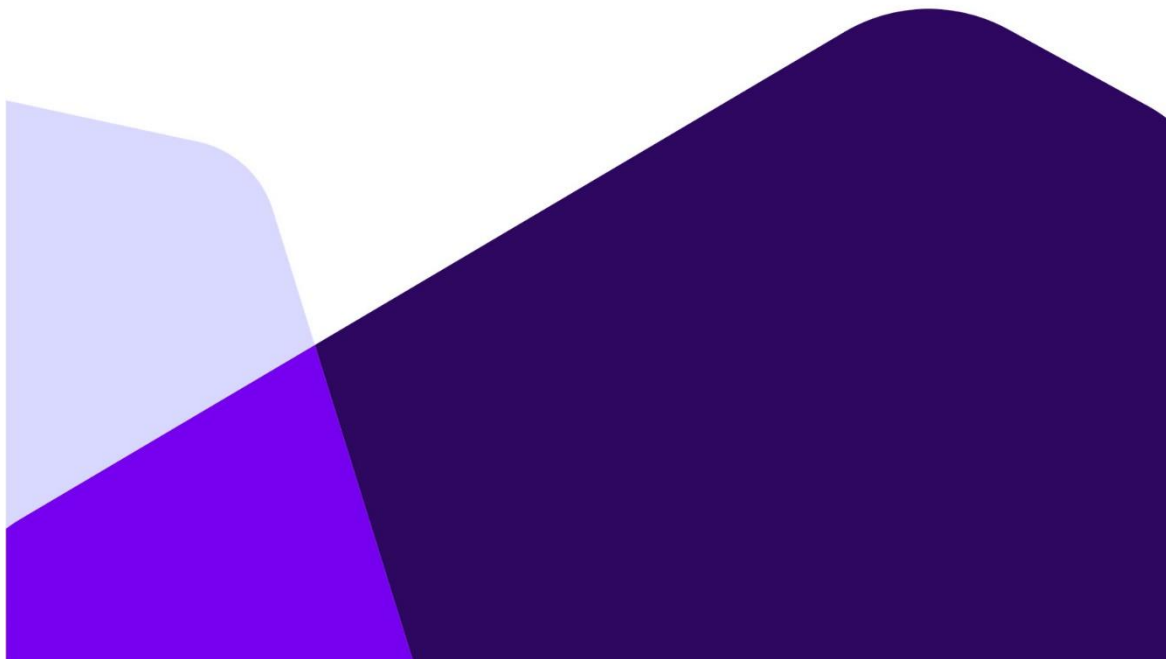


Leana Hasanovic

Seksualiseringen av kvinnelige spillfigurer



Forord

Denne mastergradsavhandlingen markerer slutten på mitt 10-år lange studieløp ved Universitetet i Sørøst-Norge. Gjennom disse årene har jeg bevitnet studiestedet sin overgang fra høyskole til universitet. Erfaringene kommer jeg til å ta med meg videre i livet. I løpet av de siste 10 årene har jeg lært mye og viderefører nå læringstradisjonen som lærer selv. Masterstudieløpet har vært utfordrende ved siden av full jobb i videregående skole, men det har samtidig også vært spennende læringsrikt.

Foreleserne ved USN fortjener en takk. Fagstoffet har vært interessant og dannende. Inspirasjonen for problemstillingen min vil jeg tildele masteremnet, Gender and Culture in an International Perspective. Jeg vil i tillegg takke min kjære bror, Armin Hasanovic, for idéen til å bruke min fritidshobby, gaming, som utgangspunkt for temaet. Det er forfriskende at USN er nytenkende nok til å tillate meg å skrive om et så kulturelt viktig aspekt i vår samtid, og er nært knyttet opp til en mastergrad i kulturstudier.

Kollega, Kine Birgitte Wærnes Bech, har vært min trofaste studiepartner gjennom 4,5 år. Med henne har jeg funnet motivasjon og styrke til å starte og gjennomføre studiet. Kollega, Daniel Bieniek, har også vært en fantastisk sparringspartner, med en felles forkjærlighet for gaming. Jeg vil fra bunnen av mitt hjerte takke dem begge for støtten de har gitt meg i denne krevende, men interessante skriveprosessen.

Avslutningsvis gleder jeg meg til å kun fokusere på fulltidsjobben en stund, selv om det er vemodig å avslutte mange år som student. Likevel vil jeg alltid være åpen for faglig påfyll i fremtiden. USN er studiestedet jeg vil se mot for mulige videre studier.

Skien, 15.11.2023

Leana Hasanovic

Universitetet i Sørøst-Norge
Fakultet for humaniora, idretts- og utdanningsvitenskap
Institutt for kultur, religion og samfunnsfag
Postboks 235
3603 Kongsberg

<http://www.usn.no>

© 2023 Leana Hasanovic

Denne avhandlingen representerer 60 studiepoeng

INNHALDSFORTEGNELSE

1.	Innledning.....	1
1.1	Bakgrunn	1
1.2	1950-tallet: Annengjøringen av kvinnen.....	2
1.3	Overgangen til digital underholdning	3
1.4	Kvinner later som de er menn online	4
1.5	Problemstilling	6
2.	Teori	7
2.1	Forutinntatte holdninger til kvinners kroppsbygging.....	7
2.2	Transfobi i en tradisjonell underholdningsbransje	9
2.3	Første kvinnelige spillfigur i et slåsspill; en milepæl?.....	10
2.4	Definisjon av «jentespill».....	11
2.5	Furry fandom; seksualiseringen av antropomorfisme	11
2.6	Den moderne retusjeringstrenden.....	11
2.7	Det annet kjønn	11
3.	Metode.....	12
3.1	Forskningsstrategi	13
3.2	Utvalget	13
3.4	Analyse.....	14
4.	Spørreskjema.....	15
5.	Resultater.....	18
5.1	Intervju 1	18
5.2	Intervju 2	22
5.3	Intervju 3.....	28
5.4	Intervju 4.....	36
6.	Analyse av resultatene.....	41
6.1	Intervju 1	41

6.2 Intervju 2	47
6.3 Intervju 3	50
6.4 Intervju 4	54
7. Diskusjon av resultater	57
7.1 Forutinntatte holdninger til kvinners kroppsbygging.....	57
7.2 Furry fandom; seksualiseringen av antropomorfisme	58
7.3 Den moderne retusjeringstrenden.....	60
7.4 Det annet kjønn	63
7.5 Diskusjon av intervjuene som helhet	64
7.6 Utdyping av intervjuobjektene sine utsagn	65
7.7 Mediebransjen: Av menn, for menn?.....	67
8. Oppgavens styrker og svakheter	68
8.1 Tekniske utfordringer	68
8.2 Reliabilitet og validitet	69
9. Implikasjoner.....	69
10. Konklusjon	70
10. Referanser.....	71

Sammendrag

Bakgrunn

Vi mennesker som lever i en digital tid liker å bli underholdt på tvers av kjønn. Likevel skjuler kvinner sin identitet i online-spilling, hvor menn ikke gjør det. Tradisjonelt har kvinner hatt en underdanig rolle sammenlignet med mannen. Kvinner tar ubevisst utgangspunkt i mannen som en standard på grunn av at kvinnen har blitt annengjort. Tradisjonelt har samfunnet skapt konvensjoner for hva som definerer kvinner og menn. Trolig skjedde det på tvers av kulturer. Corona-pandemien har forsterket utfordringene relatert til seksualiseringen av kvinner. Den nettbaserte hetsingen har mange former, som fører til at kvinner skjuler sin identitet. Kvinner utgjør nesten halvparten av de globale gamerne, men Corona ser ut til å ha forsterket en ukultur. Mye tyder på at ukulturen har blitt forsterket gjennom online spilling og har sin bakgrunn i kvinnens mange hundre år gamle kamp for likestilling.

Metode

For å kartlegge gameres holdninger til seksualiseringen av kvinner, ble tre menn og en kvinne ved fire ulike lokasjoner intervjuet online. Dette gjennom et kvalitativt design, ved bruk av spørreskjema.

Resultater

Seksualiseringen har svært heterogene og multifaktorelle årsaker. For gamere er teknologisk fremgang viktig for at de skal samhandle og ha en god opplevelse. Fokuset har derimot blitt feilplassert, hvor kvinnen sees på som underdannede objekter.

Konklusjon

Gaming er positivt for begge kjønn, men oppleves ulikt på tvers av kjønn. Det går mot en forbedring ved at stadig flere spill får en kvinnelig motvekt og de utfordrer den etablerte og tradisjonelle helterollen.

Abstract

Background

People who live in a digital age like to be entertained no matter the gender. Yet women hide their identity in online gaming, whereas men do not. Traditionally, women have had a submissive role compared to men throughout history. Women unconsciously consider the man as a standard because the woman has been the subject of otherness. Traditionally, society has created conventions for what defines women and men. It probably happened across cultures. The Corona pandemic has further intensified the challenges related to the sexualization of women. Online harassment takes many forms, leading to women hiding their identity. Women make up almost half of global gamers, but Corona seems to have reinforced a negative culture. There is much evidence that the negative culture has been reinforced through online gaming and has its background in womens' centuries-old struggle for equality.

Method

In order to survey gamers' attitudes towards the sexualisation of women, three men and one woman at four different locations were interviewed online. This was done through qualitative research, using a questionnaire.

Results

The sexualization has very heterogeneous and multifactorial causes. For gamers, technological progress is important for them to interact and have a good experience. However, the focus has been misplaced, because women are viewed as submissive objects.

Conclusion

Gaming is positive for both sexes, but is experienced differently across genders. It is moving towards an improvement in that more and more games have female role models and they challenge the established and traditional hero role.

1. INNLEDNING

1.1 BAKGRUNN

Vi mennesker har alltid hatt et behov for å bli underholdt. Et konkret eksempel er Roma, der allmuen hadde et behov for «brød og sirkus». Unge kvinner har hatt en lang historie der de har blitt undertrykt. allerede i antikken ble ikke kvinner sett på som borgere, men de kunne derimot være tilskuere på gladiator kamper i samme seksjoner med slaver og utlendinger (Guarinello, 2007; Gunter, 2014). Kvinner ble gitt en underdanig og passiv rolle, mens mannen var den aktive parten og fikk derfor også flere muligheter (Cantarella, 2016).

I mer «moderne» tid fikk vi kvinnerettighetsbevegelsen. Etter Norges fremvekst av nasjonalromantiske tanker, innføringen av grunnloven og selvstendigjørelsen fra Danmark, ble Norge i stadig voksende grad et modernisert samfunn. Norge er et av de landene i verden der kvinner fikk allmenn stemmerett først, i 1913 (Kvinnehistorie, 2023). 10 år etterpå ser vi fortsatt eksempler på offentlig undertrykkelse. Figur 1 viser en lærerinne sin kontrakt datert 1923. Den illustrerer hvordan den sosiale kontrollen ble utøvd over kvinner (Ulstein, 2021).

Lærerkontrakt fra 1923 for kvinnelige lærere (språket er modernisert)

Dette er en avtale mellom frøken, lærerinne.

Frøken påtar seg å undervise i en periode på åtte måneder ved begynnelsen av 1. september. Skolestyret påtar seg å betale frøken en sum på i måneden. Frøken påtar seg:

1. Ikke gifte seg. Denne kontrakt settes ut av kraft med umiddelbar virkning hvis dette skjer.
2. Ikke å omgås menn.
3. Å være hjemme mellom klokken 8 om kvelden og klokken 6 om morgenen, men mindre hun er tilstede ved en skolefunksjon.
4. Ikke oppholde seg på isbutikken i sentrum.
5. Ikke forlate byen på noe tidspunkt uten tillatelse fra skolestyreren.
6. Ikke røyke sigaretter.
7. Ikke drikke øl, vin eller whisky
8. Ikke kjøre i vogn eller automobil med noen annen mann enn sin bror eller far.
9. Ikke kle seg i sterke farger.
10. Ikke farge håret.
11. Ikke bære klær som ender mer enn 5 cm over ankene.
12. Å bære minst to underskjørt.
13. Å holde klasserommet rent:
 - å feie klasseværelsets gulv minst en gang om dagen.
 - å skrubbe klasseværelsets gulv minst en gang i uken.
 - å rengjøre den sorte tavlen minst en gang om dagen.
 - å gjøre opp ild klokken 7, slik at værelset er varmt klokken 8 når barna kommer.
14. Ikke å bruke ansiktspudder, øyeskygge eller lebestift.

Figur 1. Lærerinne sin kontrakt 1923.

Utover århundret og frem til i dag, har kvinner i stadig større grad tatt kontroll over sitt liv ved at forskjellene ble mer utjevnet. På samme tid begynner underholdning å videreutvikles som et resultat av den industrielle revolusjonen. Inntreden av mer avansert teknologi og folks behov for å drømme seg vekk fra den brutale virkeligheten 1900-tallets verdenskriger medførte. Etter den andre verdenskrigen ble TV-apparater stadig mer allemannseie.

1.2 1950-TALLET: ANNENGJØRINGEN AV KVINNEN

I 1949 utga Simone de Beauvoir-boken, «Det annet kjønn» (Castro, 2021). Hovedtankene er basert på den tyske filosofen, Georg Wilhelm Friedrich Hegel. Hun videreutvikler tankene med en moderne, feministisk utgave. Teorien handler om at mannen er standarden i samfunnet, mens kvinnen er «*den andre*».

Denne tankegangen definerte hun gjennom begrepet; «*annengjøring*». Hun mente at dette har ført til en systematisk undertrykkelse av kvinnen prehistorisk og frem til samtiden.

Dette er en av de viktigste feministiske teoriene som den moderne feminismen er bygget på, og skapte en bevegelse med etterdønninger som vi ser i dag. Kampen for feminisme går stadig framover med debatter i avisene. Det har kommet motstand i form av digitale kampanjer med sterke konservative krefter som mener at kvinner har gått for langt (Birkvad, 2016).

Historisk har diskriminering og vold mot jenter og kvinner lenge eksistert og anses som brudd på grunnleggende menneskerettigheter. Eksempelvis blir jenter gifter bort, nektes skolegang uten råderett egen kropp. I flere land som eksempel Iran har kvinner lite eller ingen påvirkning på samfunnsstyring og -utvikling. Av den grunn har FN laget et eget bærekraftsmål som handler om likestilling mellom kjønnene (*Mål 5*) (FN-sambandet, 2022).

Akademikere anses for å være høyt utdannede, med gode normer og høy grad av dannelselse. Likevel har den historiske kampen mot diskriminering vært vanskelig også i dette feltet: Margaret Hamilton var en av hovedarkitektene bak månelandingen og kodet navigasjonssystemet (Robbins, 2017).

Hun og andre kvinnelige forskere i NASA fikk blant annet kleskoder fra menn for hvordan å se «profesjonell ut». Intervjuene av flere kvinnelige forskere har blitt publisert av Det hvite hus (Obama sin regjering) i etterkant. Der snakker de ut om sine opplevelser.

Det tegner et bilde av urettferdighetene og hverdagsdiskrimineringen de ble utsatt for i sin tid. Alt fra kvinnelig intelligens til de klassiske kjønnsrollene (obamawhitehouse, 2023).

Om vi kan se denne trenden hos de høyest dannede menneskene, hvordan er situasjonen hos allmenheten i «likestillingslandet» Norge ca. 60 år etterpå? Vi ser flere «*innflytelsesrike, konservative*» menn som offentlig vil at kvinner bør bruke sminke for å se «profesjonelle» ut, som flyselskapet Norwegian (LienIngvild, 2019).

I Norge har det kommet mer kunnskap om likestilling, kjønnsbalanse og mangfold. «*I 1989 var kun 7 % av landets professorer kvinner, og mannsandelen holdt seg på over 90 % til langt innpå 1990-tallet. I 2020 hadde andelen kvinnelige professorer steget til 33 %.*»

Med andre ord er det framgang, men det pågår fortsatt diskriminering i utdanningssektoren mot kvinner (Kjønnsforskning.no, 2022).

1.3 OVERGANGEN TIL DIGITAL UNDERHOLDNING

Det første spillet ble lansert i 1958. Dette var starten på et nytt kulturfenomen hvor de tidligste spillene var primitive. Det tar som regel tid før noe revolusjonerende blir et familiært husholdningsobjekt og videospill er intet unntak. Det var på slutten av 1980-tallet at man så overgangen fra arkademaskiner til de første hjemmekonsollene (Guttenbrunner et al., 2010).

Etter det digitale inntoget startet utover 2000-tallet ble internett mer utbredt og spilling finner stadig mer sted online. Det betydde at nå kunne gamerne samarbeide eller spille mot hverandre. Det åpnet også for kommunikasjon mellom gamere (*spillere*), som da var et ukjent terreng. Det ga nye muligheter, men også nye plattformer for seksualisering av kvinner.

Det var til da et ukjent terreng og underholdningskulturen ble dermed videreført online.

De første spillerne definerte også sosiale konvensjoner for oppførsel og atferd.

En kunnskapsoppsummering over 20 år (2000-2020) om medias påvirkningskraft til utviklingen av kjønnsstereotyper hos barn og unge kartla generelle kjønnsrolleholdninger: Den undersøkte blant annet betydningen av utseende for jenter og kvinner, og holdninger til tradisjonelle seksuelle roller ble kartlagt (Ward & Grower, 2020). Studien fant at kvinner fortsatt er underrepresentert, samt at persepsjonen av femininitet og maskulinitet fortsatt er skjevfordelt innen allmennsunderholdning [IBID].

Studien kom ut i 2020. Det er nå holdepunkter at Corona-pandemien med sine flersidige negative sosiale effekter gjennom nedstengingen har forsterket oppgavens tematikk (Barr & Copeland-Stewart, 2022). Dette gjennom stenging av sosiale tradisjonelle arenaer, som var de mest inngripende tiltakene siden andre verdenskrig (Øverli & Gundersen, 2020). De faste

sosiale møtepunktene der mennesker møtte hverandre fysisk ble eliminert over natten. De naturlige konsekvensene var at mye av underholdningen ble forflyttet til online (Barr & Copeland-Stewart, 2022).

Gjennom online-spilling vil normer og persepsjoner av holdninger endre seg. Et eksempel på hvordan persepsjonen oppfattes annerledes mellom kjønnene er moderne online-gaming, som betyr å enten konkurrere mot hverandre eller samarbeide over nettet. Når vi mennesker samhandler kommer ofte uenigheter bedre frem. Det gjelder både på jobb og privatlivet og når vi tar med oss dette online, så kan terskelen for å fornærme andre bli lavere. I 2023 er gaming-kulturen sentral innen underholdningen av begge kjønn. Samtidig er opplevelsen annerledes mellom kvinner og menn.

1.4 KVINNER LATER SOM DE ER MENN ONLINE

Dette er ikke overraskende når forskning viser at 52% av kvinner og jenter bekrefter at de har opplevd nettbasert misbruk. Alt fra truende meldinger, seksuell trakassering og deling av intime bilder uten samtykke. 87% uttrykte at problemet forverres og har blitt ytterligere forsterket av pandemien (Peterman et al., 2020). Mye tyder på at Corona sin påvirkningskraft, i kombinasjon med overnevnte faktorer, har gitt bieffekter. Studier peker på at kvinner later som om de er menn i online-gaming. Det har derfor fått økt forskningsinteresse.

En studie har forsøkt å kartlegge fenomenet (Zhou et al., 2022b). Det ble funnet en sterk skeivfordeling innen kjønnsbalanse. Studien er den største av sitt slag og fant ut at mannlige karakterer i spill, snakker dobbelt så mye sammenlignet med kvinnelige (Rennick et al., 2023). Dette kan ha ført til at det blir «lettere» å identifisere seg med mannlige idoler. I tillegg bruker kvinnelige gamere ofte mannlige karakterer for å unngå diskriminering. Dette gir dem mer frihet og rettferdig behandling (Zhou et al., 2022a).

Internalisert nedvurdering av sitt eget kjønn blir en inngang til at kvinner idoliserer menn og ikke er bevisst restriksjoner de pålegger seg selv. Eksempelvis i dokumentaren, «Jakten på ny planet», følger vi en mor og datter som begge er astrobiologer. I en samtale mellom dem, kommer det frem at datteren tegnet en «vitenskapsmann» (NRK, 2023).

«Hvorfor er det slik», reflekterte hun. Det er et legitimt spørsmål å stille, hvorfor ei jente fra barndommen av ville tegne en mannlig forsker, fremfor å bruke seg selv som en standard. Annengjøringen av kvinnen som «den andre» kommer frem i denne situasjonen. Likestilling

mellom kjønnene er manglende, men likevel finnes det motstanderne mot dette.

«Hvorfor blir dere gamle menn i kommentarfeltet så forbannet over likestilling?»

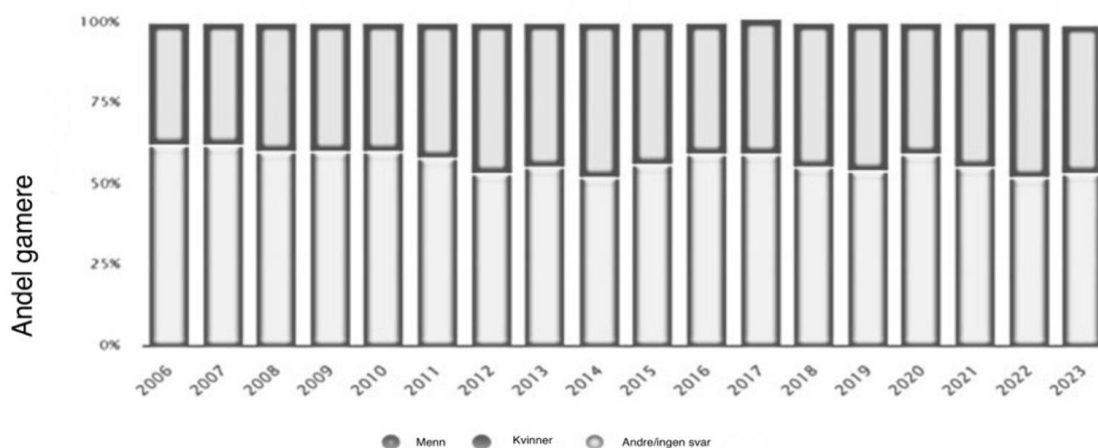
Dette er et spørsmål som blir stilt i Aftenposten 2019. Her argumenteres det med at «hvert andre sekund giftes en jente bort, abort er ulovlig i mange land, og kvinner løper blant annet 47% større risiko enn menn for å bli alvorlig skadet i en bilulykke». Meningsartikkelen ble raskt utsatt for en hetskampanje i kommentarfeltet av menn [IBID]

Den ble fulgt opp av en ny meningsartikkel: «Hvorfor blir menn i kommentarfeltene så forbannet over likestilling? spurte vennen min. Responsen understreket bare poenget».

I kommentarfeltet ser vi at menn sammenligner likestillings-utfordringene med «en okkupasjonskrig for å erstatte menn», og menn som skriver at «feminismen har ødelagt det Europa som vi har bygget».

Begrepet feminisme blir mistolket av begge kjønn. Noen hevder at det har blitt vannet ut, som illustrert av Ulrikke Falch i tv-programmet, «F-ordet» (NRK, 2019).

Samfunnskonsekvensene har ført til at kvinner ofte mangler rollemodeller som de kan identifisere seg med. Det er viktig for deres utvikling at de har sterke kvinnelige rollemodeller, ettersom en ofte identifiserer seg selv ut ifra positive forbilder i livet sitt. Kvinnelige rollemodeller i spill er sjeldne. De som eksisterer er ofte seksualisert i en eller annen form, til forskjell fra mannlige karakterer. Som allerede rasjonert i introduksjonen har Corona-pandemien forsterket en allerede eksisterende ukultur. Det spekuleres i om det kan ha ført til en nedgang av kvinnelige gamere. Figur 2 viser utviklingen av online-spilling på tvers av kjønn. Den viser at andelen kvinnelige gamere gikk ned med 5% under Corona, før den gikk litt opp, men har det siste året sunket med 2% (Howarth, 2023).

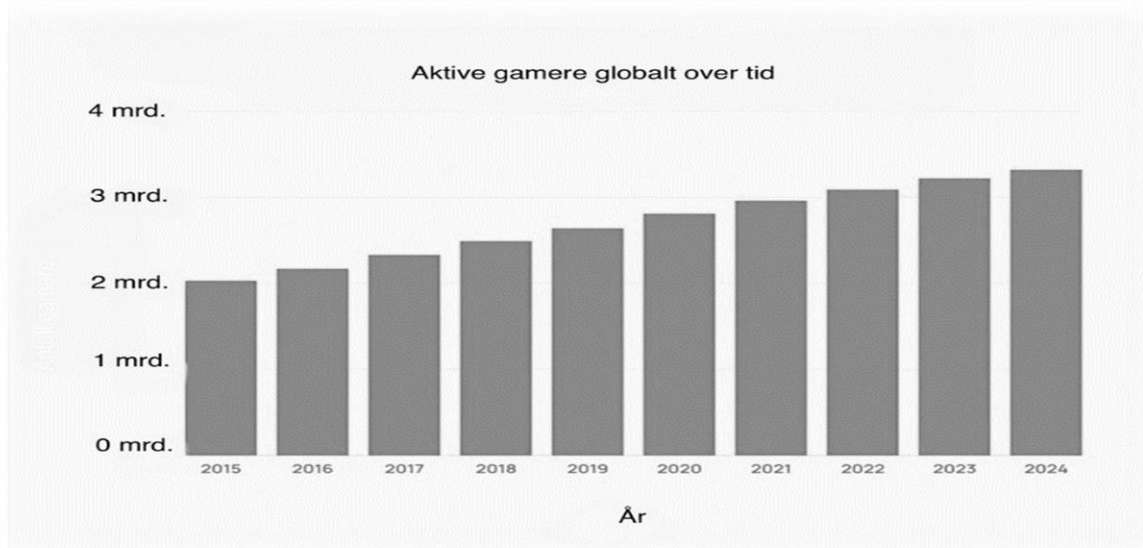


Figur 2. Utviklingen av online-spilling på tvers av kjønn. Adaptert og modifisert fra Howarth, 2023.

Denne utviklingen har vært en trend siden online-spilling fant sted, i en underholdningssjanger hvor kvinner har vært underrepresentert. Selv om det er noen forskjeller i preferanser innen type spilling, viser litteraturen klart at kvinnelige gamere i tillegg til å være like aktive, er også like engasjerte som mannlige gamere.

Slike holdninger kan være bidragsytere til hvorfor kvinnelige gamere skjuler sin identitet (Burnay et al., 2019; McLean & Griffiths, 2019). Det er ca. 3 milliarder aktive gamere globalt

Det har vært en økning med over 1 milliard de siste syv årene med en omsetning på 385 milliarder dollar. Tallet forventes å øke de kommende årene (Howarth, 2023). Figur 3 viser aktive gamere globalt over tid.



Figur 3. Utviklingen av aktive gamere over tid globalt. Adaptert og modifisert fra Howarth, 2023.

Kartleggingen har tegnet et bilde at kvinnelige gamere utgjør en stor andel av spillerbasen, men oppførselen og forventningene mellom kjønnene er forskjellige. Basert på dette ble en problemstilling formulert. Dette var med å utvikle spørsmålskjema (Kap. 3, metode).

1.5 PROBLEMSTILLING

Oppgaven har derfor som formål å undersøke hvordan kvinnelige spillfigurer seksualiseres i videospill, samt konsekvensene det har på kvinners oppfatning av seg selv. Basert på dette ble forskningsspørsmålet formulert:

Hvilke holdninger predikerer seksualiseringen av kvinnelige gamere online?

2. TEORI

Først vil hovedteoriene for hvordan vi har fått et seksualisert samfunn bli forklart. Deretter vil all relevant forskning relatert til det og spill bli utdypet i egne underemner. Ulike teorier vil bli gitt til forskjellige spill. Det skyldes heterogeniteten i kulturelle fenomener.

Seksualisering har i dag blitt anerkjent som et sosialt problem (Robbie, 2012). Feministiske tenkere hadde som mål å finne tiltak for å beskytte unge kvinner sine interesser, ettersom en stor andel av underholdningsarenaer viser unge eller mindreårige jenter. Spill er ikke et unntak. Målet var å verne om kvinner, men en utilsiktet konsekvens medførte heller regulering av kvinners seksualitet (IBID).

Tanken om å opprettholde unge jenters jomfruelighet ble også videreført, samt konseptet om at kvinner er «fordervet» hvis de mister jomfrudommen sin. Vitenskapen har demonstrert at jomfruhinnen er en myte og hos noen kvinner eksisterer hinnen som en barriere (Galer, 2022). Dette har lenge blitt brukt som et våpen for å kontrollere kvinner, ved at de blir påført skam hvis hinnen av uante grunner forsvinner ved fysisk aktivitet, som for eksempel hesteridning og annen fysisk aktivitet.

Det har vært utviklet flere konsepter, teorier og modeller innen seksualisering av unge og ungdommer (Gunter, 2014). De ulike psykologiske konstruksjonene knyttet til seksualisering er mangfoldige, men vi ser at seksualisering av kvinner har foregått gjennom flere kulturer og tidsepoker, også innen gaming (Bigler et al., 2019; Littauer, 2017; Loughnan 1 et al., 2015; Ziyu, 2023). Slik kan teoriene generaliseres uavhengig av geografiske betingelser. Fra kapittel 2.1 og utover, vil hovedteoriene som er rasjonaliserte her bygges på og eksemplifiseres. I diskusjonsdelen vil teoriene bli utdypet og sammenlignet.

2.1 FORUTINNTATTE HOLDNINGER TIL KVINNERS KROPPSBYGGING

Professor i medisinsk antropologi, Pranee Liamputtong forsker på kvinner i kroppsbygging-miljøet. Hun gjør rede for hvordan kvinner kan erfare følelsen av makt, styrke og myndiggjøring som et positivt resultat gjennom styrketrening (Aspridis et al., 2014).

Maskulinitet har vært et understudert tema i spill (Trinh, 2013). Samfunnet har vært et mannsdominert felt hvor styrketrening er intet unntak. Maskulinitet har tradisjonelt vært assosiert for menn, hvor kvinner de siste årene har utfordret dette standpunktet.

Utover 1990-tallet banet det veien for sosial stigmatisering og isolasjon av kvinnelige kroppsbyggere. Et eksempel er Sally McNeil som ønsket en karriere innen kroppsbygging. På grunn av datidens normer ble dette vanskelig, ettersom kvinnelige kroppsbyggere ble stigmatisert. Hun endte opp med å lage fetisjvideoer for å finansiere mannen sin kroppsbygger-karriere, mens egen ambisjoner ble lagt til side (Mangan, 2022).

I den sammenheng ble det kritikerroste spillet, «The Last of Us Part II» lansert i 2020. Dette er en oppfølger til «The Last of Us» fra 2013, som først ga spillserien den følgerbasen spillserien har i dag (Aspridis et al., 2014).

Før oppfølgeren ble lansert, kom det en forhåndsvisning som introduserte en ny karakter; Abby. Reaksjonene var svært negative (Tassi, 2020).

- «*I'm going to find where you live and slaughter you for what you did [censored]*»
- «*Fuck you dumb abby bitch go fuck yourself*»
- «*I hope your parents die by hard cancer for killing my [censored]*»

Noen av kommentarene er så grove at de har blitt sensurert av stemmeskuespilleren som spilte Abby på innlegget fra Twitter/X. Endringer i kjønnsstereotyper skjer over tid og det kan argumenteres for at det er første gang en kvinnelig hovedfiguren i et spill har en muskuløs fysikk (kilde). Figur 4 illustrerer Abby sin fysikk.



Figur 4. Abby sin fysikk.

Det kan argumenteres for at den tradisjonelle tanken om feminitet og maskulinitet er samfunnskonstruerte konvensjoner (Pfeffer et al., 2016). Liamputtong snakker delvis mot dette, ved at hun fant holdepunkter for at Abby tradisjonelt sett har en manns muskelmasse, som kan være årsaken til de negative reaksjonene (Aspridis et al., 2014).

Ifølge Liamputtong sin teori hadde denne stigmatiseringen forekommet uansett, ved at Abby tar del i en subkultur som er mannsdominert.

2.2 TRANSFOBI I EN TRADISJONELL UNDERHOLDNINGSBRANSJE

Samfunnet har skapt forventninger om hvordan en kvinnekropp skal se ut. Hvis den ikke oppfyller samfunnets idealer, er den heller ikke en gjenstand for seksualisering (Bonafini & Pozzilli, 2011; Tomkinson, 2023).

Noen spillkarakterer har brutt stigmaer. De blir kilder til langt mer åpenhet, nyanser og symboler og bryter ned utdaterte konvensjoner. Slik blir de heller gjenstand for hat fra tradisjonalistene (Blackburn & Scharrer, 2019).

Her har seksualiseringen av kvinnelige spillkarakterer skapt en determinativ og ødeleggende utvikling. Som forklart i *avsnitt 2.1*, mottok skuespillerne som lånte bort stemmene drapstrusler og trakassering.

Dette spredte seg etter hvert til utviklerne av spillet, Naughty Dog, som gikk offisielt ut på Twitter og meldte at de er åpne for kritisk diskusjon, men at trakassering og drapstrusler ikke godtas på noen måte (NaughtyDog, 2020).

Det har vært forsket på hvordan undertrykkelse av naturlig seksualitet, selv om den ikke er i samråd med det tradisjonelt heteroseksuelle, kan bidra til å skape vold i samfunnet rettet mot minoritetsgrupper, blant annet hos transpersoner (Barragán-Medero & Pérez-Jorge, 2020).

Forskerteamet designet et forsøk for å se hvilke holdninger som kan gi økt respekt og forståelse for seksuelt mangfold. Resultatene viste nedgang av vold via forsøksobjektene åpnet sinnet sitt for andre kjønnsuttrykk og kjønnsidentiteter enn det de tradisjonelt sett var vant med tidligere [IBID].

2.3 FØRSTE KVINNELIGE SPILLFIGUR I ET SLÅSSPILL; EN MILEPÆL?

Professor Jinjing Liu ved Tsinghua University i Beijing har publisert om feltet kjønnsstereotyper (Liu, 2018). Hun observerte om spill hadde tilstedeværelse eller mangel på kvinnelige karakterer i spill, så vel som deres antrekk eller lettkleddhet. Hun fokuserte på forskjeller mellom kvinnelige og mannlige spillfigurer. Resultatene viste store mangler på de førstnevnte.

«Street Fighter» er et av verdens mest populære og lengst pågående spillserier. Det første spillet ble lansert i 1987 på arkademaskiner og er et slåssespill (Phan, 2020). Senere nådde det også hjemmekonsoller.

Populariteten til disse spillene fortsatte å vokse med en rekke spill og også en Hollywood-film med kjente skuespillere; Jean-Claude van Damme, Kylie Minogue og Raul Julia. En av de kvinnelige figurene ble portrettert av Ming-Na Wen. Figur 5 viser spillkarakteren Chun Li sin klesdrakt som også brukes i filmen.



Figur 5. Chun Lis Cheongsam-kostyme.

2.4 DEFINISJON AV «JENTESPILL»

Noen forskere har studert om seksualiseringen kan ha ført til normalisering av pedofile tendenser - Stephanie Patridge skriver i sin avhandling ved Otterbein University om etikk og moral i pornografi og videospill (Patridge, 2013).

I avhandlingen diskuterer hun hvorvidt vi skal se på interaktiv media (her; spill) som en arena for moralisering. Om virtuelle moralske ugjerninger skal fordømmes av samfunnet som om de ble begått i virkeligheten, eller om dette medfører en overmoralisering av handlinger som i virkeligheten aldri har blitt begått.

2.5 FURRY FANDOM; SEKSUALISERINGEN AV ANTROPOMORFISME

Antropomorfisme er å tilknytte menneskelige egenskaper til det ikke-menneskelige, som eksemplifisert her; dyr (Koike & Loughnan, 2021). Furry fandom er en subkultur som er interessert i antropomorfiske dyr (Reysen et al., 2016).

2.6 DEN MODERNE RETUSJERINGSTRENDEN

Overgangen til digital alder ga digitale verktøy, og med det kom muligheten til å «photoshoppe» bilder. Teknologien har hatt en rask utvikling. I dag har «filters» på sosiale medier, som Snapchat, Instagram og Facebook, blitt en del av hverdagen. Kroppspress har gitt en stadig lavere terskel for å ta i bruk redigeringsverktøy. Summen har gitt dagens ungdom et utopisk ideal (Kleemans et al., 2018; Naderer et al., 2022).

2.7 DET ANNET KJØNN

Simone de Beauvoirs, «Det annet kjønn», forteller om hvordan samfunnet sidestiller kvinner (De Beauvoir, 2023). Mannen er alltid standarden, mens kvinnen er det stadige, mindreverdige alternativet. Dette ser flere eksempler på i dagligdags tale. Innen dyreoppdrett kalles en hannhund «hann» på norsk, eller «stud» på engelsk. Den kvinnelige versjonen er «tisper» på norsk og «bitch» på engelsk. Mannlige hester kalles «hingster» («stallion» på engelsk) og kvinnelige for «merr».

Eller når leker i en lekebutikk har en nøytral farge, mens deres alternativ for jenter ofte får tilnavnet «for girls», samtidig som de er rosa. Norge og mange andre land har kommet en lang vei på dette punktet, men det er fortsatt en lang vei å gå.

3. METODE

Holdninger knyttet til seksualiserte kvinnelige spillfigurer kan la seg tallfeste. For eksempel å bruke dikotome variabler, samt å skalere holdningene ble vurdert. Det kan tallfestes, men holdningene lar seg bedre fange ved å gå mer i dybden.

Av den grunn har jeg valgt et kvalitativt design med bruken av spørreskjema. En slik type forskningsdesign evner bedre å gi kunnskap og dybde sammenlignet med en kvantitativ metode, fordi den måler individets tanker, opplevelser og standpunkter (Dalland, 2017).

Første prosess var å utvikle eller bruke et tidligere spørreskjema som har målt samme fenomen. Det ble gjort flere pilotsøk for å identifisere lignende spørreskjemaer, men resultatene var begrenset. Noen aktuelle, engelske og en norsk ble vurdert, men ingen samlet kartla oppgavens tematikk (Ask et al., 2016; Barr & Copeland-Stewart, 2022; Zhou et al., 2022a).

Fordelene det ga var flere: Det ble ikke nødvendig å oversette innholdet til norsk. Videre ga det en anledning å tilføre spørreskjemaet nye utsagn. Basert på litteratur om kvinnesyn, gamere og seksualisering ble det derfor valgt å utvikle eget spørreskjema.

Denne prosessen var langvarig. Psykometri er et område som baserer seg på å måle psykologiske pregede temaer; å upartisk måle en persons kunnskap, holdninger og personlighetstrekk kan være vanskelig å måle. Kvaliteten på spørreskjemaer lar seg sterkt påvirke av reliabilitet og validitet (Malt & Aslaksen, 2021).

Reliabilitet omhandler hvor konsise og/eller stabile målinger er, mens validitet (gyldighet), brukes ulikt avhengig av fagfelt. Målet med innholdet i spørreskjemaet i denne masteroppgaven er å måle alle relevante aspekter og at holdningene slik får høy reliabilitet og validitet. Med andre ord må vi kunne stole på at målingene faktisk måler de holdningene som ønskes målt (Pripp, 2018; Røysamb, 2019).

Av den grunn ble det gjort en pilottest hos en mannlig kollega som går inn under kategorien gamer. Hensikten var å forsøke å validere spørreskjemaet og å se om det måler det det skal

måle. SSB har i tillegg en manual for hvilke måleinstrumenter i spørreskjemaundersøkelser som kan være nyttige og ikke (Haraldsen, 2012).

Oppsummert lar holdningsfaktorer relatert til seksualisering av kvinnelige gamere seg best belyse med kvalitative metoder som gir dybde, større innsikt og forståelse for enkeltindividers opplevelser og meninger (Dalland, 2017).

3.1 FORSKNINGSSTRATEGI

Oppgavens mål er å fange opp hvilke holdninger som påvirker seksualisering. Målet er å få dybde i svarene (Thagaard, 2018). Spørsmålene omhandler gameres holdninger ovenfor temaet feminisme, seksualisering og hvilken påvirkningskraft spill har kulturelt sett på verden i dag.

Den kvalitative metoden ga informanter mulighet til å beskrive prosesser, meninger og synspunkter, egne oppfatninger og gi detaljerte beskrivelser (Dalland, 2017). Ved bruken av kvalitative data, står innholdet og dets betydning i fokus, fremfor fenomeners utbredelse og omfang (Fangen, 2010). Deretter skal dette fortolkes.

3.2 UTVALGET

For å kartlegge hvilke tanker intervjuobjektene hadde om seksualisering av kvinnelige spillfigurer, ble fire gamere intervjuet. På grunn av sommerferie ble alle intervjuene gjort over internett. Alle ble gjort på forskjellige geografiske steder; Skien, Kristiansand, Kragerø og Malta. Intervjudeltakerne ble rekruttert gjennom sosiale medier og forespørslene kom gjennom Facebook Messenger.

Deltakerne som ble rekruttert besatt kunnskap som var egnet for problemstillingen. Selve prosessen ved å rekruttere kaller vi også for snøballmetoden; det baserer seg på tips om andre mulige aktuelle deltagere (Andrews & Vassenden, 2007). Denne metoden ble brukt i sosiale medier.

Deltagerne har et aldersspenn fra 31 til 38 år. Selv om antall deltagere (N=4) og spredningen av alder er begrenset. For mer utdypende info se *vedlegg 1*. Det samlede utvalget viser begrenset spredning i alder, hvorav tre menn og en dame.

Intervjuobjektene er alle personer som har gamet fra barndommen som har vokst opp i «gamingens støpeskje» og gamer daglig. To av intervjuene er gjort på engelsk på grunn av dansk og australsk bakgrunn. Utvalget er representativt for fenomenet som ønskes kartlagt.

Intervjuet vil bli gjort individuelt fremfor i grupper. Rasjonaliseringen for dette er at de ikke skal bli farget av hverandre sitt syn.

Intervjuet sitt mål er å studere oppfatninger om graden av seksualisering av kvinnelige spillkarakterer, ved å ta utgangspunkt i mennesker som har spilt spill i store deler av livet sitt.

Målet er å bidra til å avdekke hvordan dette påvirker kvinners psykologi, i tillegg til hvordan ukulturen kan bidra til å skape mer misogyni blant menn og eventuell internalisert misogyni blant kvinner.

Samt veien videre mot en endring av ukulturen i en kulturform som stadig blir mer populær og «*mainstream*» i en moderne verden.

3.4 ANALYSE

Spørreskjemaene ble lest flere ganger. Tematisk analyse gir mulighet for å se tydelige temaer som ble belyst og vesentlige i å besvare problemstillingen (Braun & Clarke, 2006). Det gir meg frihet i min analyse ved å ikke bli redusert til et bestemt rammeverk (Eggebo, 2020). Tematisk analyse brukes aktivt innenfor kvalitative metoder, som går ut på å identifisere temaer i kvalitative data.

I denne oppgaven er de systematisert under kapittel 6, diskusjon av resultater. De meningsbærende enhetene sine utsagn er gitt i sin helhet og analysert under kapittel 5, resultater.

Temaer som ble spurt om ble identifisert. All data fra alle deltakere som hørte til et tema ble så studert, for å gi en dyptgående forståelse av hvert enkelt tema (Thagaard, 2018). Både utbredelsen i et enkelt intervju og i hele datasettet har noe å si for om det bør regnes som et tema (Braun & Clarke, 2006).

Et tema kan være mye utbrodert i noen dataelementer, lite eller ingen i andres. Det kan også finnes relativt lite av datamaterialet, men det kan gi svar på noe vesentlig for problemstillingen.

Jeg utførte intervjuene og analyserte. Refleksjonene ga tanker om hvilke emner som samlet sett var mest sentrale i å besvare problemstillingen.

4. SPØRRESKJEMA

Spørsmål 1:

Hvor lenge har du ansett deg selv som en «gamer» og hva betyr videospill for deg?

Spørsmål 2:

Hvilken påvirkningskraft føler du at videospill har kulturelt sett i verden i dag?

Spørsmål 3:

Hvordan vil du definerer begrepet feminisme?

Spørsmål 4:

Er du bekvem med å kalle deg selv en feminist? Hvorfor/hvorfor ikke?

Spørsmål 5:

Har du en spesifikk internalisert visjon for hvordan en kvinnelig spillfigur burde se ut og oppføre seg?

Spørsmål 6:

«The male gaze» vil si å anskue verden gjennom en ciskjønnnet, heteroseksuell mann sine øyne. Hvis en kvinnelig spillfigur er skapt ut ifra «the male gaze», vil du si at hun blir mer akseptert blant mannlige «gamere»? Hvorfor/hvorfor ikke?

Spørsmål 7:

Synes du at videospill burde være en åpen arena for alle typer mennesker eller burde den holdes «hellig» for de som tradisjonelt sett har vært fans (mannlige kjønn)?

Spørsmål 8:

Når du spiller et spill «online» og ser et kvinnelig «gamertag», hva er ditt førsteinntrykk av denne personens ferdighetsnivå?

Spørsmål 9:

Har du noen gang følt at en kvinne burde «bevise» at hun er en «gamer»? Hvorfor/hvorfor ikke?

Spørsmål 10:

Føler du at videospill er riktig arena for kvinnelig nakenhet eller burde videospill spares for slikt?

Spørsmål 11:

Søk opp et bilde av en «cheongsam». Dette er en tradisjonell, kinesisk kjole som skal være i ankellengde, den skal ha en splitt som ikke går for høyt opp langs kvinnens bein og den skal ha en krage som dekker halsen. Søk nå opp Chun Li fra slåssespillet, «Street Fighter», sitt originale antrekk. Designeren til Chun Li mener at antrekket hennes sin lettkleddhet er tilpasset slik at hun har mer bevegelighet og fleksibilitet til å kunne slåss. Hva er din formening om antrekket hennes?

Spørsmål 12:

Tenker du at seksualiseringen av kvinnelige spillkarakterer påvirker kvinners selvfølelse? Hvorfor/hvorfor ikke?

Spørsmål 13:

«Dead or Alive Xtreme»-serien er en «spin-off» av et slåssespill og kategoriseres innenfor sjangeren sportspill og simulatorspill. De kvinnelige karakterene fra slåssespillet deltar ikke i noen form for kamp i «Dead or Alive Xtreme»-serien, men spiller heller volleyball og er poserer i svært seksuelt antydende «minigames». Ved å se følgende introduksjonsvideoen for de ulike spillene i serien, vil du si at «Dead or Alive Xtreme»-spillserien kan kategoriseres som et fullverdig spill?

<https://youtu.be/-LZmRY23hTA> <https://youtu.be/vEYCePH2et4>

<https://youtu.be/OLSrjZKyKwE>

Spørsmål 14:

Hvilke følelser og forventninger gir et spill som dette til jenter og kvinner?

Spørsmål 15:

Tror du at seksualiseringen av kvinnelige spillfigurer former unge gutters oppfatning av kvinner ettersom guttene/mennene modnes?

Spørsmål 16:

Aloy er en kriger og hovedfiguren i eventyrspillserien, «Horizon». Hun gikk gjennom en designendring fra første spill på PlayStation 4 til andre spill på Playstation 5. På første bildesammenligning vedlagt ser du denne designendringen.

På det andre vedlagte bildet ser du et eksempel på det noen mener er en forbedret designendring. Hvilket design synes du er mest passende og forsvarlig? Begrunn hvorfor, med spillets natur til grunn for besvarelsen din.

Spørsmål 17:

Vennligst søk opp bilder og gjør deg kjent med Abby fra «The Last of Us Part II». Deretter se hele den følgende sex scenen hennes fra samme spill: <https://youtu.be/Y5l7k7R6sZM>. Etter din mening, hvordan vil du beskrive at Abby og Owen havner i seksuell omgang med hverandre? Prøv å analysere scenen så dyptgående som mulig og forklar steg for steg dine tanker ettersom du ser scenen fra start til slutt.

Spørsmål 18:

Beskrive den seksuelle arten i scenen. Hva prøver spillutviklerne å formidle her?

Spørsmål 19:

Tror du at den stadige seksualiseringen av kvinnelige karakterer, og det faktum at de fleste spill er skapt av menn for menn (med det mannlige blikket i fokus), skremmer vekk kvinnelige «gamere»?

Spørsmål 20:

«Gatekeeping» går ut på at en interesse blir vernet om for å forhindre at den blir for popularisert. En negativ ekstremitet er at et individ eller en gruppe selv tar ansvar for hvem som kan bli en del av deres indre sirkel og hvem som ikke kan det. «Male flight» er når menn prøver å opprettholde dominansen i samfunnet, ved å enten unngå eller regelrett boikotte ting de mener kan kobles til kvinner.

Et eksempel kan være at de mister interessen for et spill som får en større andel av kvinnelige spillere. Mange gutter og menn ønsker kvinnelige partnere som deler interessene deres. Dette er ikke forenlig med «gatekeeping» og «male flight»-kulturen i videospillverdenen. Kan du prøve å forklare tankegangen til disse guttene/mennene?

Spørsmål 21:

Vil du si at videospillverdenen bidrar til misogyni? Til hvilken grad og hvordan?

5. RESULTATER

5.1 INTERVJU 1

Svar 1:

Jeg har spilt (hovedsakelig konsoll) fra da jeg var ganske liten, og det har vært en viktig hobby for meg gjennom oppveksten. Det er det fremdeles. Jeg synes gaming er en fin avveksling fra det å se serier og filmer på fritiden.

Svar 2:

Det er fremdeles slik at videospill har størst påvirkning på barn og tenåringer, men ettersom de tidlige gamerne begynner å bli ganske voksne nå, får jeg inntrykk av at gaming er en økende trend blant den mer voksne delen av befolkningen, i hvert fall til en viss grad. Det er likevel klart at videospill ikke har en like stor kulturell påvirkning som filmer, men likevel blir den kulturelle påvirkningen videospill har større.

Svar 3:

Her er det mange formeninger, og noen mener at begreper har en annen betydning i dag enn det det hadde før i tiden, men jeg holder fast ved begrepets opprinnelige definisjon og bevegelsens mål: likestilling mellom kjønnene, som kan oppnås ved å arbeide for økte rettigheter og muligheter for kvinner. Det er det fremdeles behov for.

Svar 4:

Ja, det er jeg veldig komfortabel med å kalle meg selv for, fordi jeg har den forståelsen av begrepet slik jeg beskrev under spørsmålet over.

Svar 5:

Nei, her mener jeg det kan/bør være like store variasjoner som det er blant mannlige spillfigurer.

Svar 6:

Dessverre tror jeg dette fremdeles er tilfellet, ja. Delvis pga biologiske årsaker, men først og fremst pga kulturelle. Har man vokst opp med, og er vant til, å se kvinnelige figurer ha et bestemt utseende og en bestemt oppførsel, vil mange forvente dette. Mennesker er vanedyr, og en del har en konservativ holdning. Dette gjør at en del reagerer sterkt på forsøk på å endre den tradisjonelle kvinnelige spillfiguren. Jeg mener imidlertid at dette kan endres over tid så lenge man orker å «stå i» motstanden. Denne tror jeg vil/kan stilne etter hvert, om ikke forsvinne helt.

Svar 7:

Jeg mener bestemt at videospill bør være en åpen arena for alle typer mennesker. Om dette vil medføre at en større del av fansen etter hvert blir av kvinnelig og/eller annet kjønn, og/eller av en annen legning, eller ikke, er fullstendig irrelevant. Videospill bør uansett designes ut ifra hensyn til mangfoldet.

Svar 8:

Det har jeg ingen formening om.

Svar 9:

Nei, det har jeg aldri følt. Jeg har vokst opp med ei søster som er gamer, og jeg er selv en homofil mann som er gamer, så hverken jeg eller søstera mi tilhører den tradisjonelle mannlige og heterofile gamertypen.

Svar 10:

Nakenhet, og/eller lett bekledding, er ikke nødvendigvis ensbetydende med overseksualisering. Men i utgangspunktet bør videospill i de fleste tilfeller spares for slikt, da det fort kan føre til overseksualisering og diskriminering av kvinner.

Svar 11:

Dette er et typisk argument fremlagt av de i spillverdenen som ønsker å forsvare

overseksualiseringen av kvinnelige spillfigurer, men som forsøker å skjule det ved å henvise til praktiske argumenter. Disse argumentene holder sjeldent mål, og det er tydelig at Chun Lis opprinnelige kostyme er designet slik for at karakteren skal være «sexy».

Et realistisk praktisk kostyme kan oppnås uten å seksualisere karakteren, slik det i større grad er tilfelle i Street Fighter 6.

Svar 12:

Ja, uten tvil. Her kan det trekkes paralleller til hvordan kvinnelige karakterer i filmer tradisjonelt sett har blitt seksualisert. Fremstilling av kvinner på en bestemt måte i populære medier skaper forventninger om hvordan kvinner «bør» være, og kvinner kommer til å måle seg opp imot denne standarden.

Svar 13:

Gameplayet er svært enkelt, men det er vanskelig for meg å avgjøre hva et «fullverdig spill» innebærer, da jeg ikke vet hvor «grensene» går. Likevel indikerer det svært enkle gameplayet, kombinert med svært mye «cutscenes» av en bestemt, overseksualisert art, at spillerne ikke er ment å fokusere på gameplay, men heller det seksualiserte innholdet. Som en spillanmelder en gang skrev: «Det er en runkedrøm i forkledning».

Svar 14:

Jeg vet at noen jenter spilte, og kanskje fremdeles spiller, dette spillet av ikke-seksuelle årsaker. For dem blir det et slags «Barbie-spill» hvor de kan «kle opp» spillfigurene. Likevel påvirker dette jentene i negativ retning, da de indirekte lærer hvordan en kvinne bør se ut og oppføre seg, og dermed «oppdrar» jentene til et mannssjåvinistisk kjønnsrollemønster.

Svar 15:

Absolutt. Mange av guttene får et overseksualisert syn på kvinner og kan lett utvikle sjåvinistiske holdninger overfor kvinner.

Svar 16:

Spillet design er mer naturlig og forsvarlig, da spillet har en realistisk stil, og karakteren er

en kriger/omreisende eventyrer som lever i en post-apokalyptisk verden.

Svar 17:

Måten de havner i seksuell omgang mellom hverandre er ikke uvanlig: en emosjonell samtale om seriøse emner fører til en emosjonell konfrontasjon som tenner seksuelle lyster. Det spesielle med scenen er at Abby overmanner Owen med sin fysiske styrke, noe han tilsynelatende blir fascinert og tent av. Deretter endrer dynamikken seg: Abbey lar Owen «dominere» henne.

Svar 18:

Første delen av spørsmålet har jeg besvart i spørsmålet over, men jeg kan besvare andre delen av dette spørsmålet: Det kan tolkes som at spillutviklerne ønsker å formidle at til tross for sin visuelle fremtoning og fysiske styrke, ønsker Abbey til syvende og sist å underlegge seg mannen siden hun er kvinne.

Svar 19:

Ja, trolig. Innholdet i spørsmålet impliserer svaret: Hvis et produkt er skapt for en bestemt gruppe, vil den andre gruppen som produktet ikke er skapt for mest sannsynlig ha mindre interesse av det.

Svar 20:

Tankegangen bunner for det meste i subjektive ønsker, drømmer og behov. Hva som er realistisk, og hva som er partnerens ønsker, drømmer og behov, som fort kan stå i strid med de subjektive, tas i mindre grad i betraktning her.

Svar 21:

Disse spørsmålene har i stor grad blitt besvart enten direkte eller indirekte gjennom besvarelsen av spørsmålene i denne undersøkelsen, men jeg kan kort oppsummere noen hovedpunkter: Ja, spillverdenen bidrar til mysogyni på lignende måte som filmverdenen har gjort, men trolig i enda større grad. Lenge har spill blitt designet av hvite heteroseksuelle menn for hvite heteroseksuelle menn, og selv om dette er i endring, er nok dette på mange måter tilfelle fremdeles. Design av kvinnelige spillkarakterer i mange spill påvirker menns syn på kvinner, samt kvinners syn på seg selv, i uheldig retning.

5.2 INTERVJU 2

Answer 1:

I got my first games console – Sega Mega drive, in 1996 when I was 6 and I have been playing games ever since. I am now 32 so gaming has always been one of my interests and hobbies for most of my life. Video games to me are a chance to experience many new worlds and stories. One moment you're traveling the world as a spy, other times you're exploring different planets and galaxies. I like the chance to immerse yourself in a story that cannot be done through film.

There is a level of immersion and exploration you get by taking control of a character and going at your own pace, that cannot be felt through watching films. Story telling through these methods are deep and impactful, as you grow attached to the characters that you as a player, interact with.

Answer 2:

The world today has fully understood the impact of gaming, compared to 20 years ago. These days it is recognised as a well-established multi-billion-dollar business, rather than the then typical viewpoint of the past that it was a silly hobby for children.

Competitive gaming has reached the level of international sport, with spectators, regulated teams and cash prizes to match physical sport prizes. Co-op game play is now a recognised form of socialising, help to build communication skills and team building.

Creative games such as Minecraft are now a recognised way of helping children with Asperger's in schools, as a educational tool found to make significant improvements in creativity, collaboration, problem-solving, and computational thinking skills. Story telling has also come a long way in video games.

You spend far more time with a video game character and the story they have to tell (20-60hrs) then a movie. Over the years the level of quality of story telling in games has gotten more powerful and impactful. In the last 10 years, we have seen a rise of "binge watching" tv series content, because we want to spend more time with the characters in a story.

This is also true as you can spend 8-15 hours per season, then of a movie. People want to be more emotionally invested in characters over a longer period of time than a movie these days. Blockbuster “AAA” game titles often mix creative story with innovative gameplay ideas to create gripping tense dramas that cannot be experienced through tv or film. Mainstream media has also noticed this, as they try to bring video game franchises to tv and film, so non-gamers can experience these stories, such as - Uncharted, Resident Evil, Tomb Raider, The Last of Us, and The Ghost of Tsushima.

Answer 3:

Feminism stands for equality. It is the belief that all people, regardless of gender, should have equal rights and opportunities, both in social and economic aspects.

History has favored the male point of view, and feminism fights to challenge this and establish equality.

Answer 4:

As a man, I am comfortable calling myself a feminist. It is the belief that everyone should be treated equally, so the term is not gender specific. I am aware of a certain type of men who are not comfortable with calling themselves this. I find them to be extremely ignorant. I think they must hear the “feminine” part of feminism, and distance themselves from it so as not to damage their fragile masculinity. I think for people, men in particular, who are not comfortable with calling themselves this, more education is needed.

Answer 5:

I think that any character must look and act in accordance with the setting and situation. For instance, in a post-apocalyptic setting, I would not expect to see a character with perfect hair or make up. This is not believable in how the characters of that world would act. I do not expect characters to maintain a flawless face of foundation and highlights, while hiding from zombies.

Answer 6:

A typical example is how women are often designed in fighting games. They are often scantily dressed, and have very slim or slender body types, rather than lean, athletic or well-built muscle, which is what you would expect for a character who trains in fighting arts. This is dangerous to keep this as the status quo for male gamers. It gives the impression all women are delicate and not capable of being anything other than slim and slender objects.

Answer 7:

Video games to me are about great story telling. As many people as possible, regardless of gender should be able to experience video games. I think there has been a slow effort to remove the male stigma from video games over the last few years.

Games like Horizon, that feature a strong, cunning and smart female protagonist help to draw in new crowds who might otherwise distance themselves from video games.

Answer 8:

It would depend on how you would deduce the online player was female, as it is not obvious straight away. Though initially I would assume the player was male before I had made any assessments, such a “gamertag” or hearing their voice on mic. This is purely through my own experience of online games being 99.99% of players I identified as male (through voice chat or their gamertag appearing male).

However, if I saw a gamertag such a “Lisa_plays_games”, or “Xx_Gamergurl_xX”, something “on-the-nose” obviously that they want all other players to know they are a female player, I would judge that player as a “pick-me-girl”. Someone who wants to instantly prove to men that they share an interest in video games.

Answer 9:

It is ridiculous that someone should have to take an exam, to prove their hobby.

If a man starts a conversation about a video game that I have an interest in, I will join in.

If a woman starts a conversation about a video game I have an interest in, I will join in the exact same way. Many men will come up with a short on the spot exam to prove their sincerity for the subject. Only by passing their exam will they continue to talk to a woman. They keep their interests closely guarded within their own gender.

Answer 10:

Like film and tv, I think nudity is only ok if the scene/story justifies it, for example a development of passion to show emotion between two characters that has impact of the events taking place. Nudity for the sake of having flesh on screen to sell more content to thirsty men is a practice that needs to be ended.

Answer 11:

Chun Li is the creation of a Japanese video game team. Japanese video games have a history of female characters designed by perverts, catering to their own fetishes.

Chun Li was clearly designed by someone with a thing for legs in nylon tights.

Even if you justify the changes in the Cheongsam by “adapting it for better fighting”, when you compare this to Cammie’s outfit, who was designed by the same team, you can see the similar pattern...

Answer 12:

I think female characters such as from Street Fighter, who are all designed with the same pattern of frame of mind, can be very damaging for women. Particularly young women who see the characters and feel like only female representation is extremely objectifying.

Answer 13:

No, this is interactive soft-porn for wankers and weeb.

Answer 14:

I think “games” like this make young girls and women feel objectified by the knowledge of men who would play such a degrading game. The people who would play this obviously have no respect for women, and merely see them as play-things to satisfy them.

Answer 15:

Yes I think that with no other strong female roles to influence young boys, sexualised female video characters can have a damaging affect on maturing young boys.

They grow up with the notion that women are only there to satisfy their desires.

Answer 16:

The first image is both an outstanding leap in portrayed women in the media, and a technical marvel that is meant to showcase the power of the PS5 (the 2017 Aloy is from PS4) Firstly, we see the red pigmentation on her face. This is either through stress of physical activity, or extreme cold.

The game can display this dynamically, meaning her face can change and become bloachy and pigmented when you as a player make her run or climb for long periods of time, or in extreme temperatures. This level of realism is so welcome and groundbreaking. This is a female character who is allowed to show facial stress and sweat, without being obscured by a never changing perfect face of makeup. Also, the level of detail goes all the way down to miniscule scale. We can see the slight and tiny hairs on her face. Particularly when the light shines behind. Often in scenes where she stands in front of the sun, we can see the tiny hairs

on her chin and ears glow in the light behind her on close ups. The second image was designed by a man who has never met a woman up close. There is no pigmentation to show her physically demanding tasks, or extreme environment effects.

There are no tiny hairs on her smooth, matt, with full makeup, face. The creator here has only made changes that appeal to him. It was created to satisfy his own desires, and only objectifies Aloy.

It is not only objectifying, but a total and utter disregard for the level of detail on offer for the technology to showcase human characters. If it was a male character, I have no doubt they person here would be impressed by the pigmentation effects and tiny hairs that can be seen, but as it is a women, it does not fit with the person's own views on what a women should look like.

Answer 17:

I think there are a mixture of feelings and themes shown here. At first we see the two arguing over Abby's course of revenge, and Owen's concerns over the consequences.

The debate becomes heated and violent, and they soon locked in a physical altercation.

There is then a visible pause as you see the embrace reminds them of their feelings from their now-ended relationship.

They then begin kissing and become sexual. Owen however turns her around to face her back, while gripping her long ponytail. There are mixed feelings here. Although there is passion of sexual energy, there is also guilt or perhaps shame. Owen is already in a relationship with his pregnant girlfriend, Mel. You could argue he turned her around because he doesn't not want to face her out of guilt.

That guilt could also fuel his shame, which explains his violent tenacity to grab her ponytail. I think it is also left purposely ambiguous, as this is also the last time Abby sees Owen, as he is killed soon after when she is gone. They do not get to talk again, so no further relationship development can be shown.

Answer 18:

They are showing the complex relationship of Abby and Owen, by showing there is still

feelings between them. There are also themes of guilt and anger shown by Owen cheating on Mel. This is shown further when he pulls aggressively on Abby's hair braid.

Answer 19:

Yes I think it scares away a wider female audience. If a game promotes objectification of women, and outdated female stereotypes (for example the "helper" role i.e. secretary, healer, support comms etc) and not casts them as a protagonist, I think this would push away a large female potential audience. If the feeling that a game is created "by men, for men", then the concept is not welcoming to a female audience.

Answer 20:

It is to be expected that someone would want to share their hobbies with their partner. I can understand if many boys and men want a partner who is either interested in games, or open to the idea of exploring games as a new hobby if they have no previous experience with them. They can take part together in competitive or cooperative games, or share in the same single player narrative experience. However, men who gatekeep their interests, may also do this for condescending reasons. I explained before about "taking an exam" to prove their interest is genuine. If a woman expresses an interest to their partner about likely a particular video game for example, the man may not believe her internally and demand proof. An example could be forcing her to play other games in that series. Although the concept of inviting someone to play a game with them sounds fun, the source of the intention is fake and condescending.

Answer 21:

Video games today still have lots of out-dated concept. Women are often the "support" characters, as mentioned earlier. RPG games have a trope to make the healer character a woman. Often action games have the support character, i.e. mission control voice, secretary, or analyst, as a throw-away attractive female characters, purely to provide sex appeal. This is reflective of having the mother as main parent in a young boy's upbringing. The boy as an adult passes this role onto their partner, because they never grew out of this mother/child cycle.

Another typical example is the "save the princess" plotline. Where the sole core of the story is to rescue the helpless female role, essentially making her the "prize" for winning. This paints female characters as useless, whereas the male characters always get to be the hero. The

main example of this is the Legend of Zelda series, but other examples include Crash Bandicoot (Tawna), Resident Evil 4 (Ashley) and Kingdom Hearts (Kairi).

5.3 INTERVJU 3

Answer 1:

Been gaming since 1992. I belong to the archetype of gamer known as a spike. A spike is motivated by the thrill of competition. Mark Rosewater phrased it like this:

Spike is the competitive player. [...]To Spike, the thrill of magic [ie. gaming] is the adrenaline rush of competition. Spike enjoys the stimulation of outplaying the opponent and the glory of victory. Spike cares more about the quantity of wins than the quality. [...] For example: Spike plays ten games and wins nine of them. If Spike feels he should have won the tenth, he walks away unhappy.

I'm attracted to games that are hard and punishing such as roguelikes where you have to start from the beginning when you die. It doesn't matter to me if it's a single- multiplayer game. In multiplayer games I like to test myself against the best players I can find. On the flipside I tend to lose patience with opponents if they aren't good enough to offer a challenge. Games I've played over the last year and enjoyed are:

- *Ori and the Blind Forest (sidescrolling platformer)*
- *Kenshi (sandbox rpg)*
- *Phoenix Wright: Ace Attorney (narratively driven point and click adventure/attorney simulator).*
- *Dungeon Crawl Stone Soup, Unreal World, Cataclysm: Dark Days Ahead (procedural Roguelikes with permadeath).*
- *La Mulana 1. (sidescrolling platformer centered around riddles and puzzle solving).*
- *Magic the Gathering: Arena (digital trading card game and my primary competitive outlet. I was at some point among the worlds top 15 players online).*
- *Steins Gate (visual sci-fi novel with multiple endings that can be unlocked).*

I rarely play games for their story-telling. I care about good story-telling in other medias, but most games fall short of my standards for literature. I prefer to grab a book instead if I'm

seeking that kind of leisure. A few games I did enjoy for their storytelling are: Disco Elysium, The Monkey Island Series, Dwarf Fortress. DF because it's procedural way of generating stories does something that is unique to computer games as a medium. Monkey Island for the world building. DE is the rare kind of game that has outstanding writing in the classical sense. I have minimal interest in the social and casual aspects of gaming, but I follow a few twitch streamers to improve my understanding of games I want to become better at.

Answer 2:

Video games have become a global phenomenon that every person under 40 engages with in some capacity. It was much more of a niche hobby for a certain male demographic in my formative years in the nineties. The gaming industry is booming and so is it's audience in particular the culture around Twitch. Twitch chat has given female broadcasters an audience, but streaming is touched by the same issues we see in other areas where women's liberation and capitalism intersects: Female streamers are still catering to the male gaze because the majority of viewers are men so many women are doing hot tub streams or gaming in revealing outfits A recent study confirms that the market logic on Twitch incentivises women to act stereotypically female on stream. Women have gained more opportunities to enter the gaming market as entrepreneurs, but not necessarily more freedom to express their gender identity online in a way they're comfortable with.

Answer 3:

A range of beliefs about women's rights to be treated as the equal of men, and the historical groups that tried to improve the conditions of women.

Answer 4:

I hold many feminist views, but the term feminist has become so polarizing that I would rather not label myself as feminist in conversations with others. Openly identifying as a feminist will often derail conversations from the start. Identifying as a male feminist comes with it's own issues and expectations. The pressure is from people all across the political spectrum. People on the right antagonize feminists. People on the left expect me to prove that I'm feminist in their orthodox ways and not just pretending. I prefer to take a feminist standpoint on particular issues instead without brandishing the f-word. I find that to be more pragmatic and makes for easier conversations. There's also a schism between feminism as ideology and movement that is complicated to navigate as a male. There is a common saying that "you're

feminist if you're for equality", but that viewpoint is ahistorical since feminism is also a historical movement created and powered by women that you can't claim equal ownership of as a man without disrespecting in inproportionate. Not to mention that feminism rests on certain political explanations such as the existence of patriarchy and toxic masculinity that doesn't leave much room for other models of explanation. In short: I agree with feminists that we need more equality, but I disagree with some core feminist explanations of inequality and the solutions to many problem, and I'm often unsure about what I should do about inequality as a man.

Answer 5:

I know what the stereotypes are, but I find games that subvert the stereotypes to be more interesting. Two of my most beloved female characters are April Ryan (The Longest Journey). She was the first complex woman I played in a game with a sufficient character development. Here her personal story of struggle and abuse is seamlessly integrated into a fantasy story about time travel and the fate of the universe. It taught me that a story can be told from a femaly perspective and still be universally compelling.

The other is my female tank Ruka from Kenshi. It was a basic character I modified to play around with her physical appearance. She was over two metres tall barbarian that fought with an even larger cleaver. As a rare humanoid she was overly muscular and her face covered with bones and protruding plates. Eventually she had her sword arm cut off and replaced with a robotic prosthesis. I got attached to that character because I felt that the variations I made to her physical character ended up reflecting the kind of personality I imagined for her. See next page...

Answer 6:

It's not something I care about. At best I'm neutral about it. Certain kinds of games can be engrossing without nuanced characters like certain platformers and hack n slash rpgs. In these kinds of games I don't really care if a female character is created in the male gaze or not. Overly male-centric despictions of women will drive me away from a story driven game because stories with stereotypical and gendered characters tend to be very predictable. I hate when I know exactly how the behavior and the dynamics between the characters will turn out 5-10 minutes into a game or for that matter a movie.

Answer 7:

As a competitive gamer I welcome women. It increases the talent pool and thereby the level of competition.

Answer 8:

I don't remember ever encountering a female gamertag in my online games. It must have happened at some point, but it's not something I paid enough attention to to leave a lasting impression.

Answer 9:

I have noticed the issue in Magic the Gathering: Arena with female influencers where male viewers and players were sceptical of female player's prowess and interest in the game. Some level of scepticism was directed against male influencers that came from other games, but it appears to me that women were met with more hostility. It's a complex issue where a predominantly male and very enfranchised player base felt that the way especially women streamers built their success was unfair.

Magic the Gathering was originally a physical trading card game and somewhat of a meritocracy. It was very competitive. The advent of streaming has changed the rule book for Magic the Gathering because it now functions as an e-sport where you can build a career as a "pro-gamer" without competing in high level tournaments. In some cases the influencers were invited to high level tournaments that their performance history didn't merit and it certainly contributed to the animosity directed against female streamers along with sexism because enfranchised players felt cheated.

Answer 10:

I don't have a principal opinion on this but I want the nudity to be relevant and not shoe horned in. I haven't experienced any gratuitous nudity in any of the games I played, but that might be because of the type of games I play that I have a selection bias. The only game I have played where I was annoyed by the fanservice was Witcher 3.

Answer 11:

I think it's cool that they managed to make a women's outfit in a fighting game that isn't overly sexualized and represents a non-western design, but it still panders somewhat to the

male gaze with her overly developed and sexualized thighs and the way she showed her panties in victory scenes.

She was a badass and an improvement compared to most depictions of women in video games when Street Fighter was first released, but there is still room for improvement. She's one of the earliest female characters I remember from video games back when Street Fighter II was released and I didn't think of her as a sexualized character back then but with today's glasses she clearly is.

Answer 12:

I think it can affect women's sense of self positively and negatively. Negatively: When the sexualization is shoe horned into a game. That could be a sports game where the sexualization serves any purpose for the gameplay or narration. It reminds women that they are always sexual objects no matter the situation.

I think that's comparable to sexualization in the work place: In both cases women aren't allowed to just exist as people. If it's done in a clever way that integrates her sexuality into the game seamlessly I think it can be empowering but that requires the portraiture to make the woman a sexual subject with agency and not just an object. Chun-Li is somewhere in between. She's clearly a stereotypical strong woman but the way she does panty shots is clearly made to pander to the male audience for cheap laughs and fetishization.

Answer 13:

It's certainly impressive from a technical point of view, while the actual content places it somewhere between a real game and pure wish fulfillment for a certain male audience.

Answer 14:

I don't think the game itself creates expectations. The problem is the culture surrounding it. Most people are capable of discerning between fantasy and reality and this setting is so exaggerated, the game never claims to be anything more than fantasy. I do understand why games like this could make a woman uncomfortable if she experienced a lot of unwanted sexualization in her daily life, the game could reinforce that experience.

Answer 15:

I think most men understand that a series like this represents a kind of wish fulfilment similar to the power fantasies in many movies and games. Sexualization of women is a huge problem but I'm haven't seen convincing evidence that games like this are one of the sources of the issue.

Answer 16:

The design from 2021 looks like you would expect a character that spends significant time outside in the wilderness. I suppose most adventurers wouldn't have time for an elaborate skin care routine that you need to look like the version from 2017. She looked so smooth and positively glows. Her bone structure has changed from that of a catwalk model to that of a homely farmer's daughter. The version from 2021 comes across as more authentic to the game character. Even the pearls in her hair looks like something she carved out of a piece of wood.

Answer 17:

00:02 Abby enters a trailer in the middle of a desolate hellscape.

00:24: We don't get an explanation why Abby visits Owen in the trailer. He asks her if 'Isaax' sent her. She denies it, but doesn't give him other explanations for her visit.

00:32 Owen looks too well groomed for someone who lives in a trailer in the wilderness while the woman looks straight out of the trenches.

00:32: "Gonna take her apart if I'm gonna fix her back up". Is he expressing care for Abby when he talks about fixing a woman? Is he hitting on her? Could be double entendre.

Abby rejects a cup of coffee (?) from Owen. It appears she wants to keep some distance to him for whatever reason. It's an unfriendly gesture to reject someone's offer of hospitality.

01:40-02:11 Owen narrates a fight between himself and a Scar that he couldn't bring himself to kill because he was old and tired despite being an experienced killer. Maybe the Scar reflects Abby and Owen's current life state. They're both tired and worn out.

02:48: Enforces the point that the worn out scar is a mirror of Owen when Owen echoes the dialogue from earlier when he says "I'm tired".

02:49-03:37 escalation of the conflict between the two characters. Owen wants to chase something from his past while Abby chides him for it because she thinks it's naive.

03:38-03:47 We get a panoramic shoot were Owen stands at the sink with his back turned to Abby while they talk about another character named Mel. The turned back emphasizes the conflict between Abby and Owen.

03:48-04:20: Escalation of the conflict. They go from displaying their frustration with each other indirectly to a full argument.

03:56 Owen: "Don't treat me like i'm fucking insane". Owen articulates the source of the conflict from his perspective.

04:06: Abby "I go in the opposite fucking direction". Abby wants to move away from the past while Owen wants to get it back. The source of their conflict.

04:16-04:21 Abby: "Sorry I grew up, you should try it". Abby puts the source of the conflict into words.

04:21: The camera perspective changes when she says "you should try it" so we look at Owen from behind Abby's shoulder. This perspective is maintained until the resolution of their fighting at 04:46 where the perspective changes to a more balanced sideways perspective again. The shoulder cam reinforces that we're seeing things from Abby's perspective now.

04:26: Owen turns his entire against Abby says "you should try it". This is the first time they're facing directly each other since he turned his back at her. This is a visual clue that the conflict has escalated to another level, spurred on by her critical comment about his maturity.

04:40-04:47 They start fighting each other but the entire fight only lasts a few seconds.

04:55 we get an intimate shot while Owen whispers "Abby" while they're facing each. Contrast with the aggressive way they were positioned against each other while they were facing each other before.

05:00-05:20: They start kissing making out while some harpsichord music is playing in the back ground and everything is bathed in peach colored light. It's all rather cliched.

05:21-05:35 The actual sex scene doesn't appear enjoyable to any of them. It's very rushed. They skip the foreplay and go dry in.

05:32 The close up perspective allows the viewer to get a clear view of their faces, and it looks more like anxiety and pain than pleasure.

Answer 18:

It isn't done to give pleasure to the viewers, it doesn't appear to serve any narrative purposes either, the sexual act itself is very short and then it cuts to the next scene.. It doesn't look like they have sex because they are attracted to each other. Maybe they're both clinging to something from their past because their world is being torn apart. Could be the point of the sex scene to show the sexual climax as a disappointment: Their reunification was a mistake and can't give them happiness.

Answer 19:

I think it's important for women to have their own perspectives represented in games. It must be alienating to experience all kinds of art including games through the eyes of men all the time. We shouldn't only stick to art that sees the world through a gaze that matches our own, but it ultimately limits art if too few perspectives are represented. There is a risk that women themselves are taught that the male perspective is universal if they constantly play games or watch movies that employ the male gaze and they're never shown alternative gazes on the world.

Answer 20:

It's a conflict of interest. Some men want their cake and eat it too. I see it as an act of immaturity. They cling on to some area of comfort. A safe space that is gaming and they can't give it up even if it means they lose out on a social life and relations. The classical neckbeard

that is so often mocked online is the extreme version of this. He chases some unicorn version of women that likes video games and anime but still is submissive enough to cater to his every need and always puts his needs over her own. In other words: She shares his interests but she's never invested enough to threaten his status.

Answer 21:

We touched on a few problems already: Feminism bending to the logic of capitalism. The commonness of male gaze perspectives leading men and women to think that the gaze is universal while it is in fact gendered. The over representation of men in the gaming sphere, we talked specifically about on twitch, dominating other groups. Sexualization of women in video games that are already fed up with it from their daily life that causes women to seek out other interests in less male dominated spaces which further strengthens the domination of men in the gaming world.

Issues I didn't mention: Anonymity and the lack of accountability online. It's too easy to hide behind an alias online that men in particular can use to express viewpoints that they couldn't get away with in real life. It makes it harder to create a space that women feel welcome in.

5.4 INTERVJU 4

Svar 1:

Jeg har spilt pc-spill siden jeg var liten, men anså meg ikke som en "gamer" før i slutten av tjueårene. Videospill betyr mye for meg. Det er en måte jeg kan slappe av på, som gir meg underholdning og mye moro.

Svar 2:

Ganske stor. Spesielt med sosiale medier, som Instagram og Tiktok. Man kan se spillvideoer med bare noen få klikk og jeg tror spesielt yngre folk har det å spille og hvilke spill man spiller som en stor del av identiteten sin. Det har også blitt mer allment akseptert å spille, så jeg tror flere spiller i dag enn tidligere.

Svar 3:

Som en ideologi som ønsker å fremme likestilling for alle, uavhengig av kjønn, legning, etnisitet osv, men som også anerkjenner at kvinner er i en dårligere posisjon enn menn fra starten av.

Svar 4:

Ja, det er jeg. Det er fordi jeg mener det er viktig å være feminist, siden verden fortsatt ikke er likestilt og dette er noe vi må kjempe for videre.

Svar 5:

Jeg ser for meg en ung, slank kvinne, som gjerne er litt tøff og "guttete", men som også er veldig pen og litt sexy. Det er det første jeg tenker på når jeg tenker kvinnelig spillfigur.

Svar 6:

Ja, det tror jeg. Av erfaring vet jeg at kvinnelige spillfigurer som ikke er innenfor "the male gaze" blir ansett for å være stygge og lite kvinnelige. De forventer at hun skal se ut på en viss måte og om hun ikke gjør det blir noen av dem sinte. Hvorfor vet jeg ikke, men kanskje de er mer interesserte i utseendet hennes enn personligheten? De forventer å ha noe pent å hvile øynene på og når de ikke har det, blir de sinte.

Svar 7:

Definitivt åpen. Jeg mener at spill bare blir bedre om man har en bred aksept for andre og andres historier, noe som gjør at man kan lære av spillene også, noe som gjør de mer interessante for meg.

Svar 8:

I utgangspunktet nøytral, men det kan hende jeg tenker at hun kanskje ser ut som en "gamer girl", dvs veldig jentete spilloppsett på rommet, rosa headphones osv.

Svar 9:

Nei, fordi man ikke må bevise at man er en gamer. Så lenge man liker å spille er man en gamer.

Svar 10:

Det kommer an på. Enkelte spill kan bruke nakenhet på en god måte når de forteller historien. Men det må være likhet her også. Om det bare er kvinnens nakenhet som vises blir det skjevt. Da burde det være nakenhet fra menn også. Det spørres også hvordan nakenheten brukes. Om det kun er "for show" eller om det har en funksjon. Det kan være greit med "for show" også, så lenge det behandles respektfullt og at menn også kan seksualiseres.

Svar 11:

Det er ganske tydelig å se at karakteren har blitt seksualisert i endringen av antrekket. En "cheongsam" ser ganske tekkelig ut, mens Chun Lis antrekk har store splitter og viser mye av beina hennes. Her tenker jeg at om det virkelig var slik at antrekket ble tilpasset for at hun skulle få mer bevegelse, så burde hun ha fått en bukse i stedet og en topp som ser ut som toppen av en "cheongsam". Da hadde antrekket blitt tilpasset både til form og funksjon.

Svar 12:

Absolutt. Kvinner blir bombardert hver dag om hvordan vi burde se ut og når man ser kvinnelige spillfigurer som ofte ser ut på en viss måte (slanke, muskuløse, store pupper, tradisjonelt vakre), så vil man ofte sammenligne seg selv med dem. Tenke at man burde se slik ut, for det er jo det som presenteres som pent.

Svar 13:

Jeg kjenner igjen sjangeren simulatorspill. Så er spørsmålet om man kan karakterisere simulatorspill som fullverdige spill. Det er en type spill som jeg synes er totalt flåsete og ikke bra for kvinnesynet til de som spiller dem, men det er jo en type spill allikevel. Litt som å si at pornofilmer er filmer, men det er ikke det samme som en Oscar-nominert film..

Svar 14:

Det gir jo følelsen av at man burde være som disse jentene for å være sexy. Og at man burde ha samme type utseende. Jentene i spillet reduseres til alder, vekt, høyde og kroppsmål, noe som kan være med på å trigge spiseforstyrrelser. Det at jentene er så unge, men allikevel så "velutviklet" gjør også at man kan føle at man må presentere seg på en viss måte for å få menns oppmerksomhet. Man skal se ut som en voksen kvinne, men oppføre seg som en liten jente.

Svar 15:

Helt klart. Når man ser kun én type kropp og den presenteres som veldig sexy, så vil det farge hvordan man ser på vanlige kvinner. I spillene er kvinnene hårløse, slanke, føyelige og søte, mens vanlige kvinner har hår, kan ha variasjoner i vekt og utseende fra uke til uke og har svingninger i humør, som alle mennesker. Det gjør at unge gutter får et urealistisk bilde av hvordan kvinner er eller burde være.

Svar 16:

Jeg syns den første er mest passende og forsvarlig. Det er urealistisk at et kvinne som lever utendørs i en postapokalyptisk verden skal ha perfekt og feilfri hud. Hun ser mer realistisk ut etter endringen. På den andre endringen ser man at hun har fått sminke, nappede øyenbryn og fillers, noe som i hvert fall er helt urealistisk.

Svar 17:

Det første jeg tenker er at det ser ut som han har det tøft. Han vil gi opp og dra fra hvor de er og lete etter noe et annet sted. Hun ønsker ikke det, vil at han skal bli. Hun prøver å hjelpe ham med det han sliter med, men han vil bare dra. Det virker som om han har gitt opp. Hun virker irritert og sint for at han skal dra. Kanskje hun er redd og lei seg fordi han skal dra. Han provoserer henne og hun dytter ham inn i skapet. Han tar igjen og dette utløser tydeligvis en eller annen spenning, som fører til at de kysser og deretter har sex.

Svar 18:

Det er ikke spesielt langvarig. De kysser, han snur henne rundt og støter inn i henne. Det er ikke så mye fokus på oppvarming, felles nytelse. Det ser mer ut som sex for å få utløp for frustrasjon, spesielt hans, siden han starter det hele. Jeg antar de prøver å formidle at sex er noe som kan hjelpe på frustrasjon og sinne, men det er ikke mye fokus på det følelsesmessige aspektet her.

Svar 19:

Jeg tror det skremmer vekk kvinnelige gamere fra enkelte spill i alle fall. Noen spill er så påvirket av det mannlige blikket at det blir ekkelt å spille fra en kvinnes ståsted. Det kan også gjøre at man blir irritert og ikke orker å spille. Og da får man de unødvendige skillelinjene "mannspill" og "kvinnespill".

Svar 20:

Jeg tror de har vokst opp med en følelse av at spill er deres domene, hvor de kan være den de er og ikke bekymre seg om kvinners meninger. Det føles truende at kvinner kommer inn på arenaer som har vært kun forbeholdt dem. De føler at kvinner tar over på flere og flere områder og at man plutselig ikke har arenaer som bare er for menn lenger, som er tydeligvis noe de har behov for.

Samtidig ønsker de seg en kjæreste som de kan spille med, for de syns jo spill er gøy og vil dele det med en de er glad i. De klarer bare ikke å innse hvordan deres oppførsel fører til at kvinner enten unngår menn som dem eller spillene de liker å spille. De er også vant til å spille en viss type spill og tar det kanskje personlig at spillene de har pleid å spille endres. For det betyr at det er noe galt med spillene og dermed dem, fordi de likte disse spillene.

Svar 21:

Det har vært et ganske hardt miljø for kvinner i videospillverdenen lenge. Da kvinner begynte å streame eller å spille online, var det ikke uvanlig å få seksuelle tilnærminger, beskjed om å komme seg inn på kjøkkenet, trusler om vold og voldtekt osv. Det har blitt flere og flere typer spill som inkluderer flere de siste årene, men fortsatt har vi spill som er typisk mannsdominerte og kvinnedominerte.

Og i disse mannsdominerte spillene er det fortsatt mye misogyni, noe som er helt ufarliggjort og normalisert. Det ses til og med på som moro. Selv om spillstudioene har blitt bedre på å fremstille kvinner på en mindre misogynistisk måte er det fortsatt en vei å gå. Det hjelper ikke at alle forsøk på å gjøre dette møtes med store protester fra mannlige spillmiljøer.

De vil jo ikke skremme bort en stor kundeandel, og derfor går det nok saktere enn det burde ha gått. I tillegg er jo spillskaperne selv påvirket av misogynien de vokste opp med og de ser ikke nødvendigvis hvordan de fortsatt kan fremstille kvinner på en måte som er kvinnefiendtlig.

6. ANALYSE AV RESULTATENE

6.1 INTERVJU 1

Videospill har som kjent fra tidlig av blitt påført rollen som en tankeløs og useriøs form for underholdning (Sanford et al., 2015). Når mennesker tenker «*gaming*», tenker de ofte et grunnleggende og enkelt tidsfordriv. I alle fall de som ikke er en del av denne subkulturen, og ser på gaming fra et utenforstående perspektiv. Dette er forståelig. Spesielt hvis man ser på videospill i sin tidlige form, da teknologien var begrenset.

Utfordringen er at mange utenforstående ikke er oppdaterte og opplyste om hvor teknologisk imponerende og progressive moderne videospill kan være. Videospill i dag åpner for langt mer kreativitet og fantasi enn noen gang før. Det argumenteres mer for å bruke det i utdanningssystemet og det er nå egne gaming-linjer på norske skoler (Baker, 2014; Shalaev et al., 2020). Noen spillsjangre lar til og med spilleren skape og forme sine egne livsverdener og eventyr.

I den forstand kan videospill sammenlignes med bøker og leseropplevelsen: Fantasien er nærmest det eneste som avgrenser mulighetene. Til forskjell fra andre underholdningsformer, som for eksempel filmer og tv-serier, der en er en passiv forbruker er man mer aktiv som gamer.

Som intervjuobjektet vitner om, er videospill ikke kun et tidsfordriv og underholdningsform, men en fullverdig hobby som kan dyrkes på samme måte som andre hobbyer. Videospill tilbyr også en avveksling fra den virkelige verdens realiteter, som til tider kan være vanskelige å fordøye.

Selv om mange underholdningsformer er ment som avbrekk fra virkeligheten, har de samtidig også en kulturell påvirkning som former folks oppfatning av verden, basert på det en ser, opplever og gjør.

Barn er unge voksne i utvikling. Ettersom barn og tenåringer spesielt har tid og interesse til å spille videospill, er barndommen deres mer påvirket av innholdet i videospill sammenlignet med andre. Dette gjelder både gutter og jenter, menn og kvinner. Oppgaven har tatt opp temaet internalisert nedvurdering av det kvinnelige kjønn (Manne, 2017).

Likestilling innad videospillverdenen er langt ifra den eneste arenaen der der trengs langt mer progresjon. Selv om mange steder i verden (men ikke alle) har kommet mye lengre på vei enn vi tidligere var. Feminisme i dets opprinnelige betydning handler, som intervjuobjektet sier, om likestilling blant kjønnene. Det har ingenting med å løfte kvinner over menn å gjøre. Dessverre har dette argumentet blitt brukt som en avledningsmanøver fra motstandernes side.

Dette kan i bunn og grunn sammenlignes med den nylige «Black Lives Matter»-bevegelsen, som er en videreføring av Black Power-bevegelsen fra 1960- og 1970-tallet. Black Lives Matter fortsatte «Black Power»-bevegelsens kamp i 2013, etter drapet på Trayvon Martin (Blow, 2012).

Saken omfatter sosial likestilling og rettigheter for svarte mennesker. Slagordet blusset opp igjen etter drapet på George Floyd i 2020 og skapte stor furore i USA, og spredte seg til store deler av verden. Med »Black Lives Matter« kom derimot motstanderes svar: «All Lives Matter». All Lives Matter var motstandersidens forsøk på å kjempe for at alles liv er like viktig, ettersom vi alle er mennesker (Francis & Wright-Rigueur, 2021)

Problemet med denne tankegangen er at den unngår å se den selvmotsigende naturen i sitt eget budskap. Det er nettopp dette så altfor mange borgerrettighetsbevegelser kjemper for. Dette er diskutert også når det kommer til slagordet «Not All Men» og «Enough Men», på den feministiske siden. De som er privilegerte ser ofte ikke hvorfor en skal rope så høyt og desperat etter rettferdighet.

Spesielt ikke når roten til problemet for minoritetene er nettopp disse privilegerte gruppene. Enten om det er tilsiktet eller som et resultat av at en ikke tar avstand eller viser interesse for å skape en endring i verden. Mange på motstandersiden av disse borgerrettighetsbevegelserne er fullt klare over logikken i borgerrettighetsbevegelserne, men er redde for at deres potensielle slagkraft og hvordan den kan velte motstandersidens privilegium. For å bruke førstestanden i Frankrikes absolutistiske enevelde før den franske revolusjon som eksempel: Likestilling gagnar kun de underprivilegerte, ikke omvendt (Major, 1997).

Det er på denne måten ordet, feminisme, har blitt fordervet gjennom årene. For å gagne motstandernes politiske agenda. Her er intervjuobjektet bekvem med å kalle seg feminist, selv om han er av det mannlige kjønn, fordi han er kjent med ordets opprinnelige betydning. Motstandersiden argumenterer ofte for at en ikke er bekvem med å kalle seg feminist og heller vil kalle seg ekvalist, som står for likestilling. Dette speiler tilbake til noe av den samme tankegangen som «All Lives Matter»-bevegelsen bruker.

Kvinner er fortsatt en underpriviligert gruppe, uansett hvor langt på vei en mener at vi har kommet. Det er også viktig å huske på at ikke alle deler av verden har sett den positive utviklingen noen land har hatt. På samme måte som at feiringen av Pride og den internasjonale kvinnedagen er nødvendig, men at det ikke er behov for en dedikert dag for ciskjønnete, hvite menn. Om de møter stadig mer motstand i moderne tid, er det ikke for å snu om på rollene, men heller for å fjerne samfunnets urettferdige lenker og skape rettferdighet, samt likeverd.

Det er kjent kritikk blant den kvinnelige siden, at menn har for store krav og forventninger overfor kvinner. Ofte i underholdningsbransjen består et heteroseksuelt par av en mann som anses som lite tiltrekkende (eller i verste fall, av helt «normal» tiltrekningsnivå»), samt en vakker kvinne. Noen kvinner mener at utseende ikke er like viktig for dem, og at de nærmest føler seg tryggere i et forhold med en mann som er mindre attraktiv enn dem selv (Townsend, 1999).

Mulige årsaker til dette, kan være at menn gjennom barndommen og utover i livet har blitt utsatt for ekstremt vakre kvinner i underholdningsbransjen (blant annet i videospill), og som resultat ikke enser en normalt vakker kvinne når han ser henne (Meszaros, 2017).

Alternativt kan homogeniteten av ekstremt vakre og seksualiserte kvinner i videospill også ha gjort noe med kvinners selvfølelse og selvoppfatning. Slik at de ikke ser den virkelige verdien av seg selv og føler at de må «kjempe» for å holde på menn. Verdi skal og kan ikke bare måles i nivå av tiltrekningskraft.

Intervjuobjektet enes altså med at homogenitet ikke er en fordel for noen. Om det så er av at kjønn, rase, seksuell legning eller et avbrekk fra det som regnes som «standard». Ciskjønnete, hvite menn har lenge vært denne standarden i videospillverdenen. I den moderne verdenen vi lever i i dag har spilling på nett stadig blitt mer populært. Mange har gode erfaringer med

denne formen for spilling. Dette gir en unik mulighet til å møte ulike mennesker fra hele verden. Det burde være en positiv ting. Dessverre er ikke alle av den samme mening når det kommer til mottagelsen de får i den «online» spillverdenen.

Mange jenter og kvinner føler at de må skjule det faktum at de er kvinner når de spiller på nett. Hvis en kvinnelig spillers «gamertag» (online navnealias) tilsier at hun er kvinnelig, for ikke å nevne at hun «avslører» kjønnet sitt gjennom en mikrofon, eller i verste fall profilbilde eller videostrømming, kan dette medføre trakassering i dets groveste form (Zhou et al., 2022b).

Ikke minst er det mange som betviler hennes spillferdigheter, hvis de antar og /eller vet at hun er kvinnelig. Som dette intervjuobjektet forteller, kan hans oppvekst med en søster som har gamet i barndommen ha bidratt med å forhindre at han har tilegnet seg disse oppfatningene mot kvinnelige spillere. For ham trenger ikke jenter og kvinner å verken «bevise» sine ferdigheter, eller at han antar noe om dem på forhånd, rent basert på et gamertag. Det faktum at han er en homofil mann som har vokst opp med spill som hobby i en verden skapt av og for ciskjønnede hvite menn, gjør at han selv er en minoritet. Jeg vil påstå at dette har formet hans oppfatning i stor grad.

Menneskets aller mest naturlige form fra naturens side er i form av nakenhet. Med historien har dette derimot forandret seg. Industrialiserte lands normer, konvensjoner, regler og lover tilsier at et mennesket skal dekke seg til, i en forstand. Nakenhet til en viss grad kan anses som blotting og kan medføre straff. Hvis en tar for seg den menneskelige kroppen, er det først og fremst de menneskelige kjønnsorganene som er det mest tabu. Dette gjelder for begge kjønn. Andre dyrearter er derimot frikjent fra denne sensureringen i samfunnet, ved at dyr anses som noe annet og langt mer primitivt enn et menneske.

Likevel er det slik at kvinners bryster fortsatt ikke har fått den frigjøringen så mange kvinner krever. Dette ser vi i debatten om amming på offentlig sted skal være lovlig eller ikke. Eller hvorfor menns brystvorter skal være lov å blotte, men en kvinnes er ulovlig. Dette er fordi kvinners bryst har blitt seksualiserte gjennom historien. Selv om mange stammekulturer den dag i dag ikke anser kvinners bryst og brystvorter som annet enn et ammeverktøy for å mate små barn. Mange av mennene i disse stammekulturene har ikke vokst opp med den samme seksualiseringen av bryst og brystvorter som mange industrialiserte samfunn har. Igjen;

kontekst har en uttelling på tankemåten til objektet. På samme måte kan dette stemme med leseren som er farget av teksten (Bock et al., 2019).

Til og med kjønnsorganer trenger ikke nødvendigvis å være seksualiserte. De har en annen funksjon enn kun til reproduksjon. Tabubegrepet har derimot hjulpet sensureringen frem. Dette kan være noe av tankegangen til intervjuobjektets formening om nakenhet, som ikke nødvendigvis en form for seksualisering. Det faktum at samfunnet i stor grad har gjort nakenhet til noe seksualisert, gjør at kvinnelig nakenhet i videospill kan føre til overseksualisering som ikke gagnar en allerede skjør situasjon. Selv om en kvinnelig karakter ikke er fullstendig naken i et spill, betyr derimot ikke det at hun ikke er seksualisert. Som i eksempelet fra intervjuet med cheongsamen.

Her brytes dessuten den kulturelle konteksten. Teksten avbilder et etnisk klesplagg i en annen form enn det som er tradisjonelt. Hadde det blitt gjort med en tradisjonelt tildekket etnisk klesdrakt i et konservativt land, ville dette blitt sett på som en skam. Denne lettkledd variasjonen er derimot ikke et positivt forsøk på å revolusjonere og frigjøre kvinnens kropp til fordel for kvinnen, men heller til mannens (Kaplan, 2017).

Intervjuobjektet argumenterer for at fraværet av klesplagg kan være en form for seksualisering, så vel som fullstendig nakenhet. Introduksjonsscenerne fra «Dead or Alive Xtreme» som jeg ba intervjuobjektene om å se er også et perfekt eksempel på dette. Fraværet av klær, men samtidig det faktum at kvinnene i spillet aldri er fullstendig nakne, kan argumentere for at spillet ikke kan betegnes som pornografi. Det er dette mange forbrukere av slike videospill vil mene. Pornografis definisjon tilsier derimot noe annet. Pornografi kan være alle fremstillinger som har som mål å være seksuelt opphissende. Dette trenger ikke nødvendigvis å inkludere fullstendig nakenhet. «En runkedrøm i forkledding» er en svært passende beskrivelse for »Dead or Alive Xtreme«-seriens introduksjonsscener og gameplay, som intervjuobjektet sier.

Om meningen med et slikt spill ikke er skapt for å opphisse, når det så vidt finnes fullverdig gameplay i spillene, men i stedet er fylt med cutscenes, der en kan kle de kvinnelige spillfigurene i ulike antrekk som spilleren selv liker å se dem i, og dermed anskue dem fra ulike kameravinkler; kan vel »Dead or Alive Xtreme« betegnes som pornografisk innhold. Dette har aldri blitt gjort med mannlige spillkarakterer for kvinners øyne eksklusivt.

Intervjuobjektet kommer med et svært godt poeng: Mange jenter og kvinner har selv spilt Dead or Alive Xtreme-spillene som et slags «Barbie»-spill, uten den seksualiserte konnotasjonen. Til tross for dette, skjuler spillet seg som nettopp dette: Et simulatorspill og sportsspill med de kvinnelige figurene fra »Dead or Alive»-spillserien.

Ifølge «male flight»-teorien vil det si at hvis tradisjonelle gutter og menn ønsker å holde seg unna disse «kvinnelige» aktivitetene, hvorfor tar de da interesse for slike spill? Uansett skaper slike spill en negativ effekt på unge jenter, som spiller det for å kle opp de kvinnelige favorittkarakterene fra en slåssespillserie, som i utgangspunktet kan stimulere kvinnelig myndiggjøring. I stedet blir de ellers slagkraftige kvinnene redusert til seksualiserte Barbie-dukker.

Som det har blitt diskutert i stor grad gjennom denne avhandlingen, er det ikke bare menn som blir påvirket av patriarkiets tankegang. Vi har tatt opp temaet internalisert misogyni. Det jeg fant interessant ved hvordan dette intervjuobjektet tolket den vedlagte sexscenen mellom Abby og Owen fra «The Last of Us Part II», er hans oppfatning om at Owen blir tent av Abbys fysikk og at Abby ønsker å underkaste seg mannen i forholdet. Selv om hun fremstår som den fysisk sterkere av de to. Dette skiller seg fra min tolkning av scenen, som jeg tok opp i teoridelen.

Min formening var som nevnt at Owen ikke ble tiltrukket av Abbys fysikk. At den heller var frastøtende for ham, og at det var grunnen til at han snudde henne fra seg før han penetrerte henne bakfra. Samtidig som at han lukker øynene, slik at han ikke trenger å se definisjonen i ryggmusklene hennes. Jeg kan se hvordan intervjuobjektet tolket dette annerledes. At han kanskje var under den oppfatning at Owen er trygg nok på seg selv som person, til at han ikke lar muskeldefinisjon på en kvinne frastøte ham fra en kvinne han tidligere elsket. Måten han heller så henne på var et produkt av fascinasjon og seksuell lyst. Ikke minst at intervjuobjektet oppfattet at Abby underkastet seg Owen seksuelt, med tanke på den tradisjonelle rollen en kvinne har i en seksuell akt. At uansett hvor mye Abby bryter med normen for hva en tradisjonell kvinne burde være, så er hun fortsatt bundet av den internaliserte oppfatningen av at en kvinne skal underkaste seg mannen. Om det så var for å tilfredsstille Owen.

Gutter og menn, så vel som jenter og kvinner, har en eller annen form for internalisert misogyni. Dette er et naturlig resultat av mannsdominert samfunn som vi alle er vokst opp under og formet av. Om det så er tilsiktet eller ikke. Først ved å være bevisst på dette, kan vi jobbe mot å skape en endring. Det er her spørsmålet om «gatekeeping» og «male flight» kommer inn i bildet. Noen menn ønsker bevisst å kjempe for at kvinnen i deres liv skal bli en større del av deres egne interesser. «Gatekeeping» og «male flight» går imot dette, som forklart i spørsmålet, men likevel tilsidesettes denne frykten og/eller hatet for det som er kvinnelig (slik at en selv ikke skal bli ansett som mindre mannlig om en kvinne blir en del av ens interesseområder), for å skape mer harmoni med ens kjærlighetspartner.

Intervjuobjektet stipulerer her at i subkulturen for gaming, er det ofte slik at menns subjektive ønske om å ha en å dele sine interesser med kan komme foran ens internaliserte nedvurdering av kvinner. Dette kan vitne om en positiv utvikling, hvor menns behov for kjærlighet og partnerskap med en kvinne overgår den internaliserte nedvurdering av kvinnen.

6.2 INTERVJU 2

I intervju nummer to tar respondenten opp et viktig poeng som har blitt tatt opp i teoridelen. Måten spilleren i et videospill føler at en tar del i handlingen er noe helt annet enn i en passiv underholdningsform. Intervjuobjektet forklarer hvordan historien i mange spill er såpass dyp og virkningsfull, og hvordan en knytter så sterke bånd til karakterene. Poenget intervjuobjektet får frem når det kommer til «binge-watching» (at man sluker mye innholdet av for eksempel en tv-serie over kort tid) er absolutt interessant.

Forbrukerne ønsker å leve seg inn i underholdningen de tar inn på et langt dypere plan. Dette mener jeg kan være en viktig bidragsyter til hvordan en spiller også lar seg påvirke av blant annet figurene og innholdet i videospill. Dette er svært relevant når det kommer til den høye graden av seksualisering. Dette er hele poenget til en analyse: Å bryte ned helheten til en tekst til mindre bestanddeler, for å finne ut av hva helheten egentlig består av. En kan tenke seg en Lego-figur som blir brutt ned til dens viktige byggeklosser: Uten dem og deres sterke konstruksjon vil den figuren i sin prakt aldri eksistere i sin helhet.

Kvinner selvfølelse og selvoppfatning blir negativt påvirket som en følge av seksualiseringen. Mens synet på kvinner kan bidra til nedvurdering av kvinnen, med mindre

en - bevisst eller ubevisst - er åpen for å motarbeide den internaliserte nedvurderingen. Også dette intervjuobjektet bekrefter (med sin oppfatning) at videospill har en enorm påvirkningskraft ikke bare på nisjeområdet gaming, men også på «mainstream» media, ettersom videospill i stadig større grad har fått en fot innenfor dette feltet. Intervjuobjektet forteller også hvordan videospill er en arena for sosialisering. Med seksualiserende innhold av kvinnelige karakterer, er det også naturlig at dette bidrar til å forme både unge jenters og gutters syn på kvinner ettersom de vokser opp (De Beauvoir, 2023).

Også dette intervjuobjektet har en forståelse av feminisme som stemmer godt overens med den originale betydningen av begrepet. Han er også komfortabel med å kalle seg feminist, og tar samtidig opp et problemområde tilknyttet definisjonen: Nemlig hvordan skjør maskulinitet kan være en stor grunn til at feminismen blir holdt tilbake.

Dette er også noe vi tok opp i teoridelen. Her foreslår intervjuobjektet at opplysning er den rette veien for å bekjempe disse type mennesker. Dette peker tilbake til det intervjuobjekt nummer èn sa angående mennesker som vanedyr. Ikke minst at denne typen ignoranse mest sannsynlig blir luket bort med tiden. Det som er synd er at det skal ta såpass lang tid for å skape virkelig forandring. Ofte mange generasjoner (De Beauvoir, 2023).

Vi kan bruke både kvinnekampen og kampen for de svartes rettigheter som et historisk eksempel her. Noen vil påstå at verden aldri kommer til å bli genuint rettferdig og at det alltid vil være èn gruppe som hersker på toppen. Dette er en veldig pessimistisk tankegang. Hvis alle tenker at man kun er en ubetydelig brikke i det store maskineriet, ville verden i dag sett helt annerledes og verre ut. Forandring krever kamplyst, uansett om man føler seg som David mot Goliat.

I kampen for feminisme kan en mann være enten en motstander eller en alliert. Menn kan aldri forstå hva kvinner går gjennom helt autentisk, ettersom de ikke er kvinner selv. Likevel kan en hjelpe ved å involvere seg i kampen. Likevel kan også kvinner selv være problemet og motstanderen gjennom internalisert misogyn - bevisst eller ubevisst. Vi har i teoridelen tatt opp begrepet «pick-me girl». Intervjuobjekt nummer to tar opp dette begrepet selv, tilknyttet spørsmålet om kvinnelige «online gamertag» og ferdighetsnivå.

Det er interessant at svaret hans ikke går i retning av førsteinntrykket hans av den kvinnelige spillerens ferdighetsnivå, men heller at hvis gamertag-en tydelig tilsier at det er en kvinnelig spiller, oppfatter intervjuobjektet at hun ønsker å fange de mannlige spillernes oppmerksomhet. I alle fall om navnet ikke er noe mer nøytralt, som et personlig navn eller et kallenavn. Dette leder også an til neste spørsmål, som tar for seg «gatekeeping» fra intervju-delen.

Intervjuobjektet mener at videospill ikke burde holdes «hellig» og vernes om for bare den mannlige garde, men burde være inkluderende. Ved å opprettholde «gatekeeping» opprettholder man også avstanden fra kvinner og fremmedgjør dem. Dette er nettopp det som skaper annengjøring, og i verste fall kan resultere i objektivering og seksualisering (De Beauvoir, 2023).

Angående seksualisering deduserer intervjuobjekt nummer to hvordan nakenhet absolutt har en plass i en underholdningsform som videospill. På samme måte som andre underholdningsformer. Likevel skal nakenheten ha riktig kairos og aptum, som retorikkens språk kaller kontekst og passelighet.

Han argumenterer, på lik måte som intervjuobjekt nummer én, at nakenhet med opphisselse som mål er ren pornografi. Spesielt når denne pornografien er rettet mot menn med kvinnen som verktøy. Han nevner også hvordan variasjon og representasjon i spill er viktig for å stimulere ulike kroppstyper og utseender. Ikke bare den tradisjonelle idealiserte versjonen av kvinner som sexobjekter, skapt for menns øyne. Det er rett og slett heller ikke realistisk eller rettferdig at kvinner blir holdt opp mot umulige standarder mange aldri kan eller burde leve opp til. Dette er negativt for kvinnens psyke og burde være noe menn bryr seg om som medmennesker, for å fjerne det objektiverende aspektet (Forni, 2020).

Marvels superheltfilmer har hatt en enorm vekst når det kommer til popularitet det siste tiåret. På samme måte som at de kvinnelige superheltene alltid er retusjert i både promoterende bilder og video, så vel som at fokuset ofte er på deres seksualiserte kropp og antrekk, skjer det samme med kvinnelige videospillfigurer.

Respondenten tar opp dette problemet i forhold til karakterer som Chun-Li, Cammie, Abby og Aloy. kvinner ikke engang skal ha realistiske kropp som stemmer med deres fysiske

aktivitetsnivå, samt at de ikke har glamorøst og perfekt hår, sminke og hud til alle tider, er uhørt. Gamere forguder ellers teknologiske fremskritt og realisme i spill, men når det kommer til deres «lekedokker», er tonen en annen. Uansett hvilket medium en snur seg til, skjer det samme på tvers av dem alle: Unge jenters psyke har ingen sjanse i en verden med voksende urealistiske forventninger. Kvinner er mennesker. Med all deres ufullkommenheter, som gjør dem nettopp til mennesker (Forni, 2020).

Et tradisjonelt syn av en kvinnes rolle i et heteroseksuelt forhold, er kvinnen som mannens tilbehør. Dette har også spredt seg i videospillverdenen. I et forsøk på å inkludere kvinner - og da spesielt hvis en mannlig spiller vil dele spillinteressen sin med den kvinnelige kjærlighetspartneren sin - er å tildele kvinnen rollen som hjelper i spill som lar en spille sammen (De Beauvoir, 2023).

Som intervjuobjektet sier, kan dette for eksempel være en helbreder. Dette er en rolle der denne spillklassen bistår de mer offensive klassene ved å helbrede dem på ulikt vis. Ikke bare blir kvinnen ofte tildelt denne spillklassen om hun spiller med den mannlige kjærlighetspartneren sin (eller med andre ikke-intime mannlige spillere), men ofte er spillfiguren som representerer helbrederklassen en kvinne. De offensive karakterene pleier som regel å være barske menn.

6.3 INTERVJU 3

Enda et eksempel på annengjøringen av kvinner og måten de blir tilsidesatt i videospillverdenen uten at mange kanskje tenker over det, kan hentes direkte fra sitatet tredje intervjuobjekt bruker for å definere hvilken spillertype han er (De Beauvoir, 2023).

«Spike is the competitive player. [...]. To Spike, the thrill of magic lie. gaming] is the adrenaline rush of competition. Spike enjoys the stimulation of outplaying the opponent and the glory of victory. Spike cares more about the quantity of wins than the quality. [...] For example: Spike plays ten games and wins nine of them. If Spike feels he should have won the tenth, he walks away unhappy.»

Legg merke til at Mark Rosewater refererer til spilleren som «he» (han). Mange tenker kanskje at dette er en bagatell og at en overdriver og kverulerer ved å pirke på slike

«småting», men dette språket setter faktisk sine spor i tankegangen og oppfatningen til et menneske. Ved å ikke inkludere kvinner i sin definisjon av en spiller, blir dette noe som går over til en vane (De Beauvoir, 2023).

Dette skjer selvfølgelig ikke bare i videospillverdenen, men vi kan finne utallige eksempler på at ordet «han» brukes fremfor ordet «hun». For ikke å snakke om et mer nøytralt ord som «den» eller «det». Det er slike påståtte «bagateller» som bygger seg opp til de store normene i samfunnet. Dette går over til konvensjoner og forventninger. Intervjuobjekt tre forteller også om (på samme måte som de to andre intervjuobjektene) hvordan videospill er noe som har blitt mye mer «mainstream» og ikke lenger er et nisjeprodukt.

Ikke minst forklarer han at han mener at videospill var mer ment for mannlige spillere da han vokste opp, i sine formative år. Dette er et veldig viktig punkt. Med tanke på at spill før i tiden var betegnet på menn fremfor kvinner langt mer enn de til og med er i dag, kan dette ha vært med på å forme unge menns oppfatning av kvinner. Denne onde sirkelen har fortsatt og er fortsatt i live i dag, selv om godt over 40% av dagens spillere er kvinner (De Beauvoir, 2023).

Selv om kvinner har fått en fot innenfor videospillmiljøet, betyr ikke det at deres tilstedeværelse der er uproblematisk for dem. Som jeg har skrevet om i teoridelen, har menn en viss oppfatning av hvordan en kvinne skal se ut og oppføre seg. Som intervjuobjekt tre sier, har dette ført til at kvinnelige spillere som strømmer spillingen sin over videospillstrømmetjenesten, Twitch, kler og oppfører seg stereotypisk (tradisjonelt sett) som kvinner menn typisk har vokst opp med å se i underholdningsbransjer, som videospill. Noen vil kalle dette «pick me girl»-atferd. Problemet er bare at for at disse kvinnene skal ha noen som helst plass i en mannsdominert verden, må de appellere til det menn ønsker å se. Selv om det går imot det de egentlig står for. Fremfor å dømme disse kvinnene burde en heller åpne subkulturen mer for dem. Slik at de kan nyte den på en rettferdig måte, fri for de forventningene og aggresjonene menn sjeldnere trenger å hankses med (Hooks, 2004).

Intervjuobjekt tre er kjent med den originale og riktige betydningen av ordet, feminisme, men her skiller han seg fra de to foregående intervjuobjektene. Det skal nevnes at alle tre som sagt er menn. Han gjør rede for hvorfor han ikke åpent vil kalle seg en feminist i samtaler med andre, selv om han mener at han står for feministiske synspunkter. Han mener at problemet

ligger i at han føler seg fanget mellom høyresidens motstand rettet mot feminisme og venstresidens krav om at han skal «bevise» at han er en genuin feminist.

Hovedvekten av problemet, mener han, er at det er problematisk å være mann og kalle seg feminist, ettersom samfunnets press følger med betegnelsen. I stedet for å kalle seg feminist vil han være pragmatisk for fredens skyld. Min tolkning av dette utsagnet, er at balanse er den rette veien å gå. Samtidig vil jeg påstå at det er feil å vike fra noe så viktig og enkelt som vern av menneskerettigheter. Selv om det provoserer andre. Man skal selvfølgelig gå frem på en fattet måte, men å fortolke feminisme slik at det ikke fremprovoserer motstanderne, er ikke veien å gå (Hooks, 2004).

Intervjuobjektet innrømmer at han er usikker på hvordan han kan bidra i kampen mot urettferdighet mellom kjønnene. I stedet for å utforske dette punktet, som den feministiske siden har gitt mange gode forslag på, velger han å stille seg mer passiv og nøytral. Dette er veldig lett for en mann å gjøre, ettersom han ikke direkte blir påvirket av denne urettferdigheten.

På en annen side gjør intervjuobjekt tre rede for de kvinnelige karakteren han følte at han ble svært knyttet til. Spesielt interessant er det at han lærte at et spill kan være fengslende selv om det blir fortalt fra en kvinnelig karakters perspektiv. Dette sier noe om at han i forkant for å ha spilt «The Longest Journey», kan ha sett på kvinnelige karakterer som uinteressante, annet en utseendemessig.

Etter hvert kom han til å lage en kvinnelige karakter i «Kenshi» som minner om mange av de barske og muskuløse kvinnelige spillfigurene jeg brukte som eksempel i teoridelen. Hans forventning av hva en kvinnelig figur kan tilby kan dermed ha endret seg til det positive, ved at et spill inkluderte en kvinnelig hovedkarakter som var fengslende og interessant, uten at hun var seksualisert.

Intervjuobjekt tre sier selv at han har en tendens til å miste interessen for stereotypiske overseksualiserte kvinnelige spillfigurerer, ettersom de vitner om forutsigbarhet. Noe som kjeder intervjuobjektet. Dette kan kanskje også ha noe med hans inkluderende natur overfor kvinnelige spillere i nettbaserte spill, som denne informanten har en forkjærlighet til.

Videre nevner han hvordan mange menn kan vise fiendtlighet overfor kvinnelige spillere, ettersom de mener at de har bidratt til å fordømme hobbyen deres. Samt at disse mennene mener at disse kvinnene får visse fordeler av å være kvinne. Et slags handicap.

Kvinneres utseende er også deres forfall, vil mange si. På mange måter har vi kommet langt på vei for å hindre å sette fokuset på seksualiseringen av kvinner. Som jeg nevnte i teoridelen, er Chun-Li fra «Street Fighter»-serien den første kvinnelige spillbare figuren i historien og et positivt fremskritt for feminismen. For de som er gamle nok til å ha spilt spill før «Street Fighter II» og ha opplevd at Chun-Li ble introdusert, kan hennes tilstedeværelse tenkes som et skritt i riktig retning.

Når en likevel tenker seg om er hun likevel overseksualisert, men noe en spiller før i tiden aldri tenkte over. Det er viktig at folk kan tenke tilbake og være bevisst på dette. Spesielt det at de kan snu sin egen tankegang. Som intervjuobjektet sier, skjer denne seksualiseringen ofte sømløst og organisk, slik at det er vanskelig å fange opp. Hjernen vår fanger derimot opp disse underbevisste signalene og former oppfatningen vår deretter (Forni, 2020).

I forhold til spørsmålene angående «Dead or Alive Xtreme»-serien, sier intervjuobjektet at spillene aldri påstår å være noe annet enn en fantasi. Som derfor ikke nødvendigvis gjør dem problematiske. Dette vil jeg stille meg spørrende overfor, ettersom fantasi faktisk kan skape problemer. Vi kan bruke eksempelet, pornografi, ettersom det er nært relatert til «Dead or Alive Xtreme»-serien som nevnt. Noen vil si at seksuell vold i pornografi overfor kvinner ikke er bekymringsverdig, ettersom for eksempel voldtekten i den pornografiske scenen ikke er ekte. De som ser på denne typen pornografi vet at scenen ikke er ekte, men underbevisstheten deres blir likevel påvirket i negativ retning om de vil eller ikke, om de er bevisst på det eller ikke (Ferguson & Hartley, 2009).

Dette er skadelig for menns oppfatning av kvinner og kvinners selvoppfatning av seg selv. I senere tid har det vokst frem en trend der voldtektsscener i ulike former for underholdning blir brukt som nærmest en lokkedue. De er sjokkerende og brutale. Produktene som viser dem gjør det for å skape en sjokkeffekt og blest. Skyggesiden av denne trenden er at en normaliserer seksuell vold. Det er kjent at jo mer hjernen vår blir utsatt for en viss type materiale, jo enklere er det for den å behandle innholdet for hver gang.

Avslutningsmessig for intervju nummer tre, vil jeg ta opp et punkt som respondenten nevner: Det at han mener at det må være fremmedgjørende for kvinner å stadig oppleve verden i videospillverdenen gjennom en manns sted og ikke selv bli representert. Dette er relevant på svært mange andre arenaer enn bare videospillverdenen, men er minst like til stede i den.

Dette utsagnet peker til det voksende fokuset på at dagens ungdom ønsker å være hovedkrakten i sitt eget liv. Noe de selvfølgelig er. Alle vesener opplever livet sitt som en hovedperson. Likevel kan man føle seg som en bikkarakter gjennom måten samfunnet behandler en.

Dette speiler tilbake til det intervjuobjekt tre sier om nettopp dette temaet. Jeg har tatt opp eksempler på kvinnelige karakterer i spill, men det skal likevel nevnes at i altfor mange spill er det enten total mangel på kvinnelige karakterer i det hele tatt, eller så er de svært få og overseksualiserte.

Kvinner, på samme måte som menn, må føle seg inkludert og representert for at de skal føle seg som virkelige brikker i sitt eget liv!

6.4 INTERVJU 4

Det fjerde og siste intervjuet ble gjort med en kvinne. Jeg hadde sett frem til å analysere disse resultatene og sammenligne dem med de andre intervjuobjektene. Fra starten av nevner hun noe som er viktig å ta med i definisjonen av feminisme: Nemlig ikke bare det at det er en ideologi som fremmer likestilling for alle, men at den også anerkjenner kvinners svake posisjon i samfunnet i forhold til menn. Dette er en svært viktig detalj, og grunnen til at feminisme var og fortsatt er viktig. Om en støtter menneskerettigheter, burde man også åpent kunne erkjenne at en er feminist. Dette er noe det virker som at intervjuobjektet er enig i. Kvinner står i en verre posisjon enn menn, uansett om situasjonen har bedret seg på visse punkter - noen steder i verden (Hooks, 2004).

Videre i intervjuet forteller respondenten om hva hun ser for seg når hun først tenker på en kvinnelig spillfigur. Hun nevner attributter som ung, slank, pen og sexy. Dette stemmer godt overens med det bildet som har blitt skapt i teoridelen, gjennom utallige eksempler fra

studiefeltet, samt kommentarfelt og diskusjonsforum. I tillegg nevner hun derimot også at hun ser for seg en tøff og «guttete» kvinne.

Det er interessant, ettersom disse to kvalitetene tradisjonelt sett ikke er noe som blir tildelt kvinner eller er ønskelig at kvinner skal være. Likevel er det den typen kvinne dette intervjuobjektet tenker på når hun ser for seg en kvinnelig videospillfigur.

I neste spørsmål svarer hun at en kvinnelig spillfigur som ikke stemmer med «the male gaze» blir sett på som stygg og lite «kvinnelig» av mannlige spillere. Hun mener også at mannlige spillere kan bli sinte om en kvinnelig spillfigur viker fra deres forventning om hennes utseende og personlighet. Hun er selv usikker hva grunnen bak dette kan være, men jeg kan tenke meg at det kan ha tilknytning til punktet fra teoridelen om hvordan menn kan bli voldelige om verden ikke samsvarer med deres forventninger. Dette kan være et tegn på at problemer fra den virkelige verden gjenspeiles i spillkulturen og omvendt.

Noe som er bekymringsverdig og et vitne om hvor farlig seksualisering kan være. I stedet for å vise åpenhet og inkludering, vil lukkethet og forventninger fra «oven» ha en ødeleggende effekt. Dette er relevant i forhold til det intervjuobjektet sier om at videospill burde være en åpen arena for alle. Hun skriver også hva hennes idé om en typisk «gamer girl» er: «Jentete» spilloppsett og rosa øretelefoner (Patridge, 2013).

Dette er ikke et bilde hun selv har skapt, men noe som hun har blitt påvirket (internalisert) til å se for seg som et følge av mannsdominert samfunn. Seksualiseringen har dermed satt sine spor i en kvinne som seksualiseringen ikke i utgangspunktet appellerer til, som en heteroseksuell kvinne.

Den styrer derimot hennes oppfatning (om kanskje ikke mening) - uavhengig av om hun er bevisst på det eller ikke. Det er derimot viktig å bevisstgjøre seg på denne påvirkningskraften, slik at en kan være klar over hva den gjør med en og andre (Hooks, 2004).

Intervjuobjektet går inn på et kontroversielt, men interessant tema: Om nakenhet skal brukes så skal den være respektfull og med en større mening. Den skal ikke ha som mål å opphisse seksuelt. Hvis kvinners nakenhet skal vises, burde menns gjøre det også, for rettferdighetens skyld. Dette er et tema som èn av de største stjernene i den enormt populære tv-serien, «Game

of Thrones», tok opp da tv-serien var på sitt høydepunkt. Serien ble hyllet av - for det meste av menn - for nivået av nakenhet. Nakenheten den derimot viste, var så å si kun kvinnelig. Emilia Clarke, som spiller en av seriens mest populære og viktigste karakterer, så urettferdigheten i dette (Patridge, 2013).

Om nakenhet skal vises, burde de mannlige skuespillerne/karakterene også vises nakne. Hun kalte denne «bevegelsen» for «free the dick movement», som et spill på «free the nipple»-bevegelsen. Dette var faktisk noe serieskaperne tok til seg og endret på, til en viss grad. Som det ble diskutert i analysen av de andre intervjuene, er målet med pornografi i seg selv å opphisse. Ved å kombinere seksuell opphissing og kvinnelige (svært unge) karakterer, skaper du en form for psykologisk påvirkning. Både på menn, som for det meste spiller spill som «Dead or Alive Xtreme»-serien for opphissingens skyld, og på kvinner, som for det meste spiller dem for å kle på og leve seg inn i rollen som de kvinnelige figurene (Forni, 2020).

Intervjuobjektet sier også selv hvordan samfunnet burde legge mer vekt på realisme. Urealistiske proporsjoner, grad av sminke og hårfrisyre skal ikke bli tildelt kvinner når de samme forventningene ikke blir gitt menn. Ikke at menn skal bli offer for den samme urettferdigheten. Det er nettopp det feminisme ikke er. Den jobber ikke for å underlegge menn for å «ta igjen» for urettferdighet som har blitt påført kvinner, men om å fjerne skjevfordelingen, slik at alle kan være genuint likestilte (Forni, 2020).

Endring er naturlig og er ikke nødvendigvis et tegn på at det er noe galt med alle sider av et konsept. Hvis det er et rop om endring, er det mest sannsynlig fordi det er visse sider ved tingen som burde forandres, slik at en kan skape en forbedring. I den senere tid har det oppstått en motbevegelse mot det som anses for å være politisk korrekt. Denne siden bruker argumenter som at verden har blitt for skjør. Som intervjuobjektet nevner i spørsmålet angående mannlige spilleres «gatekeeping» og ønsket om å dele sine hobbyer med en kjærlighetspartner, trenger en ikke å skamme seg over at man kanskje var under en oppfatning som har vist seg å være skadelig for underprivilegerte deler av samfunnet. I stedet for å rette skyld og dømme, kan en heller se sannheten i hvitøyet, se innover seg selv og sammen jobbe mot en bedre fremtid.

Respondenten sier at å fremmedgjøre kvinner gjør at man mister en kundeandel. En svært stor kundeandel i disse dager. Vi kan da snakke om nesten halvparten av kundene. Derfor burde

ikke bare de som forbruker videospill jobbe for å inkludere og rette opp sine misoppfatninger, men også de som skaper spillene har ett ansvar om de skal forholde seg relevante i en verden i stadig endring (Hooks, 2004).

7. DISKUSJON AV RESULTATER

I dette delkapittelet blir noen av de mest relevante emnene av intervjuene utdypet. Teoriene fra kapittel 2 blir sammenlignet og plassert i kontekst med annen litteratur og intervjuene som har blitt gjort.

7.1 FORUTINNTATTE HOLDNINGER TIL KVINNERS KROPPSBYGGING

Ofte er sexscener i film, tv-serier, musikk og spill fokusert på kvinnens nakne kropp fremfor mannens. Selv om mannen viser hud, er det kvinnens «*tabubelagte*» kroppsdel som er gjenstand for fokus.

I spilllets *Last of Us 2* eneste sexscene får gameren se Abby barbrystet. Brystene hennes ser visuelt ut som en mannlig brystkasse, på grunn av den lave fettprosenten. Dette er en av de mest kontroversielle scenene som skapte de negative reaksjonene mot spillet (Tomkinson, 2023). «*Mange gamere var rasende over hennes muskuløse, masculine «kroppsbygning», og vurderte det som unøyaktig for en kvinne som lever i en postapokalyptisk setting, og en form for skinnhellighet*» (Tomkinson, 2023). At menn ikke liker mer muskuløse kvinner enn seg selv og generelt, ser ut til å ha fulgt mennesket over en lengre periode. Vi så det dokumentarserien om kvinnelige kroppsbyggere fra 80- og 90-tallet, hvor datidens normer gjorde dette vanskelig,

Hva menes med samfunnsnormer? Det er samfunnssets forventinger. En bryter ikke rettslige lover, men går likevel imot det en ser på som ideal for en kvinne. Dette sees i forskningslitteraturen hvor informantene bekrefter trenden. En studie fra 2009 viser at kvinnelige kroppsbyggere viker fra samfunnsnormen ved å skille seg ut. Slik føler de seg oftere stigmatisert og vi ser at å være estetisk som kvinner, fører til verre sosiale interaksjoner med menn (Shilling & Bunsell, 2009)

7.2 FURRY FANDOM; SEKSUALISERINGEN AV ANTROPOMORFISME

Noen spill er basert på antropomorfisme. Samme spillutvikler bak *The Last of Us Part 2* har også skapt «Crash Bandicoot»; et plattformspill som ble lansert i 1996 på PlayStation.

«Bandicoot» er en familie innen pungdyrfamilien, hvor Crash er hovedkarakteren i spillserien. Tawna er den kvinnelige motparten og begge er spisspungdyr.

Hun har langt, voluminøst, blondt hår og trutmunn. Videre er hun langbent og barmfager med overdreven sminke. Sammenlignet med Crash ser han langt mer tradisjonell ut. Figur 6 viser utviklingen av designet til Tawna Bandicoot.



Figur 6. Designet til Tawna Bandicoot.

Vi ser ikke dette bare i spill, men også i film. En annen antropomorfisk karakter som har fått samme behandling som Tawna, er Lola Bunny fra «Looney Tunes»-universet. Selv om «Looney Tunes» i utgangspunktet er en animert tegneserie fra 1930-tallet, har den siden sin skapelse gått over til å bli blant annet film og spill.

Sent på 1990-tallet ble designen til Lola Bunny, en antropomorfisk, kvinnelig kanin, mer seksualisert enn noengang tidligere. Hun hadde forføreriske øyne med lange øyevipper. Kaninørene var satt opp slik at de forestilte en lang hestehale. Bekledningen var minimal i form av en kort magetopp og lårkorte shorts.

«Space Jam» er en film fra 1996 som også hadde en spillversjon. Den omhandler dyriske tegneseriefignurer som spiller basketball. I den forstand er Lola Bunny sitt antrekk ikke langt unna den dagsaktuelle debatten om at det norske kvinnelandslaget i sandvolleyballs påbudte uniform måtte være en svært minimal bikinitruse, samt sports-bh. På den annen side, sto de mannlige sandvolleyballspillerne frie til å spille i shorts og singlet. Dette skapte stor debatt i 2021, der kvinnelige sandvolleyballspillere (med støtte fra andre idretter) protesterte mot dette

uniformpåbudet, som i en årrekke hadde blitt bestemt av for det meste menn i ledelsen (TV2.no, 2021)

Det interessante er at da disse kvinnelige sandvolleyballspillerne protesterte ved å ikle seg en boxershorts-aktig underdel fremfor en bikinitruse, var dette uhørt.

Mens menn helt i utgangspunktet fikk lov å være iført en posete, ikke-tettsittende sportsshorts med langt mindre tildekte ben. Enda en antropomorfisk karakter som har fått samme behandling som Tawna, er Lola Bunny fra «Loony Tunes»-universet.

Selv om «Loony Tunes» i utgangspunktet er en animert tegneserie fra 1930-tallet, har den siden sin skapelse gått over til å bli blant annet film og spill. Sent på 1990-tallet ble designen til Lola Bunny, en antropomorfisk, kvinnelig kanin, mer seksualisert enn noengang tidligere. Hun hadde forføreriske øyne med lange øyevipper.

Kaninørene var satt opp slik at de forestilte en lang hestehale. Bekledningen var minimal i form av en kort magetopp og lårkorte shorts. «Space Jam» er en film fra 1996 som også hadde en spillversjon. Den omhandler dyriske tegneseriefignurer som spiller basketball. I den forstand er Lola Bunny sitt antrekk ikke langt unna den dagsaktuelle debatten om at det norske kvinnelandslaget i sandvolleyballs påbudte uniform måtte være en svært minimal bikinitruse, samt sports-bh.

Figur 7 viser Lola Bunny sin endring i design fra 1996 til 2021.



Figur 7. Lola Bunny i Space Jam-filmene.

På den annen side, sto de mannlige sandvolleyballspillerne frie til å spille i shorts og singlet. Dette skapte stor debatt i 2021, der kvinnelige sandvolleyballspillere (med støtte fra andre idretter) protesterte mot dette uniformpåbudet, som i en årrekke hadde blitt bestemt av for det meste menn i ledelsen. Det interessante er at da disse kvinnelige sandvolleyballspillerne protesterte ved å ikle seg en boxershorts-aktig underdel fremfor en bikinitruse, var dette uhørt. Mens menn helt i utgangspunktet fikk lov å være iført en posete, ikke-tettsittende sportsshorts med langt mindre tildekte ben.

7.3 DEN MODERNE RETUSJERINGSTRENDEN

Samfunnets digitale inntog har gitt bruken av nye redigeringsverktøy som diskutert under teorien, men kan andre medier i tillegg påvirke bruken av Photoshop? Spillet Horizon Zero Dawn er er nok et kritikerrost spill. Her møter vi den kvinnelige helten Aloy, med langt, voluminøst og flagrende hår. Hun har røde lokker, som tradisjonelt sett er attråverdig for mange menn.

Hun er veltrent, som følge av hennes liv og rolle som kriger, men hun er langt ifra like bygd som for eksempel Abby fra Last Of Us II.

Samtidig førte det til en stor diskusjon på nettet om kvinnelige idealer når spill nr. 2 i serien kom ut. Endelig var det et storspill med en kvinnelig helt, men hennes utseende var dramatisk forandret. Figur 8 viser Aloy viser designforskjellene mellom første og andre spill.



Figur 8. Aloys originale utseende i Horizon i 2017 versus i 2021

Nå var det flere ting enn Aloys krigerske og ikke tradisjonelle personlighet som irriterte en del av følgerbasen. Det var da den første traileren til spill nummer to i serien kom ut, at noen fikk

opp øynene for endringen i designet på Aloy. Flere opplevde henne som langt rundere i ansiktet. Ikke minst kunne man nå se langt mer av kompleksjonen i huden hennes. Aloy hadde rett og slett blitt mer realistisk som en følge av at »Forbidden West» ble utviklet til den neste konsollgenerasjonen til Sony, PlayStation 5. »Zero Dawn» var utviklet og skapt for den foregående konsollgenerasjonen, PlayStation 4, i 2017 (Forni, 2020).

Det er i tillegg en rekke kostymer en kan kle Aloy i i spillet. De fleste av kostymene en kan lage og kjøpe til Aloy er for det meste relativt sett tildekte. De kostymene som er mer lett-kledde, er det på grunn av at de tilhører en stamme som er bosatt i et varmt klima. Aloy er objektivt sett en tiltrekkende kvinne som flere av de mannlige spillerne åpent sett har nytt synet av.

Fremfor å frydes over den nye realismen i grafikken som teknologien hadde oppnådd, plaget det denne gruppen av gamere at Aloy nå visstnok hadde blitt «tykk» og «stygg». De klarte ikke lenger å finne henne attraktiv. Selv om hun fortsatt var like vel trent som noen gang før og hadde et objektivt sett tiltrekkende, naturlig ansikt. Utrolig nok er det er en velkjent debatt innenfor denne grupperinger av menn, at kvinner nemlig skal være så naturlige som overhodet mulig. De skal ikke gå med løsvipper, hårforlengelse, kunstige negler og for mye sminke (Solska, 2022).

Det har til og med oppstått en internett-meme som tilsier: «Take her swimming on the first date». På denne måten kan menn unngå at kvinner de vil innlede intime eller romantiske forhold til, skal «lure» dem med deres «falske» utseende. Problemet er at når kvinner faktisk er naturlige og unngår alle disse «falske» forbedringene, får de kommentarer som at de ser syke eller slitne ut. Kvinner er vant til at mange menn ikke er i stand til å kjenne igjen en kvinne som er sminket med en «naturlig look» (Forni, 2020).

Denne naturlige stilen involverer faktisk mye sminke, og er den stilen blant annet reality-stjernen, Kim Kardashian, har som «image». Med andre ord, en ganske unaturlig stil, i virkeligheten. Ufattelig nok skapte den nye designen til Aloy en slags devolusjon. Denne grupperingen av gamere ønsket ikke å gå tilbake til hennes originale utseende i det første «Horizon»-spillet, men heller en versjon som de selv hadde redigert seg til via ulike redigeringsapper, som skulle sammenligne ulike versjoner av Aloy.

Denne nye versjonen hadde et mye slankere ansikt enn Aloy noen gang hadde hatt før. Huden hennes var ikke bare kvitt de naturlige ufullkommenhetene normal hud har, men hadde nå blitt retusjert til perfeksjon. De naturlige, allerede ganske så perfekt formede øyebrynene

hennes, var fylt inn med øyebrynspenn. Hennes røde lokker var ikke naturlig oransjeaktige, men sprutrøde. Leppene ble fyldigere, huden over øyelokkene var spenstigere, nesen var tynnere og øynene og vippene sminket med en «smokey eye»-effekt. Ikke særlig realistisk for en kriger som mest sannsynlig hadde svettet forfengeligheten vekk med det første innslag av atletisk aktivitet. Det skal nevnes at både Aloy og Abby sine ansikt er basert på virkelige kvinner, Jocelyn Mettler og Hannah Hoekstra (Ziyu, 2023). Figur 9 viser hvordan hun er i det nye spillet, kontra hvordan noen spillere ønsker hun skal se ut.



Figur 9 - Sammenligning av Aloys ansiktsdesign i 2017 og hvordan mange gamere ønsket at hun så ut i 2021.

Likevel har samfunnet klart å fordere denne positive utviklingen. Noen gamere hevder at Aloy sånn sett er ganske mannlig av seg. Noen har til og med kalt henne autistisk av den grunn. Det er svært interessant om de ville kalt en mannlig karakter noe lignende, ettersom tradisjonelle kjønnsroller ikke tillater menn å vise følelser. Stoisisme, en kalkulerende tilnærming og en røff ytre og indre er noe menn kommer unna med.

Man kan også hevde at dette er et ideal for en barsk, mannlig kriger. Det som er viktig å huske på, derimot, er at disse giftige kjønnsrollene ikke er skapt av kvinner og har blitt påsatt menn. De er et resultat av giftig maskulinitet.

Om en kvinne støtter disse tankene er hun internalisert av det mannsdominerte samfunnet (Hooks, 2004).

7.4 DET ANNET KJØNN

Som en motpol har spillserien Horizon hatt en positiv påvirkning på kvinnenrollen i spillverdenen. Spillet gjenopptar og revurderer definisjonen av feminitet gjennom et spill som tilsidesetter både tradisjonelle kvinnelige og mannlige kjønnsroller.

Doktorgradsstipendiat ved University of Florence, Dalila Forni, skriver om emnet i en avhandling (Forni, 2020).

«Assassin's Creed» er en spillserie som etter hvert muliggjorde det å spille som enten mannlige eller kvinnelige karakterer. Spillserien startet i 2007 og først i 2018 kom det en kvinnelig karakter. Likevel var det slik at alt salgsmarkedsføringsmateriale viste et bilde av den mannlige karakteren.

Senere spill i serien har lagt til en rollespillfaktor, slik at spilleren kan ta valg som påvirker hvordan spillets historie utvikler seg og hvordan spillet ender. Det kan diskuteres at valgene og hvordan spillets historie er bygd opp er tilpasset en mannlige karakter. Selv om man får valget av å spille som en kvinnelig karakter. Blant annet i spillets narrativ, replikker og oppførsel. I 2020 kom «Assassin's Creed: Valhalla» og ingenting hadde endret seg. Spillutviklerne hadde tilsynelatende bedret skjevforholdet, gjennom å gi hovedkarakteren kun navnet, Eivor, uansett om man velger at protagonisten skal være kvinnelig eller mannlige. Eivor er som kjent et kvinnelig, urnordisk navn. Det ble senere avslørt at spillutviklerne planla å ha kun en kvinnelig protagonist i de fire siste Assassin's Creed-spillene: Syndicate, Origins, Odyssey og Valhalla. Ledelsen forbød dem fra å gjøre dette, fordi de mente at kun en kvinnelig protagonist ikke ville selge nok. Vi ser altså en bedring, men likevel er det meste av salgsmarkedsføringsmateriale fortsatt av den mannlige versjonen av Eivor avbildet.

For å bygge videre på det, har det i den senere tid - og spesielt på TikTok - oppstått en diskusjon angående menns latterliggjøring av det som omtales som «jentete». «Twilight» og «Fifty Shades of Grey» er innslag av en serie bøker som ansees som skrevet for unge jenter. De har begge blitt filmatisert til flere filmer som er kjent som svært dårlige, men som mange unge jenter (og voksne kvinner) har en forkjærlighet til. Unge gutter gjør ofte narr av filmer, tv-serier, bøker og videospill og andre former for media som appellerer til unge jenter, nettopp fordi det blir ansett som «jentete» (Garrett & Garrett, 2007).

Latterliggjøringen pågår i så stor grad og kommer ofte frem i media, og gjør at unge jenter og kvinner dermed skammer seg over sine egne interesser. Dette påvirker identiteten og

selvfølelsen til et menneske. I spillverdenen kan dette konseptet overføres til det som blir kalt for «pink games»: «Jentete» spill som kun jenter og kvinner skal spille, om de er forventet til å spille noe i det hele tatt. Samtidig som jenter og kvinner ikke skal spille spill gutter og menn tar en interesse for og «ødelegge» disse spillene for dem (Patridge, 2013).

7.5 DISKUSJON AV INTERVJUENE SOM HELHET

Videospill kan sammenlignes med bøker. Et spill kan gi en god leseropplevelse. Fantasien er nærmest det eneste som avgrensner mulighetene. Til forskjell fra andre underholdningsformer, som for eksempel filmer og tv-serier, der en er en passiv forbruker. Som intervjuobjektet vitner om, er videospill ikke kun et tidsfordriv og underholdningsform, men en fullverdig hobby som kan dyrkes på samme måte som andre hobbyer (Jones et al., 2014)

Videospill tilbyr også en avveksling fra den virkelige verdens realiteter, som til tider kan være vanskelige å fordøye. Selv om mange underholdningsformer er ment som avbrekk fra virkeligheten, har de samtidig også en kulturell påvirkning som former folks oppfatning av verden, basert på det en ser, opplever og gjør. Spesielt med venner så vil det gi unike sosiale plattformer, også på tvers av geografiske betingelser og kan knytte både kjente og ukjente mer sammen. Dette har vært tydeligere under Corona (Eklund, 2015).

En tekst kan enten stimulere en eksisterende oppfatning eller egge til endring. Barn er unge voksne i utvikling. Ettersom barn og tenåringer spesielt har tid og interesse til å spille videospill, er barndommen deres dømt til å bli påvirket av innholdet i videospill. Dette gjelder både gutter og jenter, menn og kvinner. Jeg har sett på studier som tar for seg hvordan videospillverdenen ikke lenger ene og alene er dominert av det mannlige kjønn som deres forbrukere.

Likestilling innad videospillverdenen er langt ifra den eneste arenaen der der trengs langt mer progresjon. Selv om mange steder i verden (men ikke alle) har kommet mye lengre på vei enn vi tidligere i Norge har. Feminisme i dets opprinnelige betydning handler, som det ene intervjuobjektet sier, om likestilling blant kjønnene. Det har ingenting med å løfte kvinner over menn å gjøre. Dessverre har dette argumentet blitt brukt som en avledningsmanøver fra motstandernes side.

Det kan spekuleres ved at det er de samme evolusjonsmessige kreftene som gjør at vi ser verden ulikt på tvers av kjønn; eksempelvis opplever en dame sine omgivelser annerledes i en sen bynatt på vei hjem sammenlignet med menn (Abramov et al., 2012b).

Dette er også evolusjons- og biologiske mekanismer forsterket av en seksualuseringskultur, som ble tatt med til internett (eller noe sånt)

7.6 UTDYPING AV INTERVJUOBJEKTENE SINE UTSAGN

Det var ikke før i «*Street Fighter II*» (1991) at den første kvinnelige karakteren, i form av Chun Li, så lyset. Hun er kinesisk av nasjonalitet og var ikledd en tradisjonell kinesisk kjole, kalt en cheongsam. I følge kinesisk tradisjon skal disse kjolene ha en høy krage, være knappet eller sløyfet ved skulderpartiet, være i ankellengde og skal ha en sidesplit. Sistnevnte er minimal, ettersom kjolen er nokså lang. Cheongsamen Chun Li har på seg i spillet, har imidlertid en svært høy sidesplitt på begge sider. Klesplagget til Chun Li er i spillet en seksualisert versjon av et tradisjonelt plagg (Phan, 2020).

Spillet *Bloody Roar* skapte kontroverser og negative reaksjoner i sin tid (1997). En av spillets hovedkarakterer, Hance, karakteriseres som tradisjonelt feminin, i den forstand at han har langt, blondt hår. Figur 10 viser Hance sitt minimale antrekk.



Figur 10 - viser Hance sitt antrekk.

Ansiktet og kroppen er svært androgyne (både et maskulint og feminist kjønnsuttrykk). Kroppsfiguren er slank, men atletisk med minimalt fettprosent. Brystmuskulene er så markante

at de ser ut som kvinnebryster. På tidspunktet spillet ble lansert var ikke transvestitter og transseksuelle karakterer normalisert (Barragán-Medero & Pérez-Jorge, 2020).

Mange gamere var ikke klare over at Hance var en mann. Personligheten og væremåten hans er noe man tradisjonelt sett vil definere som jålete. Hance sin dyreform er en rev og når han forvandles kommer de kraftige lårene til syne. Hance er for det meste kledd i rosa, som sannsynligvis bidro til feiltolkningen av kjønnen. Karakteren ble en favoritt hos fansen, med en bakhistorie som en forfengelig morder.

Når det i etterkant viste seg at det var en kvinne, ble en generasjon av mannlige gamere overrasket over at den “sexy kvinnen” reelt var en mann (Rennick et al., 2023).

Enda et relevant eksempel er «Dead or Alive». Det ble første gang lansert originalt i Japan i 1996 og er i slåssespill-sjangeren. Spillet vant raskt over publikum og fanget fort interessen til det vestlige markedet.

Suksessen ga tre hovedspill innen 2001, og to år etterpå kom det første «spin-off»-spillet i serien; «Xtreme Beach Volleyball». Spillet følger 8 av de kvinnelige karakterene, hvor de har blitt invitert til en privat øy. Kvinnene tror de skal delta i den fjerde iterasjonen av «Dead or Alive»-turneringen. Skurken har invitert kvinnene til øya med intensjonen om å spionere på dem i lett-kleddede settinger. De finner ut at det var en bløff, men bestemmer seg likevel for å feriere.

Selv om disse «spin-off»-ene ikke har noen ting med slåssespill å gjøre, bygget serien seg en lojal tilhengerskare som totalt ga tre spill. Det skyldes spillenes åpningsintroer, hvor en rekke teknikker som tradisjonelt har vært brukt innen mykporno-sjangeren aktivt brukes (Vincent, 2015). Spillene sine moduser beskrives slik: «*A competitive conflict of perfect posteriors*». En kontrovers var at karakterene var tilsynelatende 18 år, men i realiteten så yngre ut.

Langt flere enn disse seks spillene eksisterer også, som enten *spin-offs* (avledende produkter) eller spesialversjoner av hovedspillene.

Dette er i samråd med en studie fra (2002). Beasley og Standley konkluderte basert på dette at kvinner i spill er kledd og fremstilt for å nettopp øke graden av seksualisering. Noe som igjen førte til stimulering av tradisjonelle kjønnsroller (Liu, 2018).

En nyere norsk studie viser at halvparten av deltakerne i den norske studien var kvinnelige gamere (Ask et al., 2016). Så mange som halvparten av disse kvinnene innrømmet å ha skjult kjønnen sitt overfor andre gamere. Ikke bare skjuler de det faktum at de er kvinner, men i

tillegg utgir de seg for å være menn. Årsakene til dette er heterogene, men studien peker på hets som en betydelig påvirkningskraft. Ord som «pussy», «whore», «cunt» og «rape» er kun et utvalg av skjellsord som blir benyttet. Studien viser også at halvparten av deltakerne – den mannlige halvparten - ikke anså språkbruken som et problem, mens den kvinnelige halvparten gjorde derimot det (IBID).

Slik ordbruk har vært en del av kulturen vår og det har blitt adaptert i mer moderne underholdningsplattformer som spilling. Mennesker går gjerne inn i en «fantasirolle» under spillingen. Fordi online-spilling ofte er anonymt med såkalte «*tastaturkrigere*», så kan det som at nettet har blitt en plattform for overkompensering. Det ved at man får gitt utslipp for sin sosiale frustrasjon og behov.

7.7 MEDIEBRANSJEN: AV MENN, FOR MENN?

Videospill er en aktiv form for mediaforbruk. Til forskjell fra mer passive mediaformer, som for eksempel film, tv-serier og musikk, fordyper en spiller seg langt mer i mediaformen som et videospill er. Et videospill lar deg ta kontroll over en karakter, enten om det er i tredjepersonsperspektiv eller til og med førstepersonsperspektiv.

Gameren gir gjennom håndkontrolleren eller tastaturet karakteren sin «ordre» til å handle på lignende måte som et menneskes hjerne gjør det samme. Som en følge av dette, kan det tenkes at personen som spiller spillet også kan identifisere seg mer med spillfiguren enn spiller som, enn det en hadde gjort med en karakter fra en film eller tv-serie.

Mange spill tillater at man lager en «avatar» som kan ligne en selv i svært stor grad. En avatar er en representasjon av gameren i figurform. Dagens moderne skaperverktøy for figurer i spill åpner for en umåtelig variasjon når det kommer til å tilpasse figuren. En skulle trodd at gamere bruker disse mulighetene til å leve som andre personer.

Noe som naturlig nok skjer. Likevel er det interessant nok en stor andel av gamere som velger å skape en avatar som er overraskende lik en selv i virkeligheten. Dette kan muligens forklares med at gamere ubevisst (eller bevisst) ønsker å oppleve de fantastiske eventyrene og avbrekkene fra virkeligheten som et videospill kan gi dem, gjennom at de «opplever» en så troverdig versjon av dem selv i disse scenarioene (Skowronski et al., 2021).

Med tanke på at videospill blir stadig mer «*mainstream*» og at en stadig større variasjon av mennesker anser seg selv som gamere kan en tenke seg at disse menneskene kommer til å bli

utsatt for seksualiserte, kvinnelige karakterer i en relativt høy grad. Videospillbransjen er fortsatt et marked skapt av menn for menn til en stor grad.

Ut ifra en studie fra 2010 ble det funnet at kvinnelige karakterer utgjør kun 14% av videospillfigurer. Det vil tilsi at kvinnelige figurer er underrepresentert. Hele 43% av disse blir fremstilt til dels eller fullstendig nakne, mens 41% var lettkledde. Dette er et stort sprik fra de mannlige spillfigurene, der kun 4% er delvis eller helt nakne og 11% er lettkledde. Her refererer jeg tilbake til det jeg tidligere skrev om giftig maskulinitet som et resultat av patriarkiet, og ikke noe som kvinner har skyld i. Selv om det må nevnes at noen kvinner opprettholder disse tradisjonelle standardene også. For ikke å nevne, som tidligere sagt, at muskuløse og nakne menn som oftest ikke er en del av det kvinnelige blikket («the female gaze»), men er heller skapt av det mannlige blikket («the male gaze»). Ikke minst er kun 2% av mannlige spillkarakterer designet med urealistiske proporsjoner, mens så mange som 25% gjelder de kvinnelige figurene. Dette har vi sett mange eksempler på tidligere i denne avhandlingen (Skowronski et al., 2021).

Mediabransjen er kjent for å skape urealistiske forventninger. Dette gjelder både i forhold til menneskers kropp og hva som anses som normalisert og sosialt akseptert atferd (Forni, 2020).

8. OPPGAVENS STYRKER OG SVAKHETER

Oppgaver har vært utfordrende og har flere begrensinger. Flere tøffe valg har vært tatt; først var valget mellom å illustrere med bilder eller. Mot slutten av denne oppgaven belyste kulturforskning at bilder er bedre egnet enn tekst til å belyse oppgavens sitt problemstilling. Øyner stimulerer sanseintrykk på andre måter. Det er sett i lys med seksualiseringen. Å velge å gå fra tekst til bilder i siste liten har gitt sine utfordringer. Oppgaven siste halvdel har vært problematisk og kaotisk. Oppgaven sine styrker er bruken av en kvinnelig informant som en motpol til de mannlige. En forbedring kunne ha vært å økt andelen kvinnelige informanter. Dette er en mulig begrensing.

8.1 TEKNISKE UTFORDRINGER

Ingen tekniske utfordringer.

8.2 RELIABILITET OG VALIDITET

Masteroppgaven lar seg replisere basert på fremgangsmåten. Spørreskjema og analyse i metodekapitlet er redegjort for. Siden dette er kvalitativ forskning, er resultatene avhengige av personlige opplevelser med de involverte individene. En absolutt replikasjon vil derfor ikke være mulig (Pripp, 2018).

9. IMPLIKASJONER

Seksualiseringen og objektiviseringen av kvinnelige spillkarakterer har etterdønninger i virkeligheten med gjenklang den dag i dag. Det har vært et skifte i «gameres» ønsker og forventninger til kvinnelige spillfigurer.

Det er en pågående positiv trend med flere nye spill hvor kvinnelige helter enten blir sidestilt eller får egne spill. Med det sagt er det fortsatt en lang vei å gå. Noen spill tilbyr ikke-advokate kvinnelige helter. Gaming i 2023 gir mennesket sosiale relasjoner gjennom å samarbeide med eller mot hverandre, og er et miljø som gir langsiktige, meningsfulle relasjoner. Dette har tradisjonelt gjalt mannlige gamere, hvor den kvinnelige motparten har opplevd alvorlig hets i form av fysiske trusler, trakassering og personhets.

Det var kun en kvinnelig gamer i denne masteroppgaven, som har gamet siden barndommen, Hun anså seg ikke som gamer før slutten av tjuårene. Dette skyldes trolig bakteppet som oppgaven tar opp, men gleden det gir kvinnelige gamere er likestilt på tvers av kjønn, selv om likestilling mellom kjønn enda har en vei å gå.

Tidligere var gamingmiljøet dominert av mannlige gamere, den kvinnelige gamingkulturen delte det samme som med blant annet kroppsbygger-miljøet; stigmatisering, utkastelse og utenforskap. Forklaringene er mangesidige, det foreligger en begrenset mengde litteratur at evolusjonsmessige forskjeller mellom menn og kvinner kan ha en påvirkningskraft.

Samtidig er dette usikkert og trolig har sosiologiske og kulturelle normer større påvirkningskraft (Abramov et al., 2012a). Det som er sikkert er at den generelle trakasseringen i online-gaming har økt de siste årene, spesielt under Coronaen. Spillindustrien på sin side bør iverksette tiltak for å motvirke seksualiseringen og senke terskelen for at kvinnelige gamere være seg selv uten å skjule sin relle identitet i onlinge-gaming.

10. KONKLUSJON

Kvinner gamer cirka like mye som menn, men skjuler sin identitet på grunn av seksualisering. Dette forekommer både globalt og i Norge. Gaming gir kvinner positive effekter, hvor denne målgruppen besitter unike erfaringer med å bli seksualisert gjennom online-gaming. Denne seksualisering av kvinnelige gamere er en kompleks sammensatt problemstilling definert av kulturen gjennom generasjoner. Fremtidige studier bør sammenligne hvorvidt nasjonale kulturer har en påvirkningskraft. Statlige aktører bør igangsette holdningskampanjer for å motvirke en ukultur og tilrettelegge for at begge kjønn kan samhandle både på og uten internett. Dette kan gjøres i samhandling med private og offentlige aktører som skoler og lignende.

10. REFERANSER

1. Abramov, I., Gordon, J., Feldman, O., & Chavarga, A. (2012a). Sex & vision I: Spatio-temporal resolution. *Biology of sex differences*, 3(1), 1-14.
- Abramov, I., Gordon, J., Feldman, O., & Chavarga, A. (2012b). Sex and vision II: color appearance of monochromatic lights. *Biology of sex differences*, 3, 1-15.
- Andrews, T., & Vassenden, A. (2007). Snøballen som ikke ruller. Utvalgsproblemer i kvalitativ forskning. *Sosiologisk tidsskrift*, 15(2), 151-162.
- Ask, K., Svendsen, S. H. B., & Karlstrøm, H. (2016). Når jentene må inn i skapet: Seksuell trakassering og kjønnsfrihet i online dataspill. *Norsk medietidsskrift*, 23(1), 1-21.
- Aspridis, A., O'Halloran, P., & Liamputtong, P. (2014). Female bodybuilding: Perceived social and psychological effects of participating in the figure class. *Women in Sport and Physical Activity Journal*, 22(1), 24-29.
- Baker, C. J. (2014). Video Games: Their Effect on Society and How We Must Modernize Our Pedagogy for Students of the Digital Age.
- Barr, M., & Copeland-Stewart, A. (2022). Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being. *Games and Culture*, 17(1), 122-139. <https://doi.org/10.1177/15554120211017036>
- Barragán-Medero, F., & Pérez-Jorge, D. (2020). Combating homophobia, lesbophobia, biphobia and transphobia: A liberating and subversive educational alternative for desires. *Heliyon*, 6(10).
- Bigler, R. S., Tomasetto, C., & McKenney, S. (2019). Sexualization and youth: Concepts, theories, and models. *International Journal of Behavioral Development*, 43(6), 530-540.
- Birkvad, I. (2016). *Mener feminismen har gått for langt*. <https://kjonnsforskning.no/nb/2016/05/mener-feminismen-har-gatt-for-langt>
- Blackburn, G., & Scharrer, E. (2019). Video game playing and beliefs about masculinity among male and female emerging adults. *Sex Roles*, 80, 310-324.
- Blow, C. M. (2012). The curious case of Trayvon Martin. *New York Times*, 16.
- Bock, M. A., Pain, P., & Jhang, J. (2019). Covering nipples: News discourse and the framing of breastfeeding. *Feminist Media Studies*, 19(1), 53-69.
- Bonafini, B. A., & Pozzilli, P. (2011). Body weight and beauty: the changing face of the ideal female body weight. *Obesity reviews*, 12(1), 62-65.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77-101.
- Burnay, J., Bushman, B. J., & Larøi, F. (2019). Effects of sexualized video games on online sexual harassment. *Aggressive behavior*, 45(2), 214-223.
- Cantarella, E. (2016). Women and patriarchy in Roman law. *The Oxford Handbook of Roman Law and Society*, 419-431.
- Castro, S. (2021). *The 97%: The Frightening Sexual Harassment Statistics Facing Women*. <https://yipinstitute.org/article/the-97-the-frightening-sexual-harassment-statistics-facing-women>
- Dalland, O. (2017). Metode og oppgaveskriving (6. utgave). Oslo: Gyldendal Norsk Forlag AS.
- De Beauvoir, S. (2023). The second sex. In *Social Theory Re-Wired* (pp. 346-354). Routledge.
- Eggebo, H. (2020). Kollektiv kvalitativ analyse. *Norsk sosiologisk tidsskrift*, 4(2), 106-122.
- Eklund, L. (2015). Playing video games together with others: Differences in gaming with family, friends and strangers. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 7(3), 259-277.
- Fangen, K. (2010). *Deltagende observasjon*. Fagbokforlaget.

- Ferguson, C. J., & Hartley, R. D. (2009). The pleasure is momentary... the expense damnable?: The influence of pornography on rape and sexual assault. *Aggression and violent behavior, 14*(5), 323-329.
- FN-sambandet. (2022). *Kvinner og likestilling*.
<https://www.fn.no/tema/menneskerettigheter/kvinner-og-likestilling>
- Forni, D. (2020). Horizon Zero Dawn: The educational influence of video games in counteracting gender stereotypes. *Transactions of the Digital Games Research Association, 5*(1).
- Francis, M. M., & Wright-Rigueur, L. (2021). Black Lives Matter in historical perspective. *Annual Review of Law and Social Science, 17*, 441-458.
- Galer, S. S. (2022). *The sex myth that's centuries old*.
<https://www.bbc.com/future/article/20220419-how-the-hymen-myth-destroys-lives>
- Garrett, R., & Garrett, R. (2007). Romantic Comedy and Female Spectatorship. *Postmodern Chick Flicks: The Return of the Woman's Film*, 92-125.
- Guarinello, N. L. (2007). Violence as a show: Bread, Blood and Circus. *História (São Paulo)*, 26, 125-132.
- Gunter, B. (2014). *Media and the Sexualization of Childhood*. Routledge.
- Guttenbrunner, M., Becker, C., & Rauber, A. (2010). Keeping the game alive: Evaluating strategies for the preservation of console video games.
- Haraldsen, G. (2012). Måleinstrumenter i spørreskjemaundersøkelser. *Tidsskrift for Den norske legeförening*.
- Hooks, B. (2004). The will to change: Men, masculinity, and love. (*No Title*).
- Howarth, J. (2023). *How Many Gamers Are There?* <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>
- Jones, C., Scholes, L., Johnson, D., Katsikitis, M., & Carras, M. (2014). Videogames: Dispelling myths and tabloid headlines that videogames are bad. Proceedings of the 28th International BCS Human Computer Interaction Conference (HCI 2014),
- Kaplan, R. (2017). Non-Normative Sex and Bodies in Game of Thrones: How 'Extreme' Bodies Question the Nature of Sex and Sexual Images. *Kultur und Geschichte, 18*, 1-18.
- Kjønnsforskning.no. (2022). *Hva vet vi om likestilling, kjønnsbalanse og mangfold iforskning og innovasjon?* <https://www.forskningsradet.no/siteassets/publikasjoner/2022/hva-vet-vi-om-likestilling-kjønnsbalanse-og-mangfold-i-forskning-og-innovasjon-2010-2021.pdf>
- Kleemans, M., Daalmans, S., Carbaat, I., & Anschütz, D. (2018). Picture perfect: The direct effect of manipulated Instagram photos on body image in adolescent girls. *Media Psychology, 21*(1), 93-110.
- Koike, M., & Loughnan, S. (2021). Virtual relationships: Anthropomorphism in the digital age. *Social and Personality Psychology Compass, 15*(6), e12603.
- Kvinnehistorie. (2023). *Tidslinje: Viktige årstall i norsk kvinnehistorie*.
<https://www.kvinnehistorie.no/tidslinje#h-t-4358>
- LienIngvild, M. H., Carina
- Misje, Hilde Kristine (2019). *Norwegian med sminke-krav til kvinnelig kabinpersonale*.
<https://e24.no/naeringsliv/i/b58gkd/norwegian-med-sminke-krav-til-kvinnelig-kabinpersonale>
- Littauer, R. (2017). Female Sexualization: A Cultural Glass Ceiling. *Pepperdine Journal of Communication Research, 5*(1), 7.
- Liu, J. (2018). *Gender Sexualization in Digital Games: Exploring Female Character Changes in Tomb Raider*. University of South Florida.
- Loughnan 1, S., Fernandez-Campos 2, S., Vaes 3, J., Anjum 4, G., Aziz 5, M., Harada 6, C., Holland 7, E., Singh 8, I., Puvia 9, E., & Tsuchiya 10, K. (2015). Exploring the role of

- culture in sexual objectification: A seven nations study. *Revue internationale de psychologie sociale*, 28(1), 125-152.
- Major, J. R. (1997). *From Renaissance Monarchy to Absolute Monarchy: French Kings, Nobles, and Estates*. JHU Press.
- [Record #361 is using a reference type undefined in this output style.]
- Mangan, L. (2022). *Killer Sally review – a warped true-crime tale of bodybuilder murder*. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2022/nov/02/killer-sally-review-a-warped-true-crime-tale-of-bodybuilder>
- Manne, K. (2017). *Down girl: The logic of misogyny*. Oxford University Press.
- McLean, L., & Griffiths, M. D. (2019). Female gamers' experience of online harassment and social support in online gaming: A qualitative study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17, 970-994.
- Meszaros, J. (2017). American men and romance tourism: Searching for traditional trophy wives as status symbols of masculinity. *Women's Studies Quarterly*, 225-242.
- Naderer, B., Peter, C., & Karsay, K. (2022). This picture does not portray reality: developing and testing a disclaimer for digitally enhanced pictures on social media appropriate for Austrian tweens and teens. *Journal of Children and Media*, 16(2), 149-167.
- NaughtyDog. (2020). *Statement - harrasment* https://twitter.com/Naughty_Dog/status/1279822404219363329
- NRK. (2019). *F-ordet*. <https://tv.nrk.no/serie/f-ordet/sesong/1/episode/1/avspiller>
- NRK. (2023). *Jakten på en ny planet*. <https://tv.nrk.no/program/KOID23009821>
- obamawhitehouse. (2023). *The Untold History of Women in Science and Technology*. <https://obamawhitehouse.archives.gov/women-in-stem>
- Patridge, S. L. (2013). Pornography, ethics, and video games. *Ethics and Information Technology*, 15, 25-34.
- Peterman, A., Potts, A., O'Donnell, M., Thompson, K., Shah, N., Oertelt-Prigione, S., & Van Gelder, N. (2020). *Pandemics and violence against women and children* (Vol. 528). Center for Global Development Washington, DC.
- Pfeffer, C. A., Rogalin, C. L., & Gee, C. A. (2016). Masculinities through a cross-disciplinary lens: Lessons from sociology and psychology. *Sociology Compass*, 10(8), 652-672.
- Phan, A. (2020). The Rise and Infiltration of Pac-Man and Street Fighter.
- Pripp, A. H. (2018). Validitet. *Tidsskrift for Den norske legeförening*.
- Rennick, S., Clinton, M., Ioannidou, E., Oh, L., Clooney, C., Healy, E., & Roberts, S. G. (2023). Gender bias in video game dialogue. *Royal Society Open Science*, 10(5), 221095.
- Reysen, S., Plante, C. N., Roberts, S. E., & Gerbasi, K. C. (2016). Optimal Distinctiveness and Identification with the Furry Fandom. *Current Psychology*, 35(4), 638-642. <https://doi.org/10.1007/s12144-015-9331-0>
- Robbie, D. (2012). The Emergence of Sexualization as a Social Problem: 1981–2010. *Social Politics*, 20(1), 137-156.
- Robbins, D. (2017). *Margaret and the Moon*. Knopf Books for Young Readers.
- Røysamb, E. (2019). Fra tanker til tall. *Tidsskrift for Den norske legeförening*.
- Sanford, K., Starr, L. J., Merkel, L., & Bonsor Kurki, S. (2015). Serious games: video games for good? *E-Learning and Digital Media*, 12(1), 90-106.
- Shalaev, V., Emelyanov, F., & Shalaeva, S. (2020). Social functions of games in modern society: Educational perspectives. International Scientific and Practical Conference on Education, Health and Human Wellbeing (ICEDER 2019),
- Shilling, C., & Bunsell, T. (2009). The female bodybuilder as a gender outlaw. *Qualitative research in sport and exercise*, 1(2), 141-159.

- Skowronski, M., Busching, R., & Krahe, B. (2021). The effects of sexualized video game characters and character personalization on women's self-objectification and body satisfaction. *Journal of Experimental Social Psychology*, 92, 104051.
- Solska, D. (2022). The evolving female narrative in dystopian video games: the case of BioShock Infinite, The Last of Us, and Horizon: Zero Dawn. *Currents*, 7.
- [Record #343 is using a reference type undefined in this output style.]
- Thagaard, T. (2018). *Systematikk og innlevelse: en innføring i kvalitativ metode* (Vol. 5). Fagbokforlaget Bergen.
- Tomkinson, S. (2023). "She's Built Like a Tank": Player Reaction to Abby Anderson in The Last of Us: Part II. *Games and Culture*, 18(5), 684-701.
- Townsend, J. M. (1999). *What women want--what men want: why the sexes still see love and commitment so differently*. Oxford University Press, USA.
- Trinh, L. (2013). Masculinity in the virtual world of video game: a question of agency.
- TV2.no. (2021). *Volleyballforbundet støtter håndballens truseprotest – opplever heller ikke full valgfrihet*. <https://www.tv2.no/sport/volleyballforbundet-stotter-handballens-truseprotest-opplever-heller-ikke-full-valgfrihet/14124010/>
- Ulstein, H. (2021). *Sharia på norsk*. <https://www.dagsavisen.no/kultur/2013/01/16/sharia-pa-norsk/>
- Vincent, B. (2015). *Dead or Alive Xtreme 3 Bikini Malfunctions Are Too Hot for America*. <https://www.vice.com/en/article/gv5pm7/dead-or-alive-xtreme-3-bikini-malfunctions-are-too-hot-for-america?fbclid=IwAR0-wreoYSBhnF33tm6GYrDHeVZt4f5N9vhflGEfZTUdOLI-vdlQRD213R8>
- Ward, L. M., & Grower, P. (2020). Media and the development of gender role stereotypes. *Annual Review of Developmental Psychology*, 2, 177-199.
- Zhou, L., Han, N., Xu, Z., Brian, C., & Hussain, S. (2022a). Why Do Women Pretend to Be Men? Female Gender Swapping in Online Games [Original Research]. *Frontiers in psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.810954>
- Zhou, L., Han, N., Xu, Z., Brian, C., & Hussain, S. (2022b). Why Do Women Pretend to Be Men? Female Gender Swapping in Online Games. *Frontiers in psychology*, 13, 810954.
- Ziyu, D. (2023). Run, Hide, Fight: How Female Gamers Understand and React to Sexism and Misogyny in Gaming.
- Øverli, I. T., & Gundersen, T. (2020). Familievernet under covid-19. Erfaringer og læring under nedstengning og i en ny hverdag.

Vedlegg 1.

Intervjuperson	Alder	Kjønn	År som gamer	Bakgrunn
1	32	Mann	28	Lektor
2	31	Mann	27	Grafisk designer
3	38	Mann	33	Språkviter
4	31	Kvinne	26	Lektor

