Cornelia Brunner, Dorothy Bennett og Margareth Honey (1998), som hadde forska på gutar og jenter og kva dei likte i dataspel. Dei hadde kome fram til at gutar føretrakk reglar og konkurransar i spel og at

¹ Med dataspel meiner eg her elektroniske spel som kan spelast ved hjelp av ny teknologi, som for eksempel: PC-spel, konsollspel, videospel, osv.

jenter føretrakk mindre konkurransar og reglar. Eine svakheita i denne undersøkinga var at dei etter mi meining ikkje intervjuar jenter som spelte dataspel. Resultata av kva jenter føretrakk i eit dataspel hadde veldig lite med dataspel å gjera og dette viste at jentene i undersøkinga tydelegvis hadde liten peiling på kva som skjedde i eit dataspel og kva ein skulle gjera.

Eg fann ut at eg ville gjera mi eiga undersøking blant spelarar av begge kjønn som omhandla kva element jenter og gutar føretrakk i eit dataspel. Måten eg ville gå fram på var å bruke Aarseth, Smedstad og Sunnanå sin typologi for inndeling av spel som utgangspunkt og sjå om nokre av deira inndelingskriterium kunne vise likheiter/forskjellar i jenter og gutar sine preferansar i spel. På denne måten meiner eg at ein vil få veta meir om kva born og ungdom ynskjer av eit spel.

1.2 Problemstilling

Tidlegare forskning har vist forskjellar mellom gutar og jenter, i både kva typar spel dei føretrakk (MMI 2003)² og kva element dei føretrakk i eit spel (Denner 2004). Eg vil med dette prosjektet prøva å finna ut om det verkeleg er nokon stor forskjell mellom jenter og gutar og kva element dei føretrakk i eit dataspel. I tillegg vil eg og undersøka kva jenter og gutar liker i eit dataspel. For å gjennomføra dette prosjektet tek eg i bruk typologien til Aarseth, Smedstad og Sunnanå (2003) som vert forklart nedanfor, og bruker deira inndeling av element i spel som variablar i ei korrespondanseanalyse over respondentane sine favorittspel. For å få fram desse nyansane vil eg gjera denne undersøkinga blant jenter og gutar som spelar dataspel, og har intervjuar respondentane om deira favorittspel for å få fram forskjellar og likheiter i dei ulike favorittspela til jentene og gutane i utvalet. Seinare skal me sjå nærare på dei forskjellige variablane og kva respondentane føretrakk innan desse, og analysa desse variablane kvalitativt. På den måten får me og undersøkt kva det er jentene og gutane verkeleg føretrakk i eit dataspel. Til slutt vil eg sjå nærare på nokre av respondentane som representerer dei forskjellige grupperingane i korrespondanseanalysen, og analysa deira oppfatningar av kva typar spel jenter og gutar spelar. På den måten vil utvalet sine oppfatningar av forskjellige dataspel koma fram og vera med å visa korleis desse er med på å forma utvalet sine haldningar til dataspel i dag. For å belysa dette har eg lagt opp oppgåva på denne måten:

² Markeds og Mediainstituttet as.

Vidare i dette kapittelet skal eg gi ei kort forklaring på kvifor denne vinklinga på oppgåva er interessant. Deretter vil eg sjå nærare på definisjonar av spel og kvifor dette har vert så vanskelig. I kapittel 2 vil eg presentera typologien til Aarseth et. al. i saman med nokre tilleggskategoriar I kapittel 3 presenterer eg mitt teoretiske rammeverk som eg skal bruka i den kvalitative analysen av respondentane sine preferansar innan element i dataspel. Rammeverket består av teoriar og tidlegare forskning om jenter og data, og kjønn og dataspel. I kapittel 4 framstiller eg mine metodiske val og gjennomføringa av undersøkinga. Kapittel 5 vil i hovudsak presentera korrespondanseanalyse som metode og forklara korleis korrespondanseanalysen vert gjennomført og tolka. I kapittel 6 tolkar eg korrespondanseanalysen og gir ei oppsummering av dette. I kapittel 7 analyserer eg respondentane sine preferansar innan dei forskjellige utvalde elementa i dataspel. I kapittel 8 presenterer eg 4 respondentar ut i frå deira posisjonar i korrespondanseanalysekartet og analyserer deira haldningar til kjønn og dataspel, for slik å kunna sjå kva som er med å forma deira haldningar til forskjellige spel, før eg i kapittel 9 diskuterer eg funna mine og konkluderer.

1.3 Kvifor er dette interessant?

Det er blitt utført fleire undersøkingar som går på kva jenter og gutar liker i dataspel, men alle bruker handling og kva som skal gjerast i spelet som det viktigaste kriteriet for om borna og ungdommane liker det eller ikkje, som for eksempel den store SAFT³-undersøkinga gjennomført av Gallup (2002), Medierådet (2003) og MMI (2003). Ved desse forskjellige undersøkingane bruker forskarane handling og type spel som dei viktigaste punkta for å finna forskjellar mellom kjønna. Dette viser riktig nok at det er forskjellar mellom kjønna, men dermed utelet ein viktige ting som likheiter og forskjellige overlappingar som er tilstades. Det er endå noko som manglar ved slike undersøkingar. Handlinga er viktig, men om ein liker spelet etter at ein har kjøpt det på bakgrunn av beskrivinga er ei heilt anna sak. Det må vera noko meir enn sjølve handlinga i spelet som avgjer om eit spel vert populært hos jenter og/eller gutar. Samstundes kan det utgjera ein fare ved å fokusera så sterkt på forskjellane mellom jenter og gutar for at ein lett lagar nye stereotyper som vert tatt opp i samfunnet som ”sanningar”. Gutar og menn sin bruk av teknologien har vert utgangspunkt for deler av

³ Safety, Awareness, Facts and Tools. Opplysningsprosjekt for trygg bruk av nye medier. Norge, Sverige, Danmark, Island og Irland er alle med i prosjektet som vert leda av Statens Filmtilsyn.

forskinga. Ein av dei som brukte dette utgangspunktet var Sherry Turkle (1988) der ho såg nærare på kvifor jenter var meir redde for å verta vant med datamaskiner enn gutane. Dette resulterte i at fokuset på jenter i desse undersøkingane vart korleis jentenes bruk og interesse av maskina avveik frå gutane (Berg 2000). I denne oppgåva vil eg intervjuja både jenter og gutar som spelar til dagleg og vurderer begge kjønna i frå same utgangspunkt i og med at dei alle er spelarar. Dette gjer eg for å unngå at gutane skal danne ei norm som jentene vert målt opp i mot.

1.4 Definisjon av spel

Leik og spel er fritidsaktivitetar, noko ein kan gjera for å fordriva tida. *Homo Ludens*⁴ (Huizinga 1955) er ei banebrytande studie om leik og leiken si rolle i forskjellige kulturar. Essensen i leik er meiningsfullt i seg sjølv og ein del av mennesket sin kultur, slik som ungane lærer om kulturen og menneska i den gjennom leik. Ein annan definisjon av leik vart gjort av Roger Caillois (1961) der han seier at leik må definerast som ein frivillig aktivitet som er ei kilde til glede og underhaldning. Vidare seier han at om ein vert tvungen til å leike, sluttar det straks å vera leik. Vygotsky og Cole (1978) meiner at å definera leik som ein aktivitet som gir glede er feilaktig. Sidan mange aktivitetar gir ei sterkare oppleving av glede enn gjennom leik, og det faktum at det finnest leikar og spel der aktiviteten i seg sjølv ikkje er lystbetont er to av grunnane Vygotsky gir for dette utsagnet. Alle desse definerer leik på forskjellige måtar, noko som viser kor komplisert det er å einast om ein definisjon for kva leik og spel eigentleg er. Tidlegare har det blitt lagt ned mykje arbeid i å lage ein definisjon av spel som kan både omfatte alle spel og lage ei grense mellom spel og ikkje-spel (Smedstad 2005). Ein definisjon er ei forklaring av eit begrep, rettare sagt ei setning som tener til å angi innhaldet av eit begrep eller ord. Og det skal vanskelig gjerast å oppnå einigheit om kva innhald eit begrep verkeleg har. Ein av hindringane for at ein skal kunna einast om dette er at ein har mange forskjellige språk der ein kategoriserer spel og leik på forskjellige måtar. På Norsk deler me mellom spel og leik, dette vert og gjort på engelsk med orda play og game som to forskjellige, separate idear med relaterte, men distinkte meiningar (Salen og Zimmerman 2004). Bo Kampmann Walther hevder at det er ein stor forskjell på leik og spel. Han definerer leik som eit territorium utan avgrensingar der innbiling og bygging av ei verd er viktige faktorar. Spel derimot er avgrensa områder som utfordrar tolking og optimalisering av reglar og taktikkar i forhold til tid og rom (Walther 2001: 1). Salen og Zimmermann

⁴ Leikande mann.

definerer spel på ein liknande måte: "A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in quantifiable outcome" (Salen og Zimmerman 2004: 80). I fylgje desse definisjonane ovanfor vert dermed grensetilfelle som ikkje har reglar å fylgja eller innhald av konkurranse ikkje sett på som spel.

Jesper Juul (2003) si framstilling av spel er ei grundig framstilling som og tar omsyn til slike grensetilfelle. Juul hevdar at desse grensetilfella ikkje er noko problem for definisjonen så lenge me er i stand til å forstå *kvifor* desse spela er grensetilfelle. Denne definisjonen utarbeida han ved å byggja vidare på sju tidlegare definisjonar, og enda opp med seks kriterium som må oppfyllest for at noko skal kunna klassifiserast som eit spel.

A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable (Juul 2003: 35).

Ved hjelp av denne definisjonen vert grenselandspela som til dømes *Sims* tatt med i betraktinga, noko som er viktig om ein vil at alle typar spel skal koma fram.

2. Multi-dimensjonal typologi av Aarseth et al:

Det har vore mange forsøk på å lage gode måtar å dela inn spel på. Desse forsøka på å laga inndelingar av spel viser ofte ein tendens til å lage for mange⁵ kategoriar eller for få⁶. I dei kategoriseringane der det er for få kategoriar vert nokre av spela vanskelege å plassera då dei eigentleg ikkje passer inn i oppdelinga. På bakgrunn av dette er det blitt laga ein miscellaneous kategori der dei spela som ikkje passer inn vert plasserte og denne kategorien vert dermed full av spel som ikkje har noko særleg til felles med kvarandre. Desse tidlegare kategoriseringane fokuserte på å beskrive dei forskjellige spela på bakgrunn av målet og handlinga i spelet. Espen Aarseth, Solveig Marie Smedstad og Lise Sunnanå har laga ein typologi for inndeling av spel. Ved å sjå nærare på forskjellige element i eit spel, har dei kome fram til ein typologi som er delt inn i fem kategoriar som igjen er delte opp slik at ein får 13 ulike dimensjonar. På denne måten meiner dei at deira typologi viser forskjellane i spel som i fylgje andre klassifiseringssystem ville ha hamna under same kategori. Dei hevdar med andre ord at deira typologi gir ei meir detaljert oppdeling av spela ved hjelp av forskjellige

⁵ Mark J. P. Wolf si inndeling av spel: Genre and the Video Game (Wolf 2000).

⁶ Chris Crawford si inndeling av spel: A Taxonomy of Computer Games (Crawford 1982).

verdiar av element som er tilstades i alle spel. Eg vil nedanfor presentera typologien sine 5 hovudkategoriar og kvar av dei 13 dimensjonane sine verdiar, og gi ei kort forklaring på kvar av dimensjonane slik eg bruker dei her i denne oppgåva. Alle dimensjonane i typologien vert tatt i bruk i denne oppgåva då dei skil forskjellige element i spel frå kvarandre. Ved å bruke typologien sine dimensjonar som variablar i ei korrespondanseanalyse meiner eg at ein får fram både forskjellar og likheiter mellom jenter og gutar og kva element dei føretrekk i eit dataspel.

2.1 Rom:

Rom er ein av hovudkategoriane for spel. Nesten alle spel nyttar seg av ei verd eller presentasjon av rom på et eller anna vis.

Perspektiv: allestadsnærværande eller vandrande: Spel som sjakk og fotball lar spelaren sjå store delar av verda rundt spelkarakteren heile tida, perspektivet i slike spel er allestadsnærværande. Spel der perspektivet føl figuren, det vil seia når ein har 1. person eller 3. persons perspektiv, er vandrande.

Rørslefridom: Fritt eller avgrensa: Eit spel sin rørslefridom kan anten vera fritt, med kontinuerleg fri rørsle, eller avgrensa, noko som gir spelaren berre diskrete, ikkje-overlappende posisjonar å flytta seg mellom.

Miljø: Dynamisk, statisk: Nokre spelverder held seg uforandra gjennom heile spelet og desse miljøa er statiske, medan andre som kan modifierast av spelaren ved at ein øydelegg eller byggjer, er dynamiske. I nokre spel der dører kan vere låst for så å låsast opp av spelaren, er miljøet påverkeleg og kontrollerbart, men samstundes statisk, fordi manipuleringa av objektet forandrar statusen i staden for funksjonaliteten.

2.2 Tid:

Tid er ein vanskeleg kategori å definera og beskriva i forhold til dataspel. Bruken av tid varierer frå spel til spel, så vel som innan det same spelet. Sidan dei fleste tidsrelaterte spelstrukturar varierer innan eit og same spel, er tid nesten umogeleg å bruka for å klassifisera spel. Likevel foreslår dei tre dimensjonar.

Tempo: ekte tid eller turbasert: Nokre spel tillèt spelaren å vera aktiv heile tida uavhengig av motspelarane i spelet, medan andre lar kvar spelar utføra trekk etter tur. Spel som lar

motstandarane handla uavhengig og i sitt eige tempo er i ekte tid, medan spel der ein må venta på tur etter ei slags ordning vert klassifisert som turbaserte spel.

Representasjon: Mimetisk eller Arbitrær: Ein anna dimensjon er korleis tid vert representert i eit spel. I nokre spel som *Tetris* er representasjonen av tida arbitrær fordi dei dalande bitane i spelet ikkje etterlikner tidsbruken til verkelege objekt når dei fell, eller som i *Sims* der tida kan gå fortare enn i verkelegheita. Representasjon av tid i eit spel er mimetisk når tida på handlingane etterliknar tida det tek for den same handlinga i realiteten.

Slutt-tilstand: Endeleg eller Uendeleg: Slutt-tilstand relaterer til det endelege målet i spelet. Nokre spel kjem aldri til ein tydeleg vinnande tilstand, og spelaren kan dermed i teorien halda på å spela i det uendelige. Desse spela har ein uendeleg slutt-tilstand, medan spel som tydeleg definerer vellykka resultat for ein eller fleire spelarar, er endelege. Dermed har dei såleis ein endeleg slutt-tilstand.

2.3 Spelarstruktur:

Det er vanleg å dela mellom enkeltspelar og fleirspelar spel, men Aarseth et al. ser på det som ein overforenkla kategorisering, som feilar i å beskriva dei viktige sosiale forskjellane mellom fleirspelarar som sjakk (med to spelarar) og Everquest (med fleire spelarar). I staden foreslår dei seks spelarstrukturkategoriar:

Spelarstruktur: 1 spelar, 2 spelar, mange spelarar, 1 lag, 2 lag og mange lag:

Desse kategoriane skulle vera sjølvforklarande, og skil altså mellom 1, 2 eller fleire spelarar, og 1, 2 eller fleire lag.

2.4 Kontroll:

Kontroll går på korleis spelet kontrollerer spelaren si framgang i spelet.

Karakterforandring: statisk, kraftauking eller erfaringsnivå: Spel kontrollerer spelaren si oppførsel med påskjønning av forskjellig type. Nokre spel gir for eksempel poeng eller ei kunngjering om at ein har vunne. Andre påskjønner spelaren med å styrka spelkarakteren eller posisjonen ein er i. Denne påverkinga av spelaren sin posisjon vert her kalla karakterforandring. Spel der karakteren ikkje har nokon forandring vert klassifisert som statiske, spel med foreløpig forbetring for spelkarakteren (som til dømes i PacMan når ein et ein stor pille og dermed får forbigåande styrke til å kunna ta spøkelsa) vert karakterisert som kraftauking, medan spel der (styrkinga) forandringa er permanent vert klassifisert som erfaringsnivå.

Lagring: Ikkje-lagring, avgrensa eller uavgrensa: Det å kunna lagra eller ikkje kan ha ein stor innverknad på korleis ein vil spela eit spel. Eit spel der ein ikkje kan lagra, vert spelt mykje meir forsiktig enn eit spel der spelaren ikkje risikerer nokon ting ved å eliminera spelkarakteren. Spel der ein må begynna om att på byrjinga om ein feilar vert karakteriserte som ikkje-lagring, medan spel der ein kan lagra ved bestemte stader har avgrensa lagring og spel der ein kan lagra kvar og når som helst i spelet har uavgrensa lagring.

Føreseielegskap: ikkje-føreseieleg eller føreseieleg: Ikkje-føreseieleg viser til eit spel der ein ikkje kan føresei hendingane frå kvar gong ein spelar spelet om att. Eit føreseieleg spel er eit spel der ein veit kva som skjer i spelet om ein allereie har spelt gjennom det ein gong før.

2.5 Reglar:

Reglar er eit sentralt element i spel, likevel er dei veldig vanskelege å bruka som kategoriar. Derfor held Aarseth et al. seg til tre enkle dimensjonar for hovudreglar i spel: nærværet eller fråværet av stadbaserte, tidsbaserte og målbaserte reglar.

Stadbaserte reglar: Ja eller Nei: Ein stadbasert regel er ein regel som er fastsett av eit vilkår ved eit spesielt punkt i ein spelverden. Noko skjer når du utfører ein bestemt handling på akkurat den plassen. Om alle reglane er universale, har ikkje spelet nokon stadbaserte reglar.

Tidbaserte reglar: Ja eller Nei: Dersom tid har noko å sei for fullføringa av ei oppgåve har spelet tidbaserte reglar. I motsett fall har det ikkje tidbaserte reglar. Eit døme på ein tidbasert regel vil vera å måtta fullføra ein serie handlingar innan eit visst tidsrom.

Målbaserte reglar: Ja eller Nei: Eit spel har målbaserte reglar om framdrifta i spelet vert hindra om ein ikkje gjennomfører eit oppdrag som ikkje treng å vera stadbasert, eller om ein utfører småoppdrag som ein kan gjera utanom sjølve målet i spelet, men som til slutt er med på å gje eit betre sluttresultat.

Typologien til Arseth et al. er etter mitt syn så langt den beste inndelinga av spel, der ein ser på andre kriterium enn målet og handlinga i spelet. På denne måten får ein så fram forskjellar mellom spel som tidlegare ville ha blitt plassert i same kategori samtidig som ein ser dei elementa som skil desse dataspela frå kvarandre. På bakgrunn av dette vil eg ta typologien i bruk for å undersøkje kva av desse kategoriane som er tilstades i jenter og gutar sine favorittspel og om det er forskjellar og/eller likheiter mellom jenter og gutar.

I tillegg til dimensjonane frå typologien utarbeida eg nokre kategoriar som skulle leggjast til i korrespondanseanalysen av element i utvalet sine favorittspel. Desse kategoriane viste seg å ikkje vera homogene⁷ nok til å kunna brukast i ei korrespondanseanalyse og vart derfor ikkje tatt med. Somme av desse kategoriane synte seg å ikkje gi utdjupande nok informasjon og vart dermed utelatt frå analysen. Dei kategoriane eg enda opp med til slutt i tillegg til dimensjonane frå typologien vart dermed bruk av kodar i spel og spelkarakteren sin utsjånad. Desse to kategoriane vil eg presentera nedanfor.

Kodar: I fylgje Sheri Graner Ray (2004: 70-71) liker ikkje jenter at ein i spel kan finna hemmelege kodar som gir hemmelege kamptrekk og så vidare. Dette er i fylgje ho fordi jenter vil veta korleis spelet vert spelt før dei gir seg ut på det. Dermed vart eg nysgjerrig på om dette var noko som var forskjellig mellom gutar og jenter og la inn eit spørsmål i intervjuguiden som omhandla dette. På den måten ville eg finna ut om kodar, juksesider på Internett og gjennomgangar av spelet var viktig for om eit spel vart sett på som kjekt.

Spelkarakteren: I eit intervju i boka "*From Barbie to Mortal Kombat*" uttalte Lee Mc Enany, ansatt hjå *Sega*, at det viktigaste ein kunne gjera for å minka kjønnsforskjellane innan dataspel var å designa sterke, kvinnelege karakterar i tradisjonelle gutespel (Glos og Goldin 1998). I nokre år har fleire forska på kva spelkarakteren sin utsjånad, kjønn og oppførsel gjer for at ein liker spelet (Boudreau 2004; Lanoski 2004; Corneliussen og Mortensen 2005). På bakgrunn av dette ville eg ha med ein kategori som gjekk på om utsjånad og kjønn på spelkarakteren hadde noko å seia for om eit spel var kjekt.

3. Teori

Her vil eg presentera det teoretiske rammeverket som eg legg til grunn for analysen og tolkinga av datamaterialet. Sidan temaet her er kjønn og dataspel er det naturleg å kopla det opp til teoriar og tidlegare forskning på kjønn samt forskning på kjønn og data, og då spesielt på kjønn og dataspel. Dermed vil eg nedanfor presentera forskjellige kjønnsteoriar før eg går vidare på tidlegare forskning på kjønn og data for så å gå nærare inn på tidlegare forskning som er gjort på kjønn og dataspel.

⁷ Einsarta

3.1 Kjønnsteori

Korleis forstår me som menneske kva kjønn er og korleis bruker me den oppfatninga vår til å gjera oss forstått? Feministisk forskning ser nærare på desse spørsmåla og andre aspekt ved det å vera kvinne. Eva Lundgren snakkar om feministisk forskning og korleis den har forandra og fortsatt prøver å endra våre noverande kjønnsrelasjonar (1993). I vår kultur har kvinner vert usynleggjort opp gjennom tidene og vert det framleis. Til dømes utelukka Lawrence Kohlberg kvinner frå ei psykologisk personundersøking for å sleppa å komplisera undersøkinga med kjønnsforskjellar. Det var menns oppfatningar, utvikling osv. som vart sett på som det normale, og dette førte til at kvinner ikkje passa heilt inn i systemet og såleis vart sett på som det anormale. På bakgrunn av dette er og vil det fortsatt vera ei høgt prioritert oppgåve innan feministisk forskning å drive kompletterande forskning om kvinner (Lundgren 1993). Kva inneber det i samfunnet at ein er kvinne eller mann?

Kjønn har i dei fleste tidlege undersøkingane vorte sett på som ein forskjell eller ei motsetning. Ein av hovudtinga som gjer at forskning på kjønn ofte tar den vinklinga er at det ved kroppen er synlege forskjellar mellom kjønna, den biologiske forskjellen. Denne inndelinga tvinger dermed alle som utfordrar denne inndelinga som til dømes transseksuelle og hemafrodittar inn i anten kategorien ”kvinne” eller ”mann”. Når ein så ser på kjønn som ein dikotomi⁸ vil det sei at det å vera det eine (kvinne) totalt utelukkar mogelegheiten for å vera det andre (mann). Dette vil seia at ein plasserer alle menneske i samfunnet innan kategoriane mann eller kvinne (Lundgren 1993).

Noko som utgjer ein fare ved å fokusera så sterkt på forskjellane mellom kvinner og menn er at ein då lett lagar nye stereotyper som vert tatt opp i samfunnet som ”sanningar”. Gutar og menn sin bruk av teknologien har vore utgangspunkt for deler av forskinga, noko som resulterte i at fokuset på jenter i desse undersøkingane vart korleis jentenes bruk og interesse av maskina avveik frå gutane (Berg 2000). Slik vart gutar sin bruk og interesse av datamaskinene sett på som normalen, medan jenter sin måte å bruka maskina vart sett på som anormalt. Som sagt tidlegare: når kjønn blir sett på som ein dikotomi vil det gjera til at det å vera det eine automatisk utelukkar det andre, og så lenge teknologien då vert sett på som maskulint kjønna og dermed har ein høgare verdi enn det som er feminint kjønna, vil det utelukka kvinner frå teknologien.

⁸ Todeling.

I Skandinavia bruker me i dag eit skilje mellom sosialt og biologisk kjønn, i fylgje Eva Lundgren (1993) vert sosialt kjønn oppfatta som foranderlig og er uttrykket me bruker for ordet «gender», medan biologisk kjønn vert oppfatta som uforanderleg og erstattar det engelske ordet «sex». På denne måten vert kjønn gjort til ein eigenskap som ein både har frå fødselen av og ein eigenskap som ein lærer og tar til seg. Ein bruker desse oppfatningane om kva det vil seia å vera kvinne og mann i eins eige samspel med andre gjennom livet.

Ei populær retning innan feministisk forskning dei siste 10 åra er poststrukturalisme. I fylgje Hilde Corneliussen (2002) representerer ikkje poststrukturalisme ein heilhetleg teori, men snarare ein grunnleggande ide om korleis meining vert konstruert og korleis eit samfunn har kome til å sjå ut som det gjer. Eit av dei sentrale prinsippa i denne tankeretninga er at vår tilgang til verkelegheita går gjennom språk eller diskurs. Det at me bruker språket og deltar i samfunnet, er med på å skapa den verkelegheita me lever i. Slik er me sjølve med på å laga oppfatningane om korleis ein skal vera og oppføra seg, og på den måten vera med å konstruera oppfatninga om kva det vil seia å vera kvinne eller mann. I fylgje Annfelt (1999) er noko av det som er med på å påverka oss såkalla ”sanningar” om verda som er ein del av språket, men desse ”sanningane” er ikkje alltid verkelege sanningar. Dermed vil bruken av poststrukturalistiske forskingsstrategiar vera med å bringa det me tar for gitt ut av balanse og gi reiskapar til å forklare kvifor me tar det for gitt.

Feministisk forskning har vakse ut frå feminismen med den mål og meining å forbetre kvinner sin status i verda. I fylgje Butler (2004) er førestillingar om korleis kvinner og menn skal vera, som til dømes utsjånaden og oppførselen og så vidare noko som utviklar seg i samfunnet. Slik vil forskning på kjønn og samfunn vera med på å forandra folks haldningar til kjønn. Dette har forskinga klart til eit visst punkt, men endå er det lang veg å gå før me har likestilling mellom kjønna.

Oppfatningar av jenter og gutar

Drotner snakkar om tre ulike områder eller sfærar som til saman dannar ramma om dei unges kvardagsliv i dag, - heimen, skulen og fritida (Kvaløy 1999). Kulturen som råder i desse sfærane er det som er med på å definera korleis jenter og gutar skal oppføra seg og kva det vil sei å vera enten gut eller jenta. Hey gjorde i 1997 ei undersøking i England om kva som var eit viktig ideal for jenter. Eit av desse ideala som er med på å forma jenter er førestillinga om at jenter må vera ”flinke piker” som Hey (1997) beskriver med eigenskapar som bra utsjånad

og eit godt humør. ”Flinke piker” skal ikkje visa sinne eller aggressivitet, dei skal heller ikkje vere sjølvhevdande. Medan gutar vert sett på som ”brautete” og veldig ”fiklete”, dei skal prøva det meste på tross om dei kan noko om det eller ikkje. Skulesfæren er med på å fremma desse førestillingane. Dei godtar ikkje at jenter er litt bråkete, medan gutar kan bråka ein del, for det er slik gutar skal vera ut i frå desse førestillingane. Ei oppfatning eller stereotype som jenter ofte tar avstand frå er ”hackaren” eller ”knottaren”. Dette er fordi hackaren blir assosiert med ein kvisete ung gut utan vener som sit framfor maskina i fleire timar og berre jobbar med den (Berg 2000). Eit døme på ein som mange unge jenter ville sett på som ein ”hacker” er den unge Jarish som Sherry Turkle beskriver i *The second self: Computers and the Human Spirit*:

The intensity in Jarish’s involvement has a price. Outside the world of the games he says: you feel sort of cut off. When I play the game, I start getting into it, and you start taking the role of the person...and then the game ends. And you have just put all of your energy into it. It doesn’t make me angry, more like depressed. You walk out of the arcade and it’s a different world. Nothing that you can control. Talking about *Robotron* evokes Jarish’s own feelings about being out of control: A lot of the kids have girlfriends. I feel left out. I don’t have any best friends (Turkle 1984).

Så lenge teknologien vert forbundet med ”hackaren” og jenter ser for seg at denne stereotypen er einsam og aleine, har ikkje jenter så veldig lyst til å visa at dei er interessert i data av frykt for at dei vil sjølve bli sett på som ein ”knottar”. Dette er ei oppfatning som bidrar til at me i vår kultur held fast på den tankegangen at teknologi er maskulint.

3.2 Kjønn og Data

Feministisk forskning eller kjønnsforskning med tanke på datamaskiner er i Noreg heller nytt då teknologien berre har vorte godt utbredt i landet dei siste 15 åra. Tal frå Statistisk Sentralbyrå viser at det i 1994 var 33 % som hadde tilgang på PC heime, medan i 2003 var 77 %. Tabell 1 nedanfor syner veksten i tilgang på PC i heimen dei siste åra og er henta frå ”*Construction of a Hegemonic Discourse of Computers in Norway 1980-2000* (Corneliussen (forthcoming)).

	1985	1987	1994	1997	2000	2003
Home Computer	9	13	33	50	71	77
Internet	-	-	-	13	52	64

Tabell 1 Tabellen er ei oversikt over tilgangen på PC i heimen dei siste åra.

Likevel er det ganske mange undersøkingar og prosjekt som har blitt utført. Nokre av desse undersøkingane har sett på jenter i forhold til internett, dataspel og generell bruk av data. Forskinga har hatt ulike perspektiv og har såleis fått ut mest mogeleg informasjon av respondentane sine på forskjellige måtar. Mange av dei norske undersøkingane har satsa på intervju og observasjon som ei slik løysing (Langsether 2001; Kvaløy 1999; Berg 2000; Håpnes og Rasmussen 1997; Corneliussen 2002; Nordli 1998). Og slik fått fram oppfatningar om jenter og data og jenters bruk av maskinene. Fleire av desse undersøkingane har fokusert spesielt på kva jenter gjer med datamaskina.

Som nemnt tidlegare vart gutane sin bruk av maskina brukt som eit generelt utgangspunkt⁹, noko som førte til at jentene vart karakteriserte som uinteresserte når det kom til maskina (Turkle 1988). Dette har dermed vert med på å plassera jenter i kategorien ”tapar” og på den måten vore med på å skape ei oppfatning om at jenter ikkje skjønner seg på teknologi. Men er det verkeleg slik at jenter ikkje skjønner seg på eller interesserer seg for denne teknologien? Nokre av dei undersøkingane som har blitt gjort har vist at jenter faktisk interesserer seg for data, men at dei bruker teknologien på ein annan måte enn gutane (Håpnes og Rasmussen 1997; Kvaløy 1999). Forsking her i Noreg viser at jenter interesserer seg for teknologien og bruker den både til spel, skriving og Internett.

Då denne teknologien byrja å interessere folk var det fyrst og fremst forholdet mellom kvinner og teknologi, og korleis teknologien påverka kvinner i deira kvardagsliv forskarane tok for seg. Dei påviste mellom anna ei arbeidsdeling der menn var formgjevarar av teknologi og kvinner som brukarar av teknologi (Lie et al. 1988). Desse undersøkingane viste at kvinner og menn stilte seg forskjellig til datamaskinene og bruken av dei. Kvinner viste lite engasjement og ville bruka maskina berre som eit instrument, medan mennene hadde kontroll over kjøpet av maskina og bruken av den, og dei brukte den oftare og med større interesse. (Aune 1996). Dette ville ein finna ut av og ein del av forskninga som omhandla datamaskiner vart no utforma slik at dei prøvde å finna forskjellar mellom gutar og jenter og måten dei brukte maskinene på.

Sherry Turkle var ei av dei fyrste som forska på relasjonar mellom data og menneske. Hennar tidlege forskning på 70-80 talet som omhandla kjønn og data har vore rekna som banebrytande

⁹ Jf. S. 2.

arbeid. Ho såg nærare på mennesket i møte med maskina, og såg ganske raskt at møtet med teknologien og følelsane rundt maskina var forskjellige frå gutar til jenter (Turkle 1984). Ho undersøkte og internett i forhold til mennesket (Turkle 1997) og korleis dataspel på mange måtar kunne vera med på å introdusera ein til datamaskina (Turkle 1984). Turkle beskriver ein programmeringsstil som ho kallar ”soft approach”, denne stilen er ikkje spesiell for verken kvinner eller menn, men i vår kultur verkar det som om det er kvinner som helst vert trekt mot den og bruker den som framgangsmåte for sin programmering.

The soft approach is not a style unique to either men or women. However, in our culture it is a style to which many women are drawn. Among other reasons, we train girls in the component skills of a soft approach – negotiation, compromise, give and take – as psychological virtues, while dominant models of desirable male behaviour stress decisiveness and the imposition of will. Boys and girls are encouraged to adopt different relational stances in the world of people. It is not surprising that these differences show up when men and women deal with the world of things (Turkle 1997).

Turkle ser det altså ikkje slik at ”the soft approach” er spesiell for kvinner, men at det er oppdragelsen til jenter som gjer at dei ser ut til å bruke den tilnærminga aller mest. Ho meiner altså at det er kulturen vår som gjer til at jenter/kvinner heller mot ”soft approach”. I fylgje Corneliussen (2002) verkar det som om Turkle viser til det ho forstår som eit generelt akseptert og forventa skilje mellom gutar og jenter sine relasjonar til datamaskina, basert på generelle forventningar om kjønn.

3.5 Kjønn og dataspel

Forsking på kjønn og dataspel har gjennom dei siste åra auka betrakteleg. Nedanfor vil eg derfor presentera nokre av desse undersøkingane som er relevante for mi oppgåve då desse undersøkingane ser nærare på forskjellar mellom jenter og gutar sine preferansar innan dataspel.

Befring (1995) seier i si hovudoppgåve om dataspel, at leiking med datamaskiner ved hjelp av dataspel er måten dei fleste i dag vert introdusert til datasamfunnet på. Befring brukte ei undersøking som var gjennomført av Guro Øiestad og Jan Heim¹⁰ der dei intervjuar skuleborn i alderen 13 – 15 år. Materialet bestod av 93 jenter og 97 gutar og av desse sa 11 jenter og berre 3 gutar at dei ikkje spelte dataspel. I den andre enden var det berre 6 jenter og heile 46

¹⁰ Ei undersøking gjennomført i 1993 i regi av Senter for Industriforskning, finansiert av NAVF. Befring leverte oppgåva si på samme tid som rapporten og tala han presenterer er basert på hans utrekningar og bearbeidelsar.

gutar som sa at dei spelte mykje. Desse tala viser at det i hovudsak var gitar som spelte dataspel i 1993. I fylgje Norsk Mediebarometer (2005) spelar 57 % av gitar i alderen 9-15 år på kvardagar, medan jentene i same aldersgruppe ligg på eit noko lavare tal, her er det 23 % som spelar kvar dag. Desse tala syner at det fortsatt i hovudsak er gutane som er spelarane. Likevel syner og tala at fleire jenter er byrja å spela dataspel, og at dei spelar oftare enn før.

Sidan jenter sin bruk av datamaskina tidlegare var blitt sett på som anormalt i forhold til gutane sin bruk (Turkle 1988), vart det i 1997 gjennomført ei større undersøking av Bente Rasmussen og Tove Håpnes (1997), som omhandla jenter og deira forhold til datamaskiner. Dei såg nærare på jenter og deira haldning til datamaskiner, og kva dei brukte maskinene til både i fritida og på skulen, for å leita etter positive sider ved jentene sin bruk av datamaskiner. Når det kom til dataspel så kom dei fram til at jentene faktisk har prøvd dataspel, og at det var spela som introduserte dei for datamaskina. Men det å sitja framfor maskina i fleire timar i strekk assosierte jentene med datanerddar som dei såg på som einspora og asosiale gitar. Jentene ville ikkje verta assosiert med ein datanerd og det resulterte i at jentene uttrykka at dei spelte mindre enn gutane. I slutten av nittitalet vart det gjennomført mange forskingsprosjekt som omhandla jenter og dataspel. Sidan gitar vart assosierte med dataspel og jenter vart sett på som ein motsetning til gutane, vart det tydeleg for forskarane at dataspel lærte gutane som spelte å ha eit avslappa forhold til datamaskina. Dette ville ein så at jentene og skulle få ta meir del i og nokre av tiltaka som vart gjort for å få fleire jenter til å spela var blant anna danninga av bedrifta Purple Moon som laga fleire spel spesielt designa for jenter (Jenkins og Cassell 1998). Desse spela gjekk ut på å velja rett vener, skriva brev og dagbøker, i tillegg til å løysa mysterium osv. Fleire undersøkingar frå den tida valde å sjå nærare på spesielt jenter og kva dei føretrakk innan dataspel. Ei av desse undersøkingane (Subrahmanyam og Greenfield 1998) kom fram til at jenter liker ikkje-aggressive spelaktivitetar som lar dei lage fantasiar satt i kjente settingar med kjente figurar. Ei anna undersøking (Kafai 1998) fann at jenter ikkje var uinteresserte i dataspel eller teknologien, men at dei heller var interesserte i andre element i spela. Dette samsvarar med Denner (2004) som føreslår at for å nå jenter må ein minimalisera fokuset på konkurranse og konflikt. I fylgje Denner føretrakk jenter spel som er ikkje konkurrerende, med narrativar, karakterar dei kan relatera til, lite meningslaus vald, bra audio og grafikk, og mange måtar å vinna på. Alle desse undersøkingane kom fram til at jenter føretrakk andre element i spel enn gitar, dei syner og at jenter er uinteresserte i vald og for mykje konkurranse. I fylgje Brunner, Bennett og Honey (1998) er tradisjonelle spel og måten dei er bygd opp på, meir på gutane sine premisser:

The kinds of worlds represented in electronic games tend to be one dimensional. Typically these games appeal to boys. They are about conquest, winning, scoring points, assertion and domination (Brunner et al. 1998: 81).

Ein av hovudgrunnane til at dei fleste spel har akkurat denne strukturen og oppbygginga er at dei fleste som jobbar i spelindustrien er menn. I fylgje Lizzie Haines (2004) er berre 11 % av dei som jobbar i spelindustrien kvinner, og 73 % av desse att jobbar ikkje med spelutvikling. Det vil sei at berre ein liten brøkdel av spelutviklarane er kvinner. Dei fleste spel er dermed laga, designa og forma av menn.

I fylgje Krotoski (2004) har jenter og kvinner ein tendens til å spela meir tilfeldige spel som *Tetris*, *Solitaire* og spel som tildømes *Sims*. Dette viser at enkle onlinespel er populære hjå jenter og kvinner. Noko som stemmer overeins med funna til Suzie Cardwell (2004) som fann at kvinner spelar spel som gir ei kjapp avkopling, er lette å læra men umogelege å meistra, fordjupande og avhengigheitsskapande, dette kjenneteiknar spel som til dømes *Tetris* og *PacMan*.

I 2002/2003 vart fleire SAFT¹¹ undersøkingar gjennomført av MMI¹² (2003) Gallup¹³ (2002) og Medierådet for barn og unge (2003), i desse undersøkingane såg dei nærare på kva preferansar gutar og jenter har i spel, kor mykje dei spelar, kva dei bruker internett til og deira tidsbruk på nettet. Her fann dei ut at jenter spelar nesten like mykje som gutar og at det er stor forskjell mellom kjønna og den typen spel dei liker. For eksempel liker gutar action medan jenter liker strategispel og simulasjonar. Dette er i opposisjon til kva Diane Carr fann då ho gjennomførte eit prosjekt på ein jenteskule i London der ho oppretta ein dataklubb (Carr 2004). I byrjinga av prosjektet føretrakk dei fleste jentene *Grand Theft Auto*, men etterkvart som dei fekk tilgang på fleire spel endra preferansane deira seg. Dei spela jentene vart introduserte til i dataklubben var med på å endra preferansane deira ved at nokre av desse spela vart nye favorittar hjå fleire av jentene.

I Merete Ravnberg (2005) si hovudoppgåve skriv ho om kjønns- og preferansar i dataspel, men konsentrerer seg spesielt om å få svar på kor viktig personlegheita og utsjånaden til

¹¹ Opplysningsprosjekt for trygg bruk av nye medier. Norge, Sverige, Danmark, Island og Irland er alle med i prosjektet som vert leda av Statens Filmtilsyn.

¹² Markeds og Mediainstituttet as.

¹³ Dansk årleg undersøking om barn og unge sine vaner og forbruk av medier, som for eksempel internett, tv, aviser/blader og radio.

spelkarakteren er for jenter og gutar. Ho fann at fleire jenter enn gutar synest at det ikkje har nokon betydning kva kjønn karakteren har, og at gutar synest at det er viktigare å identifisera seg med spelkarakteren enn jenter.

I prosjektet RAPUNSEL (Flanagan 2004) der jenter i 11-13 års alderen var med i undersøkinga viste det seg at favorittspela deira overraskande nok var spel som: *Grand Theft Auto: Vice City* og *Mortal Kombat*. Då jentene vart spurt kva dei meinte var kjekt med *Grand Theft Auto: Vice City*, svarte dei at det ikkje var målet med spelet som var viktig, men det at dei kunne køyra rundt med bil.

Alle prosjekta som er blitt presentert her syner at det er forskjell mellom gutar og jenter og kva dei føretrekk i dataspel. Ut i frå desse prosjekta er det tydeleg at jenter vil ha andre ting av spela enn kva gutar ynskjer. Til dømes vil dermed jentene ha mindre konkurranse og vald medan gutane vil ha mest mogeleg konkurranse og reglar. Men er verkeleg forskjellen så stor? Kan det vera andre ting som spelar inn og gir så store forskjellar mellom kjønna? Dette er ein av dei tinga eg vil forsøka å finna ut av i denne oppgåva. For uansett korleis ein snur og vender på det er jenter seg imellom forskjellige, på same måte som gutar er forskjellige. Designarar bør kunna jobba med kjønn utan å falla i stereotypiske feller (Flanagan 2004). Målet må vera å designa spel for fleire, med tanke på at jenter og gutar er forskjellige på same måte som andre kategoriar menneske, som til dømes studentar. Dei har alle forskjellige smak, interesser og preferansar i spel.

4. Metode

4.1 Val av metode:

Tidlegare undersøkingar har vist til at jenter liker simulasjonar medan gutar føretrekk action (Gallup 2002; Medierådet 2003; MMI 2003). Desse undersøkingane viser at nesten halvparten av jentene og gutane hadde fleire enn eit favorittspel, og dei fleste av desse spela passa ikkje inn i den inndeling som vart brukte for undersøkingane. Eg meinte at den inndeling som vart brukt i SAFT undersøkinga vart for enkel og ville med mi oppgåve prøva å sjå på forskjellar mellom jenter og gutar og kva element dei føretrekk i dataspel. Eg ville intervjuja både jenter og gutar som spelte dataspel, og ønska å finna ut meir om gutar og jenter i forhold til deira favorittdataspel. Derfor valde eg eit strategisk utval av jenter og gutar som spelte dataspel. Med utgangspunkt i dimensjonane i typologien til Aarseth et. al (2003) ville eg

freista å finna ut om det var element som var viktige for gutar og jenter i eit dataspel, og om desse dimensjonane viste seg som forskjellar mellom kjønna i ein korrespondanseanalyse. På bakgrunn av dette ville eg bruka intervju der nokre av spørsmåla var opne medan dei som var baserte på typologien hadde svarkategoriar.

4.2 Utgangspunkt + val av informantar

Tidlegare har eg nemnt ei oppgåve som omhandla kjønn og dataspel som eg gjennomførte på mellomfag i humanistisk informatikk hausten 2002. I den oppgåva tok eg utgangspunkt i ein artikkel i boka *From Barbie to Mortal Kombat* (Jenkins og Cassell 1998) for å finna ut kva det var som gjorde at spelet Tomb Raider skulle vera lett å lika for begge kjønn. Etter kvart som eg jobba med artikkelen fann eg ut at undersøkinga som eg baserte mi oppgåve på, etter mi meining ikkje la eit godt nok grunnlag for kva som var forskjellane mellom jenter og gutar og kva dei føretrakk innan dataspel. Det resultatet denne artikkelen synte til viste heller at jentene som var blitt intervjuja ikkje hadde spelt dataspel noko særleg og dermed ikkje visste mykje om kva det var eller kva det gjekk ut på. Om ein vil finna ut kva det er jenter liker innan dataspel så bør det vera ein regel at ein intervjuar jenter som faktisk speler dataspel. Samstundes bør det og vera ein ide at dei har spelt ein del og har spelt fleire enn eit spel, ettersom informantane då ville vera meir klar over kva type spel og kva element i eit spel dei sjølv føretrakk.

4.3 Framgangsmetode:

For å få dei informantane som eg trong, med tanke på at dei som skulle intervjuast måtte ha spelt ein del dataspel, kontakta eg ein barneskule og ein ungdomsskule. Ved desse skulane hadde eg møter med rektor og spurde om lov til å koma inn i klassane og snakka litt med elevane deira om dataspel. Rektor på begge skulane var veldig imøtekomande og interesserte i prosjektet mitt. På barneskulen fekk eg sjølv koma inn i fem minutt i løpet av ein skuletime og leggja fram undersøkinga mi for borna. På ungdomsskulen tok lærarane seg av å oppretta kontakten mellom meg og dei ungdommane som ville vera med på undersøkinga. Å få tak i informantar til undersøkinga viste seg å vera ganske forskjellig ved dei to skulane. Ved barneskulen var det mange born som spelte og som ville vera med i undersøkinga, medan det på ungdomsskulen vart litt verre å få tak i nok informantar. Dette resulterte i at eg fekk ei overvekt av informantar frå barneskulen medan informantane frå ungdomsskulen vart i sterkt

mindretal. Dei elevane som viste interesse fekk med seg eit informasjonsskriv heim til foreldra om undersøkinga og etter ei stund hadde eg til saman 24 born og ungdommar som spelte dataspel og som var interesserte i å vera med i undersøkinga. Intervjua vart utført etter skuletid men Organiseringa av intervjutider for respondentane viste seg å verta minst like interessant som sjølve intervjua då foreldra var veldig interesserte i prosjektet mitt. Nokre av dei som hadde fått løyve av sine foreldre til å delta i mi undersøking falt frå på grunn av forskjellige ting, den eine guten ville ikkje verta intervjua utan kompisen sin som ikkje hadde fått løyve hjå sine foreldre. To ungdommar fall i frå då me ikkje klarte å samordna tida for intervju og ei jenta møtte aldri opp. Det endelege utvalet består derfor av 18 intervju der to av dei er parintervju.

4.3.1 Intervjuguiden:

For å kunna gjennomføra prosjektet måtte eg setja meg inn i intervjuprosessen. Det fyrste eg bestemte meg for var å ta i bruk ein generell intervjuguide, slik at intervjua vart mest mogeleg like i struktur og oppbygging. I fylgje Quinn-Patton (2002: 343) vil bruken av ein intervjuguide sørgja for at dei same grunnlinjene i spørsmåla vert fylgt i kvart intervju. Grunnen til at eg valde å bruka ein intervjuguide var at eg ville bruka dimensjonane frå typologien til Aarseth, Smedstad og Sunnanå (2003) som variablar i ei korrespondanseanalyse over respondentane sine favorittspel, og dermed måtte deler av intervjuet vera strukturert slik at svara var mogelege å nytta i ei kvantitativ analyse. Dei forskjellige verdiane i dimensjonane vart så gjort til faste svaralternativ i intervjuguiden. Dersom ein vil laga ei kvantitativ oversikt over svara er det ein fordel med faste svaralternativ fordi svara då er ferdig klassifiserte, medan om ein i så tilfelle brukar opne svar må ein ta stilling til kva kategori eit svar høyrer til i (Hellevik 1995: 88).

Intervjuguiden¹⁴ vart utforma slik at informasjon om foreldra si utdanning og haldning til at ungane spelte skulle koma fram. Dette var på bakgrunn av at tidlegare forskning har vist at det er ein samanheng mellom foreldra si utdanning og borna deira sin bruk av data (Kvaløy 1999). Dette meinte eg og hadde ein del med borna sine spelevar og la det til i mine spørsmål for slik å få fram desse forskjellane som er baserte på sosial bakgrunn. Desse spørsmåla fall seinare bort frå undersøkinga då ingen forskjellar mellom dei sosiale bakgrunnane vart påviste. Utanom desse spørsmåla brukte eg typologien til Espen Aarseth,

¹⁴ Heile intervjuguiden er presentert i vedlegg 1.

Lise Sunnanå og Solveig Marie Smedstad (Aarseth et al. 2003) og utarbeida spørsmål der deira dimensjonar i typologien vart brukt som svarkategoriar på spørsmåla som omhandla kva element som var tilstades eller ikkje i deira favorittspel. Slik skulle typologien sine dimensjonar brukast som variablar i ein korrespondanseanalyse over favorittspela til respondentane. Intervjuguiden inneheldt også spørsmål med opne svar slik at respondentane kunne bidra med informasjon om kvifor dei føretrakk det eine over det andre. Dette meinte eg ville gi intervjuar meir dybde, og eg ville dermed få meir informasjon til mi analyse.

Intervjuet var delt inn i 3 hovudkategoriar slik at nokre av spørsmåla gjekk på familie og tilgang på spelmaskiner, neste del gjekk ut på kva av variabelkategoriane som var tilstades i deira favorittspel og kva variabelkategoriar dei føretrakk at eit spel inneheldt. For at respondentane skulle klara å forstå nokre av dei litt innvikla spørsmåla, lagde eg til ein PowerPoint der eg hadde skjermbilete frå forskjellige spel som illustrerte dei forskjellige variabelkategoriane¹⁵. Den siste delen omhandla korleis dei sjølve ville plassera forskjellige spel i forhold til jenter og gutar ved hjelp av 9 skjermbilete frå 9 forskjellige spel der respondentane skulle sei kva dei syntest om spelet ut i frå biletet, om kven dei tenkte ville spela det og kor gamle dei trudde spelarane var. Dette var med fordi eg meinte at eg ved hjelp av desse skjermbileta ville få fram om respondentane meinte dei var typiske gute- og jentespel eller om dei meinte at kven som helst ville spela dei¹⁶.

4.3.2 Gjennomføring av intervju:

I sjølve intervjuet starta eg med å be respondenten om å fortelja litt om seg sjølv og familien sin. Det gav bakgrunnsinformasjon om respondenten og fungerte som "isbrytar" slik at respondenten då følte seg meir trygg og sikker i intervjusituasjonen. Alle intervjuar vart gjennomført med opptakar, noko som respondentane aksepterte og sa seg einige i, slik at eg lettare kunne konsentrera meg fullt og heilt om respondenten. I tillegg brukte eg penn og papir slik at eg kunne notera stikkord undervegs om det var noko eg seinare ville koma tilbake til, sånn at respondenten fekk snakka seg ferdig før eg undersøkte vidare om det ho eller han hadde sagt. Alle intervjuar vart skriva ut på data i anonymisert versjon og opptaka sletta. Det eine parintervjuet var to systre som ville intervjuast i lag, medan det andre var to venninner som gjerne ville intervjuast saman. Med unntak av dei to parintervjuar vart alle intervjuar

¹⁵ Desse skjermbileta er presenterte i vedlegg 2.

¹⁶ Desse skjermbileta er presenterte i vedlegg 3.

føretatt i einerom med berre intervjuaren og respondenten tilstades, for å sikra best mogeleg kvalitet, ingen forstyrningar eller påverking frå andre. Intervjuobjekta hadde på førehand blitt informert om kva me skulle snakka om og blitt oppmoda om å spele favorittspelet sitt i ein periode dagen før intervjuet, for å ha spelet friskt i minne. Eg valde å følgja intervjuguiden mest mogeleg slik at eg skulle kunne plassera spela inn i ein tabell og få fram eit korrespondanseanalysekart over respondentane sine favorittspel.

4.3.3 Presentasjon av utvalet

for å anonymisera informantane har eg gitt informantane namn etter om dei var under 13 eller over 12. Dei som var under 13 har fått namn som byrjar med A, medan dei som var over 12 har fått namn som byrja på B.

Jentene under 13:

Adele, Aurora, Andrea, Ayla, Anne, Amy, Aina, Annie, Alexia og Adria.

Gutane under 13:

Arne, Anders, Atle, Arild og Aksel

Jentene over 12:

Bodil

Gutane over 12:

Bjørn, Brage, Benn og Brede

Alle respondentane vert brukt i korrespondanseanalysen for å få fram kartet med sine grupperingar og samanhengar mellom variabelkategoriane. Medan når det kjem til den kvalitative analysen vert ikkje alle brukt like mykje. Nokre av respondentane kjem meir fram i analysen enn andre, desse gav meg verdifulle sitat som eg kunne jobba vidare med. Dei resterande respondentane er likevel tatt med i analysen då dei gav meg innsikt i deira preferansar i spel. Respondentane var alle mellom 6 og 15 år gamle, og for at eg skulle få best mogeleg svar på spørsmåla lot eg respondentane veta at eg var veldig interessert i deira meiningar om spel, og deira preferansar i spel. I dei fyrste intervjuar prøvde eg å innta rollen som ”den tause intervjuar” (McCracken, 1988) som referert i (Kvaløy 1999). Men sidan nokre av respondentane var såpass unge, gjorde det til at intervjuet gjekk tregt, og svara eg fekk var korte. Eg gjekk derfor over til å småprata med respondentane, noko som gav eit betre resultat.

4.4 Analyseprosessen

Det å analysere og tolke mine data var ein vanskeleg prosess. Sidan eg hadde bestemt meg for å bruke ein blanding av kvantitativ og kvalitativ metode; korrespondanseanalyse i tillegg til kvalitativ analyse av nokre av spørsmåla, gjorde at det vart mykje arbeid å setja seg inn i analysemetodane. Prosessen med å læra seg korrespondanseanalyse var ein tung og hard prosess som tok mykje av tida som var satt av til prosjektet. Utbyttet av intervjuet vart så stort at den kvalitative analysen vart mindre sentral enn fyrst anntatt, noko som førte til at deler av intervjumaterialet ikkje vart brukt. Talet på respondentar spelte inn på resultatet av analysen sidan utvalet besto av 20 respondentar, der 15 av desse var under 13 år medan dei 5 resterande var over 12 år. Hadde utvalet vore større og med ei jamnare fordeling over alder ville ein kanskje ha sett større forskjellar mellom jentene og gutane.

Eg brukte fyrst ein del tid på å verta kjend med materialet mitt. Eg tok for meg spørsmåla som omhandla elementa som eksisterte i respondentane sine favorittspel og sette dei alle inn i ein tabell for bruk i korrespondanseanalysen¹⁷. Deretter var korrespondansekartet utarbeida slik at eg kunne tolka dei. Prosessen fram til dei endelege kartet som skulle brukast i oppgåva kravde fleire forsøk, men den var lærerik og veldig nyttig.

I den kvalitative analysen starta eg med å gå gjennom respondentane sine preferansar og gruppera dei etter variablane, samt at eg såg nærare på spørsmåla som omhandla ”typiske” jente- og gutespel. Desse spørsmåla vil kaste lys på kva respondentane meiner er spel som vert spelt av jenter og gutar ut i frå oppfatningar i kulturen om kva som er spel for jenter og gutar. Dette gir grunnlag for samanlikning mellom desse oppfatningane og kva spel respondentane fortel at dei spelar. Alle preferansespørsmåla saman med spørsmåla med opne svar vart analyserte i fellesskap. Deretter brukte eg korrespondansekartet som vert presentert på side 35 som ei inndeling av respondentane til å dra fram ytterpunkt i datasettet. Desse respondentane sine ytringar om kjønn og dataspel vart så analyserte og satt opp mot kvarandre i siste del av oppgåva. På den måten vart det ein naturleg gang i oppgåva som eg meiner på ein god måte kan kaste lys over problemstillinga.

¹⁷ Denne tabellen er presentert i vedlegg 4.

5. Korrespondanseanalyse

Korrespondanseanalyse som metode vil verta presentert nedanfor. Her vil eg gå inn på kva slags metode det er samstundes vil eg gi ei kort oversikt over historia til metoden. Tolking av korrespondanseanalysekartar i samråd med tabellane og utrekningane vert og forklart nærare her. Til sist i denne delen vil eg forklare kvifor eg bruker denne metoden i mi oppgåve. Det er ikkje kjent for meg at korrespondanseanalyse har blitt brukt som analysemetode på kjønn og dataspel før. På bakgrunn av at metoden er komplisert vil eg nedanfor forklare korrespondanseanalyse passe grundig og ikkje for utfyllande. For ei vidare innføring i dei meir tekniske og matematiske sidene ved korrespondanseanalysen sjå til dømes Hjellbrekke 1999 eller Clausen 1998.

5.1 Korrespondanseanalysen si historie

På 70-tallet dukka dei fyrste artiklane som brukte korrespondanseanalyse som metode opp i Frankrike, der utviklinga av denne metoden utbreia seg kontinuerlig til den vart den mest vanlege multivariate analyseteknikken. På grunn av dette vart korrespondanseanalyse nesten synonymt med dataanalyse (Clausen 1998). I Noreg og USA har metoden vore relativt ukjend fram til fyrst på 80-talet då den vart tatt i bruk til marknadsanalyse i den engelskspråklege verda. Innanfor den europeiske og amerikanske samfunnsvitskapen har denne analysemetoden vorten meir populær dei seinare åra, mykje på grunn av Pierre Bourdieu og hans analysar av det franske "sosiale rommet", der han brukte korrespondanseanalyse som illustrasjonar på ein meir generell måte. I fylgje Røyneland (2005, 423) er boka hans, *La Distinction* frå 1979, eit av dei mest berømte eksempla på bruk av korrespondanseanalyse. Sjølve korrespondanseanalysen byggjer på statistikaren Karl Pearson sitt arbeid der han la grunnlaget for prinsipalaksar (Clausen 1998; Røyneland 2005). Også Louis Guttman og Fisher publiserte viktige, banebrytande arbeid som var med på å utvikla metoden (Clausen 1998). Den som oftast får æra av å ha utvikla den er alikevel Jean-Paul Benzécri og hans kollegaer på 1960-talet då dei utvikla metodar og teknikkar for å gi overblikk over store mengder data og gav ut ein publikasjon av eit stort arbeid på dataanalysar. I staden for å lage modellar og så teste dei mot teoretiske fordelingar valde han ein langt meir deskriptiv analysestrategi. Benzécri meinte at "[...] Modellen må fylgje data, og ikkje omvendt" (Hjellbrekke 1999). Til tross for at dette arbeidet kom ut, vart det lite kjent i den engelskspråklege verda på grunn av språkbarrieren som eksisterer mellom fransk og engelsk. Ein av dei som var med på å gjera metoden meir internasjonal var Michael Greenacre. Han starta på si doktorgrad under Benzécri tidleg på 70

talet og byrja å skriva om korrespondanseanalysen på engelsk. Det førte til utgivinga av den fyrste detaljerte og pedagogiske engelskspråklege boka om korrespondanseanalysen i 1984, *Theory and Applications of Correspondence analysis* (Greenacre 1993). Vidare gav han ut fleire bøker om metoden både åleine og saman med andre. Ein av desse er Jörg Blasius som saman med Greenacre i seinare tid har utvikla metoden vidare. I Noreg har ikkje tradisjonen vore særleg utbredt, men det er likevel nokre få forskarar som har jobba vidare med og skrive om metoden, mellom anna statistikaren og filologen Daniel Apollon, og sosiologane Johs. Hjellbrekke, Sten-Erik Clausen og Lennart Rosenlund (Apollon 2005; Hjellbrekke 1999; Clausen 1998; Rosenlund 1992).

5.2 Kva er korrespondanseanalyse

I dette kapitlet vil eg gi ei forklaring på kva korrespondanseanalyse er, korleis den vert oppbygd frå kryss- eller multivariate tabellar (omfattar meir enn ein variabel) og plasseringa av punktane i korrespondansekartet. For at det skal verta enklare å forklara vil eg her skriva om korrespondanseanalyse delvis i forhold til mi eiga undersøking i denne oppgåva.

Korrespondanseanalyse er ein multivariat¹⁸ analysemetode som er utforskande og deskriptiv. Den tilbyr mange mogelegheiter både deskriptivt og teoretisk som ikkje eksisterer på same måte innanfor andre analysemetodar (Røyneland 2005), til dømes fordi metoden gjer det mogeleg å behandla mange variablar i ein og same analyse og vise relasjonane mellom dei. Det finst fleire variantar av korrespondanseanalyse, men det er mest vanleg å skilje mellom to hovudformer: enkel og multippel korrespondanseanalyse. Enkel korrespondanseanalyse kan berre nyttast for analyse av 2-vegs krysstabellar (består av to frekvensvariablar som vert satt opp mot kvarandre, vist i tabell 1 nedanfor), medan multippel korrespondanseanalyse er ei generalisering av modellen som mogleggjer analyse av fleirvegstabellar. Tabellen nedanfor er ikkje tatt frå ei undersøking, og er satt saman av imaginære variablar og verdier.

¹⁸ Omfattar fleire uavhengige variablar.

Tabell 2: Døme på ein vanleg krysstabell med to variablar til bruk i enkel korrespondanseanalyse.

drikke som tørsteslukkjer	bonde	student	advokat	drikke totalt
melk	27	9	5	41
vatn	10	8	25	43
saft	5	15	11	31
øl	36	50	43	129
brus	2	21	9	32
personar totalt	80	103	93	276

Både enkel og multippel korrespondanseanalyse byggjer på den same grunnleggjande logikken og matematikken (Hovden 1997), men tolkinga av karta og resultattabellane er forskjellige. I enkel korrespondanseanalyse bruker ein 2-vegs frekvenstabellar, det gjer til at ein ikkje får respondentane som eigne punkt i korrespondansekartet. Det ein derimot får er eit kart der alle delsvara er eit vekta gjennomsnitt, medan ein i multippel korrespondanseanalyse bruker disjunktiv¹⁹ binære tabellar som gir eit korrespondansekart der respondentane er representerte som eigne punkt. Dette er fordi ein i ein binær disjunktiv tabell kan la respondentane utgjera kolonnane medan delsvara utgjer rekkjene, slik vert kvar kolonne ei skildring av ein bestemt respondent. Dette gjer det mogeleg å tolke plasseringane til dei enkelte respondentane i korrespondansekartet og samanlikna dei med kvarandre. Korrespondanseanalysen gjer ikkje forskjell på ”personar” og delsva. Alt vert behandla som eigenskapar og alle eigenskapane (både personar og delsva) vert teikna inn i eit og same korrespondansekart, og alle variablane vert ordna ved at ein tar omsyn til sambindingane av alle verdiane til dei uavhengige variablane (Røyneland 2005). Dermed vert respondentane representerte som eigne punkt i korrespondansekartet.

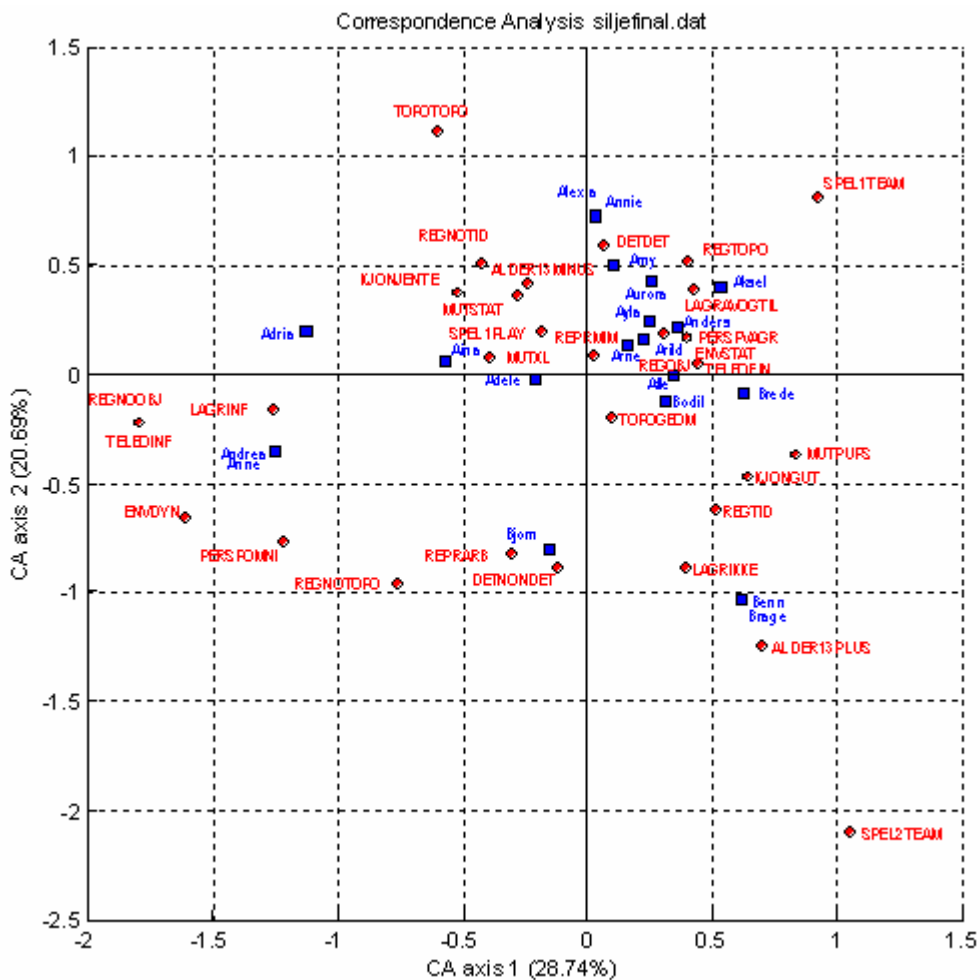
Tabell 2 nedanfor viser ein full disjunktiv binær tabell og er eit illustrativt utdrag frå datatabellen som er nytta i denne rapporten.

Tabell 3: Full disjunktiv binærtabell, tabell med fleire variablar og kvar respondent representert i ei eige kolonne. (utdrag av tabellen i vedlegg 4).

	Adele	Aasmund	Aurora	Andrea	Ayla
Jente	1	0	1	1	1
Gut	0	1	0	0	0
Under 13	1	1	1	1	1
13 og over	0	0	0	0	0

¹⁹ Gjensidig utelukkande.

I mi oppgåve bruker eg multipel korrespondanseanalyse, fordi multipel korrespondanseanalyse gjer det mogeleg å presentera respondentane som eigne punkt i korrespondansekartet. Som tidlegare nemnt bruker ein då ein tabell der respondentane utgjer kolonnane medan rekkene representerer ulike svarkategoriar som til dømes ulike element innan dataspel eller kjønn og alder. Slik vert kvar kolonne ei skildring av kvar informant. Deretter bruker ein tabellen til å rekne ut verdiane til alle svarkategoriene og respondentane slik at ein kan projisera dei inn i eit eige korrespondansekart. Det faktum at alle respondentane og alle svarkategoriene vert plassert i det same kartet i relasjon til kvarandre viser samanhengen mellom svarkategoriene og kvar respondent. Dette fører og til at tolkinga av respondentane i forhold til kvarandre vert enklare og mykje meir tydeleg.



Figur 1: dømme på eit korrespondansekart.

Det som gjer at korrespondanseanalysen har byrja å få slik utstrekking som den har, er at resultatet ein får av ei korrespondanseanalyse er eit visuelt diagram, eit såkalla korrespondansekart, som gjer det lettare å tolke variablane i undersøkinga i forhold til kvarandre. Dette korrespondansekartet er som oftast to- eller tredimensjonalt og gjer resultata synlege slik at ein kan lesa relasjonane mellom respondentane og svarkategoriene direkte frå sjølve kartet. Derimot er utnyttinga av mogelege avstandar mellom personpunkta og delsvarpunkta teoretisk sett meir utfordrande. Delsvarpunkta angir apex²⁰ på eit konvekst område. Medan personpunkta fortsatt presenterer ein gjennomsnittleg plassering av alle delsvara for personen. Vidare må kartet tolkast ved hjelp av både tabellane og utrekningane som har blitt gjort på bakgrunn av dei. Tolking av eit korrespondansekart og tabellane vil eg ta for meg nedanfor i ein eigen del.

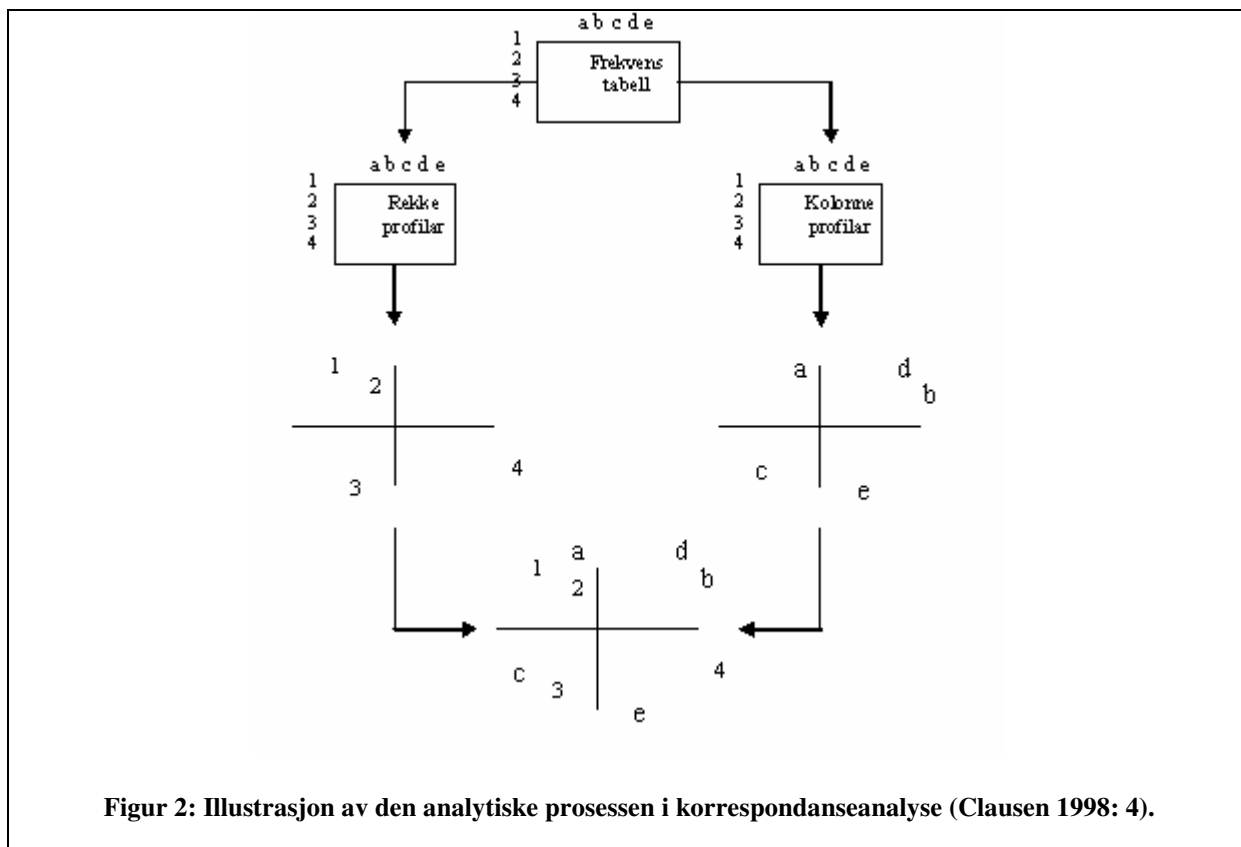
Når ein skal laga ei korrespondanseanalyse av ein tabell legg ein saman all informasjon til kvar kategori i eit punkt og så "plasserer" ein dette i eit fleirdimensjonalt rom (korrespondansekartet). Eg vil no freista å forklare korleis ein går frå ein binær tabell til eit korrespondansekart. Variablane som skal brukast i ein korrespondanseanalyse bør vera homogene kriterium, dvs. kriterium som kan samanliknast. Som tildømes alder kontra kjønn. Likevel kan ein bruka korrespondanseanalyse på alle tabellar som oppfyller numeriske minimumskriterium (ingen negative tall) (Røyneland 2005), der svarkategoriene utelukkar kvarandre. Tabell 2 ovanfor vil no bli brukt til å forklara nokre uttrykk og sjølve framgangsmåten i å laga ei korrespondanseanalyse. Me tek utgangspunkt i respondenten Adele (kolonne1) frå tabell 2 ovanfor. Det er tydeleg at alle hennar eigenskapar i tabellen vert oppsummert i talrekkja 1010 (dei valde svaralternativa). Medan talrekkja 10111 er alle eigenskapane til den fyrste variabelkategorien (jente). Dette vert kalla profilen²¹ til respondenten (kolonneprofilen) og svarkategorien (rekkjeprofilen), fordi dei på denne måten oppsummerar all informasjon om kvar einskild kolonne og rekkje (Hovden 1997). Kvar profil kan beskrivast eksakt matematisk. Desse matematiske oversettingane av samtlege av profilane sine eigenskapar er korrespondanseanalysen sitt råmateriale (Rosenlund 1992). Ved å gjera verdiane i tabellen om til proporsjonar²² finn ein gjennomsnittprofilen til rekkjene og kolonnane samstundes som ein finn kategoriene sine vektorer. Alle rekkjeprofilane med alle deira eigenskapar vert så vurdert og ein finn fram den profileigenskapen (kombinasjonen av

²⁰ Toppunkt eller høgdepunkt.

²¹ Her bruker eg ordet profil ikkje som det matematiske begrepet som er nytta i korrespondanseanalyse, men meir semantisk som ein metafor for respondenten.

²² Om ein gangar denne summen med 100 får ein prosentdelen til den kategorien.

dataspelelement) som uttrykkjer dei største avvika mellom respondentane. Så plasserer ein den svarkategorien sine profilpunkt i eit koordinatsystem. Punkter som representerer profilar som er like med omsyn til profileigenskapen vert plassert nært kvarandre, medan dei som er forskjellige vert plassert langt frå kvarandre. Ergo vert avstanden mellom punkta bestemt av graden av likskap mellom punktane. Deretter leiter ein etter den profileigenskapen (i rekkjeprofilane) som uttrykkjer dei nest største forskjellane mellom profilane. Profilpunkta til denne svarkategorien vert så plassert på tilsvarende måte langs ein ny skala etter kor like/ulike profilane er med omsyn til den nest største profileigenskapen. Dei to skalaane som ein så har laga vert satt saman til eit plan der den fyrste skalaen er X-aksen medan den andre er Y-aksen. Deretter vert profilpunkta til svarkategoriene plassert inn som koordinatar i planet. Når denne prosessen er fullført kan ein gå vidare og finna den profileigenskapen som uttrykkjer den tredje største forskjellen osv. Deretter tar ein for seg kolonneprofilane og gjer det på akkurat same måte der ved å konstruera tre dimensjonar som fangar opp forskjellar og likskapar mellom desse, og det vil då vise seg ”at det eksisterer en direkte korrespondanse mellom linjeprofilenes dimensjoner og kolonneprofilenes dimensjoner” (Rosenlund 1992, 10). I fylgje Rosenlund kan me projisera inn både respondentprofilpunkt og svarkategoriprofilpunkt i det same planet (korrespondansekartet). Kvart personpunkt er eit gjennomsnittspunkt for svarkategorien, medan kvart delsvarpunkt er apex på eit konvekst område. Dette området kan og kallast attraksjonsområde for delsvara og ulike attraksjonsområde utliknar kvarandre. Individua representerer fortsatt individua som gjennomsnittspunkt som kan seiast å finna ein optimal posisjon. Massen til alle punkta er med på å bestemma kvar origo eller det såkalla barysenteret vil ligga. Figur 2 nedanfor syner framgangen for oppbygginga av korrespondansekartet slik det er blitt forklart ovanfor.



Figur 2: Illustrasjon av den analytiske prosessen i korrespondanseanalyse (Clausen 1998: 4).

Korrespondanseanalyse har innebygd i seg eit potensiale til å forklare, likevel er metoden fyrst og fremst ein utforskande metode. Mønstra som korrespondanseanalysen avdekkjer vil derfor måtta verta tolka. Som tidlegare nemnt vil eg no ta for meg tolkinga av kartet og tabellane i neste del.

5.3 Tolking av korrespondansekartet og tabellane

Det er viktig å ta med informasjon frå tabellane som ikkje kjem fram i korrespondansekartet når ein skal tolka korrespondansekartet. Ein kan for eksempel ikkje vite kor mykje kvart enkelt punkt yter til kvar av dimensjonane (forklarande punkt), heller ikkje kor mykje kvar dimensjon yter til punkta i grafen (forklarte punkt), ut i frå å berre bruka grafen som utgangspunkt. Forklarande punkt for ein akse er dei punkta som bidrar mest til oppbygginga av ein akse (punkt med absolutte bidrag til aksene over gjennomsnittet). Medan forklarte punkt er punkt som vert sett på som godt forklarte av ein akse (punkt med relative bidrag på aksene over ein gjeve terskelverdi) (Hovden 1997).

Det at metoden har biletlege moglegheiter er noko som fort kan gjera teknikken villeiande, og den vanlegaste feilen som vert gjort er at ein feiltolkar feilprojiserte punkt. Dette har med

representasjonskvaliteten²³ til korrespondansekartet å gjere. Punkt frå ulike punktsett (ulike variablar) som ligg i nærleiken av kvarandre i eit todimensjonalt korrespondansekart treng ikkje nødvendigvis ligge nær kvarandre om ein konstruerer ein tredimensjonal graf av dataane. Kartet er alltid ei forenkling, og uttømminga av tregheita²⁴ i tabellen viser kor mykje av det fleirdimensjonale rommet som kjem til syne i det todimensjonale kartet. I staden for å tolke to kategoriar sine avstandar og motsetningar mot kvarandre bør ein heller prøva å analysa tydinga av alle skilnadane i korrespondansekartet samstundes. Dette vil gi ei meir generell oversikt over dei største forskjellane i materialet, som til dømes at ein tolkar klynger av punkt mot kvarandre i staden for at ein tolkar enkle punkt mot kvarandre. Ein av grunnane til at ein skal vera forsiktig med å tolka to punkt mot kvarandre er at nokre av punkta i eit todimensjonalt korrespondansekart kan vera feilprojiserte i kartet. For å unngå å feiltolke på grunn av feilprojiserte punkter brukar ein utrekningane av profilane, bidraga til punkta då kartet ikkje viser kategoriane sine bidrag til og frå aksane (Hovden 1997), og grafane og kji-kvadratdistansen²⁵ mellom punkta i saman med det todimensjonale kartet. Ein kan og bruka eit tredimensjonalt korrespondansekart som vil vise dei feilprojiserte punkta på heilt andre plassar enn det todimensjonale kartet. Om eit feilprojisert punkt verkar som om det ligg nære barysenteret i det todimensjonale kartet vil det tredimensjonale kartet visa at dette ikkje er tilfellet.

Korrespondanseanalysen sin modell favoriserar avvik slik at det går ut over normalitet og hyppigheit, i motsetning til mange andre modellar som er meir opptatt av kva det finst flest av. Sidan korrespondanseanalysen er på leit etter relasjonane mellom kategoriane, er punkt med få respondentar vel så interessante som punkt med mange respondentar. Korrespondanseanalysen opererer med motsett vekting for å oppjustera sjeldne førekomstar (Røyneland 2005) og maksimerer variansen mellom punkt som kan seiast å vera sjeldne. Det betyr at kategoriar med tilfelle vert tillagt like stor vekt som kategoriar med mange tilfelle. I ein korrespondanseanalyse vil såleis eit svaralternativ med få tilfelle verta meir interessant i korrespondansekartet enn eit svaralternativ som viser seg å vera meir gjennomsnittleg. Kort avstand mellom to kategoriar i korrespondansekartet tilsvarar at dei har ein draging mot kvarandre og ofte vil desse kategoriane opptre saman (korresponderer), medan stor avstand

²³ Alle punkt har ein posisjon i det todimensjonale kartet, men ikkje alle punkta sin plassering er til å stole på.

²⁴ Prosentandelane langs fyrste og andre akse.

²⁵ Kji-kvadratdistansen er ein vekta Euklidisk distanse, dvs. kvadrerte distansar mellom koordinatar i rommet dividert med gjennomsnittsprøfilen. Altså ein matematisk utrekna distanse mellom punkta i grafen.

tyder på det motsette. Dette betyr ikkje at punkt som ligg langt i frå kvarandre aldri opptrer saman, men at dei gjer det langt sjeldnare enn to punkt som ligg nært kvarandre i korrespondansekartet. Om to kategoriar ligg langs fyrste aksen på kvar sin ende, tyder dette på at desse eigenskapane produserer den viktigaste eller største variasjonen i datasettet.

Kji-kvadratdistansen måler forskjellen mellom profilane til kategoriane. Den er ein vekta euklidisk²⁶ distanse, der vekta er den inverse av det respektive gjennomsnittet til profilelementet. Dersom alle kategoriane i matrisa hadde hatt like stor masse og respondentane var likt fordelt på dei, ville det ha vore like stor avstand mellom alle kategoriane og barysenteret. Dei punkta som samlar seg rundt barysenteret gir såleis eit lite bidrag til den totale variansen²⁷ i kji-kvadratdistansesamanheng i forhold til punkt som ligg meir i ytterkantane av grafen. Dei ulike svarkategoriane har ein ulik innverknad på sjølve analysen fordi punkta har ulik masse. Som tidlegare nemnt er massen til punkta med på å lokalisera barysenteret. Punkt med stor masse vil ha større innverknad på plasseringa av barysenteret enn kva punkt med liten masse vil ha. Fordi barysenteret er det vekta gjennomsnittet av analysen, vil punkt med stor masse verka meir inn på lokaliseringa av senteret (origo) enn punkt med liten masse. Hjellbrekke forklarar barysenteret som "eit gravitasjonspunkt, dvs. det punktet alle andre punkt orienterer seg etter" (Hjellbrekke 1999). Svaralternativ som er sterkt avvikande frå gjennomsnittet i heile tabellen vil hamna langt vekk i frå barysenteret, medan svaralternativ som er meir like gjennomsnittet vil verta plasserte i nærleiken av barysenteret. I fylgje Hovden (1997) er inertia²⁸ eit omgrep som vert brukt som målestokk på kor mykje punkta i korrespondansekartet er spreidde i rommet. Jo større spreininga av punkta i rommet er, dess høgare er inertiaverdien..

I tolkinga av sjølve korrespondansekartet kan forma på punktskyta eller spreininga vera lika viktig som mengda av spreining. Tydeleg skilde klynger med punkt er ofte enklare å tolka enn baneforma kontinuum, også kalla Guttman- eller hestekoeffekten. Effekten oppstår dersom aksane er relaterte til einannan på ein ikkje-lineær måte, noko som ofte skjer dersom to variablar er ordna på ein logisk måte i høve einannan (Hjellbrekke 1999), som tildømes kombinasjonen alder og inntekt. Som tidlegare nemnt vil punkt nære barysenteret vera like gjennomsnittet av tabellen. Stor spreining av punkta i kartet tilsvarer høg inertiaverdi, noko

²⁶ Euklidisk geometri, geometri som bygger på eit aksiom (parallellaksiomet) av den greske matematikaren Eukleides (Euklid), ca. 300 f.Kr. Parallellaksiomet: matematisk aksiom som seier at det gjennom eit punkt berre kan trekkast ei linja som er parallell med ei gitt linja i same plan.

²⁷ Mål for variasjon eller avvik i ein serie av observasjonar.

²⁸ Varians eller treighet viser kor mykje av data som vert framstilt rett i korrespondansekartet.

som betyr at punkta ligg lenger vekk frå barysenteret. Desse punkta vert meir interessante og lettare å tolke enn punkt som er nære barysenteret. Metoden søker å finna den kombinasjonen av variablar som forklarar mest mogeleg av den totale variasjonen i datamaterialet ved hjelp av så få dimensjonar som mogeleg. Sidan avstanden mellom punkta og barysenteret i ei korrespondanseanalyse vert rekna ut enkeltvis for kolonnane og rekkjene er dei to ulike punktsett. Ein kan derfor ikkje tolka den direkte avstanden mellom to punkt frå dei to ulike punktsetta, berre innbyrdes for kategoriane eller respondentane, eller frå ein kategori i det eine punktsettet i høve til det andre punktsettet.

5.4 Kvifor korrespondanseanalyse?

Korrespondanseanalyse er altså ein kvantitativ analysemetode som omfattar fleire uavhengige variablar, og som er utforskande og deskriptiv. Metoden gir mange mogelegheiter som ikkje eksisterer på same måte innanfor andre analysemetodar. Den vesentlege forskjellen frå andre statistiske metodar er at ein med korrespondanseanalyse ser nærare på relasjonane mellom variablane som ein har i datasettet. Ved hjelp av korrespondansekartet, sluttproduktet av analysen, kan ein lettare sjå desse relasjonane mellom variablane, samstundes som ein har tabellane og alle utrekningane som og hjelper ein å tyda dataane. I mi oppgåve vil eg bruke korrespondanseanalysen til å få ei visuell oversikt over mine respondentar sine favorittspel og deira element. Korrespondansekartet viser korleis variabelkategoriane som er i respondenten sitt favorittspel er med på å plassera dei i eit fleirdimensjonalt rom. Dette vil så visa samanhengen mellom variabelkategoriane og respondentane. Sidan metoden lagar eit visuelt kart over samanhengane mellom variabelkategoriane og respondentane, meiner eg metoden er bra for å kunna sjå om det er ein forskjell eller likheit mellom jenter og gutar, og kva type spel dei liker.

6. Tolking av kartet og analyse

Me skal no sjå på korrespondansekartet og gå nærare inn på strukturen mellom variablane og respondentane i kartet. Deretter vil eg sjå på forskjellane mellom variabelkategoriane og korleis dei spreier seg over kjønn og alder. Korrespondanseanalyse er som nemnt ovanfor ein metode som gir eit visuelt kart over informantane og deira svarkategoriar. Slik avdekkjer metoden strukturen mellom kategoriane i datamaterialet. På denne måten er korrespondanseanalyse ein "modellfri" metode, som verken fører eller bitt materialet (Røyneland 2005). Dette meiner eg vil gje ei oversikt over forskjellar og likskapar mellom

kjønna og kva svarkategoriar som eksisterer i deira favorittspel utan å fokusere på gitar sin bruk slik at dei ikkje vert norma. Som sagt tidlegare er resultatet av denne korrespondanseanalysen eit kart over elementa som eksisterer i respondentane sine favorittspel, ikkje over respondentane sine preferansar i spel.

Deler av datamaterialet er ikkje med i korrespondanseanalysen, då mine eigne kategoriar viste seg å ikkje vera homogene, og dei har vorte utelatne frå sjølve korrespondanseanalysen. Desse svarkategoriene vil verta analysert kvalitativt. I tillegg til tolkinga av korrespondansekarta og den kvalitative analysen av svarkategoriene, som ikkje er med i korrespondanseanalysen, vil eg seinare dra fram dei elementa som ungane og ungdommane sa var viktige for at eit spel skulle vera kjekt.

6.1 Korrespondanseanalyse av utvalet

I denne delen av oppgåva vil eg presentera mine korrespondansekart og diskutera og tolka dei nærare. I dei fleste korrespondansekarta i denne oppgåva vil både informantane og svarkategoriene vera synlege i det todimensjonale rommet. Nokre av karta vil syna både informantar og variablar²⁹, medan andre berre vil vise informantar. Korrespondansekartet som vert presentert nedanfor viser projiseringa av dei ulike svarkategoriene frå spørsmåla om respondentane sine forskjellige favorittspelaspel. I det same kartet ser me og korleis alle informantane plasserer seg i forhold til svarkategoriene. I dette kartet er såleis både variablane og informantane inkludert. For at tolkinga av korrespondanseanalysen skal verta mest mogeleg presis vil eg her bruke tabellane og utrekningane, som er med på å forklare oppbygginga av aksane i det fleirdimensjonale rommet og korleis svarkategoriene og informantane er med på lage dette rommet, til å hjelpe på tolkinga. Den neste delen av oppgåva er ganske teknisk og går på kor godt karta syner variabelkategoriane og informantane sine plasseringar i det fleirdimensjonelle rommet. Det som vert gjort nedanfor er at linjene mellom dei forskjellige variabelkategoriane som er med på å byggja fyrste- og andreaksen vert trekte opp, slik at det vert lettare å sjå kva av kategoriane som har størst innverknad på oppbygginga av korrespondansekartet. Deretter vil eg gi ei forklaring på det som har blitt gjennomgått.

²⁹ I sjølve korrespondanseanalysen vil alle variabelkategoriane verta forkorta. Desse forkortingane vert presenterte i vedlegg 5.

6.2 Spelvariablar frå dataspela

Det todimensjonale korrespondansekartet i figur 3 nedanfor viser at 31,76 % av variansen³⁰ i datasettet blir dekomponert langs den fyrste dimensjonen, medan 20,65 % vert dekomponert langs den andre dimensjonen. Dette betyr at korrespondansekartet oppsummerar til saman 52,41 % av den totale variansen i krysstabellen. Variansen beteknar i kva grad punkta er utspreidd i det multidimensjonale rommet; jo høgare verdien på variansen er, dess større er spreiding av punkta i kartet. Om ein tek i betraktning at datatabellen er fullt binært disjunktiv³¹, samstundes som at korrespondanseanalysen er ein multippel korrespondanseanalyse og at standarddekomponeringa³² i fylgje Benzécri og Greenacre er svært pessimistisk, representerer 52,41 % ei svært effektiv reduksjon av eit fleirdimensjonalt datasett til 2 dimensjonar. Som nemnt ovanfor viser desse tala kor mykje av informasjonen frå det fleirdimensjonale rommet laga av korrespondanseanalysen som kjem til syne i det todimensjonale korrespondansekartet. Ved hjelp av tabellane og utrekningane kan ein då tolka samanhengane mellom svarkategoriane i kartet og slik få fram strukturen mellom dei. Ut i frå kartet får me ikkje veta kor mykje enkelte punkt yter til dimensjonane i kartet og heller ikkje kor mykje dimensjonane yter til dei forskjellige punkta. Dette er noko som er viktig å ta med i tolkinga av kartet, då punkt som er godt ”forklarte” i utrekningane yter mykje til oppbygginga av kartet, medan punkt som er dårleg ”forklarte” yter lite og kan såleis verta ”feilrepresenterte” i den grafiske framstillinga. I fylgje Hjellbrekke (1999) vil det som oftast vera ein samanheng mellom dei punkta som yter høge absolutte bidrag³³ til konstruksjonen av aksane, og kva for punkt som mottek høge relative bidrag³⁴ frå dei same aksane. Eit punkt med høge absolutte bidrag drar aksene i si retning, noko som aukar verdien på det relative bidraget. Det vil sei at for å kunne tolke resultata treng ein informasjon om både dei kategoriane som har vore mest viktige for oppbygginga av aksane i rommet (punkta sine bidrag til aksane) og kor godt aksane klarer å skildra kvart enkelt punkt i det same rommet (aksane sine bidrag til punkta). På bakgrunn av dette vil eg nedanfor presentera korrespondansekartet og forklara kva kategoriar i mitt utval som yter mest til aksane og kva aksar som yter mest til punkta i kartet.

³⁰ Tregheita i datasettet.

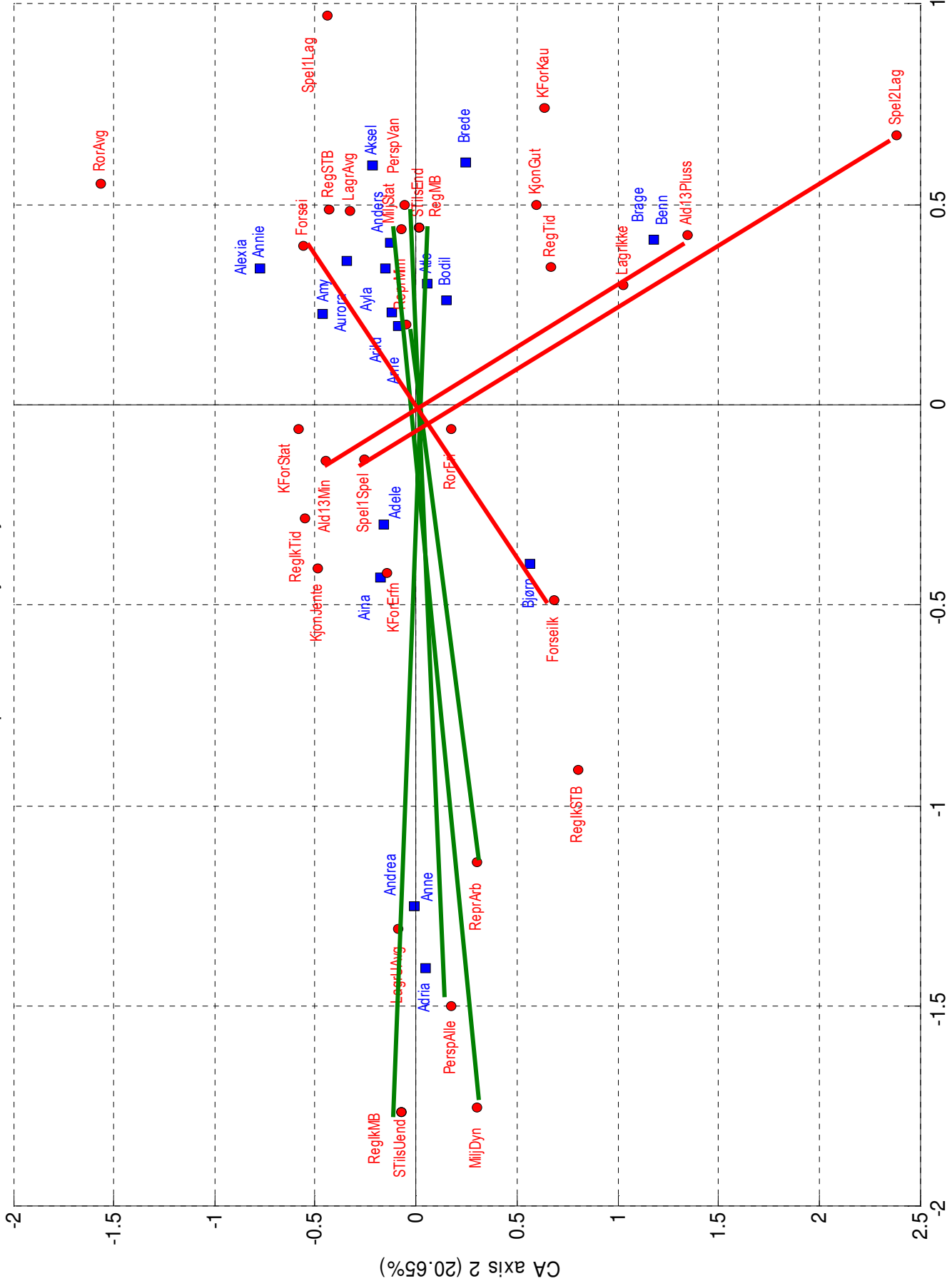
³¹ Jf. S. 25.

³² standardoppdelinga

³³ Indikasjon på kor viktig ein svarkategori er for ein bestemt akse, vert uttrykt i kor stort absolutt bidrag den yter til aksene. (Hjellbrekke 1999).

³⁴ Indikasjon på kor godt aksane eller korrespondansekartet vårt er i stand til å skildre dei einskilde punkta sine posisjonar i det fleirdimensjonale rommet. (Hjellbrekke 1999)

Correspondence Analysis slijemars.dat



Oversikta over punkta sine bidrag til aksane og aksane sine bidrag til dei enkelte svarkategoriene syner at fyrstedimensjonen fangar opp og gjev ein svært god projeksjon av variasjonen rundt perspektivet spelaren har i dei enkelte spela (PerspAlle og PerspVan)³⁵, miljøet i spela og om det kan forandrast eller ikkje (MiljStat og MiljDyn), om spela har ein slutttilstand eller ikkje (STilsEnd og STilsUend), målbaserte reglar (RegMB og RegIkMB) og om uavgrensa lagring (LagrUAvg). Desse strekka er dei svarkategoriene som viser den største forskjellen langs fyrstedimensjonen og er i korrespondansekartet i figur 3 markerte med grønne strekar. I tillegg fangar fyrstedimensjonen opp og forklarar til dels variabelen stadbaserte reglar (RegSTB og RegIkSTB). Fyrstedimensjonen, dvs den aksen som skil høgre- og venstresida i kartet frå kvarandre, fangar opp dei elementa som skil simulasjonsspel frå vanlege spel. I fylgje oversikta over variabelkategoriane sin representasjonskvalitet har variabelkategoriane som går på perspektiv (PerspAlle, PerspVan), miljø (MiljStat, MiljDyn), slutttilstand (STilsEnd, StilsUend), målbaserte reglar (RegMB, RegIkMB), stadbaserte reglar (RegSTB og RegIkSTB) ein god representasjonskvalitet i eit todimensjonalt korrespondansekart, medan uavgrensa lagring (LagrUAvg) sin representasjonskvalitet er bra etter 3 dimensjonar. Om ein ser vekk i frå variabelkategorien LagrUAvg, ser me at dei variabelkategoriane som er med og byggjer den fyrste dimensjonen er godt representerte i det todimensjonale korrespondansekartet.

Til venstre i kartet ligg dei svarkategoriene som går på at perspektivet er allestadsnærværande (PerspAlle), at ein kan endra på spelverda (MiljDyn), at ein i teorien kan spela i det uendelege (STilsUend), at ein ikkje har tydelege oppdrag (RegIkMB) og at ein kan lagra uavgrensa (LagrUAvg). Desse svarkategoriene er element som kjenneteiknar simulasjonar, medan svarkategoriene som kjenneteiknar spel med definerte mål inneheld større delar av konkurranse og utfordring, og ligg til høgre i kartet. Dei svarkategoriene det då er snakk om er vandrane perspektiv (PerspVan), at spelverda er statisk (MiljStat), endeleg slutttilstand (STilsEnd), tydelege oppdrag gjennom spelet (RegMB) og oppdrag som går på tid (RegTid). Desse strekka som er fanga opp og veldig godt forklarte av fyrsteaksen er som nemnt ovanfor markerte med grønne strekar i korrespondansekartet i figur 3. Andredimensjonen, dvs aksen som skil den øvste og nedste delen av kartet, fangar opp variabelen som går på informantane sin alder (Ald13Min og Ald13Pluss), spelarstrukturen for to lag og ein spelar (Spel2Lag og Spel1Spel) og om spelet er føreseieleg eller ikkje (Forsei og ForseiIk) etter at ein har spelt

³⁵ Forklaringa på forkortingane av svarkategoriene er vedlagt i vedlegg 5.

gjennom spelet ein gong. Desse strekka er dei svarkategoriene som viser den største forskjellen langs andredimensjonen og er i korrespondansekartet i figur 3 markerte med raude strekar. I tillegg er elementa stadbaserte reglar (RegSTB og RegIkSTB) saman med tidsreglar (RegTid og RegIkTid) og rørslefridom (RorFri og RorAvg) også med på å bygga andreaksen. Sjølve andreaksen vert særleg strukturert av variabelen alder og svarkategorien Spel2Lag som går på at spelarstrukturen er delt inn i to lag. I fylgje oversikta over variabelkategoriene sin representasjonskvalitet har variabelkategoriene alder (Ald13min, Ald13Pluss), spelarstrukturen delt i to lag (Spel2Lag), om spelet er føreseieleg eller ikkje (Forsei, ForseiIk), stadbaserte reglar (RegSTB og RegIkSTB) ein god representasjonskvalitet i eit todimensjonalt korrespondansekart. Medan variabelkategoriene spelarstruktur på eit lag (Spel1Spel), tidsreglar (RegTid og RegIkTid) sin representasjonskvalitet er bra etter 2 dimensjonar, men det er fyrst etter 3 dimensjonar at representasjonskvaliteten vert bra nok. Variabelkategoriene rørslefridom (RorFri og RorAvg) er godt representerte etter 4 dimensjonar. Om ein ser vekk i frå variabelkategoriene RorFri og RorAvg kan ein sei at dei variabelkategoriene som er med og byggjer den andre dimensjonen er godt representerte i det todimensjonale korrespondansekartet. På bakgrunn av dette vel me derfor å gå vidare med det todimensjonale kartet. Dei strekka som er fanga opp av andreaksen vert markerte med raude strekar i korrespondansekartet figur 3. Spelarstruktur delt på to lag (Spel2Lag) er eit punkt som er sterkt avvikande frå hovudmønsteret, men som på grunn av høge absolutte bidrag dreg aksene i si retning. Dette er noko som kan tyde på at punktet er ein uteliggjar³⁶. Det vil sei at punktet er godt representert og har god avstand til dei andre punkta i kartet.

Me har no sett at bestemte variablar vert strukturerte rundt fyrsteaksen, medan andre vert strukturerte rundt andreaksen. Om me ser på kartet frå høgre til venstre kan ein sei at dei svarkategoriene som har plassert seg heilt til høgre er element som kjenneteiknar konkurranse og utfordring med ei gradvis overgang til simulasjonar mot venstre. Rundt barysenteret finn vi dei elementa som er vanlege i både spel og simulasjonar, som til dømes fri rørsle i spelverda (Rorfri), ein spelar (Spel1Spel) og mimetisk representasjon av tid (ReprMim). Desse elementa går ikkje på konkurransen eller reglane i spelet og er derfor element som ofte er til stades i både vanlege spel og simulasjonar. Desse variabelkategoriene er meir gjennomsnittlege enn

³⁶ For at eit punkt skal vera ein uteliggjar og ikkje eit feilprojisert punkt, må det vera godt representert og ha stor avstand til andre punkt. Som nemnt tidlegare maksimerer korrespondanseanalysen avvik framfor gjennomsnitt. Gjennomsnittlege svarkategoriar vil verta plasserte i nærleiken av barysenteret, medan svarkategoriar som avvik frå gjennomsnittet vil hamna langt vekk frå barysenteret. I fylgje Røynealand (2005) er ein uteliggjar vel så interessant som større grupper eller høgare frekvensar, men det kan også skape problem, dersom svært avvikande punkt i ekstrem grad får påverke danning av aksane.

dei resterande som spreier seg ut i det fleirdimensjonelle rommet og vil derfor plassera seg i nærleiken av barysenteret.

Ovanfor har eg hatt ein gjennomgang av kva punkter som bidreg til oppbygginga av aksane og me har sett at fyrsteaksen syner best variablane som går på perspektiv, miljø, slutttilstand og målbaserte reglar. Kvar av desse variablane har to variabelverdiar som er i motsetnad til kvarandre ligg i kvar sin ende av fyrsteaksen og dermed syner den største forskjellen langs fyrsteaksen markert med grønt. Andreaksen syner best variabelen alder og om spelet er føreseieleg eller ikkje. To av variabelkategoriane som syner spelarstrukturen er og godt framstilt langs andreaksen. Som sagt tidlegare er dei variabelkategoriane som høyrer til under same variabel gjensidig utelukkande og ligg i kvar sin ende av andreaksen slik at dei er med å strekka denne aksen i kvar si retning. Desse variablane som strekker både fyrsteaksen og andreaksen er dei som er med på å strekka korrespondansekartet og slik spreier variabelkategoriane utover kartet.

6.3 Respondentane

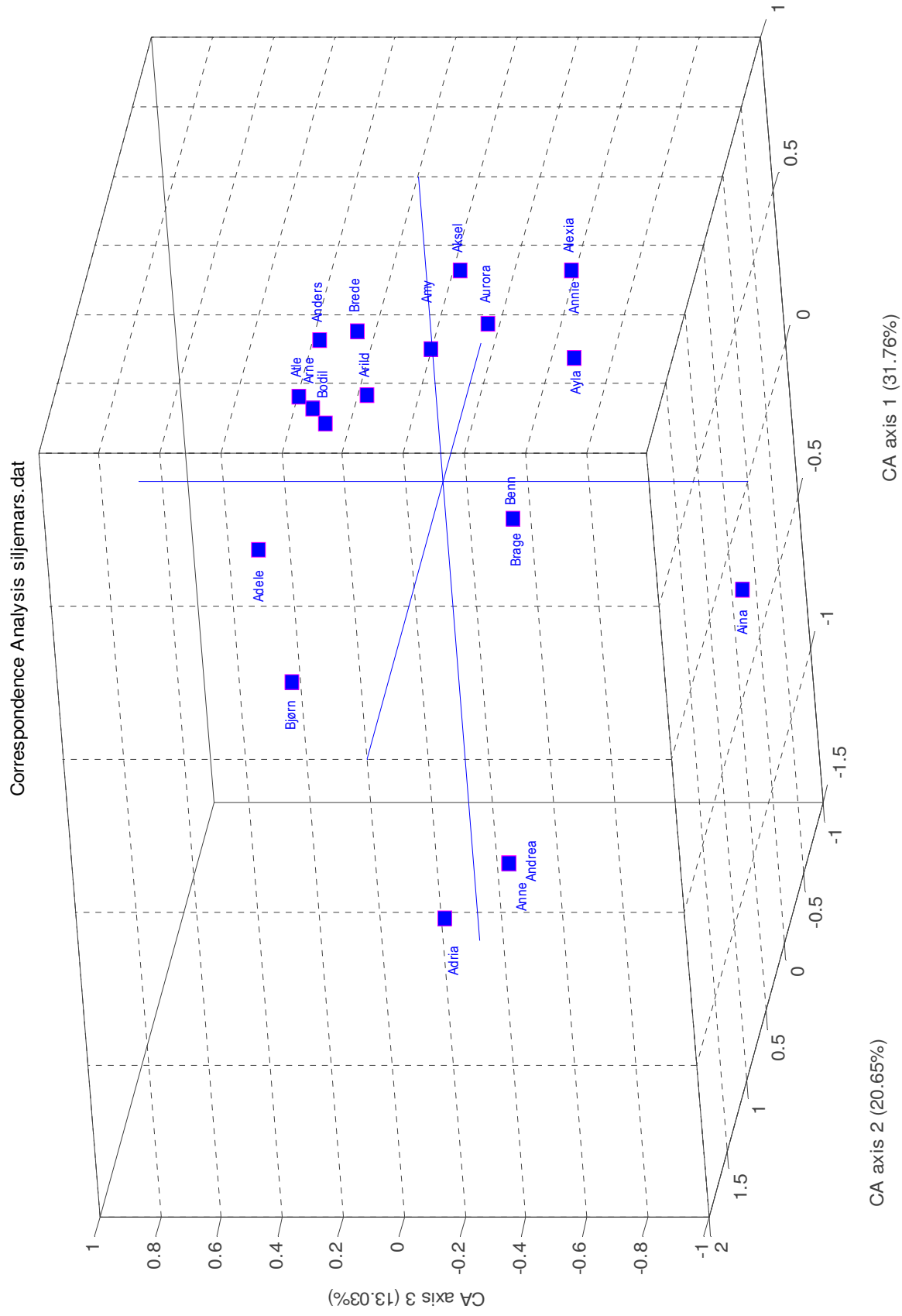
Oversikta over informantane sine bidrag til aksane og aksane sine bidrag til dei enkelte informantane syner at fyrstedimensjonen fangar opp og forklarar informantane Andrea, Anne og Adria veldig bra og at desse er med på å strekka fyrstedimensjonen i si retning. I tillegg fangar og denne aksen til ei viss grad opp informantane Aurora, Anders og Brede og desse informantane plasserer seg til høgre langs fyrsteaksen i kartet, som ei motvekt til Andrea, Anne og Adria. Benn og Brage vert veldig godt forklart langs andreaksen og strekk denne i si retning ned i høgre hjørna av kartet. Andre informantar som vert fanga opp og forklart av andredimensjonen, men i mindre grad, er Amy, Alexia og Annie, som plasserer seg oppe langs andreaksen til høgre i kartet. Adria, Anne og Andrea ligg alle i nærleiken av dei elementa som kjenneteiknar simulasjonar og er dei som skil seg mest i frå dei andre informantane. Dei resterande informantane plasserer seg meir til høgre i kartet og ligg nærare dei elementa som vil kjenneteikna spel med definerte mål. I fylgje den store SAFT undersøkinga om kjønn og dataspel som vart gjennomført av Medierådet (2003), Gallup (2002) og MMI (2003) er dei spela som jenter liker best simulasjonar. På bakgrunn av dette skulle dei fleste jentene samle seg på den venstre sida i kartet. Det som derimot har skjedd her er at dei fleste jentene har plassert seg meir på den høgre sida av kartet med nokre få unntak som plasserte seg på venstre sida saman med simulasjonane. I fylgje resultata til SAFT

rapporten (MMI 2003) skulle dermed gutane legga seg meir for seg sjølve til høgre i kartet, vekke frå simulasjonselementa. Noko som dei og gjorde til ei viss grad.

6.4 Det tredimensjonale kartet

Det todimensjonale korrespondansekartet viser ganske bra fordelinga og spreininga av elementa og informantane, men eit tredimensjonalt kart over desse gir ei endå betre beskriving av relasjonane mellom informantane. I fylgje oversikta over respondentane si representasjonskvalitet er Andrea, Anne, Amy, Annie, Alexia, Adria, Benn, Brage og Brede godt representert i eit todimensjonalt kart, medan over halvparten av respondentane vert betre representerte i eit tredimensjonalt kart. Nokre av informantane og elementa er meir grundig representert på dei resterande aksane i det fleirdimensjonale rommet. Eit tredimensjonalt kart vil gje ei klarare visuell framstilling av korleis informantane korresponderer med kvarandre. Kartet under viser ei tredimensjonal framstilling over alle informantane. Dette korrespondansekartet gir oss ein mogelegheit til å sjå betre avstandar mellom informantane sine punkter som ikkje kjem til syne i det todimensjonale kartet i figur 3. På bakgrunn av dette meiner eg at det er ein god ide å ta med det tredimensjonale kartet i tolkinga av korrespondanseanalysen. Det tredimensjonale korrespondansekartet i figur 4 syner at 31,76 % av variansen i datasettet blir dekomponert langs den fyrste dimensjonen, 20,65 % vert dekomponert langs den andre dimensjonen, og 13,03 % vert dekomponert langs den tredje dimensjonen. Det vil sei at dette tredimensjonale korrespondansekartet oppsummerar til saman 65,44 % av den totale tregheita i krysstabellen. 65,44 % representerer ei svært effektiv reduksjon av eit fleirdimensjonalt datasett til 3 dimensjonar³⁷. Når ein ser nærare på det tredimensjonale kartet i figur 4 ser ein at Adele, Aina, Anders og Arne eigentleg ikkje ligg så nær barysenteret som ein fyrst ville trudd ut i frå det todimensjonale kartet. Faktisk så har dei fleste respondentane til høgre i kartet spreidd seg endå meir og strekker seg no meir langs den tredje aksan. I dette kartet verkar det som om ingen av respondentane er noko særleg nære barysenteret slik det verkar i det todimensjonale korrespondansekartet, noko som tyder på at ei 3D framstilling av korrespondansekartet gjev eit betre bilete av separasjonen og klyngeeffekten mellom dei ulike person- og svarprofilane i datasettet. Arne som er ein av dei respondentane som ligg nærast barysenteret i det todimensjonale kartet har i det tredimensjonale korrespondansekartet flytta seg opp langs den tredje aksan og dermed lenger vekk i frå barysenteret. Adria, Anne og Andrea held seg fortsatt langs fyrsteaksen og for seg

³⁷ Jf. S. 40.



Figur 4 Korrespondansekart (tredimensjonalt) over alle respondentane

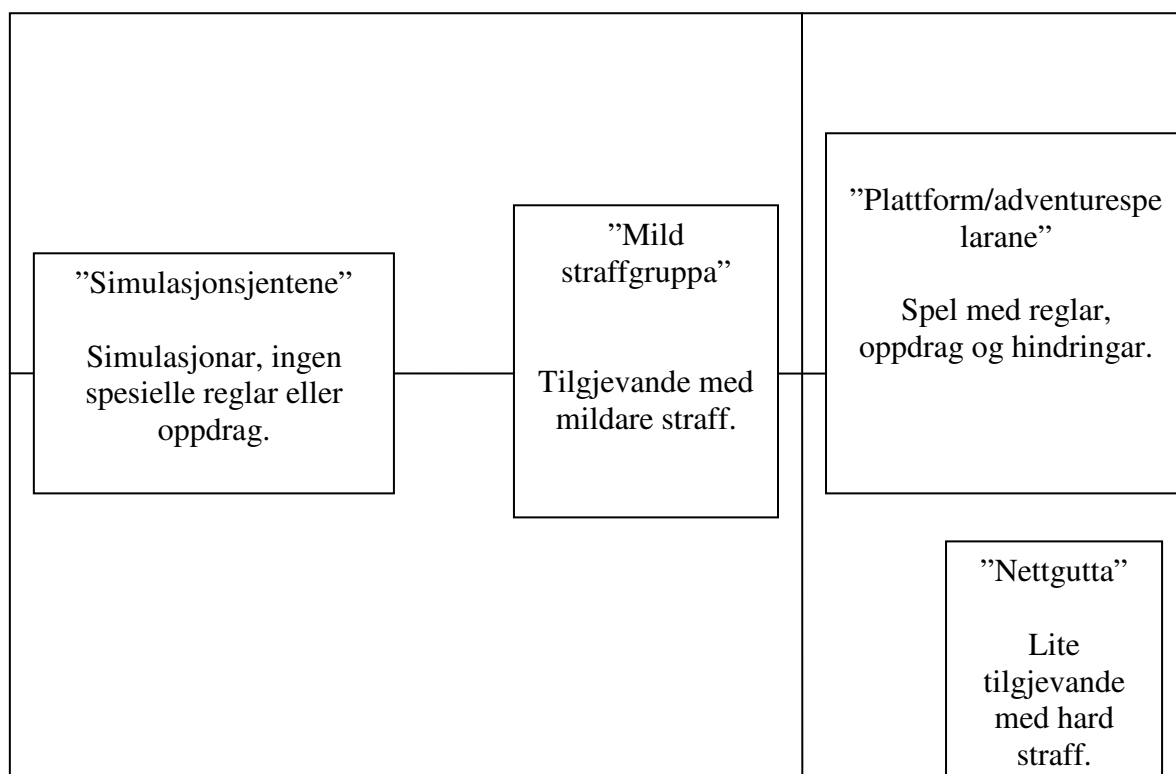
sjølv i avstand frå resten av informantane, det same gjer Benn og Brage langs andreaksen. Dei to som skil seg mest ut frå resten i forhold til kva dei gjorde i det todimensjonale kartet er Adele og Aina. Dei er begge meir knytt til den tredje aksen enn nokon av dei andre. Desse jentene er altså ikkje så "gjennomsnittlege" likevel, og dermed feilprojisert i det todimensjonale kartet. Dei absolutte bidraga viser at Adele er best representert langs 6 og 3 akse og vil derfor vera senka godt under origo i det tredimensjonale kartet, dermed kan ein trygt seie at ho er feilprojisert i det todimensjonale kartet. Aina er også best representert på 3 akse i tillegg til at ho er godt representert på 8 akse, dette viser at også ho er feilprojisert i det todimensjonale kartet.

Dei fleste informantane ligg i nærleiken av barysenteret, men er likevel ikkje klumpa saman i ei stor klynge. Dette vil sei at det er likskapstrekk hjå dei fleste informantane, men at dei og har forskjellar som kjem til syne ved at dei alle spreier seg litt utover og ikkje samlar seg på midten i ein klump. Dei som skil seg mest frå resten av informantane er då Adria, Anne og Andrea som er plasserte for seg sjølve til venstre i korrespondansekartet langs fyrsteaksen, og Benn og Brage som er plasserte for seg sjølve nede til høgre langs andre aksene og Aina og Adele i kvar sin ende av tredjeaksen som topp og botnpunkt i det tredimensjonale rommet.

6.5 Tolking av korrespondanseanalysen

I fylgje MMI(2003), Gallup (2002) og Medierådet (2003) spelar jenter mest simulasjonar som *Sims* medan gutar spelar mest actionspel som *Halo* og *Half Life*. Ut i frå desse undersøkingane skulle då altså dei fleste jenter plassera seg til venstre i kartet saman med simuleringane medan gutane skulle ha plassert seg til høgre i kartet med dei elementa som ein finn att i actionspela. Dette har og hendt til ei viss grad, men mesteparten av både gutar og jenter har faktisk plassert seg i nærleiken av barysenteret til høgre i kartet. Dei jentene som skil seg mest frå resten av respondentane er dei tre jentene Adria, Anne og Andrea som alle har plassert seg til venstre i kartet saman med kjenneteikna for simulasjonar. Desse tre jentene er og blant dei av respondentane som føretrakk simulasjonar og som valde eit simulasjonsspel som favorittspel, dei valde alle kvar sin versjon av *Sims* serien. Dei gutane som tydeleg skil seg frå resten av respondentane er Benn og Brage, dei har plassert seg i nærleiken av elementa Spel2Lag og Lagrikke, som kjenneteiknar nettspel der ein er fleire personar som spelar enkle korte spel som ein ikkje kan lagre. Desse to gutane valde det same actionfylte nettspelet *Counterstrike* som sitt favorittspel og dei var dei to einaste i utvalet som spelte på nett med to

lag mot kvarandre. Svarkategoriene som omhandlar tidsreglar og kraftauking for spelkarakteren har plassert seg i nærleiken av Benn og Brage i dette området av kartet. Men desse svarkategoriene har og ein samanheng med andre variabelkategoriar som veg tungt i analysen og er derfor blitt plassert eit stykke mellom hovudklynga og svarkategoriene som er plasserte nede til høgre i kartet. Figur 5 nedanfor er ei forenkling av det todimensjonale korrespondansekartet i figur 3, der forenklinga av kartet går ut på at dei fira gruppene som kartet deler seg inn i er blitt teikna opp i staden for korrespondansekartet³⁸. På denne måten ser ein korleis dei fira gruppene som eg har kalla ”simulasjonsjentene”, ”mild straffgruppa”, ”plattform/adventurespelarane” og ”nettgutta”, skil seg frå kvarandre i kartet. Namna som gruppene har fått indikerer korleis dei skil seg frå kvarandre og gir litt innsikt i særtrekka til variabelkategoriene som ligg i området. Om ein byrjar nedst i høgra hjørna på figur 5 nedanfor kan ein sjå den gradvise overgangen frå spel med element som er lite tilgjevande ved feil og har hard straff som fylgje av dette, til spel med ein god del reglar og krav samt oppdrag og hindringar oppe til høgre i kartet. Vidare midt i kartet ligg element i spel som gir ein mellomting mellom spel og simulasjonar. Heilt til venstre ligg dei som kjenneteiknar simulasjonar.



Figur 5 Forenkla kart over dei fira hovudgrupperingane

³⁸ For totaloversikt, sjå korrespondansekartet i figur3 og forenklinga i figur5.

Om me no ser nærare på gruppa ”plattform/adventurespelarane”, den delen av kartet der mesteparten av respondentane har samla seg, ser me at det er både gutar og jenter i denne gruppa. Her ligg variabelkategoriane som gir reglar, oppdrag og hindringar i eit spel. Over halvparten av respondentane i utvalet har plassert seg her i ei blanding av gutar og jenter. Dei variabelkategoriane som ligg i dette området saman med desse respondentane er blant dei som ligg nærast barysenteret og er dermed dei elementa som er mest vanlege i spela til utvalet. Desse variabelkategoriane inngår i gruppene ”plattform/adventurespelarane” og ”mild straffgruppa”. Dei svarkategoriane som ligg nærast barysenteret og dermed er dei mest vanlege elementa i informantane sine spel, er element som går på fri rørsle (RorFri), spelarstruktur for ein spelar (Spel1Spel), representasjon av tid som ekte (ReprMim), uforanderlig miljø (MiljStat), endeleg slutttilstand (STilsEnd), målbaserte reglar (RegMB) og vandrane perspektiv (PerspVan). I tillegg er variabelverdien for dei under 13 (Ald13Min) plassert i nærleiken av barysenteret. Ein av grunnane til dette er fordi 15 av respondentane, altså 2/3 av utvalet var under 13 år. Fordelinga av alder vart derfor ujamn og på bakgrunn av dette vart den andre variabelkategorien (Ald13Pluss) ikkje like vanleg i utvalet og vart dermed plassert lengre i frå barysenteret. Ut i frå dette kan ein sei at det mest vanlege for utvalet er at deira favorittspel er einbrukarspel der spelkarakteren kan flyttast fritt i spelverda. I tillegg har spelet oppgåver som skal gjennomførast slik at ein til slutt kan koma i ein vinnande tilstand. Me skal no sjå nærare på dei variabelkategoriane som i det fleirdimensjonale rommet plasserte seg nær barysenteret.

6.5.1 Variabelkategoriane rundt barysenteret

Variabelkategoriane som har lagt seg rundt barysenteret er kategoriar som er gjengangarar i dei fleste av respondentane sine favorittspel, dermed vil variabelkategoriane som vert gjennomgått nedanfor vera lite knytt til forskjellar i kjønn. I staden vil dei visa likheiter mellom jenter og gutar og kva element som både jenter og gutar har i sine favorittspel.

Variabelkategorien fri rørslefridom (RorFri) tilseier at ein kan bevega seg fritt rundt i spelverda utan avgrensingar i motsetnad til som for eksempel i sjakk. Sidan Rorfri er den svarkategorien som ligg nærast barysenteret er dette det elementet som dei fleste respondentane hadde tilstades i sine favorittspel. Dei fleste respondentane sa at dei i deira favorittspel kunne bevega seg fritt og at det var kjekkare enn med tildelte posisjonar som ein kunne bevega seg på.

Int: "Kva er kjekkast då, om du kan bevega deg over alt eller på spesielle plassar?"

Atle: "Overalt, men om det hadde vert sjakk og du kunne gått over alt så hadde det ikkje vert noko kjekt. Men det er kjekkast over alt."

Int: "Kva som gjer det?"

Atle: "Eg veit ikkje, det verkar jo ganske mykje meir verkeleg [...] då kan du utforske mykje meir. Då finn du ut mykje meir, du kan finna hemmelege gangar og alt mogeleg og det er kjekt." (Atle 12 år)³⁹

Utdraget frå samtalen med Atle som er presentert ovanfor gir ein peikepinn på kvifor fleire av respondentane føretrekk spel der ein kan bevega seg fritt rundt i spelverda. Hovudgrunnen som dei fleste respondentane gav for at dei føretrakk fri rørsle i spelet var at dei då kunne utforska meir av verda og på den måten få meir ut av spelet.

Variabelkategorien spelarstruktur med ein spelar (SpellSpel) viser til at det berre er ein person som speler spelet om gongen mot spelet. Forklaringa på at denne variabelkategorien er ein av dei mest vanlege elementa for favorittspela til respondentane i utvalet kan vera at informantane som oftast speler når dei er åleine, og at dei på bakgrunn av dette vel spel som er laga for ein spelar.

Variabelkategorien ReprMim viser til at tida i spelet etterliknar ekte tid. Denne variabelkategorien er vanleg for dei fleste respondentane i utvalet fordi dei fleste spela som eksisterer etterliknar ekte tidsgang. Unntaka er for eksempel Tetris, Simsserien og forskjellige strategispel der representasjonen av tid i spelet anten går saktare eller fortare enn tid i verkelegheita.

Variabelkategorien MiljStat tilseier at ein ikkje kan endra på utsjånaden av spelverda. Elementet MiljStat er ein variabelkategori som er vanleg i favorittspela til dei fleste i utvalet. Grunnen til dette er at det i dei fleste spel som førekjem i dag ikkje er mogeleg å endra på utsjånaden av spelverda. Om ein ikkje kan forandre på spelverda i dei fleste spel så er dette noko som vil vise att i utvalet sine favorittspel.

StilsEnd er ein variabelkategori som tilseier at spelet har ein slutt. Det er altså ikkje mogeleg å spela spelet i det uendelege. Dei fleste dataspel som vert seld på marknaden i dag er spel som har ein klar slutt og derfor vil dette vise att i utvalet. Nokre av respondentane føretrekk at

³⁹ Språket har vorte normert i alle sitata for å gjennomføra anonymiseringa på ein skikkeleg måte.

spelet har ein slutt fordi det då viser at dei har greidd å fullføra spelet. Dei kan også spela spelet på nytt og prøva ut forskjellige strategiar og dermed fullføra spelet på ein ny måte, slik Atle snakkar om i utdraget frå samtalen nedanfor.

Int: "Kva er kjekkast, at spelet har ein klar slutt eller at du i teorien kan spela i det uendelege?"

Atle: "Når du har klart det, kan du klare det på mange forskjellige måtar og det er gøy." (Atle 12 år)

Slik kan dei forbetra seg og spela gjennom spelet på i eit forsøk på å heva resultatet frå førre gong dei spelte gjennom spelet.

RegMB er ein variabelkategori som tilseier at ein har småoppdrag i spelet som ein kan velja å gjennomføra eller velja vekk. Det kan også vera eit oppdrag som må gjennomførast, men der "målet" for oppdraget ikkje er stadbunden. Grunnen til at denne variabelkategorien er såpass vanleg i dette utvalet er at dei fleste av respondentane føretrekk ekstra småoppdrag i spelet då dei gir ekstra poeng eller andre påskjøningar.

Eg pleier å velja å gjera det, for då, anten så får du bonus eller så får du liv, det er liksom litt forskjellig. (Aurora 11 år)

Om eit spel har ekstra småoppdrag som kan gjerast utanom hovudoppdraget, vil det gje spelaren endå fleire moglegheiter til å utforske spelverda meir. Utforsking av spelverda var noko dei fleste respondentane likte å kunna gjera. Og når det i tillegg gir bonus som ein kan nytta seg av seinare, er det endå betre. Tidlegare forskning har vist at jenter liker å kunna utforska spelaverda (Flanagan 2004; Denner 2004), men resultata i denne undersøkinga syner at dette faktisk er viktig for både jenter og gutar.

PerspVan tilseier at ein ser spelverda anten frå 1.persons eller 2.persons perspektiv. Dei fleste av respondentane føretrekk å sjå det som figuren ser og ikkje så mykje meir enn det, då det gjer spelet mykje meir spanande.

Int: "Kva er kjekkast, om du ser berre det som figuren ser eller om du kan sjå noko av verda rundt figuren?"

Brede: "Når ein føl figuren, for då ser du berre det figuren ser [...] viss du er der nede så kan du sjå ein mann der oppe og så kan du liksom snika deg innpå. Det er mykje kjekkare å sjå det figuren ser, for då er det meir spanning, for då kan du ikkje sjå dei andre før du er heilt innpå." (Brede 13 år)

Det verkar som at ein av grunnane til at eit vandrane perspektiv er mest populært er at det gir spelaren meir utfordring då ein ikkje er klar over farane i spelet lika kjapt som ved eit allestadsnærværande perspektiv.

6.5.2 Variabelkategoriane rundt "Simulasjonsjentene"

Om me no ser nærare på gruppa "simulasjonsjentene" heilt til venstre i korrespondansekartet i figur 3 ser me at dei variabelkategoriane som kjenneteiknar simulasjonar er variabelkategoriar som går på forandring av spelverda (MiljDyn), allestadsnærverande perspektiv (PerspAlle), at spelet ikkje har ein definitiv slutt (StilsUend), ingen målbaserte reglar (RegIkMB), uavgrensa lagring (LagrUavg), at representasjonen av tid ikkje er ekte (ReprArb) og ingen stadbaserte reglar (RegIkSTB). Desse variabelkategoriane ligg eit stykke frå barysenteret då det er få av respondentane som har desse kategoriane i sine favorittspel. Variabelkategorien MiljDyn tilseier at ein kan forandra på spelverda. Dette er noko som er viktig for nokre av respondentane som plasserer seg i nærleiken av denne variabelkategorien. Som tildømes Anne, som på spørsmål om det var viktig at ho kunne forandra på spelverda svarte:

Ja, for då kan du laga liksom din drømmeverden. (Anne 9 år)

For nokre av respondentane var det at ein kunne forandra på verda viktig for om spelet var kjekt. Ein av grunnane som gjer dette er at respondentane då kan gjera meir i spelet på sin eigen måte og slepp å følja strenge reglar for kva som skal gjerast i spelet.

PerspAlle er ein variabelkategori som tilseier at ein har eit allestadsnærverande perspektiv. Dette var viktig for nokre av jentene som ut i frå sine variabelkategoriar vart plasserte i dette området av kartet. Adria forklarar dette slik:

Då kan me sjå kva som skjer, då kan me sjå kva som kjem og sånn. (Adria 10 år)

På den måten får ho ingen overraskingar når ho spelar, noko som gir ho ein større følelse av kontroll, samstundes som ho lettare har oversikta over kva som skjer i spelet.

Variabelen StilsUend tilseier at ein i teorien kan spela spelet i det uendelege. Dette var noko som var viktig for nokre av respondentane.

Det er mange spel som har vinning, og då er det jo kjekt å føla at ein kan vinna, men det er nokon spel som berre fortsett og då er det jo kjekt at dei fortsett. (Anne 9 år)

Det at spelet berre kunne fortsettja i det uendelege var viktig for Andrea, Anne og Adria for då kunne dei fortsettja i sitt eige tempo og gjera akkurat det dei sjølve ville. På denne måten

var det meir dei sjølve som bestemte kva som skulle skje, det var dei som hadde kontrollen over spelet og ikkje omvendt.

Variabelkategorien RegIkMB tilseier at ein ikkje har nokre spesielle oppgåver i det heile i spelet. Her var det slik at "simulasjonsjentene" likte det om eit spel hadde målbaserte reglar og forskjellige småoppdrag, men deira favorittspel, som alle var eit spel frå Simsserien, hadde ikkje noko slikt. Dei andre variabelkategoriane som var tilstades i deira favorittspel var derimot viktigare for desse jentene for at eit spel var kjekt enn småoppdrag og målbaserte reglar. Samstundes vil eit spel utan målbaserte reglar vera mindre kontrollert slik at dei kan gjera akkurat det dei sjølve vil i staden for å verta styrte av spelet. Simulasjonar gir stor fridom i sjølve spelet og slik fekk respondentane mogelegheiten til å leika meir med spelet.

LagrUavg er ein variabelkategori som tillet spelaren å lagra framgangen i spelet kor ofte og kor tid ho vil. Denne variabelkategorien var viktig for nokre av respondentane.

Har du lyst til å fortsettja, så er det jo fint å fortsettja. Når du vil stoppa så kan du stoppa. At eg har den sjansen [til å kunna lagra kortid som helst] det er veldig bra. (Anne 9 år)

Fleire av respondentane meinte at uavgrensa lagring var bra då det gjorde at spelet ikkje vart alt for vanskeleg. Samstundes ville uavgrensa lagring gjera det enklare å ta pause frå spelet utan å måtta irritera seg over tapt progresjon når ein seinare ville fortsettja å spela.

Variabelkategorien ReprArb tilseier at representasjonen av tida i spelet ikkje etterliknar tidsbruken i verkelegheita. Dette var ikkje ein variabelkategori som var særleg viktig for nokre av informantane utanom for Adria og Bjørn, som begge meinte at tidsrepresentasjonen godt kunne vera kjappare enn verkelegheita.

Variabelkategorien RegIkSTB tilseier at det ikkje er nokre stadbaserte reglar i spelet, spelkarakteren skal dermed ikkje flyttast til ein spesiell plass i spelverda for å vinna spelet. Noko som resulterer i at spelaren kan bevega seg og gjera akkurat som ho sjølv vil.

Jo, for då får du liksom[...] då slepp du å kjempa liksom mot andre når du har lyst til å vinna, og so då kan du berre, då kan du liksom gjera kva du vil. (Andrea 10 år)

Ein simulasjon er mykje meir tilgjevande enn nokon andre spel sidan simulasjonar som til dømes *Sims* og *Sim City* ikkje har eit vinnande mål. At dette var noko som var viktig for nokre

av respondentane er noko som tydeleg kjem fram i sitatet over. Alle variabelkategoriane som ligg heilt til venstre i kartet og som er med på å kjenneteikna simulasjonar er tilgjevande kategoriar som tillet spelaren å gjera nett det ho vil. Saman med desse variabelkategoriane finn me tre av dei yngre jentene i utvalet som hadde simulasjonar som favorittspel. Simulasjonar tillet at spelaren ikkje føl nokon spesiell plan eller reglar for å kunna spela. Slik gir simulasjonar fridomen til å utforske verda og gjera akkurat som ein sjølv vil. Dette støtter opp under funna som var gjort av Denner (2004) som fann at viss spelindustrien skal kunna nå jenter må dei minimalisera fokuset på konkurranse og konflikt.

6.5.3 Variabelkategoriane rundt "nettgutta"

Det neste me skal sjå nærare på er den delen av kartet der me finn variabelkategoriar som kjenneteiknar spel som er lite tilgjevande og gir hard straff og den gruppa eg har kalla "nettgutta". Desse variabelkategoriane ligg nede til høgre i kartet og går på at ein er fleire som speler spelet, men er delt inn i to lag (Spel2Lag), at ein ikkje kan lagre spelet (LagrIkke), at det eksisterer tidsreglar i spelet (RegTid) og karakterforandring med kraftauking (KforKau). Desse variabelkategoriane er også plasserte eit godt stykke frå barysenteret og er dermed ikkje så veldig vanlege i favorittspela til utvalet.

Variabelkategorien Spel2Lag tilseier at ein i eit spel har to lag som speler mot kvarandre uavhengig av kor mange som er med og speler. Denne variabelkategorien var spesielt viktig for to av informantane: Benn og Brage då dei begge valde eit nettspel (CounterStrike) der fleire spelarar spelte saman på to lag. Brage seier nedanfor at det at ein kan chatta med andre spelarar og samarbeida med andre er med på å gjera spelet kjekt.

Int: "Det at du kan spela på lag mot kvarandre er det noko som gjer eit spel kjekkare?"

Brage: "Ja, at du kan snakka med folk og at det er sånn lag, samarbeid sant. Det er ganske kjekt. Og so er det jo mykje lettare å spela mot ei datamaskin sant, altså du må jo tenka mykje meir når du speler mot andre sant." (Brage 14 år)

Brage liker å spela mot andre menneske då det gir meir utfordring enn kva eit tradisjonelt spel ville gi han. Dermed er utfordringa med at andre menneske kan vera veldig vanskelege å føresei viktig for desse to gutane.

Lagrikke er ein variabelkategori som tilseier at ein ikkje kan laga framgangen i spelet i det heile. Det er nye omgangar kvar gong ein speler, så å lagre framgangen er ikkje viktig for desse to gutane i det heile i denne typen spel.

Variabelkategorien RegTid tilseier at ein har oppdrag som går på tid i spelet og ved å ha slike reglar får ein meir tidspress på å gjennomføra oppgåvene. Det gir igjen større utfordring i sjølve spelet slik at spelet ikkje vert for lett.

Du får jo liksom presset på deg, at du må greie det. Viss ikkje kan ein berre slappa av liksom. (Benn 14 år)

Som Benn seier i sitatet ovanfor gir eit spel med tidsreglar meir press til å gjennomføra ei oppgåve, og dermed må spelaren fullføra oppdraget fortast mogeleg eller innan ei viss tid. Dette gjer at spelet ikkje vert for enkelt og spelet vert meir interessant for han.

Variabelkategorien KforKau går ut på at ein i spelet får kjappe belønningar som ikkje varer lenger enn ein periode av spelet. Om dei går ut av spelet og så byrjar på nytt har dei mista alt dei fekk i førre omgang. Belønning er noko som er viktig for dei fleste av respondentane, men kva typar karakterforandring dei føretrekk varierar kraftig. I akkurat dette spelet som Benn og Brage føretrekk, meiner dei at det er viktig at dei får belønningar i kvar spelperiode, sidan dei kan kjøpa fleire ting som varer gjennom den omgangen. Desse tinga kan vera med å forbetra spelkarakteren sin posisjon i den omgangen, men om dei då vil spela seinare må dei byrja på nytt og jobba seg opp att kvar einaste gong dei speler spelet.

Viss ikkje du hadde fått belønning der [Counterstrike] så hadde du jo ikkje kunna kjøpt noko som helst liksom, så på det spelet er det i alle fall viktig. (Benn 14 år)

Ut i frå det Brage seier over er denne typen belønningar noko som er ein pådrivar i spelet ved at spelaren får noko igjen for å ha gjennomført eit oppdrag.

Variabelkategoriane som la seg nedst til høgre i kartet er alle kategoriar som gir strengare reglar og straff i eit spel. Desse variabelkategoriane tillet ikkje at spelaren ikkje føl spelet sine reglar utan at det gir alvorlege følgjer for spelkarakteren. Noko anna som er typisk for denne typen spel er at ein speler på lag og konkurrerar mot kvarandre. Sjølve konkurransen gutane imellom verkar å vera ein avgjerande faktor for at denne typen spel vert ein favoritt blant dei. Ravnberg (2005) fann at gutar var meir sosiale spelarar og likte å konkurrera mot kvarandre,

dermed spelte gutane meir online enn jentene. I motsetnad til Håpnes og Rasmussen (1997) der jenter assosierte gutar med asosiale spelarar.

6.5.4 Variabelkategorien ForseiIk

Ein bestemt variabelkategori vert trekt mellom simulasjonar og spel som er lite tilgjevande og gir hard straff, samstundes som den og ligg like i nærleiken av det einaste strategispelet i heile utvalet. Denne variabelkategorien går på at spelet forandrar seg frå gong til gong når ein speler det (ForseiIk). Noko som er med å gjera denne variabelkategorien slitt mellom desse to grupperingane er at ein i både simuleringar og strategispel bruker avanserte AI⁴⁰-motorar for å styra gangen i spela slik at ein ikkje kan føresei kva som vil skje, då det forandrar seg frå kvar gong ein speler det. I spel der fleire speler mot kvarandre fordelt på to lag er det umogeleg å føresei kva strategi som vil føra til det beste resultatet på grunn av at det er menneske som styrer dei andre karakterane. Variabelkategorien ForseiIk var å finna i ein del av respondentane sine favorittspel men den var ikkje så gjennomsnittleg at den vart plassert i nærleiken av barysenteret. Sidan nokre av respondentane i nærleiken av barysenteret sine favorittspel var spel som forandra seg frå kvar gong dei spelte det, var desse med på å plassere variabelkategorien mellom alle gruppene. Det at eit spel ikkje er føreseieleg er noko som mange av respondentane meiner vil gjera eit spel meir kjekt. Men det er ikkje så veldig mange av spela til respondentane som faktisk er slik.

Eg likar det betre sånn at det skifter, det gjer det jo på dei mange nye spela, men sånne gamle spel so er det jo ikkje fullt så kjekt. For då venter du heller kanskje ein månad eller eit år før du gjer det på nytt. (Atle 12 år)

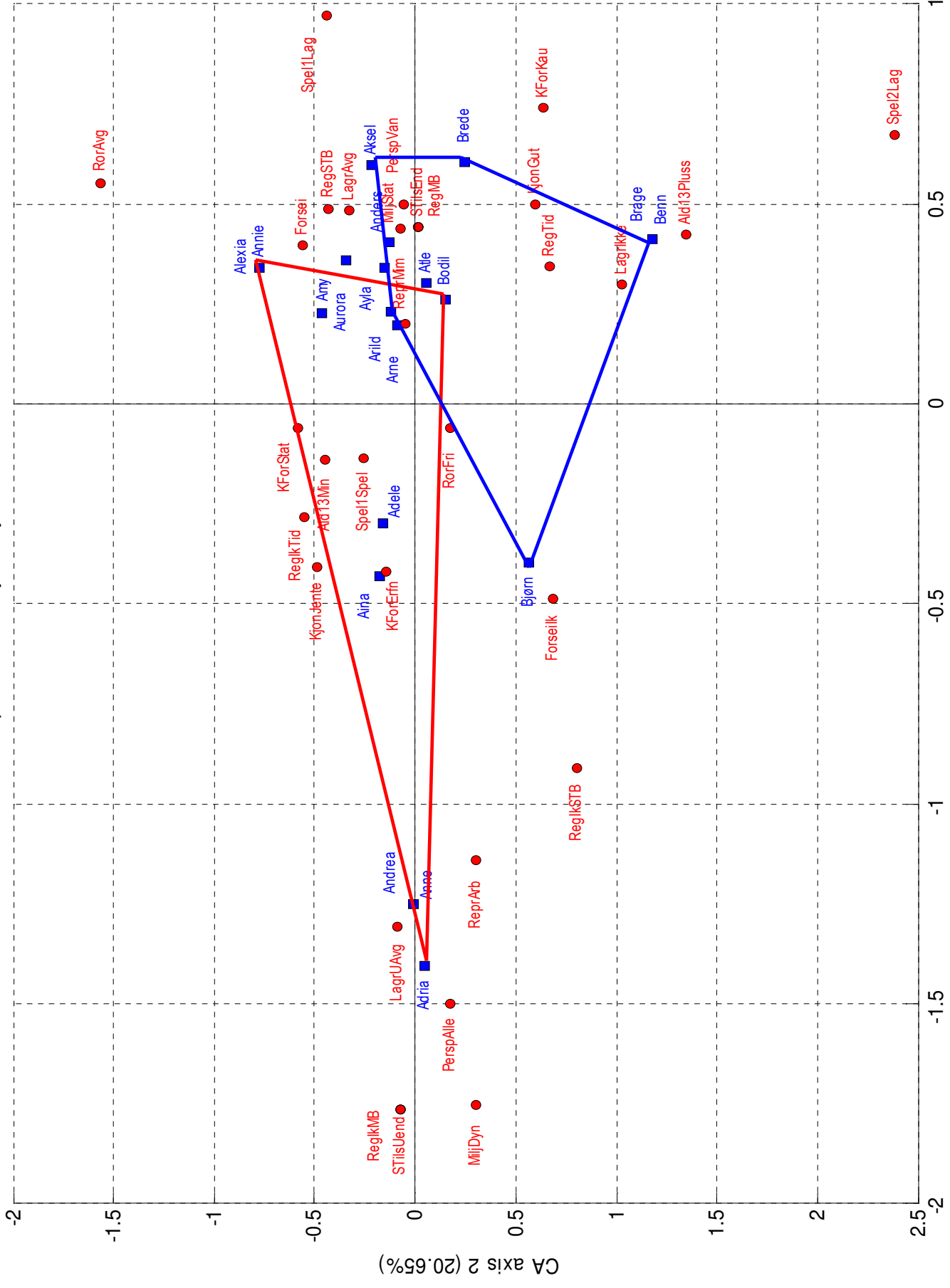
Ovanfor snakkar Atle om korleis spel som ikkje forandrar seg frå gong til gong ein speler dei. Slike spel vert for han alt for lette å spela om att rett etter at han har spelt det ferdig for fyrste gong. Dette er den viktigaste grunnen til at mange av respondentane føretrekk spel som forandra seg.

6.6 Jenter og gutar

Analysen avslørte at det var ein forskjell mellom jenter og gutar og kva samansetning av variabelkategoriane som var tilstades i spela deira. For betre å syna korleis korrespondansekartet over alle informantane og variabelkategoriane deler jenter og gutar i to

⁴⁰ Artificial Intelligens eller kunstig intelligens.

Correspondence Analysis sijemars.dat



CA axis 1 (31.76%)

Figur 6 Korrespondansekart (todimensjonalt) viser inndelingen av kjønn.

grupperingar, har me i korrespondansekartet figur 6 ovanfor streka opp områda der jentene og gutane er plasserte i kartet. Jentene er streka opp med raudt, medan gutane er streka opp med blått. Dette kartet er tatt med fordi det syner korleis jenter og gutar deler seg over to sider av same kart, samstundes som ein kan sjå at det er litt overlapping mellom kjønna. Dette støtter opp under tidlegare funn som seier at jenter og gutar føretrekk forskjellige spel. Men når ein ser nærare på oversynet over aksane sine bidrag til punkta og punkta sine bidrag til aksane så ser ein at variabelen kjønn ikkje berre bidreg til ein akse; den bidrar både til fyrste og andre aksene. Dermed er det ingen klar sterk forskjell mellom kjønna, då dei to svarkategoriane i variabelen kjønn ikkje ligg i kvar sin ende av ein akse. Dette tyder på at jenter og gutar ikkje er så tydeleg forskjellige når det kjem til spelelementa i deira favorittspel likevel. Noko som gir eit klart skilje er variabelen alder, denne variabelen er knytt til andreaksen og deler aksene i to. Svarkategoriane over og under 13 år ligg i kvar sin ende av aksene og strekker den mellom seg. Dermed legg respondentane som er over 12 seg nedst til høgre i kartet medan dei som er under 13, ligg øvst til venstre i kartet. Dette kjem tydeleg fram ved at dei over 12 har fått tildelt namn som byrjar på b, medan dei på under 13 har alle fått namn som byrja på a. Som tidlegare nemnt er fordelinga over alder i utvalet ujamn og 2/3 av utvalet er under 13 år. I tillegg er berre ein av respondentane over 12 år jente, medan dei resterande 10 jentene då altså er under 13 år. Variabelkategorien Alder13Min er dermed sterkt knytt til variabelkategorien KjonJente og er med på å gjera fordelinga endå meir ujamn. På bakgrunn av dette gjennomførte eg og ei korrespondanseanalyse over utvalet utan variablane alder og kjønn. Forandringane i kartet vart tydelege og den vesle overlappinga som var i kartet i figur 6 vart mykje større etter at eg fjerna dei to variablane. Dette kjem tydeleg fram i kartet i figur 7 som er presentert nedanfor. Der er jentene streka opp med raude strekar medan gutane er streka opp med blått. Om ein ser etter på kartet kan ein sjå at overlappinga er vorten større. Dette er fordi variablane alder og kjønn ikkje lenger er med og drar respondentane i forskjellige retningar. Variabelen kjønn var dermed med på å laga forskjellen mellom kjønna større sidan den berre gjekk på kjønnnet til respondentane, samstundes som variabelen alder var med på å dra respondentane i kvar sin ende av andreaksen. Ved å fjerna desse to variablane er det no berre variabelkategoriane som går på spela som korresponderer med kvarandre. Utanom desse forandringane er kartet ganske likt og forandringane ved at to av variablane vart fjerna er tydelege. Fyrsteaksen vert i denne korrespondanseanalysen litt betre forklart med at 34,47 % av variansen i datasettet blir dekomponert langs den fyrste dimensjonen, medan 18,01 % vert dekomponert langs den andre dimensjonen, noko som er litt dårlegare enn i korrespondansekartet som inneheldt variablane kjønn og alder. Det vil sei at dette

korrespondansekartet oppsummerar til saman 52,48 % av den totale tregheita i krysstabellen, noko som er bra for ei multippel korrespondanseanalyse å vera. Oversikta over punkta sine bidrag til aksane og aksane sine bidrag til dei enkelte svarkategoriene i denne korrespondanseanalysen syner at fyrstedimensjonen fangar opp og forklarar veldig bra den same variasjonen som i førre korrespondanseanalyse, medan andredimensjonen også fangar opp og forklarar veldig bra den same variasjonen minus aldersvariabelen. Som me skal sjå har variabelkategoriene sine bidrag til aksane har forandra seg. Oversynet over punkta sine bidrag til aksane og aksane sine bidrag til punkta syner no at variablane perspektiv, miljø og om spelet har stadbaserte reglar eller ikkje no yter meir til fyrsteaksen enn i den førre korrespondanseanalysen som inneheldt variablane kjønn og alder. Variablane slutttilstand og om spelet har målbaserte reglar eller ikkje sine bidrag til fyrsteaksen har gått noko ned. Det same har bidraget frå variabelkategorien som går på uavgrensa lagring. Variabelkategoriene som går på ein spelar i eit spel og to lag mot kvarandre yter begge meir til andreaksen no. I tillegg har også variabelen som seier om ein i spelet har stadbaserte reglar eller ikkje sine bidrag til andreaksen også auka. Andrea, Anne og Adria bidreg fortsatt sterkt til fyrsteaksen men deira bidrag har gått noko ned, medan Aurora, Anders og Brede bidreg no meir til fyrsteaksen. Benn og Brage sine bidrag til andreaksen har auka ganske mykje, samstundes som at Amy, Alexia og Annie sine bidrag til andreaksen no har gått kraftig ned. Oversynet over variabelkategoriene sin avstand frå barysenteret syner at alle variabelkategoriene har beholdt den same avstanden til barysenteret. Medan avstanden til respondentane til barysenteret har forandra seg. Sidan to av variablane vart fjerna, vart respondentane påverka av to mindre variablar og dermed forandra dei posisjonar i det fleirdimensjonale rommet.

Den aller klaraste forandringa som er skjedd ved at me fjerna variablane kjønn og alder, er at Bjørn flytta seg lenger vekk frå Benn og Brage og dermed la seg mykje nærare "simulasjonsjentene" og vart meir tydeleg ein del av "mild straffgruppa". Hovudgrunnen til dette er at Bjørn ikkje lenger har alder og kjønn til felles i analysen med Benn og Brage. I staden syner plasseringa at favorittspelet hans har meir til felles med simulasjonar. Hans favorittspel har variabelkategoriene allestadsnærverande perspektiv, arbitrær representasjon av tid og dynamisk miljø til felles med simulasjonar, dermed vil han trekkast meir i deira retning. Samstundes inneheld spelet hans også variabelkategoriene målbaserte reglar og avgrensa lagring, som automatisk vil trekka han i den andre retninga. Dermed vil hans favorittspel plassera seg midt i mellom desse variabelkategoriene når alder og kjønn ikkje lenger spelar inn på plasseringa. Benn og Brage har flytta seg nærare barysenteret då

aldersvariabelen ikkje lenger er med på å strekka dei langs andreaksen. Dei er fortsatt plasserte høgt oppe på andreaksen, men det er no på grunn av variabelkategorien Spel2Lag. Desse to gutane er dei einaste i heile utvalet som hadde denne variabelkategorien i favorittspelet sitt, og derfor vil den variabelkategorien vera med å trekka dei to gutane vekk frå resten av respondentane. Den siste store og tydelege forandringa som ein ser i korrespondansekartet er at alle respondentane som var plasserte i klynga som eg har kalla ”plattform/adventurespelarane” har klumpa seg meir saman, fordi verken alder eller kjønn er med på å spreia dei utover som tidlegare.

6.7 Oppsummering av korrespondanseanalysen

Når ein ser på korrespondansekartet figur 7 der variablane kjønn og alder er fjerna, ser ein at jenter og gutar har litt forskjellige preferansar når det kjem til kva type spel dei føretrekk. Yngre jenter spelar forskjellige simulasjonar som *Sims*, medan eldre gutar spelar spel som er lite tilgjevande og med hard straff, som tildømes *Counterstrike*. Men ut i frå korleis variabelkategoriane spreier seg ut over kartet kan ein trygt seie at nokre av kategoriane ofte går att hjå fleire av respondentane. Alle kategoriane som er i nærleiken av origo er variabelkategoriar som går att i favorittspela til både jenter og gutar. Simulasjonskategoriane er noko som går att hjå yngre jenter. Dette kan ha noko med at dei ikkje har spelt så veldig lenge og slike spel er greie som nybegynnerspel. Ein annan grunn kan vera at sidan dei visste at undersøkinga gjekk på kjønn og preferansar, valde dei å snakka om favorittspelet som dei sjølve meinte burde ”passa seg” for ei ung jente.

Som tidlegare sagt føretrakk dei eldre gutane spel med strengare reglar og straff. Dei fleste forklarte dette med at slike spel gav meir utfordring, noko som for dei resulterte i at spelet vart betre og gav dei ei rikare oppleving ved å spela. Ein viktig faktor for dette er at desse ungdommane hadde lang erfaring med å spela, og dermed var deira ferdigheit når det kom til spel ganske store. Eit spel som gir stor utfordring vil dermed vera meir interessant for nokon som har spelt lenge enn for ein person som akkurat har byrja å spela. Ein annan grunn for at gutane trakk fram spel med strenge reglar og straff, kan vera at dei valde å snakka om det tøffaste spelet dei visste om sidan det var ei undersøking om kjønn og dataspel, slik at dei skulle verka barske og som ”ekte gutar”. Dei fleste av respondentane hadde faktisk ikkje lov av foreldra sine å spela såkalla ”skytespel”. Ved å snakka om eit slikt spel som sitt favorittspel kunne nokre av desse gutane gjera opprør og slik visa verda at dei bestemte litt over seg

sjølve. Gutane valde og kanskje desse spela fordi dei har den oppfatninga av at "alle" andre får lov til å spela slike spel.

Dei fleste respondentane hadde fleire favorittspel, men sidan me i denne undersøkinga berre snakka om eit favorittspel fekk ein ikkje fram variasjonen i kvar respondent sine ulike favorittspel. Derfor vart dei i tillegg spurte om variabelkategoriane som var i spelet deira var viktige for at eit spel var kjekt. Her hadde dei mogelegheita til å svare på fleire av variabelkategoriane og ikkje berre dei variabelkategoriane som var representerte i det utvalde favorittspelet. Desse preferansane vil bli gjennomgått og diskutert grundig i neste del.

7. Analyse av preferansar og variabelkategoriar.

Intervjuet var delt inn i 3 hovudkategoriar slik at nokre av spørsmåla gjekk på familie og tilgang på spelmaskiner, neste del gjekk ut på kva av variabelkategoriane som var tilstades i deira favorittspel og kva variabelkategoriar dei føretrakk at eit spel inneheldt. Alle i utvalet spelar dataspel til vanleg, noko som var ein føresetnad for å delta i undersøkinga. For at respondentane skulle klara å forstå nokre av dei litt innvikla spørsmåla lagde eg til ein PowerPoint der eg hadde skjermbilete frå forskjellige spel som illustrerte dei forskjellige variabelkategoriane. Den siste delen omhandla korleis dei sjølve ville plassera forskjellige spel i forhold til jenter og gitar. Den siste delen av intervjuet vart gjennomført ved at respondentane fekk sjå skjermbilete⁴¹ frå 9 forskjellige spel og vart spurde kven dei trudde spelte spelet.

I denne delen av oppgåva vil eg ta for meg dei variabelkategoriane som er tatt med i korrespondanseanalysen minus kjønn og alder, og i tillegg skal eg gå nærare inn på mine egne variabelkategoriar som ikkje vart tatt med i korrespondanseanalysen då dei ikkje var homogene nok til å verta inkluderte i den. Som nemnt vart alle intervjuar høyrte igjennom for å plassera spela til respondentane inn i typologien⁴² og for å finna ut kva preferansar respondentane hadde til variabelkategoriane. Slik fekk ein fram kva variabelkategoriar som var aktuelle for kvar respondent sitt favorittspel og kva preferansar respondenten hadde til dei forskjellige variabelkategoriane.

⁴¹ Desse vert presentert i vedlegg 3.

⁴² Jf. S. 22.

7.1 Kvalitativ analyse

Perspektiv

Dei fleste av respondentane føretrakk eit vandrande perspektiv, der ein har anten eit fyrstepersons- eller tredjepersonsperspektiv fordi det gjer spelet meir utfordrande og spelaren får litt meir overraskingar slik at spelet vert meir interessant. Alle gutane føretrakk å ha eit vandrande perspektiv.

Det er mykje kjekkare å sjå det figuren ser for då er det meir spaning, for då kan du ikkje sjå dei andre før du er heilt innpå. (Brede 13 år)

Blant jentene var det derimot litt meir variasjon. Nokre av dei yngre jentene føretrakk allestadsnærværande perspektiv. Aina var ei av desse, og som ho sjølv seier i sitatet nedanfor så føretrakk ho det slik fordi ho då ikkje vert lika lett overraska. Systera til Aina, Amy som er nokre år eldre, føretrakk i likskap med gutane, å ha eit vandrande perspektiv, medan Aina vil sjå "heile verda":

Aina: "Heile verda!"

Amy: "Det synest ikkje eg [...] då vert det på ein måte ikkje noko spanande å spela."

Int: "så du vil sjå heile verda du Aina?"

Aina: "sånn at eg berre kunne sjå kor eg gjekk, om det kom nokon bak meg."
(Aina 7 år og Amy 10 år)

Som sagt tidlegare føretrakk dei fleste av respondentane eit vandrande perspektiv. I tillegg meinte nokre av desse at noko som var nyttig og gjorde eit spel endå kjekkare var dersom det i tillegg var innlagt eit kart som ein kunne gå inn på og orientera seg om sin posisjon i spelverda. Denne kombinasjonen snakkar Aksel om i sitatet under:

For då er det liksom overraskingar, at du ikkje veit kor alle overraskingane er. Men det er jo kult sånn som på spel der du kan [...] gå inn på eit kart. Då er det jo litt bra. Viss du kan gå inn på eit kart og sjå kva veg du skal gå, ikkje kvar hindringane er, då er det bra. (Aksel 10 år)

Forskjellen mellom kjønna og kva dei føretrakk i perspektivet var liten. Den største forskjellen var her i alder og dette blir vist ved at det berre var dei yngre jentene som føretrakk eit allestadsnærværande perspektiv.

Rørslefridom

Alle respondentane føretrakk at dei kunne bevega seg fritt rundt i spelverda. Nokre nemnte at dersom det var eit sjakkliknande spel, så ville det vera kjekkast med avgrensa rørslefridom. Utanom det meinte dei alle at dei burde få gå og stå akkurat der dei sjølve ville.

Arne: "Du kan gå over alt."

Int: "Ok, er det noko som er viktig?"

Arne: "Ja det synst eg, det er liksom kjekkare då, og ein er liksom meir fri [...]sånn som Spiderman2 der kan du vera kvar du vil... i Manhattan. Og det er liksom sånn fancy." (Arne 11 år)

Det at alle respondentane føretrakk fri rørsle i spelverda kan vera grunna i at dei fleste spela som vert laga i dag gir spelaren mogelegheita til å bevega seg fritt i spelverda. For både jentene og gutane var det viktig at dei skulle kunna utforska den digitale verda som spelet er, slik fekk dei meir ut av sjølve spelopplevinga.

Eg vil liksom ikkje ha sånne spesielle plassar eg må gå [...] då blir det liksom for, kva skal eg seia, stramt nesten. (Aurora 11 år)

Når det kom til rørslefridom var det altså ingen forskjell mellom kjønna, alle føretrakk det når dei kunne bevega spelkarakteren fritt rundt i spelverda.

Miljø

Alle gutane føretrakk å kunne forandra på spelverda uansett om dette var ein variabelkategori som var til stades i favorittspelet deira eller ikkje. *"Det er kjekkast når du kan forandre det."* (Brage 14 år). Dette kan ha bakgrunn i at spelaren då kan gjera meir i spelet ved å forandra på spelverda, noko som ville vera med på å forlenga sjølve spelopplevinga.

Jentene var meir fordelte over dei to alternativa. Fleirtalet av jentene meinte at ei mogelegheit til å kunna endra på spelverda var kjekkare enn om ein ikkje kunne gjera det.

For då kan du laga liksom din drømmeverden. (Anne 9 år)

Resten av jentene var dei som føretrakk å ikkje kunne forandra på spelet i det heile.

Tempo

Variabelen tempo går ut på om ein i spelet kan gjera det ein vil når ein vil eller om ein må venta på tur. Alle respondentane sine favorittspel var i ekte tid, ikkje turbaserte. Denne variabelen fall dermed bort frå korrespondanseanalysen fordi variabelen ikkje viste variasjon

mellom respondentane. Når det kom til kva respondentane føretrakk i eit spel var det litt meir variasjon. Alle jentene og gutane gav uttrykk for at dei helst ville kunna gjera det dei ville når dei ville. I sitatet nedanfor snakkar Bjørn om turtaking og at han meiner det gjer eit spel kjedeleg.

Bjørn: "Det er altså egentleg det verste som finst."

Int: "Det er det ja?"

Bjørn: "Altså det er no greitt nok i nokon spel, men altså i sånn som, altså viss eg ser eit spel, eg skal til å kjøpa eit spel og so ser eg, ok, dette her er eit sånn her Final fantasy-liknande spel, då droppar eg det trur eg. [...] Altså det er jo enkelte som synest det er kjekkare enn vanlege spel, men eg synest at det blir mindre, det blir mindre action liksom. Liksom skal man gå og stå og hogga laus på nokon ikkje sant? Så står ein sånn: din tur ikkje sant? [latter] så det, det blir mindre kjekt på ein måte." (Bjørn 13 år)

Nokre få av gutane meinte at begge deler var moro. Det kom fram at dei gutane som synest at begge deler var kjekt meinte at det kom an på kva type spel det var. Nokre spesielle spel meinte dei var kjekke med turtaking.

Int: "Kva er kjekkast då, å venta på tur eller om du kan gjera det du vil når du vil?"

Aksel: "Det er egentleg når du vil. Eg veit, ja, eg veit om eit spel som er litt moro som er sånn. Det er eit som heiter Ringenes herre. [...] det er 3 personar som kan dø og so står du sånn og so er det for eksempel 3 personar her og dei står heilt i ro, men så når det er din tur så må du for eksempel gjera sånn [lagar lydeffekt for slag], og så gå tilbake og så venter du, så kan du kanskje gjera det ein gong til. Ikkje sant, i staden for at det går i eit. Det er litt moro." (Aksel 10 år)

Dei fleste respondentane, både jenter og gutar, føretrakk altså at spelet var i ekte tid slik at dei slapp å venta på tur, medan nokre av gutane meinte at begge deler var moro.

Representasjon

Denne variabelen var det få som svarte på, men dei som svarte sa alle at dei føretrakk arbitrær tidsrepresentasjon, som når tida for handlingar i spelet ikkje etterliknar tida det tar å utføra dei same handlingane i den verkelege verda.

Bjørn: "Altså [...] viss det hadde tatt liksom ein halv time å byggja eit hus fordi at det skulle vera litt sånn meir realistisk,"

Int: "mmm."

Bjørn: "Då ville man til slutt sagt, ein hadde ikkje gidda å spela det eingong." (Bjørn 13 år)

Bjørn sitt favorittspel var eit strategispel der han skulle erobra verda i romartida. Om spelet skulle vera interessant så måtte dermed tida i spelet gå fortare enn i verkelegheita.

Slutttilstand

Respondentane sine preferansar når det kom til om spelet burde ha ein endeleg vinnande slutttilstand eller ikkje, var variert. Litt over halvparten av jentene sa at dei føretrakk det når dei i teorien kunne spela i det uendelege.

Du vil liksom ikkje verta ferdig, for viss det er eit kjekt spel so vil du ikkje bli ferdig. (Alexia 10 år)

Dei resterande jentene føretrakk ein endeleg vinnande slutt, men fleire av dei meinte og at dei ved slutten av spelet som oftast ønska at spelet var lenger.

Det er liksom sånn at du vil vinna, men når du har vunne so ønskjer du at det var meir. (Annie 10 år)

Flesteparten av gutane derimot føretrakk det når spelet har ein klar vinnande slutttilstand, slik at dei seinare kunne spela spelet opp att og konkurrera mot sitt førre resultat. Forskjellane mellom jenter og gutar var at fleire gutar enn jenter føretrakk ein klar slutt, medan fleire jenter enn gutar ville at spelet berre skulle fortsettja.

Spelarstruktur

Gutane som var over 12 i utvalet liker nettspel der ein speler på lag mot kvarandre. Både eit lag, to lag og fleire lag er noko som gutane over 12 seier at dei liker og føretrekk. Dei fleste av respondentane speler mest når dei er åleine og derfor vart einspelarspel den mest vanlege kategorien ved respondentane sine favorittspel. Men for denne variabelen var det eit klart skilje mellom jenter og gutar. Jentene føretrakk å spela åleine, utanom nokre få som sa at dei i tillegg likte å spela saman på eit lag. Dette tyder på at jenter ikkje er sosiale eller konkurrerande spelarar og føretrekk å spela åleine framfor saman med andre, utanom når dei kan samarbeida med kvarandre mot spelet. Ravnberg (2005: 26) fann også at jenter føretrekk å spela åleine. Heile 84,5 % av jentene i hennar utval svarte at dei føretrakk å spela åleine, medan gutane i hennar datasett hadde motsette tendensar. Her låg hovudtyngda på fleirspelarspel. Dei eldre gutane i utvalet føretrekk å spela på nettet slik at dei kan konkurrera mot kvarandre samstundes som at spelet vert meir interessant og meir utfordrande ved å spela mot andre menneske i staden for mot eit spel.

Brede: "Ja, viss du har mogelegheita til å spela online så kan spelet verta mykje kjekkare."

Int: "Kva som gjer det?"

Brede: "For då er det meir motstand og då har du noen som tenker og ikkje berre data[sturt] som går i veggen." (Brede 13 år)

Frå sitatet ovanfor ser me at Brede føretrekk å spela online. Grunnen til dette er at med menneskelege motspelarar vil ikkje dei andre spelkarakterane i spelet vera lika enkle å kjempa mot som i eit einspelarspel. Gutane føretrekk altså når dei kan spela online anten med fleire lag mot kvarandre, eller 2 lag mot kvarandre då dette gjer spelet meir interessant. Til slutt liker og nokre av dei yngre gutane å spela saman på lag mot spelet.

På Halo spelar eg nesten alltid med nokon [...] eg liker det spelet best då, for då, då samarbeider du og liksom. (Atle 12 år)

Det at jentene føretrekk å spela åleine medan gutane føretrekk å spela online med fleire lag mot kvarandre er i strid med teoriane om at jenter bruker data meir sosialt enn gutar og at gutar er usosiale spelarar. Kvaløy (1999), Berg (2000) og Langsether (2001) fann i sine undersøkingar at jenter brukte datamaskina på ein meir sosial måte enn gutane. Det at eg har funnet det motsette kan skyldast at det her er snakk om dataspel og ikkje generell bruk av data.

Karakterforandring

For dei fleste av respondentane var belønning viktig for om eit spel skulle vera kjekt. Alle respondentane ville ha belønning i eit spel då det var noko som stadfesta at dei hadde klart ei oppgåve. Kraftaukingar var noko som i fylgje respondentane var kjekt i eit spel. Men det som var mest populært hjå både jenter og gutar var når spelet gav belønningar som dei kunne bruka gjennom resten av spelet.

Int: "Kva er det som er kjekkast i eit spel då, når du får belønningar eller ikkje?"

Atle: "Når du får, når du få belønningar. Det er det som er kjekkast. For då er det sånn at du kan gjøre [...] men då må du ha noko å bruke belønninga på. Elles er det ikkje gøy." (Atle 12 år)

Belønningar generelt var viktig for både jenter og gutar, men det som var aller viktigast for dei alle var dersom dei seinare i spelet kunne bruke belønninga dei hadde vunne på andre ting.

Lagring

Den viktigaste grunnen for å lagra eit spel er at ein kan forlata spelet for så seinare å kunna fortsettja frå akkurat det punktet ein gav seg. Både framgangen og plasseringa til spelkarakteren vert lagra. Mogelegheita til å kunna lagra eit spel var viktig for dei fleste av

respondentane. Dei fleste jentene svarte at det var viktig med lagring og mange meinte at det viktigaste var at dei faktisk kunne lagra.

Int: "Er det noko som er viktig? At du kan begynna att der du gav deg sist?"

Adele: "Ja, det er veldig viktig."

Int: "Det er det ja?"

Adele: "Viss eg akkurat har fått meg hest så er det litt urettferdig viss eg må begynne helt på nytt." (Adele 9 år)

Men det som var mest populært hjå jentene var når dei kunne lagra uavgrensa. Når det kom til gutane var det ein heilt annan sak. Lagring var viktig, men dei eldre gutane føretrakk avgrensa lagring då det var med på å gjera spelet meir utfordrande.

Viss du kan lagra når som helst, då kan du jo liksom lagra rett før du kjem til noko vanskelig, men viss du ikkje kan lagre, må du starta heilt på nytt.

Men viss du berre kan lagre nokon plassar så er det nett som å få ein belønning, at du fortener å lagre der for då er du komen så langt. (Brede 13 år)

Medan fleire av dei yngre gutane helst ville ha uavgrensa lagring.

Arne: "Sånn som på "Final Fantasy" må du alltid gå til ein plass for å lagra og so kan det ta tid før ein finn det igjen [lagringsplassen]. Og viss du ikkje lagrar då så må du begynna på nytt."

Int: "Men kva er kjekkast då?"

Arne: "Når du vil, det er betre." (Arne 11 år)

Fleire av respondentane, både jenter og gutar, nemnte og at om spelet i tillegg hadde autolagring så var det endå betre.

Int: "Kva synest du er kjekkast då? Det at ein kan lagra uavgrensa, avgrensa eller ikkje i det heile tatt?"

Atle: "Sånn begge delar, at maskina gjer det, automatisk saving og at du kan save sjølv. For då slepp du å... på dei fleste nye spel kan du det." (Atle 12 år)

Determinisme

Det at mange spel er føreseielege etter at ein har spelt gjennom det ein gong er noko som for mange av respondentane gjer spelet kjedeleg om dei spelar spelet for andre gong.

Int: "Viss du spelar spelet for andre gong..."

Amy: "Då vert det kjedeleg."

Int: "Vert det kjedeleg? Kvifor det då?"

Amy: "Jammen, då liksom veit du kortid det kjem og så kan du runde spelet mykje fortare i staden for å dø heile tida." (Amy 10 år)

Begge deler er vel kjekt, ja, sånn som på bilspel, der forandrar det jo seg heile tida, der kan du vinna nokon gonger og ikkje nokon gonger. Som det hadde vert kjedelig viss bilen hadde køyrt akkurat på same plass og køyrt i same fart som sist gong. (Brede 13 år)

Både jenter og gutar føretrekk at eit spel ikkje er føreseieleg om ein speler det fleire gonger. Men blant dei som føretrekk at spelet skal vera føreseieleg er det fleire jenter enn gutar. Alle desse respondentane forklarte at det som var kjekt med at spelet var føreseieleg var at dei då spelte spelet igjen med det målet å forbetra det endelege resultatet, og dermed konkurrerte dei mot seg sjølv. Ut i frå dette kan vi igjen sei at dei fleste jentene likte å konkurrera mot seg sjølve, og som tidlegare nemnt liker gutar å konkurrera mot andre. I motsetnad til tidlegare forskning som syner at jenter ikkje liker konkurranse i spel (Denner 2004; Flanagan 2004).

Stadbaserte reglar

Det at ein i nokre spel må flytta spelkarakteren til visse plassar i spelverda og utføra ei handling på dei stadane for å kunna vinna spelet var noko som var meir viktig for fleire av gutane enn for jentene. Dette er fordi det fører til meir utforsking av spelverda, og som Brede seier vert det meir å gjera, samstundes som det aukar utfordringa i spelet.

Meir utfordring, for då er det sånn der at viss du berre er på ein plass og skal beskytte den og so når du er ferdig å beskytte den so har du vunne spelet, ja det er litt kjedelig. Men viss du skal liksom, for å vinna spelet så må du gå opp til eine sida av øya for å sprenga noko der, for å kunne gå til den andre sida av øya og gjera noko der, og so for å kunna gå tilbake og [...] gjera noko der igjen. For då er jo spelet, då blir jo spelet lenger og det blir mykje meir utfordrande. (Brede 13 år)

Dette er i opposisjon til anna forskning der ein har funne at jenter er mest mogleg interesserte i å utforske spelverda (Flanagan 2004). På grunn av at ein i denne undersøkinga ikkje har sett på kva både gutar og jenter liker i spel, har det ført til at utforsking av spelverda er noko som vert assosiert med jenter og ikkje gutar. Dermed viser denne undersøkinga at gutar også er interessert i å utforske spelverda.

For nokre av jentene var ikkje desse variabelkategoriane særleg viktige for om eit spel var kjekt eller ikkje medan nokre av jentene meinte det var viktig at spelet lot dei gjera akkurat det dei sjølve ville og føretrakk dermed at spelet ikkje inneheldt stadbaserte reglar.

Tidsbaserte reglar

Tidsbaserte reglar gjer eit spel meir utfordrande og vanskelegare å fullføra. Dei som føretrakk tidsoppdrag i spel var nokre av dei eldste gutane. Likevel var det nokre av dei eldre gutane som ikkje likte tidsbaserte reglar i det heile.

Bjørn: "Tidoppdrag er det verste som finst."

Int: "Ok, så du liker det ikkje? Du synest ikkje at det gjer eit spel kjekkare?"

Bjørn: "Jo, det kan gjera det, men som regel så er det sånn at [...] man får eit sånn veldig press på seg og man prøver og prøver igjen og blir meir og meir irritert og då blir [...] som oftast spelet litt sånn ikkje så kjekt likevel." (Bjørn 13 år)

Blant jentene var det mest populært at spelet ikkje hadde tidsreglar i det heile.

om det går på tid, viss det er mogeleg då, så slår eg av tida. Eg likar best å spela utan tid. (Aurora 11 år)

Det var blant dei eldste gutane i utvalet at tidsreglar vart nemnt som viktig for at eit spel var kjekt, medan dei yngre jentene stod i sterk kontrast med at dei helst ikkje ville ha det i eit spel. Også her er alderen ein viktig faktor for forskjellane som kjem til synes.

Målbaserte reglar

Om eit spel har målbaserte reglar gir det spelaren eit val om å gjera fleire oppgåver i spelet. Dette gjer spelet lengre og det gir fleire småoppdrag, som ein ikkje treng gjennomføra, men om ein gjer det så betrar ein sitt eige sluttresultat. Flesteparten av respondentane ville aller helst ha målbaserte reglar i eit spel. Ingen av gutane svarte at dei føretrakk spel utan målbaserte reglar; kvar einaste av gutane ville ha fleire småoppdrag i spelet.

Du får liksom meir å gjera på då, du treng liksom ikkje å fokusera alt på det store oppdraget, ein kan gjera dei små og. (Benn 14 år)

Då vert spelet lengre og du kan ikkje spela gjennom det på ein, to, tre. (Brage 14 år)

Det same gjaldt jentene:

Int: "Er bonusoppdrag noko som gjer eit spel kjekkare?"

Annie: "Ja det kan eigentleg vera ganske mykje koseligare"

Alexia: "For viss det er noko du treng også har du ikkje det."

Annie: "Også kan du få det med bonusen."

Alexia: "Ja."

Annie: "Men det er litt kjekt å ta bonus og utan at du får noko, for det er litt sånn, då kan du gjera litt meir."

Alexia: "Då varer spelet litt lenger. Det blir litt kjekkare og du kan gjera litt meir oppgåver og sånn."

Annie: "For det kan jo vera litt koselig då." (Annie 10 år og Alexia 10 år)

Men det var nokre få jenter som føretrakk at spelet ikkje hadde forskjellige oppdrag som dei kunne gjennomføra i spelet. Fleirtalet hjå både jentene og gutane ville helst at spelet skulle ha målbaserte reglar, Den forskjellen som eksisterte i kjønn var og kopla til alder då det berre var yngre jenter som føretrakk at spelet ikkje hadde målbaserte reglar.

Dei neste kategoriane som vert analyserte nedanfor var ikkje homogene nok til å brukast i ei korrespondanseanalyse, det var slik at dei ikkje kunne plasserast i den binære tabellen då det vart alt for mange moglege svaralternativ i forhold til dei svaralternativa som eg hadde kome fram til.

Kodar

Kodar til eit dataspel er noko som hjelper spelaren å få for eksempel ekstra hjelpemidlar, kule saker til spelkarakteren og ekstra liv for å nemna nokre. Dette er kombinasjonar av tastar som kan trykkast i riktig rekkefølge så får ein ekstra ting til spelkarakteren, ekstra kamptriks eller evig liv. Desse tastekombinasjonane står som regel ikkje oppført i manualen til spelet, og ein må prøva seg fram for å finna dei sjølv. Alle gutane i utvalet visste om forskjellige kodar og hadde brukt det nokre gonger, medan nokre av dei yngre jentene ikkje hadde høyrte om det. Dei fleste i utvalet hadde høyrte om pengekoden i *Sims* og prøvd den ut ved eit eller fleire tilfelle. Når det kom til kodar, "cheats" og hemmelege triks var det faktisk berre gutar som uttalte seg om det. Jentene hadde ikkje vert noko særleg borti det og hadde derfor ingen spesielle meiningar om det. Dei gutane som sa noko om kodar og hemmelege triks meinte at moglegheiten til å bruka kodar, triks og cheats ikkje var særleg viktig for om eit spel var kjekt. Bruken av desse tinga var godtatt blant gutane dersom ein for eksempel satt totalt fast i eit spel eller brukte ein kode for å få meir pengar slik at dei ikkje sette seg fast i spelet.

Int: "Er kodar viktig for om eit spel er kjekt?"

Arne: "Nei, det er ikkje viktig, men det er kjekt å ha det av og til. Viss ein skal, for eksempel om ein ikkje kjem vidare, så gjer det sånn at ein kjem vidare, som sånn pengekode."

Int: "Ja?"

Arne: "Eller sånn der du får spesielle bilar eller kler på." (Arne 11 år)

Om spelet var eit einspelarspel som ein allereie hadde spelt gjennom ein gong, var gutane einige om at det då var greitt å bruka kodar. På den måten fekk dei då nye ting ut av spelet og det fekk fleire funksjonar.

Eg synest ikkje det er tøft å bruka kodar, i vertfall ikkje på Internettspel. For då er det litt kjipt for dei som ikkje har kodar og blir drepen heile tida. [...] viss ikkje det går ut over andre så har eg ingenting imot det, men eg liker å runda spelet først utan kodar, så kanskje med kodar seinare. (Benn 14 år)

Kodar skulle i følgje gutane ikkje brukast før etter at ein hadde spelt gjennom eit spel, og i eit fleirbrukarspel var bruk av kodar heilt uhøyrte. Dermed var kodar berre greitt å bruka for å gjera eit "einspelarspel" som ein allereie hadde spelt ferdig meir interessant andre gongen ein spelte gjennom det.

Spelkarakter

Tidlegare har det blitt forska på om spelkarakteren har noko særleg å sei for om eit spel er kjekt. Det som har vert hovudpoenget med slike undersøkingar er å finna ut om kjønnet på karakteren er viktig for gutar og jenter, kva dei vel om dei har eit val og kva slags val som vert tilbudd spelaren (Corneliussen og Mortensen 2005). I fylgje Ravnberg (2005: 27) svarer fleire jenter enn gutar at spelkarakteren sitt kjønn ikkje har nokon betydning. Dei fleste av respondentane i mi undersøking sa og at kjønnet på karakteren ikkje var viktig. Det viktigaste for dei litt eldre gutane var at spelkarakteren skulle vera kul, samstundes som at nokre få av gutane synest det var viktig at spelkarakteren var mannleg. Dei fleste av jentene svarta at så lenge spelet var morosamt så betydde ikkje kjønnet eller utsjånaden til figuren noko særleg.

*Int: "Er figuren og korleis den ser ut, mannleg, kvinneleg eller fantasi viktig?"
Aurora: "Det er ikkje så viktig for meg, ja, det er liksom, berre det er morosamt så er det eit fett, same for meg om det er ein frosk eller ein ørn. Det er det same for meg berre det er morosamt liksom." (Aurora 11 år)*

Nokre av jentene likte best at dei kunne laga spelkarakteren sjølve, noko som dei kan gjera i *Sims*. Då verkar det som om jentene bruker spelkarakteren til å uttrykka korleis dei sjølv vil vera.

Det er ein kvinnelig person i alle fall, det er ei jenta og ho er liksom sånn der, sånn eg ynskjer å vera. Sånn person eg synest er kul i alle fall. (Anne 9 år)

Anne si forming av spelkarakteren gjekk aller mest på utsjånaden av karakteren, men utforminga av pesonlegheita til spelkarakteren var likevel og ein viktig del av oppbygginga av karakteren. Det var og ei av jentene som alltid valde ein mannleg spelkarakter om det var moglegheit for å kunna velja.

Int: "kva du synest er kjekkest som karakter, kvinnelig, mannleg, fantasi eller ingen?"

Adria: "Mannleg, fordi dei kan gjera meir og sånt." (Adria 10 år)

Det at Adria ofte vel mannlege karakterar når ho speler kan ha noko med at ho har ei oppfatning om at menn er sterkare og flinkare til det meste, og dermed vel ho spelkarakter ut i frå det. For dei fleste respondentane var ikkje utsjånaden eller kjønnet på spelkarakteren noko særleg viktig. Medan nokre av jentene likte at dei kunne laga spelkarakteren akkurat slik dei sjølv ville at den skulle vera.

6.3 Oppsummering av respondentane sine preferansar.

I dei to føregåande delane av oppgåva har eg sett nærare på jenter og gutar sine preferansar i dataspel. Forskjellane mellom kjønna er ikkje så store som fyrst antatt. Dei fleste jenter og gutar føretrekk dei same tinga. Det verkar som om dei forskjellane som eksisterer går lika mykje på alder som på kjønn, for den største forskjellen i datasettet er mellom yngre jenter og eldre gutar. I dette utvalet er det få eldre gutar, noko som kan verka inn på resultata. Dei eldre gutane føretrekk spel der dei får oppgåver og utfordringar som ikkje er for enkle å gjennomføra, medan dei yngre jentene helst vil at dei kan bevega seg rundt i spelverda og gjera det dei sjølve vil. Ingen av variablane vart delt klart i to mellom gutar og jenter, men nokre av dei viste likevel forskjellar mellom kjønna.

Når det kom til preferansar innan perspektivet var det nokre av dei yngre jentene som utmerka seg. Desse likte det best når dei såg litt av verda rundt spelkarakteren, fordi dette gir meir oversikt og følelse av kontroll. Resten av respondentane føretrakk at perspektivet følgde spelkarakteren, noko som gav spelet meir spaning. Alle respondentane føretrakk at spelkarakteren kunne bevega seg fritt i spelverda. Ingen av dei føretrakk avgrensa rørslefridom. Når det kom til variabelen som gjekk på om ein kunne forandra på spelverda eller ikkje føretrakk dei fleste respondentane å kunna forandra på spelverda. Det var berre nokre av jentene som ikkje ville kunna forandra på spelverda. Alle respondentane føretrakk at tempoet i spelet var i ekte tid, i tillegg meinte nokre av gutane at det og var litt kjekt når spelet var turbasert, men då kom det an på kva type spel det var snakk om. Variabelen tidsrepresentasjon viste heller ingen stor forskjell. Dei fleste av respondentane ville helst at tidsrepresentasjonen skule vera arbitrær, slik at det å utføra visse handlingar i spelet ikkje ville ta for lang tid og då meinte dei at det ville bli for kjedelig. Når det kom til variabelen slutttilstand var respondentane meir delte. Forskjellane mellom jenter og gutar var at fleire

gutar enn jenter føretrakk ein klar slutt, medan fleire jenter enn gutar ville at spelet berre skulle fortsettja i det uendelege.

Den variabelen som viste seg å syna den største forskjellen mellom jenter og gutar var spelarstrukturen i spelet. Forskjellen her låg i at dei eldre gutane var veldig sosiale spelarar og likte at dei kunne chatta med kvarandre samstundes som dei då fekk konkurrera seg imellom. Jentene derimot føretrakk å spela åleine. Dette er i strid med oppfatninga om at jenter bruker data meir sosialt enn gutar, og at gutar er usosiale spelarar (Håpnes og Rasmussen 1997). Kvaløy (1999), Berg (2000) og Langsether (2001) fann i sine undersøkingar at jenter brukte datamaskina på ein meir sosial måte enn gutane.

Når det kom til preferansar innan spelkarakteren si karakterforandring viste det seg at forskjellen mellom kjønna var liten. Dei fleste av respondentane føretrakk erfaringsnivå, slik at belønningane dei fekk gjennom spelet var noko dei kunne nytta seg av gjennom resten av spelet. Variabelen lagring synte ein viss forskjell mellom jenter og gutar. Fleire jenter ville at spelet lot dei lagre ofte, medan gutane likte sjeldnare lagring. Dette var og noko som var kopla til alderen på respondentane, for det var dei eldre gutane som helst ville ha meir utfordring. Dei fleste respondentane uansett kjønn føretrakk uavgrensa lagring. Flesteparten av jentene og gutane ville helst at spelet skulle forandra seg for kvar gong dei spelte det. Det var nokre av respondentane som helst ville at spelet ikkje skule forandra seg i det heile. Blant desse var det både jenter og gutar, men her var jentene i fleirtal. Når det kom til reglane i spelet var det og litt variasjon mellom jenter og gutar, men også her spelte alderen ei stor rolle. Stadbaserte reglar og målbaserte reglar var variablar som var knytt til alder og kjønn. Dei yngre jentene og dei eldre gutane utgjorde også her dei største forskjellane, der jentene ikkje brydde seg noko særleg om desse reglane, medan gutane helst såg at desse reglane var tilstades i eit spel. Når det kom til variabelen tidsreglar var det blant dei eldste gutane i utvalet at tidsreglar vart nemnt som viktig for at eit spel var kjekt, medan dei yngre jentene stod i sterk kontrast med at dei helst ikkje ville ha det i eit spel. Også her er alderen ein viktig faktor for forskjellane som kjem til synes.

Når det kom til kodar i spel visste ikkje jentene så mykje om det, så her var det berre gutar som hadde ei meining om kodar. Dei fleste av gutane meinte at bruk av kodar i eit spel regelrett var juks og i fylgje dei var det berre tillat å bruka kodar om ein satt fast i spelet eller om ein allereie hadde spelt gjennom det ein gong. I fleirbrukarspel var det uhøyrte å bruka

kodar. For dei fleste av respondentane var ikkje utsjånaden på spelkarakteren noko særleg viktig. Dei som utmerka seg her var dei eldre gutane som syntest at det var litt viktig at figuren var kul.

Når funna vert slått saman ser ein at den største forskjellen i utvalet er mellom yngre jenter og eldre gutar. Dei yngre jentene føretrekk spel der dei kan gjera som dei vil utan tanke på målet i spelet, og at dei kan utforska spelverda og gjera ting på sin eigen måte. Dette er ikkje nye funn då fleire meiner at dette er den typen spel kvinner spelar (Kafai 1998; Subrahmanyam og Greenfield 1998; Denner 2004; Flanagan 2004). Utanom desse motsetnadane fann eg ikkje noko særleg forskjell mellom kjønna og kva element dei føretrakk i eit spel. Dette kan vera kopla til det at jenter spelar slike spel som dei sjølve klassifiserer som ”gutespel”, men at dei spelar desse på sin eigen måte (Carr 2004; Flanagan 2004).

8. Presentasjon av nokre utvalde

Ved hjelp av tolkinga av korrespondanseanalysen vil eg her presentera forskjellige personar som representerer kvar si gruppe av dei forskjellige klyngene som korrespondansekartet delte dei inn i. Bakgrunnen for å gjera det slik er at korrespondansekartet viste at forskjellane mellom gutar og jenter ikkje var så veldig stor når det kom til variabelkategoriane i spela. Likevel vart det tydelege inndelingar som representerte typen spel respondentane i dei forskjellige grupperingane føretrakk. I denne delen av oppgåva vel eg ut ein respondent frå kvar gruppe og ser nærare på kva type spel dei føretrekk, foreldra sine haldningar til dataspel og at bornet deira spelar, og respondenten si haldning til spel og kjønn. Gruppene i korrespondansekartet har eg kalla ”simulasjonsjentene”, ”mild straffgruppa”, ”plattform/adventurespelarane” og ”nettgutta”. Frå desse gruppene har eg valt å presentera dei fire respondentane Anne, Bjørn, Ayla og Brage.

8.1 ”Simulasjonsjenta” Anne

Anne er på intervju tidspunktet 9 år og går i 4 klasse. I mitt datasett utgjer Anne eit ytterpunkt blant respondentane og er ei av dei som føretrekk simulasjonar framfor spel. Anne liker spel der ho kan gjera akkurat det ho sjølv vil. Dette kjem fram når ho fortel kva som gjer eit spel kjekt: *”å få gjera det du vil, gå der og der, hoppa opp og hoppa ned og vera glad.”* Dette kjenneteiknar simulasjonar då ein i simulasjonar ikkje har nokre spesielle oppdrag eller

strengere reglar. Anne sitt favorittspel er eit *Sims*-spel og dette spelar ho slik at ho lagar spelfiguren slik ho sjølv kunne tenkt seg å vera av både utsjånad og personlegheit.

Eg har[...]det er ein kvinnelig person i alle fall, det er ei jenta og ho er liksom sånn der, sånn eg ynskjer å vera. Sånn person eg synest er kul i alle fall.
(Anne)

Anne bur saman med begge foreldra sine. I fylgje Anne synest foreldra hennar at det er heilt greitt at dottera deira spelar dataspel, så lenge det ikkje er alt for voldsame spel. Ho kan spela når og kor lenge ho vil og har elles ingen spesielle reglar for dataspel. Ho fekk sitt fyrste dataspel i ein alder av 3-4 år. Dette var eit spel på PC der ho skulle fargeleggja forskjellige figurar. Dette likte ho så godt at ho begynte å spela fleire andre spel. No spelar Anne sånn ca. annakvar dag, og kvar gong sitt ho og spelar i ein halv til ein time. Ho spelar som regel åleine og det er berre når dei har besøk og dei har bestemt seg for å spela spel at ho spelar saman med andre. Ergo er det å spela dataspel noko ho som oftast gjer når ho er åleine, og det skjer på familien si fellesmaskin som er plassert nede i kjellaren på eit eige datarom. Familien har ei til maskin, men den er faren si maskina som berre han brukar.

8.2 Anne om jenter, gitar og dataspel

Anne meiner at typiske jentespel ikkje er noko som eksisterer, men ho meiner sikkert det eksisterer typiske gutespel. Slike gutespel er ein type spel ho sjølv ikkje ville spela, mest på grunn av all skytinga og at spela er laga slik at dei skal vera mest moglege skremmande.

Det er vel sånne krigsspel og sånn då, er vel sånn som jenter som regel ikkje spelar. Kan jo vera dei spelar dei men, eg pleier i alle fall ikkje spela det, ingen av veninnene mine pleier å gjera det heller. (Anne)

Det viktigaste for Anne med eit spel er at ”*det er litt komisk og at det er morosamt å spela og gjer meg glad og ivrig, det synest eg og er veldig kjekt å spela. Det synest eg er viktig.*”

Humor var noko som var viktig for dei fleste jentene, slik vert ikkje spela så skremmande og ekle. Humor er dermed med på å gjera spela litt søtare og kjekkare. Spelet *Spyro* var eit av dei spela som Anne nemnte som eit spel mange jenter ville spela. Dette var fordi spelkarakteren i fylgje ho sjølv såg søt, snill og magisk ut, og på bakgrunn av dette kunne ho tenkt seg å prøva spelet sjølv. *Tomb Raider 3* var og eit spel ho meinte flest jenter spelte, dette var fordi spelkarakteren var kvinnelig. Dette spelet var for ho ”*eit sånn jentespel for dei som er interessert i fart og spenning.*” Medan spela *Quake* og *Doom* var spel ho forbant med gitar. Begge desse spela meinte ho var ekle og ville sjølv ikkje ha prøvd dei i det heile tatt: ”*Nei det*

er skyting og sånn, eg synest det ser ganske så ekkelt ut eg.” Spela *PacMan*, *Fifa* og *Sims 2* var spel som Anne meinte vart spelt like mykje av både jenter og gutar. Medan dei to spela *Crash bandicoot* og *Jak & Daxter* meinte ho var mest spelt av gutar, men desse spela trudde ho hadde ein del kvinnelige spelarar og. Dette viser sitatet under der Anne snakkar om spelet *Jak & Daxter*:

Ja, kanskje litegranne gutete, men nokon jenter kan vel spela det og. Eg synest det ser litt spennande ut eg. Kanskje eg kunne prøvd det, viss eg kunne fått tak i det ein dag? Hm, det såg i alle fall kult ut. (Anne)

Anne er ei av simulasjonsjentene og føretrekk at eit dataspel ikkje prøver å styra kva ho skal få gjera i spelet. Ho ser helst at ho sjølv kan utforska spelverda og kan gjera akkurat det ho vil, og bruker spelet sitt til å laga ein karakter som er slik som ho vil vera. Dermed kan ho utforska seg sjølv og slik finna ut forskjellige ting ho liker og ikkje liker. Det er og viktig for ho at ho har det morosamt når ho speler for ho vil at spelet skal gjera ho ivrig og glad. Anne meiner at dei spela som jenter flest speler er spel som er koselige og morosame. Dette kjem fram ved at ho reknar spelet *Spyro* som eit spel dei fleste jenter ville hatt lyst til å spela fordi det i fylgje ho sjølv ser ”søtt” og ”magisk” ut. Derimot assosierer Anne såkalla ”skytespel” med gutar. Dette kjem fram ved at ho sjølv tar avstand frå spela fordi dei i fylgje ho sjølv er ”ekle” og inneheld masse skyting.

8.3 ”Strategiguten” Bjørn

Bjørn er 13 ½ år på intervjutidspunktet og går i 8 klasse. Han bur saman med to systrer og foreldra deira. I mitt datasett hamnar Bjørn mellom simulasjonsjentene og barysenteret, og er den einaste respondenten i utvalet som har strategispel som favorittspel. Bjørn liker spel som har mange variasjonar som forskjellige våpen og triks, og mange forskjellige banar (kan og sjåast på som om at spelet har varierte oppdrag). Han liker og at spela har litt utfordring slik at det ikkje vert for lett: *”eit spel blir kjekkare viss ein kan tape, ikkje sant? Viss ikkje ein kan tape så er det ikkje kjekt å spela i det heile tatt. For då er det ikkje noko utfordring i det.”*

Dette er ting ein finn att i strategispel, der ein må tenka nøye gjennom kvart trekk ein vil utføra, samstundes kan ein ta småoppdrag som gir ei fin forandring frå hovudpoenget i spelet og variasjonen får ein gjennom å erobra forskjellige land gjennom heile spelet. Bjørn sitt favorittspel er *Rome Total War*, der hovudpoenget med spelet er å erobre verda i romartida. Dette spelet gir ein del utfordring då det har kunstig intelligens, slik at han kan spela spelet

fleire gonger utan at det blir likt kvar gong. ”Det er som oftast kjekkare når det er sånn som Rome Total War, eller Fifa eller sånn. ”

I fylgje Bjørn synest foreldra hans at det er heilt greitt at sonen deira spelar dataspel, men valdsspel er dei imot og det får han ikkje lov til å spela.

Nei altså, valdsspel, skytespel og blod og æsj og gørr og sånt, det får eg ikkje lov til å spela. Strategispel det får eg lov til å spela, men ikkje sånn førstepersonskyting og sånt. For det er litt sånn ekkelt, eller det er litt for blodig og litt sånn. Og dei er eigentleg litt i mot, trur eg, eg er ikkje heilt sikker, men dei er litt sånn i mot å sitte mange timar på ein data kvar dag liksom. (Bjørn)

Bjørn spelar mest i helgene då han bruker ganske mykje tid på leksene elles i vekene. Han spelar ca. 1 time pr dag på kvardagane og 2-3 timar pr. dag i helgene. Maskina han spelar mest på er faren si maskin som står på familien sitt PC-rom. Denne maskina kan heile familien bruke sjølv om det er faren si private maskin. Bjørn har si eige maskin som står på rommet hans, men i fylgje Bjørn er denne maskina litt rar av og til. På faren si maskin spelar han mykje strategispel som er dei kjekkaste spela han veit om. Utanom strategispela spelar Bjørn og ein del andre spel men det er heller sjeldan då det han liker aller best er strategispel.

8.4 Bjørn om jenter, gitar og dataspel

Bjørn meiner at det i dag ikkje eksisterer noko som er typisk jentespel eller gutespel.

Bjørn: ”Altså viss du tenker på den gamle måten [...] altså sånn som eg har eit spel heima, det er ikkje mitt, det vil eg berre påpeika med ein gong, som me fekk, frå barneuniversitetet. Det var altså noko sånn som Prinsesse Sissi eller eit eller anna sånn [...] akkurat sånne spel det er liksom sånn, viss ein skal tenka på den gamle måten, at det er sånne spel som små jenter mest bruker då. Fordi at det er med hest og det er med, ja du skjønner kva eg meiner. Medan sånne gutespel, viss me skal tenka på den gamle måten, det er meir sånn skyting og slåssing og sånn.”

Int: ”Ok, korleis er den nye måten å tenka på?”

Bjørn: ”Nei, likt for alle. Altså, det er jo jenter som likar bilspel ikkje sant? Så det jamnar seg meir og meir ut ikkje sant. Så eg synest jo det at, det er jo gitar som leiker med barbie og sant, så eigentleg så er det jo sånn, for min del må jo alle spela kva dei vil, ikkje sant.”

Når Bjørn skal forklara korleis ein tenkte før om kjønn og dataspel på gamlemåten, og gi eksempel på kva som ville vert sett på som eit jentespel nemner han eit spel kalla ”Prinsesse Sissi”. Rett etter det understrekar han at dette spelet ikkje er hans spel. Han seier at alle kan spela akkurat det dei vil, men vil ikkje sjølv verta assosiert med det spelet i det heile. Eit spel

skal gi spelaren ei utfordring som ikkje er for lett for at Bjørn skal like det, slik han sjølv uttrykkjer det: ”Sånne belønningar er bra og hovudpersonen må vera ein tiltalande fyr [...] ja og so det må, det må vera bra.” I fylgje Bjørn er spel som inneheld skyting og slåssing spelt av gutar. Spela *Crash bandicoot*, *Quake*, *Fifa*, *Jak & Daxter* og *Doom* var alle spel som Bjørn forbant med gutar. Då han såg på skjermbiletet frå *Fifa* spelet sa han: ”Eg har liksom litt vanskelig for å førestilla meg jenter som spelar sånn, men det er klart det kan vera det.”

Spela *Spyro* og *Sims 2* var dei to spela han forbant mest med jenter. Han hadde sjølv gitt systrene sine *Sims 2* til jul og dei hadde likt det, men det var han sjølv som hadde spelt det mest. Spela *PacMan* og *Tomb Raider 3* er dei to spela han meiner vert spelt av både jenter og gutar. Dette er fordi *PacMan* er eit spel som er lett å læra seg og dei fleste har spelt det ein eller annan gong, medan *Tomb Raider 3* er eit spel som har ein kvinneleg spelkarakter som dermed gir større assosiasjonar med jenter. (Akkurat det skjermbiletet som vart synt var av Lara i jungelen og var ikkje eit av dei mest actionfylte skjermbileta og kan dermed ha verka inn på tolkinga til respondentane.)

Bjørn er ein strategigut og er ein del av ”mindre straffgruppa”. Han føretrekk eit spel som lar han tenka og analysa ein del og vil at spelet skal gi han ei utfordring. For Bjørn er det med utfordring ein viktig del for at eit spel vert kjekt. Han liker og at han har noko han kan tapa slik at utfordringa vert større.

Bjørn er såpass gammal at han er byrja å bli litt opptatt av å vera ’politisk korrekt’, noko som kjem fram når han skal forklara kvifor han ikkje meiner det eksisterer jentespel eller gutespel ved at han seier: ”Altså, viss du tenkjer på gamlemåten [...]”⁴³, og når han snakkar om spelet *Fifa*⁴⁴. Når det kom til kven han trudde spelte dei forskjellige spela var han av ei litt anna oppfatning enn Anne. Dei fleste skjermbileta forbant han med gutar, med unntak av *Spyro* og *Sims 2* som han rekna som spelt av flest jenter, og *PacMan* og *Tomb Raider 3* som han meinte vart spelt av begge kjønn.

⁴³ Jf. S. 72

⁴⁴ jf. S. 73, oppe på sida.

8.5 Plattformspelaren Ayla

Ayla er på intervjutidspunktet 7 år og går i andre klasse. I korrespondansekartet plasserer Ayla seg i den store hovudgruppa som føretrekk plattform/adventurespel. Ho liker å spela på nettet og vel då som oftast spel som er enkle å læra, men er umogelege å vinna. Ayla liker spel som gir ho litt utfordring og som er lette å skjønna, dette kjem fram når ho snakkar om kva som gjer eit spel kjekt:

Eg synst jo at [...] at du skal skjønna spelet, og at det skal, at det skal vera interessant for deg, og at du skal synst at det er kjekt og moro og litt skummelt då. For det er jo kjekt viss det er litt skummelt og det er litt nifst og litt morosamt og litt rart. For då veit du liksom akkurat kortid det skjer.[...] Men viss det er sånn overrasking, då kjem det plutselig kanskje eit monster opp, og det er jo og litt skummelt då, viss det plutselig stig eit monster opp. Men det er jo litt begge deler då, det er jo det. (Ayla)

Dette er ting som kjenneteiknar småspel på nett; ein skjønner dei fort og likevel gir dei utfordring når ein spelar dei. Ayla sitt favorittspel er eit spel på Cartoon Network si nettside som ho ikkje hugsar kva heitte. Men det er ein type plattformspel der ein har mange nivå som ein skal gjennomføra.

Ayla bur saman med begge foreldra sine som synest at det er greitt at dottera deira spelar og den einaste regelen for dataspel som ho må fylgja er at ho må spørja om lov fyrst. Ayla vert tydelegvis oppmuntra til å bruke datamaskin då ho har fått si eiga maskin som står på rommet hennar. Ho vart og oppmuntra til å spela dataspel tidleg, for ho fekk eit spel hjå foreldra sine allereie då ho var 5 år. Ayla spelar ca. 6 dagar i veka. I fylgje Ayla sitt eige utsegn er veninnene hennar og opptatt av data. Ayla synest sjølv at det er veldig kjekt å spela dataspel og dermed sitt ho og spelar så lenge som ho kan. Ayla spelar mest åleine, men det hender også at ho spelar saman med vener.

8.6 Ayla om jenter, gitar og dataspel

I fylgje Ayla er jentespel kjekke, morosame og har fine fargar, medan gutespel er meir skytespel. Ayla meiner at skumle spel ikkje er noko som jenter liker:

Jo, altså, liksom sånn her er det jo ingen jenter på ein måte og her det berre sånne skumle ting, og det vil jo ikkje jentene driva med, også er det ikkje sånn på jentespel. (Ayla)

Som sagt tidlegare meiner Ayla at eit spel skal vera lett å skjønna, men samstundes gi litt utfordring. Spela *Quake* og *Doom* var spel som Ayla meinte vart spelt av gutar. Dette var fordi det verka litt skummelt og valdeleg.

Det trur eg heller ikkje jenter vil spela, for det er med laser og sånt, sjølv om jenter liker å spela med laser og sånn, trur eg ikkje at jentene har so lyst til å spela detta, eg trur i alle fall ikkje at det er so særleg mange som har lyst til å spela det. Bare gutane då, synest det er kult, men det synest ikkje jentene. (Ayla)

Fifa og *Jak & Daxter* var spel som ho meinte var mest spelt av gutar, men ho meinte og at det kanskje var nokre få jenter som spelte desse spela. Grunnen til dette var at ho ikkje trudde at jenter synest det ville vera så kjekt å spela eit fotballspel med berre mannlege figurar, medan når det kom til *Jak & Daxter* vart det kanskje litt ekkelt for nokre jenter.

Jo fordi [...] for eksempel nokon av jentene synest at den er kanskje ekkel på ein måte, det er ikkje sånn som gutane synst det er då, dei synest jo berre dei er kule. Sant, men det synest ikkje jentene. For dei må ha søte ting dei. (Ayla)

Spela *Crash bandicoot*, *PacMan*, *Tomb Raider 3* og *Sims 2* var dei spela Ayla meinte vart spelt av både jenter og gutar, fordi det på ho verka som om det var spel som var både litt skumle og veldig morosame, medan *Sims 2* var kjekt sidan ein kunne gjera akkurat som ein sjølv ville. Ho meinte sjølv at ho hadde spelt *Tomb Raider 3* dersom ho hadde hatt det:

Det trur eg og jentene hadde spelt, fordi att dette er for eksempel som Tarzan, berre at det er ei jenta då, sånn at ho, det er jo litt, uhm, litt kjekt og då liksom at du veit, oi detta er ei jenta som liksom skal vera tøff, lika tøff som gutane. Sånn som eg, eg hadde spelt detta spelet, viss eg hadde det då. Det ser jo veldig kjekt ut. (Ayla)

Spyro var det spelet Ayla meinte jentene ville lika best for det var meir jentete. Ein av grunnane til at ho meinte dette var eit meir jentete spel var på grunn av fargane som vart brukt på spelverda og karakterane, slik at utsjånaden av spelverda vart meir ”jentete”.

Det trur eg jentene hadde likt meir, det ser meir koselig og litt skremmandes, liksom sånn for eksempel detta, for eksempel detta er jo litt sånn jentegreie då. For eksempel sånn at det sånn lyse hus og alt sånt. (Ayla)

Ayla spelar plattformspel på nettet og er ein av informantane i ”plattform/adventurespelarane”. Ho føretrekk at eit spel er enkelt å læra seg, men spelet må gi ei utfordring sjølv om ein fort skjønner poenget med det. Dette er nok ein av grunnane til at Ayla spelar einspelarspel på nett. Som vist ovanfor meinte Ayla i likheit med Anne at spelet *Spyro* var mest spelt av jenter. Spela *Quake* og *Doom* klassifiserte ho som gutespel, akkurat

som Anne og Bjørn. I fylgje Ayla vil ikkje jenter driva med skumle og valdelege ting, og det er akkurat det ho meiner desse spela er. *Fifa* og *Jak & Dexter* var to spel ho meinte var mest spelt av gutar, men og nokre jenter. Resten av spela meinte ho vart spelt av både jenter og gutar. Dette syner ho ved å knyta spela til seg sjølv og sei at ho sjølv ville ha spelt dei fordi om nokre av dei verkar litt tøffe.

8.7 Den sosiale ”nett guten” Brage

Brage er 14 år ved intervju tidspunktet og går i 9 klasse. Han er den mellomste av tre brør som bur saman med mora då foreldra hans er skilde. I mitt datasett utgjer Brage eit ytterpunkt blant respondentane og er ein av dei som føretrekk å spela på lag mot andre menneske via Internett. Brage liker det når han kan spela over nettet mot andre folk og når det ikkje er så veldig mange reglar, slik at ein kan gjera ting meir på sin eigen måte.

Det ikkje er så veldig mange reglar, at du kan gjera mykje forskjellig liksom, at for eksempel viss det er eit skytespel sant, at du ikkje berre kan skyta ned folk ikkje sant. Det [...] er litt kjekt. Og så at eg kan spela over Internett, så at eg kan få ekstra poeng for andre ting, sant, i staden for å gjera det som er meininga i spelet. (Brage)

Ved å spela over nettet mot andre får ein meir utfordring og spelet vert meir interessant for litt meir erfarne spelarar. I fylgje Brage kan eit spel og godt ha litt humor, som han meiner er med på å gjera det kjekkare. Brage sitt favorittspel er *CounterStrike* og det spelar han over nettet saman med andre spelarar. Dei dannar 2 lag som då spelar mot kvarandre. Brage var 7 år då han spelte eit dataspel for fyrste gong. Då var han sjølv ikkje nokon ”datafrik” som han sjølv kallar det, i motsetning til no. Faren til Brage liker ikkje at han sitt og spelar, han meiner at guten skal vera ute og trenar, medan mora synest det er bra at han spelar for då veit ho kvar ho har han i staden for at han rek ute om kveldane. Ingen av foreldra har gitt Brage nokre spesielle reglar for kor lenge, når eller kva spel han kan spela. Hos faren har dei berre ei maskin som er utan Internett i tillegg til at den er ganske gammal og dårleg, så den spelar han ikkje noko særleg på. Det einaste han har å spela på hos faren er ein PlayStation som står på stova. Heime hjå mora har han si eige maskin med Internett som står inne på hans eige rom. Det er denne maskina han spelar favorittspelet sitt på. Brage spelar kvar dag i nokre timar, i fylgje Brage spelar han til saman ca 12-15 timar i veka. Om spelet er for vanskeleg eller kjedeleg då gir han seg og ser heller på TV eller går ut litt.

8.8 Brage om jenter, gitar og dataspel

I fylgje Brage er det ingen typiske jente- eller guttespel. Men når han ser på dei forskjellige skjermbileta kjem det fram at han meiner at nokre av spela vert meir spelt av gitar eller jenter. Spelet *Spyro* meiner han vert spelt av jenter:

Brage: "Det er eit jentespel."

Int: "Kva som gjer det då?"

Brage: "At det ikkje er så mykje vald i det og at det er ikkje blod og sånn, også at det er litt æh, jentete fargar."

Spela *Crash bandicoot*, *PacMan*, *Tomb Raider 3* og *Sims 2* er alle spel som Brage meiner vert spelt av både jenter og gitar. *Sims 2* er eit spel han sjølv og synest er kjekt. *"Det er for gitar og jenter. Sånne spel er alltid kjekt. Du kan gjera mykje rart, du kan bygga hus, du kan gjera alt mogeleg."* Spela *Jak & Daxter* og *Fifa* er spel som i fylgje Brage vert spelt av mest gitar, men og ein del jenter. Spela *Doom* og *Quake* meiner Brage vert spelt av gitar, på grunn av all valden i spela.

Brage: "Det er gitar."

Int: "Kva som gjer det då?"

Brage: "Fordi at det er mykje blod og vald og skyting og sånn."

På same måte som Bjørn føretrekk Brage at eit spel gir han ei utfordring. I tillegg liker han godt om spelet gir belønningar som han kan nytta seg av i spelet. Som vist ovanfor meiner Brage i likheit med Anne, Ayla og Bjørn at *Spyro* er eit spel som vert spelt av jenter. Dette viser han ved å seie at spelet ikkje inneheld "blod og sånn" og kommenterer at spelet har litt "jentete" fargar. Spela *Jak & Daxter* og *Fifa* meinte han var spelt mest av gitar, men og ein del jenter. Spela *Doom* og *Quake* meinte han vart spelt av gitar medan dei resterande spela meiner han vert spelt av både jenter og gitar.

8.9 Likheiter og kontrastar mellom dei fire respondentane.

Eg har i denne presentasjonen av Anne, Bjørn, Ayla og Brage sett nærare på kva typar spel kvar og ein av dei speler, og kva spel dei meiner vert spelt av jenter og gitar. Dei fire respondentane speler forskjellige typar spel, noko som følgjer av at dei er plukka ut i frå kvar si gruppe frå korrespondansekartet i figur 7. Anne som er ei "simulasjonsjente" vil at spelet lar ho få gå kvar ho vil og gjera akkurat det ho vil. Dette er i tråd med funna til Aphra Kerr (2003), som fann at kvinnene som vart spurt likte at dei kunne "gå rundt" som dei ville og gjera tinga i "si" rekkefølge. Bjørn er "strategiguten" frå "mild straffgruppa" i utvalet og liker

at spelet utfordrar han slik at han må tenka og laga strategiar for å overvinna spelet. I den eine rapporten utarbeida av MMI (2003) for den store SAFT undersøkinga fann dei at strategispel var populært blant gutar. Ayla var ein av ”plattform/adventurespelarane” og føretrakk å spela småspel eller såkalla ”puzzlespel” på nett. Då det tidlegare er blitt registret at slike spel er populære hjå kvinner (Cardwell 2004; Krotoski 2004), vert ikkje dette sett på som nokon nye funn. Cardwell fann at kvinner liker spel som gir ei kjapp avkopling, spel som er lette å læra og umogelege å meistra, fordjupande og vanedannande. Dette er alle kjenneteikn på enkle nettspel. Brage var ein av ”nettgutane” på grunn av at han føretrakk å spela over nett mot andre spelarar. Bjørn var ein av dei som likte at spelet vart gjort sosialt slik at han kunne chatta med dei andre deltakarane medan han spelte. Dette var noko som Merete Ravnberg (2005) og fann ut var populært blant gutar.

Dei fire respondentane er alle einige i at såkalla ”skytespel” som *Doom* og *Quake* vert spelt av gutar, men ikkje av jenter. Alle fire grunnir dette med at slike spel er valdelege og ekle, dette er i fylgje respondentane noko som jenter ikkje liker eller vil ha noko med å gjera i det heile. Spel med lyse fargar og humor derimot, meiner dei fire respondentane er den typen spel som jenter flest spelar og dermed meinte dei at spelet *Spyro* i hovudsak vart spelt av jenter. Desse spela betecknar dei som søte og koselige, noko som dei meiner jenter liker og vil synest er kjekt i eit spel. *Sims 2* vart også assosiert med jenter. Dette er i tråd med resultatane til tidlegare undersøkingar som har funne at jenter aller helst vil kunna bevega seg og gjera det dei sjølv vil i eit spel (Denner 2004; Flanagan 2004). Men *Sims 2* vart og sett på som eit spel som gutar spelte, faktisk hadde dei fleste gutane spelt det ein del. Dei siste spela *Crash Bandicoot*, *Jak & Daxter*, *Fifa*, *PacMan* og *Tomb Raider 3* vart i hovudsak assosiert med gutar, men dei meinte og at ein god del jenter og kunne spela dei. Dette kan kome av aldersforskjellane mellom dei fire respondentane eller at dataspel fortsatt vert mest assosiert med gutar og datanerden⁴⁵.

⁴⁵ jf. S. 15

9. Avslutning

Hensikta med dette prosjektet har vert å medverka til kunnskap som kan bidra til å auka andelen av jenter som spelar dataspel, noko som kan være sentralt for å få fleire jenter til å visa meir interesse for informasjons- og kommunikasjonsteknologi. Me har sett nærare på jenter og gutar sine preferansar innan forskjellige element i dataspel, med hovudvekt på dei 13 dimensjonane i typologien til Aarseth et. al (2003). Ideen bak oppgåva var forskjellige påstandar om at jenter og gutar føretrekk forskjellige element i eit dataspel. Hovudmålet for prosjektet var å finna ut om det verkeleg var så store forskjellar mellom jenter og gutar og kva element dei føretrekk i eit dataspel. I tillegg skulle oppgåva gi ei oversikt over nokre forskjellige typar spel som jenter og gutar føretrekk og setja dette opp mot respondentane sine egne oppfatningar om kva typar dataspel jenter og gutar spelar. Det viste seg at når det kom til dei 13 dimensjonane i typologien var ikkje forskjellane mellom jenter og gutar så store som fyrst antatt som me skal sjå nedanfor.

Bruken av datamaskiner i heimen har dei siste åra gått kraftig opp. I fylgje tal frå Statistisk Sentralbyrå var andelen med tilgang på heima-PC oppe i 77 % i 2003, i motsetnad til i 1994 då andelen med tilgang til heima-PC låg på 33 %.

Både bruken og oppfatningar om datamaskina har forandra seg hjå både jenter og gutar i løpet av den tida. Då Lie et. al (1988) på slutten av 80-talet og Aune (1996) midt på 90-talet gjorde sine undersøkingar om kjønn og teknologi var datamaskiner lite utbreidd i forhold til no då dei fleste heimar har ei type datamaskin. Maskina er no blitt meir integrert i dei fleste heimar og dermed har haldningar og oppfatningar om den forandra seg betrakteleg, samt at bruken av datamaskiner i heimane har auka. Forsking viser at oppfatninga av datamaskina som ein maskulin konnotasjon fortsatt er tilstades (Berg 2000; Corneliussen 2002), men i denne oppgåva har me sett nærare på spelende jenter og gutar. Desse respondentane bruker datamaskina flittig til leik og underhaldning noko som gjeld jentene lika mykje som gutane. I fylgje Befring (1995) var talet på jenter som spelte ofte ganske lavt, og dataspel vart dermed assosiert med unge gutar som vart sett på som asosiale nerdar. Talet på jenter som spelar ofte har pr i dag gått ein del opp og 23 % av jenter i alderen 9 – 15 år spelar dataspel på kvardagar (Norsk 2005). Jenter bruker datamaskina til mykje forskjellig som til dømes skriving, chatting på Internett og surfing på Internett (Håpnes og Rasmussen 1997).

I denne oppgåva har me sett at jenter faktisk spelar dataspel og gleder seg over å spela, men det å spele dataspel er noko som dei som oftast gjer i einsemd. Dei bruker spela til å fordri

tida når dei er åleine. Dermed vert opplevinga av det å spela sett på av dei sjølve som ein einsam aktivitet. Dette kan vera ein av grunnane til at jenter ikkje spelar så veldig mykje som gutane, då det at dei sjølve spelar åleine fargar deira eigen oppfatning av at folk som spelar dataspel er einsame.

Tolkinga av korrespondanseanalysen synte som nemnt at forskjellane mellom jenter og gutar og kva element som var tilstades i deira favorittspel ikkje var så store som fyrst antatt. Dette synte fjerninga av variablane kjønn og alder frå korrespondanseanalysen, då overlappinga mellom jenter og gutar vart større. I fylgje Subrahmanyam og Greenfield (1998) er jenter interesserte i andre element i spel enn gutar. Resultata av denne undersøkinga syner det motsette, jenter og gutar har fleire like element i sine favorittspel. Dette kan vera eit resultat av at dei fleste spel i dag er laga av gutar for gutar, fordi det er så få kvinner i spelindustrien (Haines 2004). Dermed vert spela utforma meir etter gutar sin smak enn jenter, og jenter må dermed meir eller mindre ta til takke med dei spela som er på marknaden og i motsetning til tidlegare teoriar har dei lært å like dei. Dei elementa som oftast gjekk att i dei fleste favorittspela til respondentane var variabelkategoriar som gjekk på fri rørsle, mimetisk representasjon av tid, einspelarspel, målbaserte reglar og vandrane perspektiv. I tillegg var det veldig populært å kunna gjera det dei ville når dei ville og sleppa turbasert slåsting eller oppgåver. Alle desse elementa er element som gir fridom til å utforske spelverda og som gir spelaren greie utfordringar. Dette er noko som syner at ein del fridom i spela er noko som er ganske populært hjå både jenter og gutar. Dei som skilte seg mest ut frå resten av respondentane var dei to klyngene ”simulasjonsjentene” og ”nettgutta”, som trakk kartet i kvar si retning. Elementa som låg i grupperinga for simulasjonar var element som gjekk på at perspektivet synte noko av verda rundt spelkarakteren, at ein kunne forandre på spelverda, ingen målbaserte reglar og at ein i teorien kunne spela i det uendelege. Medan elementa som låg i grupperinga for onlinespel gjekk på at ein ikkje kunne lagre framgangen i spelet, ein spelte på to lag mot kvarandre saman med andre spelarar og at ein hadde oppdrag som gjekk på tid. Hovudforskjellen mellom respondentane som la seg i desse to grupperingane var forskjellen i alder, Jentene i simulasjonsgruppa var alle under 13 år, medan gutane som var plasserte i ”nettgutta” var over 13 år. Dermed kan ein sei at alderen spelar meir inn på dette resultatet enn kva kjønn gjer, sidan hovuddelen av respondentane la seg mest rundt barysenteret på grunn av sine favorittspel som alle var forskjellege adventure-, plattform- eller strategispel. Dei fleste respondentane hadde faktisk fleire likskapstrekk og føretrakk mykje av det same i eit spel. Dei forskjellane som kom fram i denne undersøkinga var motsetningane

mellom jentene og gutane og kva dei føretrakk at dei kunne gjera i eit dataspel. På den måten ser me at forskjellane som eksisterer mellom jenter og gutar går på kva type spel det er⁴⁶. Dermed syner dette som tidlegare forskning ((MMI 2003; Subrahmanyam og Greenfield 1998) at jenter og gutar føretrekk forskjellige typar spel. Men ut i frå undersøkinga verkar det som om at forskjellane går meir på alder enn på kjønn, då det var blant dei yngre jentene at element som kjenneteikna simulasjonar var mest populært og dei eldre gutane føretrakk spel på Internett der dei kunne spela mot andre og som gav utfordring. Utanom dette var det mindre forskjellar mellom gutar og jenter og kva element dei føretrakk i dataspel. Nokre av jentene føretrakk korte spel på Internett som er lette å læra men som er vanskelege å meistra. Dette er i samsvar med tidlegare funn som tilseier at jenter liker spel som gir ei kjapp avkopling, er fordjupande og som er avhengigheitsskapande (Cardwell 2004; Krotoski 2004). Dette syner at jenter likevel liker konkurranse i eit spel, noko som står i opposisjon til Denner (2004) sine funn om at jenter ikkje ville ha konkurranse i spel. Forskjellen med denne typen onlinespel er at ein spelar og konkurrerer mot maskina og ikkje mot andre menneske, i tillegg er desse spela enkle å forstå og dermed enkle å koma i gang med.

Jentene og gutane i utvalet går sjølve ut i frå at det er forskjellar mellom kjønna og kva typar spel dei føretrekk. Dette har eg vist i mi undersøking. Men dei største forskjellane som verkeleg eksisterer her går på alder. Når ein ser nærare på desse førestillingane og kven respondentane trur spelar eit spesielt spel, ser ein at den største forskjellen er mellom såkalla skytespel og bornespel. Respondentane er overtydde om at dei fleste skytespel vert spelt av gutar og forklarar dette med at det er for mykje vald og blod til at jenter vil spela det og at jenter dermed ikkje interesserer seg for slike spel i det heile. Medan komiske bornespel som *Spyro* er spel dei trur jenter spelar. Dette forklarar dei med at spelet ser komisk ut, har fine fargar som er lyse og lite dystre og at spelet dermed ser søtt ut, og søte ting var noko dei fleste respondentane assosierte med jenter. *Sims* var eit anna spel som vart mest assosiert med jenter, men dei meinte og at gutar spelte det. Alle gutane i utvalet hadde spelt *Sims* og synest at det var eit kjekt spel, men likevel assosierte dei dette spelet mest med jenter. Dei fleste andre typar spel vert assosierte med begge kjønn, men mest av alt med gutar. Dette syner at dataspel fortsatt vert assosiert med gutar slik at jenter dermed ikkje vert sett på som fullverdige spelarar. Det at talet på jenter som spelar har gått opp dei siste åra har likevel ikkje vert med på å forandra oppfatninga av at dataspel er ein ”guteting”.

⁴⁶ Sjå kapittel 7.

Ut i frå denne undersøkinga kan ein sjå at jenter og gutar sine preferansar innan element i dataspel er ganske overlappande. Jenter og gutar liker alle å kunna utforska spelverda, dei liker små oppdrag som gir bonus, dei liker å kunna lagra framgangen i spelet osv. Det viktigaste ein må ta i betraktning når ein skal designa spel for både jenter og gutar er at ein bør gje spelaren flest moglege val slik at spelet vert meir tilpassa spelaren sitt nivå og humør. Designarar bør kunna jobba med kjønn utan å falla i stereotypiske feller(Flanagan 2004). Ut i frå resultat av dette prosjektet meiner eg at speldesignarar bør konsentrera seg om å designa spel for flest moglege typar menneske og gi spelaren flest moglege val. Dette kan vera med på å gjera fleire spel meir attraktive for både jenter og gutar. For jenter er forskjelle på same måte som at alle gutar er forskjellige.

Kjelder

- Annfelt, Trine. 1999. *Poststrukturalismens bidrag til kjønnsforskningen : perspektiver og problemer*, Skriftserie / Senter for kvinne- og kjønnsforskning, Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet 4/99. Dragvoll: Senter for kvinne- og kjønnsforskning Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet.
- Apollon, Daniel. 2005. Kurs i korrespondanseanalyse, 17 -18 OKTOBER 2005 PPT-fil: Innføring i praktiske anvendelser av korrespondanseanalyse for humanister.
- Aune, Margrethe. 1996. The Computer in Everyday Life Patterns of Domestication of a New Technology. I *Making technology our own? : domesticating technology into everyday life*, redigert av M. Lie og K. H. Sørensen. Oslo: Scandinavian University Press.
- Befring, Eirik. 1995. *Dataspill forklart for akademikere : nye medier, nye underholdningsformer*. Oslo: Universitetet.
- Berg, Vivian A. L. 2000. *Firkanter og rundinger : kjønnskonstruksjoner blant kvinnelige dataingeniørstudenter ved NTNU*, Skriftserie / Senter for kvinne- og kjønnsforskning, Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet 3/00. Dragvoll: Senter for kvinneforskning Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet.
- Boudreau, Kelly. 2006. *Role Theory: The line between roles as design and socialization in EverQuest 2004* [sett 09.03.2006 2006]. Tilgjengeleg frå <http://www.gamesconference.org/digra2005/papers/805823b658e6c7dfb88dfa2337aa9353.doc>.
- Brunner, cornelia, Dorothy Bennett og Margaret Honey. 1998. Girl Games and Technological Desire. I *From Barbie to Mortal Kombat : gender and computer games*, redigert av H. Jenkins og J. Cassell. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Butler, Judith. 2004. *Undoing gender*. New York: Routledge.
- Caillois, Roger. 1961. *Man, play, and games*. Translated by M. Barash. New York: Free Press of Glencoe.
- Cardwell, Suzie. 2004. The hidden gamer: The Female Audience for Online 'Casual' Games PPT-fil, Women in Games.
- Carr, D. 2006. *Context, Pleasures and Preferences: Girls Playing Computer Games 2004* [sett 09.03.2006 2006]. Tilgjengeleg frå <http://www.gamesconference.org/digra2005/papers/ba3f3fce7745b1a2fbfceece817170978.doc>.
- Clausen, Sten-Erik. 1998. *Applied correspondence analysis : an introduction, Quantitative applications in the social sciences ; 121*. Thousand Oaks, Calif.: Sage.
- Corneliussen, Hilde. 2002. *Diskursens makt - individets frihet : kjønnede posisjoner i diskursen om data*. Bergen: [Seksjon for humanistisk informatikk Det historisk-filosofiske fakultet Universitetet i Bergen].
- Corneliussen, Hilde. (forthcoming). CONSTRUCTION OF A HEGEMONIC DISCOURSE OF COMPUTERS IN NORWAY 1980-2000 OR: THE STORY OF WHY WE BELIEVE THAT WOMEN ARE COMPUTER RETARDS. I *Cyberfeminism in Northern Lights: Digital Media and Gender in a Nordic Context*, redigert av M. S. Elm og J. Sundén.
- Corneliussen, Hilde og Torill Mortensen. 2005. The Non-sense of Gender in Neverwinter Nights. Paper read at Women in Games 2005, at Dundee.
- Crawford, Chris. 2003. *A Taxonomy of Computer Games, The Art of Computer Game Design 1982* [sett 02.11 2003]. Tilgjengeleg frå <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Chapter3.html>.

- Denner, Jill. 2006. *Girls Creating Games: Challenging Existing Assumptions about Game Content* 2004 [sett 09.03.2006 2006]. Tilgjengeleg frå <http://www.gamesconference.org/digra2005/papers/ae082e20c8435daa36c483aca97.doc>.
- Flanagan, Mary. 2006. *New Design Methods for Activist Gaming* 2004 [sett 09.03.2006 2006]. Tilgjengeleg frå <http://www.gamesconference.org/digra2005/papers/c846e1d300f743d48aea22784401.doc>.
- Flanagan, Mary. 2006. *Troubling 'Games for Girls': Notes from the Edge of Game Design*. Proceedings of DIGRA 2005 Conference: Changing views - worlds in play 2004 [sett 09.03 2006]. Tilgjengeleg frå <http://www.gamesconference.org/digra2005/papers/fe4a928aa01562ff646342a63a991233.doc>.
- Gallup. 2003. *Børne Index/Gallup* 2002 [sett 11.12 2003]. Tilgjengeleg frå http://www.medieraadet.dk/html/computerspilsrap/pdf/Rapport_V2_TNR_farve.pdf.
- Glos, Jennifer og Shari Goldin. 1998. An Interview with Lee McEnany Caraher (Sega). I *From Barbie to Mortal Kombat : gender and computer games*, redigert av H. Jenkins og J. Cassell. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Graner Ray, Sheri. 2004. *Gender inclusive game design expanding the market*. 1st ed ed, *Advances in computer graphics and game development*. Hingham, Mass.: Charles River Media.
- Greenacre, Michael J. 1993. *Correspondence analysis in practice*. London: Academic Press.
- Haines, Lizzie. 2004. Women and Games or Why don't women work in the games industry? And does it matter? PPT-fil, Women in Games.
- Hellevik, Ottar. 1995. *Sosiologisk metode*. 2. rev. utg. ed, *Universitetsforlaget metodebibliotek*. Oslo: Universitetsforl.
- Hey, Valerie. 1997. *The company she keeps : an ethnography of girls' friendships*. Buckingham: Open University Press.
- Hjellbrekke, Johs. 1999. *Innføring i korrespondanseanalyse*. Bergen-Sandviken: Fagbokforl.
- Hovden, Jan Fredrik. 2005. *Eit forsøk på å konstruere eit felt for personleg datakommunikasjon ved hjelp av Pierre Bourdieu sin praksisteori*. Bergen:Hovudfagsoppgåve i sosiologi, Sosiologisk institutt, Universitetet i Bergen 1997 [sett 03.10 2005]. Tilgjengeleg frå <http://www.fou.uib.no/fd/1998/h/710001/vedg.htm>.
- Huizinga, J. 1955. *Homo Ludens : a study of the play element in culture*. Boston: Bacon Press.
- Håpnes, Tove og Bente Rasmussen. 1997. *Internett - jentenett? : ungdomsskolejentes databruk og datainteresser, Skriftserie / Senter for kvinneforskning, Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet 7/97*. Dragvoll: Senter for kvinneforskning.
- Jenkins, Henry og Justine Cassell. 1998. *From Barbie to Mortal Kombat : gender and computer games*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Juul, Jesper. 2003. The game, the player, the world: looking for a heart of gameness. I *Level up : Digital Games Research Conference : 4-6 November 2003, Utrecht University : [proceedings]*, redigert av M. Copier, J. Raessens og D. G. R. Association. Utrecht: Digital Games Research Association (DIGRA).
- Kafai, Yasmin B. 1998. Video Game Designs by Girls and Boys: Variability and Consistency of Gender Differences. I *From Barbie to Mortal Kombat : gender and computer games*, redigert av H. Jenkins og J. Cassell. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Kerr, Aphra. 2003. Girls Women Just Want to Have Fun - A Study of Adult Female Players of Digital Games. I *Level up : Digital Games Research Conference : 4-6 November*

- 2003, *Utrecht University : [proceedings]*, redigert av M. Copier, J. Raessens og D. G. R. Association. Utrecht: Digital Games Research Association (DIGRA).
- Krotoski, Aleks. 2004. The UK Female gamer and Massively Multiplayer Games PPT-fil, Women in Games.
- Kvaløy, Kjersti. 1999. *Fortellinger om moderne flinke lekne unge jenters forhold til datateknologi : en kvalitativ studie av datateknologiens rolle i unge jenters dannelse av kjønnsidentitet, Skriftserie / Senter for kvinneforskning, Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet 3/99*. Dragvoll: Senter for kvinneforskning Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet.
- Langsether, Helene. 2001. *Behov og barrierer for jenter på informatikkstudiet : en kvalitativ studie av jenter ved Institutt for informatikk ved Universitetet i Oslo*. [Trondheim]: H. Langsether.
- Lanoski, Petri. 2006. *Building and Reconstructing Character. A Case Study of Silent Hill 3 2004* [sett 09.03.2006 2006]. Tilgjengeleg frå <http://www.gamesconference.org/digra2005/papers/f47ec5697ef642defc4bf855d191.doc>.
- Lie, Merete, Anne-Jorunn Berg, Hjørdis Kaul, Elin Kvande, Bente Rasmussen og Knut Holtan Sørensen. 1988. *I menns bilde : kvinner, teknologi, arbeid*. [Trondheim]: Tapir.
- Lundgren, Eva. 1993. *Det får da være grenser for kjønn : voldelig empiri og feministisk teori*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Medierådet, for barn og unge. 11.12.2003. *Børn, unge og computerspill 2003* [sett 11.12.2003]. Tilgjengeleg frå http://www.medieraadet.dk/html/computerspilsrap/pdf/MR_sammenfatning.pdf.
- MMI, a.s. 2003. *RAPPORT: Resultater fra SAFT-barneundersøkelsen*. MMI 2003 [sett 11.12.2003]. Tilgjengeleg frå http://www.medieraadet.dk/html/computerspilsrap/pdf/MMI_SAFT_sept_2003.pdf.
- Nordli, Hege. 1998. *Fra Spice Girls til Cyber Girls? : en kvalitativ studie av datafascinerte jenter i ungdomsskolen*. Trondheim: H. Nordli.
- Norsk, Mediebarometer. *6 av 10 gutter bruker PC- eller TV-spill en vanlig dag 2005* [sett. Tilgjengeleg frå http://www.ssb.no/vis/magasinet/slik_lever_vi/art-2006-03-23-01.html].
- Patton, Michael Quinn. 2002. *Qualitative research & evaluation methods*. 3 ed. Thousand Oaks, Calif.: Sage Publications.
- Ravnberg, Merete. 2006. *Kjønn og preferanseforskjeller for dataspill 2005* [sett 21.02. 2006]. Tilgjengeleg frå <http://www.ravnberg.com/master.pdf>.
- Rosenlund, Lennart. 1992. *Korrespondanseanalyse : metode for kvantitativ behandling av kvalitative data, Arbeidspapirer fra Høgskolesenteret i Rogaland ; nr 156*. Stavanger: Høgskolesenteret i Rogaland.
- Røyneland, Unn. 2005. *Dialektnivellering, ungdom og identitet. Ein komparativ studie av språkleg variasjon og endring i to tilgrensande dialektområde, Røros og Tynset 2005* [sett 03.10 2005]. Tilgjengeleg frå <http://folk.uio.no/unnr/Avhandling.htm>.
- Salen, Katie og Eric Zimmerman. 2004. *Rules of play : game design fundamentals*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Smedstad, Solveig Marie. 2005. *Når spill er allestedsnærverende - en analyse av pervasive spill*. Bergen: Hovedfagsoppgave, Seksjon for humanistisk informatikk, Universitetet i Bergen.
- Subrahmanyam, kaveri og Patricia M. Greenfield. 1998. *Computer Games for Girls: What Makes Them Play? I From Barbie to Mortal Kombat : gender and computer games*, redigert av H. Jenkins og J. Cassell. Cambridge, Mass.: MIT Press.

- Turkle, Sherry. 1984. Video Games and computer Holding Power. I *The NewMediaReader*, redigert av N. Montfort og N. Wardrip-Fruin. Cambridge, Mass.: MIT Press. 2003.
- Turkle, Sherry. 1988. Computational Retinence: Why Women fear the Intimate Machine. I *Technology and women's voices : keeping in touch*, redigert av C. Kramarae. New York: Routledge & Kegan Paul.
- Turkle, Sherry. 1997. *Life on the screen : identity in the age of the Internet*. London: Phoenix.
- Vygotskij, Lev Semenovic og Michael Cole. 1978. *Mind in society : the development of higher psychological processes*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Walther, Bo Kampmann. 2003. *Playing and gaming. Reflections and Classifications*. Denmark, Game studies 2001 [sett 16.10 2003]. Tilgjengeleg frå <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.
- Wolf, Mark J. P. 2003. *Genre and the Video Game, The Medium of the Video Game*. University of Texas Press 2000 [sett 28.10 2003]. Tilgjengeleg frå <http://www.robinlionheart.com/gamedev/genres.xhtml>.
- Aarseth, Espen, Solveig Marie Smedstad og Lise Sunnanå. 2003. A Multidimensional Typology of Games. I *Level up : Digital Games Research Conference : 4-6 November 2003, Utrecht University : [proceedings]*, redigert av M. Copier, J. Raessens og D. G. R. Association. Utrecht: Digital Games Research Association (DIGRA).

Vedlegg

Vedlegg 1: Felles intervjuguide for kjønn og dataspel.

Innleiing

Før me kjem i gang med sjølve intervjuet, vil eg berre sei eit par ting fyrst. Som du ser har eg med meg ein **bandopptakar** for å ta opp intervjuet, om det er i orden for deg. Dermed vert det lettare for meg å få med meg alt du seier, enn om eg skulle ha skrivet heile intervjuet på papir. Dessutan kan eg konsentrera meg meir om kva du seier. Eg har og med meg **papir** og **penn** fordi eg undervegs kanskje vil notera meg nokre stikkord frå det du seier for å få deg til å seia noko meir om akkurat det.

Alt du seier er underlagt **taushetsplikt**. Dette betyr at det er berre eg som får høyra det. Etter at eg er ferdig med oppgåva vil banda verta sletta. Eg kjem ikkje til å bruka namna dekans i rapporten. Det skal ikkje vera mogeleg å kjenna deg att i ettertid.

Sjølv om eg kallar dette eit intervju, er det inga utspørjing. Eg ynskjer å snakka med deg om dataspel og kva som gjer at eit dataspel er morro, og sånne ting. Om de føler at de har meir å sei enn akkurat det eg spør om, eller har noko du gjerne vil fortelja er det berre å koma med det. Eg er interessert i kva du meiner om ting. Det eksisterer ingen riktige og gale svar. Du snakkar om alt som måtte falla deg inn når eg stiller eit spørsmål. Hugs at alt du seier er veldig spanande for meg.

Er det noko du lurar på og har lyst til å spørja om før me byrjar?

Kjønn:

Alder:

Kan du fortelja litt om deg sjølv og familien din?

Foreldre sin alder, utdanning og yrke.

Søsken alder, evt. utdanning og yrke.

Bur alle saman?

Kva synest foreldra dine om dataspel?

Synest dei det er bra å spela?

Synest dei at dataspel ikkje er bra?

Har de reglar for når og kor lenge du kan spela?

Hugsar du fyrste gong du spelte dataspel?

Kan du fortelja meg litt om den opplevinga?

Når?

Kvar?

Saman med kven?

Hugsar du kva du syntest? Kva tenkte du då?

Spennande, kjedelig, kjekt, vanskelig?

På PS/PS2/telefon/Gameboy/PC/Nintendo osv?

Kven si maskin speler du på og kvar er den plassert i huset?

Kor ofte speler du? Kor lenge av gangen?

Kor mykje speler du i løpet av ei veke?

Når speler du mest, i løpet av kvardagane eller helgene?

I tid pr veke? 1, 2, 3t osv.

Speler du aleine eller saman med vener?

Med vener: alltid?

Aleine: aldri med andre?

Korleis går det for seg, har de reglar for korleis de speler?

Kva heiter det spelet du vil snakka med meg om?:

Kan du fortelja litt om det spelet og kva det går ut på?

Kva er handlinga?

Kva skal du gjera?

Korleis ”ser spelet ut?”

Plattform: Kva type maskin er det du speler dette spelet på?

PS2, PS, PC, Telefon, GameBoy, GameBoy Advanced, X-Box, Nintendo?

I mange spel kan ein finna hemmelge triks ved å trykka på forskjellige kombinasjonar av tastar. (koda

Kva synest du om det?

Finst dette i ditt spel?

Liker du at det er slike ”gøymte” moves i eit spel?

bruker du Cheets? Walkthrough?

Bakgrunnshistoria/ historia i spelet.... Kva har det å seia for innlevinga di i spelet?

Er historien viktig/uviktig for at det skal vera eit kjekt spel?

Om ja: Korleis er historien viktig?

Historia ein lager sjølv, viktigare?

Når du spelar, kva slags karakter har du i spelet? (Mannleg, kvinneleg, fantasi eller ingen). I nokre spel kan ein velja sjølv kva ein vil vera, eg lurar på kva type karakter du vel oftast i ditt favorittspel.

Er dette viktig for om du liker eit spel?

Korleis er lyden i spelet? Vil du seie at den er humoristisk, vanleg eller skummel?

Er dette viktig for om du liker eit spel? **Har ikkje slides!**

Korleis er utsjånaden av spelverda? Komisk eller prøver å verka naturtru.

Er dette viktig for om du liker eit spel?

Når du spelar, ser du heile verda heile tida eller ser du berre det som figuren ser?

Er dette viktig for om du liker eit spel?

Når ein flytter på figuren, kan ein stå kvar ein vil eller er det spesielle posisjonar han må stå på? (som i sjakk, kan berre stå i rutene, ikkje på ein strek.)

Er dette viktig for om du liker eit spel?

Er det mogeleg å forandra på spelverda (ved å byggja eller øydeleggja)?

Er dette viktig for om du liker eit spel?

I nokon spel må ein venta på tur for å få gjera neste trekk f. eks. når ein slåss. Kan du gjera det du vil kor tid du vil, eller er det sånn at ein må venta på tur for å gjera noko? (Som sjakk og ludo, venter ein på tur)

Er dette viktig for om du liker eit spel?

I nokre spel skjer nokon ting mykje fortare enn kva dei ville gjort i verkelegheita. Korleis er ditt favorittspel? (sims 24 timar i spelet tar ca. 5 min for oss)

Er dette viktig for om du liker eit spel? **Har ikkje slides!**

Har spelet ditt ein klar slutt ?

eller er det slik at ein i prinsippet kan spela i det uendelege? (PacMan, Breakout og Tetris kan i prinsippet spelast i det uendelege.)

Er dette viktig for om du liker eit spel?

Når du speler dette spelet, er det deg åleine mot spelet?

ein mot ein, mange mot mange, eit lag mot spelet, to lag mot kvarandre og mange lag mot kvarandre.

Er dette viktig for om du liker eit spel? **Har ikkje slides!**

Får du poeng, fleire liv eller nokre andre belønningar om du gjer det bra eller får til noko vanskelig? For dei minste: Kva skjer i spelet når du får til noko vanskeleg?

Er dette viktig for om du liker eit spel? **Har ikkje slides!**

Når ein lagrar eit spel gjer ein det for at ein skal kunna fortsetje seinare. I spelet ditt, er det slik at ein ikkje kan lagre i det heile, må ein lagre ved bestemte stader eller kan ein lagre kvar og når som helst i spelet? **Har ikkje slides!**

Er dette viktig for om du liker eit spel?

Om du speler spelet for andre gong er det slik at du veit kva du skal gjera, kvar du finn ting, i spelet? Eller forandrar det seg frå gong til gong? (veit at ein skal snakka med dama til høgre og at du finn nøkkelen i skapet...)

Er dette viktig for om du liker eit spel?

Må ein bevege seg til ein bestemt stad i "verda" for å vinna spelet?

Er dette viktig for om du liker eit spel?

Er det oppdrag som går på tid, eller er det f. eks. i løpet av spelet nødvendig å utføra ein serie handlingar innan eit tidsrom for å koma vidare i spelet?

Er dette viktig for om du liker eit spel?

Har spelet ei handling som ikkje er stadbunde som er viktig for framdrifta i spelet? Dette kan og vera små oppdrag som ein kan gjera utanom sjølve målet i spelet, som ein ikkje må gjennomføra om ein ikkje vil → Men: oppnår eit betre resultat om ein gjer det.

(ta livet av ein mafiaboss som kan vera på fleire ulike stader)

Er dette viktig for om du liker eit spel?

Kan du fortelja meg kva som skjer om du gjer noko feil? (om det er mogeleg å gjera feil?)

(ikkje med i "typologien" men for analysen, derfor nummerert)

Er dette viktig for om du liker eit spel?

Kva meiner du skal til for at eit spel er kjekt?

Er det nokre spel du vil kalla jentespel eller gutespel?

Kva er typiske jentespel? Eller: kva er eit jentespel?

Kva er typiske gutespel? Eller: kva er eit gutespel?

Vis skjermbileta.

Kva tenker du om dette spelet?

Verkar det som eit kjekt spel?

Morosamt/skremmande/underhaldande?

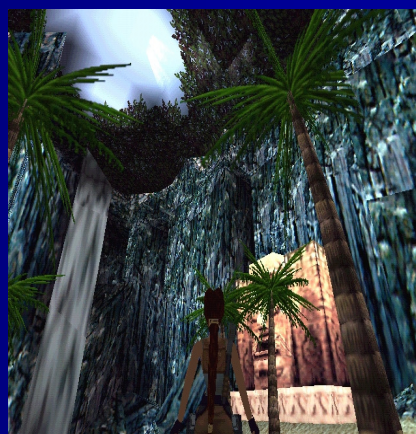
Kven trur du speler det? Gutar/jenter? Alder?

Vedlegg 2: Skjermbileter som eksempel på svaralternativa til spørsmåla.

Avatarar / Figurar



Utsjånad



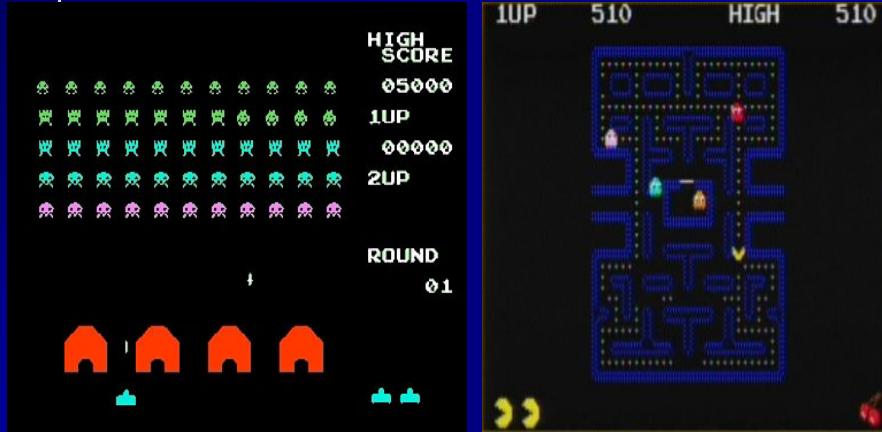
Perspektiv



Posisjonering



Forandring av verda



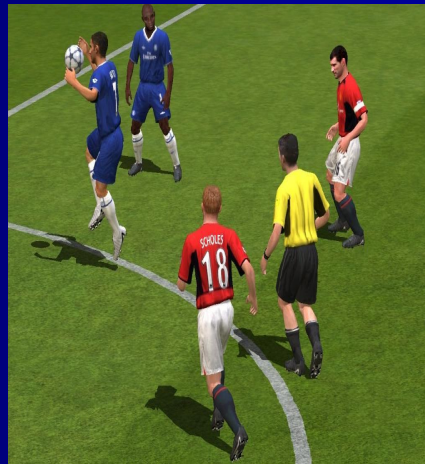
Turtaking



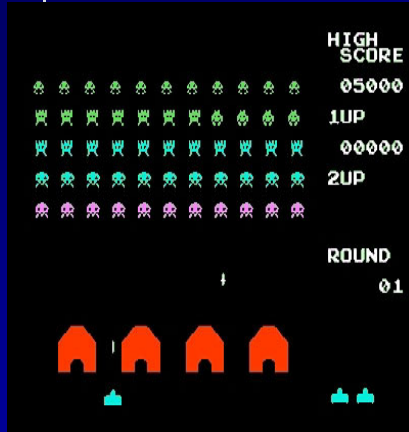
Slutt?



Forseieleg?



Stadbasert regel



Tidsreglar?



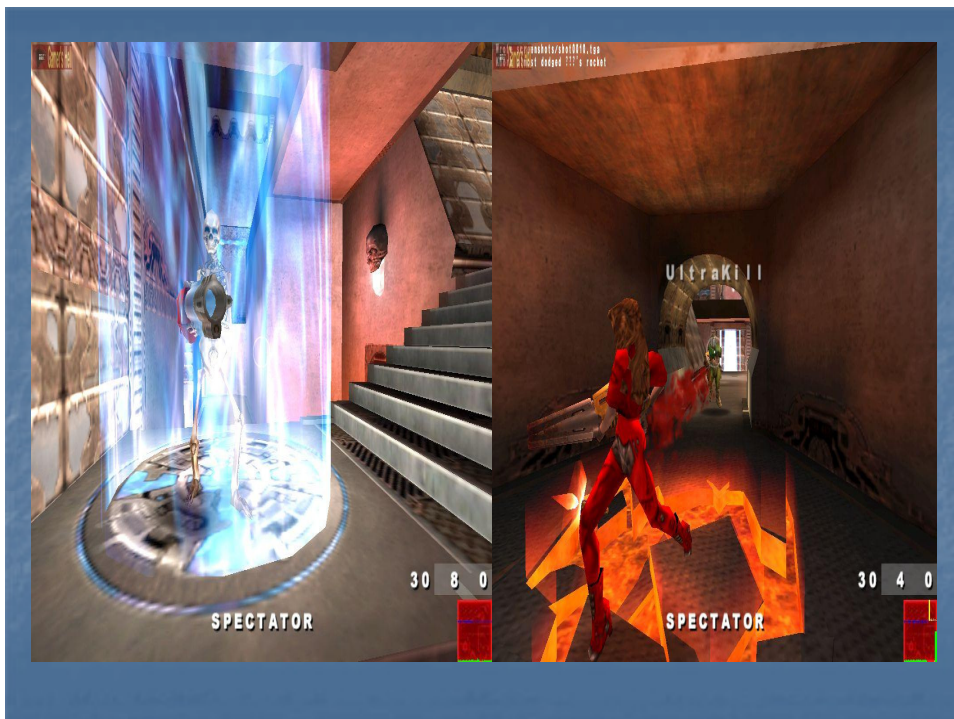
Målbasert regel



Vedlegg 3: Skjermbilerer frå dei 9 spela



Spel: 1 Crash Bandicoot



Spel: 2 Quake



Spel: 3 Fifa



Spel: 4 Spyro



Spel: 5 Jak & Daxter



Spel: 6 Doom



Spel: 7 PacMan



Spel: 8 Tomb Raider 3



Spel: 9 Sims2

Vedlegg 4: Tabellen over respondentane til korrespondanseanalysen

			Adele	Arne	Aurora	Andrea	Ayla
bakgrunns - data	Kjønn	Jente	1	0	1	1	1
		Gut	0	1	0	0	0
	Aldersgr.	Under 13	1	1	1	1	1
		13 og over	0	0	0	0	0
Korleis er verden i spelet	Perspective:	Omni- Present	1	0	0	1	0
		Vagrant	0	1	1	0	1
	Topography:	Geometrical	1	1	1	1	1
		Topological	0	0	0	0	0
	Environment:	Dynamic	0	0	0	1	0
		Static	1	1	1	0	1
Tid i spelet	Pace:	Realtime	1	1	1	1	1
		Turnbased	0	0	0	0	0
	Representation:	Mimetic	0	1	1	1	1
		Arbitrary	1	0	0	0	0
	Teleology:	Finite	1	1	1	0	1
		Infinite	0	0	0	1	0
Spelar- struktur	Playerstructure:	Singleplayer	1	1	1	1	1
		Twooplayer	0	0	0	0	0
		Multiplayer	0	0	0	0	0
		Singleteam	0	0	0	0	0
		Twoteam	0	0	0	0	0
		multiteam	0	0	0	0	0
Kontroll i spelet	Mutability:	Static	0	0	0	0	0
		Powerups	0	0	1	0	1
		Experince- leveling	1	1	0	1	0
	Savability:	Non-saving	0	0	0	0	1
		Conditional	0	0	1	0	0
		Un-limited	1	1	0	1	0
	Determinism:	Deterministic	1	1	1	0	1
		Non- deterministic	0	0	0	1	0
	Reglar i spelet	Topological:	Yes	1	1	1	0
No			0	0	0	1	0
Timebased:		Yes	1	1	0	0	0
		No	0	0	1	1	1
Objectivebased:		Yes	1	1	1	0	1
		No	0	0	0	1	0

			Anne	Amy	Aina	Anders	Annie
bakgrunns - data	Kjønn	Jente	1	1	1	0	1
		Gut	0	0	0	1	0
	Aldersgr.	Under 13	1	1	1	1	1
		13 og over	0	0	0	0	0
Korleis er verden i spelet	Perspective:	Omni- Present	1	0	0	0	0
		Vagrant	0	1	1	1	1
	Topography:	Geometrical	1	1	1	1	0
		Topological	0	0	0	0	1
	Environment:	Dynamic	1	0	0	0	0
		Static	0	1	1	1	1
Tid i spelet	Pace:	Realtime	1	1	1	1	1
		Turnbased	0	0	0	0	0
	Representation:	Mimetic	1	1	1	1	1
		Arbitrary	0	0	0	0	0
	Teleology:	Finite	0	1	0	1	1
		Infinite	1	0	1	0	0
Spelar- struktur	Playerstructure:	Singleplayer	1	1	1	1	1
		Twooplayer	0	0	0	0	0
		Multiplayer	0	0	0	0	0
		Singleteam	0	0	0	0	0
		Twoteam	0	0	0	0	0
		multiteam	0	0	0	0	0
Kontroll i spelet	Mutability:	Static	0	0	1	0	1
		Powerups	0	0	0	0	0
		Experince- leveling	1	1	0	1	0
	Savability:	Non-saving	0	0	1	0	0
		Conditional	0	1	0	1	1
		Un-limited	1	0	0	0	0
	Determinism:	Deterministic	0	1	1	1	1
		Non- deterministic	1	0	0	0	0
	Reglar i spelet	Topological:	Yes	0	1	0	1
No			1	0	1	0	0
Timebased:		Yes	0	0	0	1	0
		No	1	1	1	0	1
Objectivebased:		Yes	0	1	0	1	1
		No	1	0	1	0	0

			Alexia	Atle	Adria	Arild	Aksel
bakgrunns - data	Kjønn	Jente	1	0	1	0	0
		Gut	0	1	0	1	1
	Aldersgr.	Under 13	1	1	1	1	1
		13 og over	0	0	0	0	0
Korleis er verden i spelet	Perspective:	Omni- Present	0	0	1	0	0
		Vagrant	1	1	0	1	1
	Topography:	Geometrical	0	1	1	1	1
		Topological	1	0	0	0	0
	Environment:	Dynamic	0	0	1	0	0
		Static	1	1	0	1	1
Tid i spelet	Pace:	Realtime	1	1	1	1	1
		Turnbased	0	0	0	0	0
	Representation:	Mimetic	1	1	0	1	1
		Arbitrary	0	0	1	0	0
	Teleology:	Finite	1	1	0	1	1
		Infinite	0	0	1	0	0
Spelar- struktur	Playerstructure:	Singleplayer	1	1	1	1	0
		Twooplayer	0	0	0	0	0
		Multiplayer	0	0	0	0	0
		Singleteam	0	0	0	0	1
		Twoteam	0	0	0	0	0
		multiteam	0	0	0	0	0
Kontroll i spelet	Mutability:	Static	1	0	0	0	0
		Powerups	0	0	0	0	1
		Experince- leveling	0	1	1	1	0
	Savability:	Non-saving	0	0	0	0	0
		Conditional	1	1	0	1	1
		Un-limited	0	0	1	0	0
	Determinism:	Deterministic	1	0	0	0	1
		Non- deterministic	0	1	1	1	0
	Reglar i spelet	Topological:	Yes	1	1	0	1
No			0	0	1	0	0
Timebased:		Yes	0	1	0	0	0
		No	1	0	1	1	1
Objectivebased:		Yes	1	1	0	1	1
		No	0	0	1	0	0

			Bjørn	Benn	Brage	Brede	Bodil	
bakgrunns - data	Kjønn	Jente	0	0	0	0	1	
		Gut	1	1	1	1	0	
	Aldersgr.	Under 13	0	0	0	0	0	
		13 og over	1	1	1	1	1	
Korleis er verden i spelet	Perspective:	Omni- Present	1	0	0	0	0	
		Vagrant	0	1	1	1	1	
	Topography:	Geometrical	1	1	1	1	1	
		Topological	0	0	0	0	0	
	Environment:	Dynamic	1	0	0	0	0	
		Static	0	1	1	1	1	
Tid i spelet	Pace:	Realtime	1	1	1	1	1	
		Turnbased	0	0	0	0	0	
	Representation:	Mimetic	0	1	1	1	1	
		Arbitrary	1	0	0	0	0	
	Teleology:	Finite	1	1	1	1	1	
		Infinite	0	0	0	0	0	
Spelar- struktur	Playerstructure:	Singleplayer	1	0	0	1	1	
		Twooplayer	0	0	0	0	0	
		Multiplayer	0	0	0	0	0	
		Singleteam	0	0	0	0	0	
		Twoteam	0	1	1	0	0	
		multiteam	0	0	0	0	0	
Kontroll i spelet	Mutability:	Static	1	0	0	0	0	
		Powerups	0	1	1	1	0	
		Experince- leveling	0	0	0	0	1	
	Savability:	Non-saving	0	1	1	0	0	
		Conditional	1	0	0	1	1	
		Un-limited	0	0	0	0	0	
	Determinism:	Deterministic	0	0	0	1	0	
		Non- deterministic	1	1	1	0	1	
	Reglar i spelet	Topological:	Yes	0	0	0	1	1
			No	1	1	1	0	0
Timebased:		Yes	1	1	1	1	1	
		No	0	0	0	0	0	
Objectivebased:		Yes	1	1	1	1	1	
		No	0	0	0	0	0	

Vedlegg 5: Liste over forkortingar som vert brukt i oppgåva

Her vil eg gi ein presentasjon og forklaring på forkortingane som har blitt brukt i korrespondanseanalysen i sjølve oppgåva. Som variablar for korrespondanseanalysen har eg brukt kjønn og alder som variablar for eigenskapar ved respondenten saman med dimensjonane i typologien til Aarseth et. al. frå 2003 som variablar for eigenskapar ved spela. Typologien har 5 hovudinndelingar, rom, tid, spelarstruktur, kontroll og reglar, som igjen er delt opp i 13 dimensjonar. Desse 13 dimensjonane vil bli brukt her for å forklare forkortingane som eg har brukt i mi korrespondanseanalyse.

Eigenskap ved respondenten:

Kjønn: Kjønnnet på respondenten kan anten vera gut eller jente. Merkelappane vil her vera KjonJente om respondenten er jente, medan KjonGut om respondenten er gut.

Alder: Alderen på respondenten kan i denne undersøkinga vera over eller under 13 år. Merkelappane vil vera Ald13Min om respondenten er under 13 år og Ald13Pluss om respondenten er 13 år eller over.

Eigenskap ved spela:

Perspektiv: Perspektivet kan anten vera allestadsnærværande eller vandrande. Forkortingane som har blitt gjort for korrespondanseanalysen er slik: allestadsnærværande perspektiv blir forkorta som PerspAlle, medan vandrande perspektiv vert satt saman til PerspVan.

Rørslefridom: Rørslefridom er anten fritt eller avgrensa, så forkortingane som vert brukt her var RorFri for fritt og RorAvg for avgrensa.

Miljø: Miljøet i spelet kan vera dynamisk (at utsjånaden av verda kan forandrast) eller statisk (utsjånaden av verda kan ikkje forandrast). MiljDyn står for dynamisk miljø medan MiljStat står for eit statisk miljø i korrespondanseanalysen.

Tempo: tempo kan vera anten ekte tid, der ein kan vera aktiv uavhengig av ein motspelar, eller turbasert, der ein må venta til motspelaren har utført sitt trekk. Forkortinga som er brukt for ekte tid er TempETid medan TempTurB står for turbasert tempo.

Representasjon: Representasjonen av tid, om den etterliknar tid i den verkelege verda er mimetisk medan om den ikkje gjer det vert kalla arbitrær (vilkårleg). Forkortingane for desse variablane vert dermed slik: ReprMim for mimetisk representasjon og ReprArb for arbitrær representasjon.

Slutttilstand: Om spelet har ein slutttilstand eller ikkje og dermed er endeleg eller uendeleg. Forkortinga vart dermed slik: STilsEnd for endeleg slutttilstand og STilsUend for uendeleg slutttilstand.

Spelarstruktur: Spelarstrukturen seier ein kor mange ein kan vera og spela spelet, altså om ein er åleine mot maskina, to som spelar mot kvarandre osv. inndelinga over spelarstruktur og forkortinga for desse i korrespondanseanalysen vert gjennomgått nedanfor.

1 Spelar: forkorta til Spel1Spel.

2 Spelalarar: forkorta til Spel2Spel.

Mange spelalarar: forkorta til SpelMSpel.

1 Lag: forkorta til Spel1Lag.

2 Lag: forkorta til Spel2Lag.

Mange Lag: forkorta til SpelMLag.

Karakterforandring: Om karakteren i spelet kan forandra tilstand. Tre moglege variablar der karakterforandringa enten kan vera statisk, karakteren kan få kraftaukingar eller auking av erfaringsnivå hjå karakteren. Forkortingane for desse variablane i korrespondanseanalysen vart slik: KForStat for statisk, KForKau for kraftaukingar og KForErfn for auking av erfaringsnivå hjå karakteren.

Lagring: Kor ofte ein kan lagre eller ikkje. Denne er delt inn i 3 og desse er variablane ikkje-lagring, avgrensa og uavgrensa. Desse vert forkorta slik: LagrIkke for ikkje-lagring, LagrAvg for avgrensa lagring medan LagrUAvg for uavgrensa lagring.

Determinisme: Om gangen i spelet er føreseieleg eller ikkje og detta vert forkorta slik: Forseifor om gnagen i spelet er føreseieleg medan Forseifk står for om spelet ikkje er føreseieleg.

Stadbaserte Reglar: Om spelet har stadbaserte reglar eller ikkje. Forkortingane RegSTB for om spelet har stadbaserte reglar medan RegIkSTB om spelet ikkje har stadbaserte reglar.

Tidsbaserte Reglar: Om spelet har tidsbaserte reglar eller ikkje. Forkortingane for desse variablane vert slik: RegTid for om spelet har tidsbaserte reglar medan RegIkTid står for om spelet ikkje har tidsbaserte reglar.

Målbaserte Reglar: Om spelet har målbaserte reglar eller ikkje. Forkortingane for desse variablane vert slik: RegMB for om spelet har målbaserte reglar medan RegIkMB står for om spelet ikkje har målbaserte reglar.