

Usynlige lesbiske og kontroversielle homofile

Representasjon av lesbiske og homofile karakterer i dataspill

Invisible Lesbians and Controversial Gays

Representation of Lesbian and Gay Characters in Video Games.

Guro Torget

Universitetslektor, Institutt for medier og kommunikasjon, Universitetet i Oslo

Epost: guro.torget@media.uio.no

SAMMENDRAG

I denne artikkelen undersøker jeg hvordan lesbiske og homofile karakterer representeres i fire forskjellige dataspill. Ved å se på design og narrativ til to lesbiske og to homofile karakterer identifiserer jeg et skille i representasjonen av de lesbiske og homofile karakterene i disse fire dataspillene. Lesbiske fremstilles som en del av majoritetssamfunnet, mens homofile karakterer fremstilles i sammenheng med et homoskeptisk storsamfunn. De homofile karakterenes identitet som skeiv er forankret i dem selv som individer, mens de lesbiske karakterene får sin seksualitet definert gjennom deres forhold til en annen kvinne.

Nøkkelord

dataspill, representasjon, LHBTQ, dataspillstudier, queer teori, dataspillkultur

ABSTRACT

This article explores representation of lesbian and gay characters in four different video games. By analyzing the character design and narrative of two lesbian and two gay characters, I identify a divide in how the gay and the lesbian characters are represented. The lesbian characters are portrayed as a part of the majority, while the gay characters are por-

trayed as «the other» in a society that is skeptical of homosexuality. The gay characters have their identities as gay anchored in themselves as individuals, while the lesbian characters' sexuality is defined by their relationship with another woman.

Keywords

video games, representation, LGBTQ, game studies, queer theory, game culture

Dataspill har i økende grad blitt en del av den nye mediehverdagen. De fleste har et forhold til dataspill, enten man slår i hjel tid på bussen med mobilspillet *Candy Crush Saga* (2012), eller rigger seg til i sofaen om kvelden for et par-tre timer med action-rollespillet *Dragon Age: Inquisition* (2014). Gjennom dataspillene kan man utforske historier og narrativ som sier noe om samfunnet vi lever i, i likhet med film, TV-serier og litteratur. De to siste tiårene har det vært et økende fokus på representasjon i film, TV og litteratur, noe som har resultert i bedre og bredere representasjon av blant annet LHBTQ-befolkningen (GLAAD 2016). Til tross for den positive utviklingen innen de fleste formidlingsformer for populærkultur, henger dataspillene fremdeles etter.

Når representasjon i dataspill har blitt diskutert har det vært kvinner som først og fremst har stått i fokus. Dette er forståelig nok da over 40 % av alle som spiller dataspill er kvinner, samtidig som kun 15% av karakterene i dataspill er kvinner. Disse blir ofte fremstilt på en passiv og hyperseksualisert måte (Ask og Svendsen 2014:22, 26; ESA 2016:3; Ipos MediaCT 2012:9; 46; Kafai mfl. 2011:xi). Samtidig estimeres det at det kun var 1,5% av karakterene i dataspill utgitt mellom 2010 og 2015 som var skeive (Talbert 2016:91). Når kvinner fremdeles i stor grad blir fremstilt som seksualiserte bikarakterer, hva da med de som identifiserer seg innenfor LHBTQ-paraplyen?

I denne artikkelen tar jeg utgangspunkt i fire skeive karakterer fra forskjellige spill: Dorian Pavus fra *Dragon Age: Inquisition* (2014), Kian Alvane fra *Dreamfall: Chapters* (2014-2016), Athena fra *Borderlands*-serien (2009-2015) og Ellie fra *The Last of Us* (2014). Karakterene kommer fra forskjellige typer spill med ulike interaksjonsmuligheter mellom spilleren og karakterene i spillet. Dermed skaper disse spillene ulike muligheter til å utforske karakterers relasjoner og identitet. Bredden i typen spill gjør det mulig å belyse hvordan ulike spilltekniske rammer påvirker representasjonen. Jeg har valgt å ta med både *playable characters* (PC), altså karakteren spilleren styrer, og *non-playable characters* (NPC), karakterer som befolker spilluniverset, men som ikke styres direkte av spilleren. Dette kan belyse om, og eventuelt hvordan, karakterens rolle i relasjon til spilleren påvirker representasjonen. Samtlige karakterer jeg undersøker har hatt rollen som en NPC enten i samme spill eller i tidligere og/eller senere utgivelser av spill i samme serie. Alle utenom Dorian har hatt roller som PC-er. På bakgrunn av dette ser jeg på om måten karakterens seksualitet blir representert på endrer seg med hvilken type rolle hen har. Særlig er jeg opptatt av hvordan representasjonen påvirkes av om spilleren har mulighet til å agere gjennom karakteren, eller om det er en karakter som spilleren ikke har kontroll over.

I analysen fokuserer jeg på hvordan karakterene blir fremstilt i spillene i lys av sin legning, hvordan fremstillingen påvirkes av hvilken rolle de har i spillet, og hvilke spilltek-

niske muligheter og begrensninger som påvirker hvordan de blir representert. Målet med studien er å undersøke forskjeller i hvordan lesbiske og homofile karakterer blir representert i disse spillene, og hvilke konsekvenser representasjonen har for spillernes tilgang til ulike skeive historier i dataspill. Selv om studien ikke er en representativ undersøkelse av lesbiske og homofile karakterer i dataspill generelt, kan den bidra med en dypere innsikt i hvordan skeive blir representert på et detaljnivå, og hvilke faktorer som utgjør forskjellene i representasjonen av homofile og lesbiske karakterer. Der blant annet Adrienne Shaw og Elizaveta Friesem (2016) jobber med å skape en kvantitativ oversikt over LHBQTQ-representasjon i dataspill, bidrar denne studien med et detaljert blikk på de narrative og spilltekniske komponenter som påvirker hvordan representasjonen av skeive karakterer i dataspill fremstår i ulike typer spill.

REPRESENTASJON: ANERKJENNELSE OG KUNNSKAPSFORMIDLING

Representasjon kan sees som en indikator på hvilke eksistensformer som ansees som mulige i samfunnet (Shaw 2014:4). Hvordan vi representerer ulike grupper gjennom språk og visuelle fremstillinger påvirker hvordan vi oppfatter den enkelte gruppen, da representasjon står sentralt både i kunnskapsproduksjon og kunnskapsformidling (Hall 2013b:27-29). I dagens mediasamfunn er det nettopp mediene som er sentrale i meningsproduksjon og meningsformidling. Representasjon av ulike grupper, som for eksempel LHBQTQ-personer, som majoritetssamfunnet ikke omgås til vanlig, påvirker hvordan majoritetssamfunnet oppfatter gruppa og deres plass i samfunnet (Hall 2013a:xx; Shaw 2014:39).

Representasjon av annerledeshet i mediene kan brukes som et verktøy for å fremme debatt om og forståelse av sosiale og kulturelle forskjeller, og fordeling av privilegier i samfunnet (Shaw 2014:41). Det er dog en tendens til at når marginaliserte grupper først blir representert i mediene, blir det lagt ekstra vekt på deres annerledeshet. Identiteten som skeiv, svart og/eller muslim blir løftet frem som hovedtrekket med personen, og med dette fremstilles de som noen som står utenfor storsamfunnet, snarere enn noen som møter utfordringer som medlem av det (Gergen 2009:50-54; Gill 2007:7, 33-34; Hall 2013c; Shaw 2014:16). Dette bidrar til å opprettholde skiller mellom «oss» og «dem», snarere enn å utfordre de segregerte diskursene, og skape nye som inkluderer samtlige grupper inn i storsamfunnets fellesskap (Shaw 2014:148, 158).

Å bli representert er en anerkjennelse av egen eksistens og av forskjeller innad i samfunnet (Hall 1993:107). Derfor er det ikke bare viktig å se på hvilke befolkningsgrupper som blir representert i mediebildet, men også hvem som blir representert innad i de marginaliserte gruppen. Hall refererer til dette som «regulert og segregert synlighet», hvor de som blir representert blir validert, mens resten blir snytt for denne anerkjennelsen (ibid.). Representasjon av marginaliserte grupper, som for eksempel LHBQTQ-personer, i populærkulturen skjer i stor grad på majoritetens premisser (Hall 1993:108). Ensidig representasjon av LHBQTQ-karakterer i dataspill betyr at kun noen få historier blir representert, og resten forblir usynlige. Dette er et uttrykk for maktbruk (Hall 1993:107) som fører til en innsnevring av rollemodeller og inspirasjonsmuligheter for skeive spillere spesielt, og dataspillentusiaster generelt.

Slike innskrenkede rollemodeller kommer til uttrykk i form av stereotyper. Stereotyper utvikles og endres over tid, men der en rekke stereotyper nærmest har forsvunnet over tid, har stereotyper som omhandler skeive vist seg å være seigilva (Blashill og Powlishta 2009:783, 790; Boysen mfl. 2011:331). Mediene har spilt sin rolle i å opprettholde de stereotypiske oppfatningene av skeive, blant annet gjennom bruken av «*The Gay Best Friend*»-karakteren i TV og film, som fremstiller homofile menn som et vittig, spydig og moteriktig tilbehør for heterofile kvinner. Denne typen karakterer har de siste årene måttet vike i film og TV for mer nyanserte skeive karakterer, en positiv utvikling som bidrar til å nyansere den stereotypiske oppfatningen av skeive, samt å gjøre historier om hvordan det er å være skeiv i samfunnet tilgjengelig for den streite befolkningen, som kan bidra til forståelse og dialog (Blashill og Powlishta 2009:972).

SPILLINDUSTRI, UKULTUR OG «TRUE GAMERS»

Dataspill har blitt en milliardindustri. I 2016 brukte spillere 30,4 milliarder dollar på dataspill og tilbehør (ESA 2017:15). Et stort flertall norske barn spiller dataspill, og mange fortsetter å spille inn i voksen alder (Medietilsynet 2016:39). Dataspill bør derfor bli tatt på alvor som kulturprodukter som bidrar til å formidle og utvikle diskurser om blant annet kjønn og seksualitet. Majoriteten av spillindustrien består av hvite, heterofile menn, noe som også speiles i hvilken kundegruppe industrien hovedsakelig henvender seg til (Ask og Svendsen 2014:22, 28; Chess og Shaw 2015:209; Shaw 2009:234). Dataspill blir sett på som en (hvit, ciskjønn, heterofil) «guttegreie», som har ført til at de fleste spill blir utviklet og markedsført med nettopp denne kundegruppa i fokus (Cote 2018:481-482; Kafai mfl. 2011:xiii).

Spillindustrien preges av noe som kan betegnes som berøringsangst når det kommer til å inkludere LHBTQ-innhold i spillene. Å inkludere LHBTQ-karakterer og -narrativ blir sett på som kontroversielt, og som et politisk budskap til støtte for skeives rettigheter (Shaw 2009:233, 236). Når LHBTQ-representasjon først forekommer er det i spill laget for det voksne publikumet, med en aldersgrense på minst 15 år i Norge. På den måten blir skeiv seksualitet behandlet som et voksentema, mens mer eller mindre eksplisitt heterofili stadig kommuniseres til barn gjennom spill som Nintendos *Super Mario*- og *The Legend of Zelda*-serier, hvor det er en prinsesse som skal reddes av en mannlig protagonist (Shaw 2009:241).

For å unngå kontroverser og sanksjoner har spillindustrien i stor grad begrenset LHBTQ-representasjonen til såkalte «optional gay»-alternativer (Shaw 2009:247). Dette gir spilleren muligheten til å utforske likekjønna romanser, eller å leve lykkelig uvitende om at homofili eksisterer i spillet. Et eksempel på dette er *The Sims*-serien hvor spilleren står fritt til å la sine karakterer flørte og innlede relasjoner med andre karakterer uavhengig av kjønn. Om spilleren ikke ønsker å utforske likekjønna romantiske relasjoner, får heller ikke spilleren se noen form for skeivt innhold. Dermed blir «optional gay» et verktøy for å påberope seg LHBTQ-representasjon, uten å provosere de som ønsker at skeive skal forbli usynlige (Shaw 2009:247).

Selv om det finnes «optional gay»-alternativer hvor karakterers seksualitet blir tydelig kommunisert uavhengig av spillerens valg, som for eksempel Dorian i *Dragon Age: Inquisition*, må spilleren i de aller fleste tilfeller trykke på «homoknappen» for å få tilgang til

de skeive historiene. Begrepet «homoknappen» beskriver at spilleren selv må aktivere det skeive innholdet, for eksempel ved å utforske en likekjønnet relasjon, for at det skal bli en del av spillet. Det var spillutvikler Anna Anthropy som introduserte begrepet «the gay button», eller «homoknappen», som senere har blitt diskutert og utviklet av spillforsker Adrienne Shaw. At spilleren må «trykke på homoknappen», altså selv oppsøke skeive narrativ, for å kunne utforske LHBQT-representasjon fører ikke bare til at de mer fordomsfulle av spillerne ikke blir konfrontert med skeiv representasjon, og med det også skeives eksistens i spill, men gjør også at mindre oppmerksomme spillere går glipp av en mulighet til å utforske deler av spillet. Dette bidrar dermed til å opprettholde det heterofile og maskuline hegemoniet i dataspill og kulturen rundt (Adams 2015:43-44; Østby 2016:15).

Å unngå meningsfull og eksplisitt LHBQT-representasjon kan sees som en undervurdering av heterofile spillere (Shaw 2009:237, 248), men ut fra responsen til den mest høylytte gruppa spillere, er det kanskje ikke så rart. En gruppe spillere som kaller seg «True Gamers», har markert seg på ulike forum med svært fiendtlige holdninger mot kvinner og femininitet. Gruppa preges av en nærmest giftig hypermaskulinitet, og har reagert svært aggressivt når noen tar til orde for en mer inkluderende spillkultur med bredere representasjon (Ask og Svendsen 2014:20; Braithwaite 2016; Evans og Janish 2015:126; Salter og Blodgett 2012:402-403). Feministisk og antirasistisk kritikk av dataspill blir ansett som angrep på dataspill og spillkulturen. «True Gamers» ser på dataspill som noe som eksisterer utenfor «den virkelige verden», inkludert de sosiopolitiske maktforholdene som reflekteres i dataspillene; derfor mener de at spillene ikke plikter å forholde seg til slike maktforhold (Ask og Svendsen 2014:8; Condis 2014:199; Shaw 2014:44-45). Det bør dog nevnes at «True Gamers» ikke representerer en majoritet av dataspillentusiaster, men er en gruppe som tar stor plass i dataspilldebatten, og som utgjør en demografi spillindustrien tradisjonelt sett har lyttet til (Mortensen 2016:4).

I en svensk rapport utført for RFSL og Sverok kommer det frem at majoriteten av skeive spillere har negative opplevelser knyttet til sin legning i møte med spillkulturen og dataspill, som påvirker deres spillopplevelse (Wennlund 2014:7-8). De største problemområdene er heteronormativitet, et binært kjønnsystem, stereotypisk representasjon og en mannsnorm som dominerer i både dataspillene og spillkulturen (ibid). «Gay» og «retard» er de mest brukte skjellsordene i spillkulturen. I Ask og Svendsens undersøkelse av seksuell trakassering i online dataspill forsvare enkelte respondenter ordbruken med at «gay betyr noe annet i spill» (Ask og Svendsen 2014:36). Spillere som tar til motmæle blir sett på som hårsåre, som noen som ikke «skjønner greia» i spillkulturen (Ask og Svendsen 2014:40; Condis 2014:203). Dette skaper et utrygt miljø for mange spillere.

Til tross for manglende interesse blant spillutviklere og frykten for «True Gamers» øker andelen LHBQT-karakterer i dataspill (Shaw og Friesem 2016). Det er dog ikke slik at all representasjon er god representasjon, heller ikke i dataspill.

LHBTQ I DATASPILL

Mye av forskningen på LHBTQ-representasjon i dataspill har fokusert på debattene om skeive karakterer i spill som har funnet sted både i massemediene og på ulike forum for dataspillinteresserte, og om skeives opplevelser med dataspill med og uten skeiv representasjon, og deres tanker om det (se for eksempel Condis 2015; Evans og Janish; Shaw 2009; Shaw 2014; Talbert 2016). LHBTQ-karakterer har figurert i dataspill siden 1986, men frem til 2000 var det bare 10 spill som hadde en LHBTQ-karakter i en sentral rolle (Talbert 2016:88). Det er vanskelig å skape seg en komplett oversikt over hvor mange spill som blir gitt ut hvert år totalt, da arenaer som Steam, en plattform hvor spillutviklere kan selge spillene sine, gir små og uavhengige spillutviklere muligheten til å gjøre spillene sine tilgjengelig for et stort publikum. Ifølge Talbert ble det utgitt over 4000 kommersielle spill mellom 2010 og 2015. Blant disse var det 63 spill med skeive karakterer, eller som tillot spilleren å spille som skeiv (Talbert 2016:91).

Shaw og Friesem (2016) har laget et arkiv over spill med skeive karakterer helt tilbake til 1986. Per 2016 hadde de samlet 351 spill. En gjennomgang av disse spillene viste at *playable characters* (PC) sjeldent var eksplisitt skeive. Ofte får spilleren kunnskap om *non-playable characters* (NPC) seksualitet gjennom valg i spillet som ikke er knyttet til seksualitet (ibid:3880). Dette kan for eksempel være ved å velge å ta med seg en NPC på et oppdrag, som fører til at NPC-en og PC-en har en samtale hvor PC-en får vite om NPC-ens seksualitet. Kvinnelige karakterers homoseksualitet blir oftere markert gjennom forhold til PC-en eller en annen karakter, mens menns homoseksualitet markeres gjennom en stereotypisk fremstilling (ibid:3880-3881). Lesbiske karakterer skiller seg sjeldent fra hvordan heterofile kvinnelige karakterer opptrer i væremåte og klesstil.

Blant analysene av hvordan LHBTQ-identiteter har blitt representert i dataspill har BioWare's *Dragon Age*- og *Mass Effect*-serier og Lionhead Studios *Fable*-spill blitt analysert gjentatte ganger. Adrienne Shaw (2014) analyserer hvilke alternativer som er tilgjengelige for spilleren i *Fable II* og hvilke konsekvenser valg knyttet til kjønn og seksualitet får for det videre spillet i *Gaming at the Edge*. Som i de aller fleste dataspill er valget av kjønn binært. Selv om spilleren har noen muligheter til å eksperimentere med kjønnsidentitet og kjønnskifte, får dette blandede tilbakemeldinger fra andre karakterer i spillet. Representasjonen av transkjønn skjer hovedsakelig på cisnormative premisser (Shaw 2014:26-34). Stephen Greer har undersøkt hvilke muligheter og begrensinger spillere har til å utforske skeive identiteter i *Fable*- og *Dragon Age*-serien ved å kombinere queerteori og spillteknisk analyse. Blant funnene var at spillene representerte skeive identiteter innenfor rammene til binære kjønnskategorier og monogami, som begrenser hvilke skeive identiteter spilleren kan utforske (2013). Kim Johansen Østby har gjort en av de mer omfattende analysene av *Dragon Age*-spillene og *Mass Effect*-spillene i sin doktorgradsavhandling. Gjennom analysen finner han at representasjonen av LHBTQ-karakterene skjer på heteronormative premisser, også i kommunikasjonen til spilleren om muligheter for å utforske LHBTQ-relaterte narrativ og alternativer. Spillene blir mer progressive over tid, men det er fremdeles et angstfylt forhold til mannlig homoseksualitet, som reflekterer medierepresentasjonen av homofili generelt (Østby 2017).

I min analyse i denne artikkelen av hvordan Dorian Pavus, Kian Alvane og Athena og Ellie blir representert vil representasjonsteori, og spesielt teori om representasjon av de som faller utenfor normen, være spesielt viktig (Shaw 2014, Østby 2017). Jeg fokuserer også på hvorvidt representasjonen av de fire utvalgte karakterene stemmer overens med tidligere analyser av LHBTQ-karakterer i dataspill. Bli de skeive karakterene skjult bak «homoknappen», og påvirker hensyn til heterofile spillere representasjonen av de skeive karakterene?

DORIAN: SVART MAGI SOM KONVERTERINGSTERAPI



Figur 1:
Dorian Pavus, skjermbilde hentet fra *Dragon Age: Inquisition* (2014).

Dorian Pavus er en *non-playable character* (NPC) med potensiell romantisk interesse for spillere som velger en mannlig *playable character* (PC) i *Dragon Age: Inquisition* (2014). *Dragon Age: Inquisition* er et rollespill med en åpen verden. Det gir spilleren muligheten bevegelse seg fritt rundt i den fiktive verdenen og påvirke deler av narrativet i spillet der andre spill i større grad styrer spilleren gjennom en fastsatt rute. Spill med en åpen verden gir også spilleren mulighet til å bli kjent med ulike NPC-er uten at det er direkte tilknyttet hovedhistorien. Spillet handler om en opprørsgruppe, inkvisisjonen, som kjemper mot en sterk, ond kraft. Dorian er en blant flere karakterer spilleren kan rekruttere og ha med seg på forskjellige oppdrag, og også utvikle et vennskap eller et romantisk forhold til. Han er designet som en konvensjonelt attraktiv mann. I tråd med klassen sin, *mage*, altså magiker, er Dorian noe mer eksentrisk kledd enn gjennomsnittet. Han er dramatisk og teatralisk med en sofistisert og spydig form for humor. Dorian krysser dermed av på en rekke av boksene forbundet med stereotypisk fremstilling av homofile menn. Det er dog et sentralt punkt som

skiller: Spilleren får muligheten til å bli kjent med Dorian, som gjør at han fremstår som en helhetlig karakter hvor legningen er en del av hans identitet. Dermed blir ikke Dorian nok en stereotypisk fremstilt homofil karakter, men snarere en legitimering av en personlighetstype som bryter med noen maskuline idealer.

Relasjonene til NPC-ene spilleren kan rekruttere utvikles gjennom et poengsystem hvor spilleren får eller mister poeng avhengig av valg spilleren gjør. Når spilleren har fått nok poeng hos en karakter får hen tilgang til et personlig oppdrag som lar spilleren bli bedre kjent med NPC-en. Dorians personlige oppdrag og tilhørende samtaler før og etter oppdraget handler om hvordan han har blitt utstøtt av familien på grunn av sin legning. I hjemlandet til Dorian, Tevinter, er homofili stille akseptert blant adelen som en seksuell fritidsaktivitet, men ikke en legitim samlivsform. Dorian brøt kontakten med familien etter at faren forsøkte å endre legningen hans med svart magi. Historien skildrer dermed en fantasy-versjon av homofil konverteringsterapi. Gjennom det personlige oppdraget til Dorian får spilleren mulighet til å gjøre seg kjent med historien til mange skeives fortid og samtidig med konverteringsterapi og utstøtning fra familien på grunn av deres legning.

Etter det personlige oppdraget kan spilleren velge å innlede et forhold til Dorian, gitt at hen har samlet nok poeng og har en mannlig PC. Dorian er tydelig på at han ønsker et fast, monogamt forhold. Om spilleren hverken innleder et forhold til Dorian eller Iron Bull, en annen NPC, vil de to finne sammen. Spilleren får vite om dette forholdet gjennom å snakke med dem og i epilogen til spillet. Forholdet mellom Dorian og Iron Bull tilfører en dimensjon hvor Dorian trosser den sterke rasismen mot Iron Bulls folk som rår i Dorians hjemland. Gjennom forholdet mellom PC-en og Dorian og forholdet mellom Dorian og Iron Bull fortelles historier om at man kan finne kjærlighet og aksept i et slags utenforskap. I tillegg får spilleren tilgang til en historie om kjærlighet som trosser fordommer og rasisme gjennom forholdet mellom Dorian og Iron Bull. Ved at Dorian inngår i et forhold senere, blir han mer enn bare et romantisk alternativ, men bekrefter igjen sin identitet som homofil uavhengig av spillerens valg. Informasjonen om forholdet til Dorian og Iron Bull er dog litt utilgjengelig for spilleren. Selv om det er muligheter for at spilleren snubler over informasjonen, vil dette være svært avhengig av hvordan spilleren setter sammen teamet sitt og at spilleren fortsetter å snakke med NPC-ene etter at oppdragene med dem er over. Samtidig er det et forhold mellom to NPC-er, og får dermed mindre plass enn historier som direkte angår PC-en.

I rollespill som *Dragon Age: Inquisition* påvirkes utfallet av ulike oppdrag i stor grad av spillerens valg. I tillegg til å velge hvorvidt man ønsker å gjøre ulike oppdrag, og bruke tid på å bli kjent med de ulike NPC-ene, har man også et samtalehjul som gir spilleren ulike svaralternativer i samtaler med NPC-ene. Disse er merket med ikoner for hvilken tone spilleren ønsker at PC-en skal svare med (Østby 2017:247-248). Når det kommer til samtaler om seksualitet kan spilleren velge å uttrykke negative holdninger til homofili. Dette blir dog sanksjonert med tap av poeng. Man kan derimot bli belønnet for å uttrykke positive holdninger til homofili, eller flørte med NPC-er av samme kjønn, også fra andre enn den NPC-en man henvender seg til. For eksempel blir spilleren belønnet av den lesbiske NPC-en Sera om hen spiller en kvinnelig PC og flørter med andre kvinnelige karakterer. Dermed tar *Dragon Age: Inquisition* et positivt standpunkt til LHBTQ-spørsmål ved å belønne positive holdninger og sanksjonere de negative.

KIAN: FRIHET PÅ UTSIDEN AV SAMFUNNET

**Figur 2:**

Kian Alvane, skjermbilde hentet fra *Dreamfall: Chapters* (2014-2016).

Kian Alvane er en av to *playable characters* (PC) i *Dreamfall: Chapters* (2014-2016), og har også figurert i tidligere *Dreamfall*-spill. Spilleren møter Kian som fange, arrestert og dødsdømt for å ha desertert fra militæret. Han får hjelp til å flykte av en motstandsbevegelse han senere slutter seg til, som har som mål å styrte et undertrykkende regime. Kian er designet som en konvensjonelt attraktiv mann; høy med markerte muskler. Som person fremstilles han som reservert, men en sterk leder der situasjonen krever det. Med andre ord innehar han konvensjonelt maskuline egenskaper som skiller seg fra den stereotypiske fremstillingen av homofile menn, og bryter dermed med trenden hvor homofile karakter hovedsakelig representeres stereotypisk.

Spilleren får vite om Kians homoseksualitet via samtaler med andre NPC-er. Den tydeligste og mest utdypende samtalen om Kians legning får man sammen med Likho, en NPC som også er homofil. Disse samtalenes utløses via noen valg spilleren tar tidligere i spillet som ikke er knyttet til legning eller romantikk på noen måte. Spilleren er dermed uvitende om hva konsekvensen av valgene er, og hva hen eventuelt får oppleve eller går glipp av. *Dreamfall: Chapters* har også et samtalehjul hvor spilleren kan fatte valg både angående handling og hva hen ønsker å svare. Disse valgene får konsekvenser utover i spillet. De valgene som får størst konsekvenser, gjør at balansen mellom kaos og logikk, som er en gjennomgående faktor i spillet, skifter. Valgene som gjør at Kian og Likho har sine fortrolige samtaler, er blant disse, som ilegger vennskapet mellom de to viktighet. *Dreamfall: Chapters* er et spill med mange *cut scenes* i spillet, altså små filmsekvenser. I *cut scenes* med Kian og Likho får

ikke spilleren muligheten til å velge hva Kian skal svare Likho, og får dermed ingen mulighet til å protestere mot det narrative om homofili som blir formidlet.

Gjennom samtale med Likho får spilleren høre to forskjellige historier om hvordan homofili blir møtt av familie og kulturen rundt dem. Kian, som er oppvokst som en azadi, en folkegruppe med sterk militær kultur og matriarkalsk styresett, forteller om et samfunn hvor homofili var akseptert som en seksuell preferanse, men ikke som samlivsform. Dette narrative er ikke helt ulikt Dorians skildring av synet på homofili i hans hjemland. Likho tilhører en magisk folkegruppe forfulgt av azadiene, kalt dolmari. Blant dolmariene er ikke homofili akseptert, og Likho har valgt å holde legningen sin skjult i frykt for å bli utstøtt av venner og familie. Begge konkluderer med at motstandsbevegelsen aksepterer dem for hvem de er og gir alle rom for å uttrykke sin kjærlighet. Det blir dog med ordene, da det ikke er noe synlig homofili innad i motstandsbevegelsen. Gjennom de to mennenes historie får spilleren kjennskap til historier om hvordan homofili har blitt møtt og blir møtt i majoritetssamfunnet. I tillegg fortelles historien om at de har funnet aksept i grupper som står utenfor samfunnet. Dette er også en viktig del av homohistorien hvor skeive har funnet sammen i grupper som står på siden av majoritetssamfunnet. Om spilleren skulle gå glipp av samtalen mellom Kian og Likho, sier Kian rett ut at han er homofil i en samtale med en magisk kråke. Dermed er det ikke mer rom for tvil. Denne eksplisitte innrømmelsen blir tatt godt imot av den magiske kråka, og bygger oppunder narrative om at homofili *burde* være uproblematisk, selv om det ikke alltid er sånn.

ATHENA: KONTORROMANSEN



Figur 3:
Athena, skjermbilde hentet fra *Borderlands : The Pre-Sequel*.

Athena er en gjennomgangsfigur i *Borderlands*-spillene. Man møter henne for første gang i det første *Borderlands*-spillet (2009) som en motstander. I *Borderlands: The Pre-Sequel* (2014) er hun en av flere PC-er spilleren kan velge mellom, og representerer gladiatorklassen. Hun er med andre ord en leiesoldat. Athena er designet som en konvensjonell kvinnelig action-helt. Da Lara Croft entret spillscenen i 1996 åpnet hun dørene for at kvinnelige karakterer kan ha aktive og dominante roller i dataspill. Spillforskere har omtalt dette som «Lara-fenomenet» (Janz og Martis 2007:141-142). Athenas karakter har en rekke lignende karaktertrekk som Lara Croft, som en kompetent og dominant kvinne. Dermed blir de aspektene ved Athenas karakter som kunne blitt lest som maskuline, tolket innenfor rammene til en mer maskulin, men fremdeles konvensjonell form for femininitet.

I *Borderlands*-spillene, i motsetning til *Dragon Age*, er spilleren låst til historien. Dette betyr at spilleren heller ikke kan velge legningen på PC-en, eller i hvor stor grad kjærlighet og/eller seksualitet er en del av historien. Generelt er ikke privatliv et sentralt tema i *Borderlands*-spillene. Relasjonen med kvinnen som senere blir Athenas kjæreste, Janey, begynner svært tidlig i *Borderlands: The Pre-Sequel*. Allerede fra det første oppdraget hvor Athena og Janey møtes flørter Janey åpenlyst med Athena. Det fremstår lenge som en ensidig flørt, men etter hvert kommer det subtile kommentarer som peker mot at flørten utvikler seg til et forhold. Forholdet mellom Athena og Janey kommer klart frem i *Tales from the Borderlands* (2014), et spill som kom ut en knapp måned etter *Borderlands: the Pre-Sequel*. Spillet er satt lengre frem i tid, når Athena og Janey har flyttet sammen. Forholdet deres er på mange måter fortellingen om et helt vanlig forhold, med to mennesker som møtes i jobb-sammenheng og forelsker seg, og starter et liv sammen.

Det er verdt å merke seg hvordan Athenas legning blir svært subtile kommunisert i *Borderlands: The Pre-Sequel* hvor hun er en PC, mens all subtilitet blir borte i *Tales from the Borderlands*, hvor både hun og Janey er NPC-er. På den måten kan spilleren i stor grad være uvitende om at hen spiller en lesbisk karakter, selv om Janeys umiskjennelige flørtning bidrar til at spilleren blir eksponert for homofili. Selv om Athenas legning blir bekreftet i et annet spill i samme serie, forutsetter også dette at spilleren også spiller dette spillet, eller i det minste er nysgjerrig nok til å oppsøke informasjon om hva som skjer videre andre steder. Det bør dog nevnes at det aldri kommer noen negative reaksjoner på homofili i spillene. *Borderlands*-spillene gir heller ikke spilleren mulighet til å uttrykke verken støtte eller misnøye, i motsetning til *Dragon Age: Inquisition*. Med det tar *Borderlands*-spillene et standpunkt hvor det å være lesbisk er like lite kontroversielt som å være heterofil.

ELLIE: ET DØDSDØMT FORHOLD



Figur 4:
Ellie, skjermbilde hentet fra *The Last of Us* (2014).

Ellie er en NPC i *The Last of Us* (2014) som hovedkarakteren får i oppdrag å hjelpe i sikkerhet. *The Last of Us* finner sted i et postapokalyptisk USA hvor store deler av befolkningen har dødd, eller blitt til zombie-lignende skapninger på grunn av en soppinfeksjon. Ellie ser ut som en ganske normal tenåringsjente uten fremtredende feminine eller maskuline markører, annet enn en god dose skitt som kommer av tilværelsen i et postapokalyptisk samfunn. I *The Last of Us* som NPC og i *The Last of Us: Left Behind* som PC er Ellie en høyst kapabel karakter når det kommer til overlevelseskunsten. Også hun kan leses inn i Lara-fenomenet og gruppen tøffe, kompetente, kvinnelige dataspillkarakterer.

Gjennom tilleggspakken *The Last of Us: Left Behind* blir Ellie en PC som skal redde hovedkarakteren, Joel, ved å finne medisiner i et forlatt kjøpesenter. Ellies redningsoppdrag går parallelt med minnene om en annen gang hun var i et forlatt kjøpesenter, hvor spilleren får se det siste møtet mellom Ellie og bestevenninnen, Riley. Siden *The Last of Us: Left Behind* er en tilleggspakke, vil det være mange spillere av *The Last of Us* som ikke får med seg denne. Da det er gjennom denne tilleggspakken Ellie viser tegn til å være lesbisk, vil spilleren da også gå glipp av denne informasjonen med mindre de oppsøker den et annet sted.

Historien om Ellie og Rileys siste tid sammen starter med at Riley overrasker Ellie på internatskolen hun bor på etter å ha vært savnet i flere uker. Det viser seg at hun har blitt med i en revolusjonær militis, og brøt reglene for å se Ellie igjen. Riley tar med seg Ellie for å utforske et gammelt kjøpesenter. Mens de utforsker forskjellige avdelinger blir spilleren kjent med både dem og forholdet mellom de to jentene via dialogen Ellie og Riley har om fortiden. De ender opp i en gammel elektronikkbutikk hvor Riley får liv i et musikkanlegg. De danser og ler litt før Ellie stopper opp og sier: «Don't go.» Riley river av seg ID-merkene som viser hennes til-

hørighet til militsen. Ellie reagerer med å kysse Riley, noe det ikke ser ut til at Riley har noe imot. De blir avbrutt av zombier som ble tiltrukket av lyden. De unnslipper, men begge blir bitt, noe som er jevngodt med en dødsdom. De vurderer å begå selvmord sammen før de bestemmer seg for å møte galskapen sammen. Riley dør, men Ellie viser seg å være immun mot soppen som har tatt livet av store deler av befolkningen i spillet.

Kysset mellom Ellie og Riley er den eneste bekreftelsen i spillet på at Ellie ikke er heterofil. At Ellie er lesbisk ble senere bekreftet av en utvikler på teamet, men det er ikke gitt at gjennomsnittsspilleren får med seg dette. Dermed blir Ellies legning definert gjennom hennes følelser for Riley. Et annet problematisk punkt ved historien som blir fortalt om Ellie og Riley, er Rileys død. Den vanligste slutten på en lesbisk kvinnes historie i populærkulturen er en voldelig død, ofte for å fremme narrativet til en mer sentral karakter (GLAAD 2016:3). Dette har resultert i en trope som kalles «*Bury Your Gays*». Rileys død er et eksempel på denne tropen. Historien om Ellie og Rileys siste eventyr sammen og Rileys død bidrar til karakterutviklingen til Ellie, men reproducerer en skadelig trope som nekter skeive kvinner en lykkelig slutt (GLAAD 2016:3). Det finnes tilfeller hvor forfattere, også de som skriver spillmanus, skriver seg fast (Hurley 2016:49-53). Det er også historier, som den om et postapokalyptisk USA, hvor sannsynligheten er stor for at majoriteten av karakterene dør. Det endrer dog ikke at Rileys død blir enda et navn på listen på lesbiske karakterer som møter en brutal slutt for å drive en annen, mer sentral karakters narrativ videre.

DISKUSJON: SETT ELLER HØRT?

Når skeive spillere blir spurt om hva de ønsker seg av LHBTQ-representasjon i dataspill, svarer flertallet at de ønsker at karakterenes seksualitet skal være en tilfeldig tilleggsopplysning snarere enn noe som fremstår som en sentral egenskap ved karakteren (Talberg 2016:96). På mange måter oppfyller alle fire karakterene i denne artikkelen dette ønsket, selv om noens seksualitet kommuniseres tydeligere enn andres.

Athena, Ellie og Kian faller innenfor heteronormative rammer når det kommer til både utseende og personlighetstrekk. Kian representerer dermed et unntak i representasjonen av homofile karakterer av dataspill ved å fremstå med en normativ form for maskulinitet der homofile karakterer oftest fremstilles på en stereotypisk måte (Shaw og Friesem 2016:3880-3881). Athena og Ellie faller i større grad innenfor normen for hvordan lesbiske blir representert i populærkulturen generelt enn Dorian og Kian. Med det videreføres bildet av den «ufarlige», feminine lesbiske kvinnen og bidrar til en videre usynliggjøring av den mer stereotypiske maskuline lesba (Ciasullo 2012 [2001]). Stereotypisk representasjon er ikke positivt, men dersom målet er en bred representasjon av LHBTQ-karakterer, bør også trekk som kan konnoteres til den stereotypiske lesba få plass blant de lesbiske som portretteres i populærkulturen. Dorian er et godt eksempel på hvordan en karakter kan inneha kvaliteter som konnoterer et stereotypisk uttrykk for homofili, samtidig som karakteren ikke reduseres til kun disse trekkene. Ved å portrettere ulike karakterer som uttrykker kjønn og seksualitet på ulike måter åpner man opp for både større synlighet og aksept for ulike skeive identiteter, samtidig som man kan utfordre stereotypiske oppfattelser av skeive.

Ingen av karakterene har sin skeive identitet som sitt mest sentrale karaktertrekk. Selv om deres legning kommuniseres med varierende grad av tydelighet, er de velutviklede karakterer som har sin skeivhet som en del av sin identitet. Dette kan ha en sammenheng med at samtlige karakterer har en stor rolle i spillene de figurerer i, og er ikke nødvendigvis tilfellet med skeive karakterer i mindre roller. Shaw og Friesem har blant annet sett i sin gjennomgang av LHTBQ-karakterer i dataspill at spesielt homofile NPC-er signaliserer sin legning gjennom stereotypiske karakteristikk som klær, fakter og stemmebruk (2016:3880). Gjennom fortellingene som blir fortalt om Dorian og Kians homofili, får spilleren tilgang til historier om homofiles fortid og nåtid, med et kritisk blikk på negative holdninger til homofili i samfunnet. I Kians tilfelle uttrykkes det også eksplisitt at frihet og aksept finnes i grupper på siden av samfunnet, som er en viktig del av homohistorien. Samtidig er det verdt å merke seg at i både *Dragon Age: Inquisition* og i *Dreamfall: Chapters* blir homofili fremstilt som noe kontroversielt, selv om begge spillene er klare på at det ikke burde være det. Begge spillene har også lesbiske karakterer, og deres legning blir ikke problematisert på samme måte. Det samme gjelder for både Athena og Ellie. Deres legning blir verken kommentert av andre karakterer eller ansett som problematisk i samfunnene i spillene.

Der Dorian og Kian forteller historier om utfordringer knyttet til å være homofil i samfunnet, er Athena og Ellies narrativ knyttet til hverdagslig kjærlighetsliv. Athena møter Janey via jobben, og deres forhold utvikler seg fra jobbflørt til forlovelse. Ellie er en tenåringsjente som er forelsket i bestevenninnen, og selv om Riley dør, er premisset for kjærlighetshistorien lik starten for en rekke tenåringsromanser. Å være lesbisk blir ikke sett som problematisk i samfunnet de befinner seg i, i motsetning til Dorian og Kians opplevelser. Dette kommuniserer en større aksept for lesbiske kvinner enn homofile menn i spillsamfunnet. En større aksept for (feminine) lesbiske kvinner enn for homofile menn ser man også på andre arenaer i populærkulturen som for eksempel film og TV-serier (Ciasullo 2012 [2001]), som kan peke mot en større aksept for lesbiske kvinner enn homofile menn i samfunnet generelt. Samtidig er en konsekvens av dette at homofile menns tidligere og nåværende undertrykkelse og utfordringer blir formidlet videre til et publikum, mens lesbiske kvinners utfordringer blir underkommunisert. Om dette er et mønster som går igjen i representasjonen av lesbiske og homofile i dataspill, bør dette problematiseres og utfordres ytterligere for å etterstrebe bredere og bedre representasjon.

Dorian og Kians legning blir etablert og definert uavhengig av andre karakterer gjennom dialog lett tilgjengelig eller obligatorisk for spilleren. Deres identitet som homofile er dermed forankret i dem selv. Athena og Ellies identitet som lesbiske er mer uklar, da deres legning blir definert i møte med romantiske interesser, noe som er en gjenganger blant lesbiske karakterer i dataspill (Shaw og Friesem 2016:3880-3881). Dette bidrar ikke bare til å underkommunisere den lesbiske identiteten i seg selv, men også til å hviske ut eventuelle bifile identiteter. Der *The Last of Us*-utvikler Neil Druckmann har bekreftet at Ellie er lesbisk, er det ingen som har definert Athena som lesbisk. Det er dermed mulig at hun er bifil, men fordi hennes identitet som skeiv defineres via Janey antas det at hun er lesbisk, og hun omtales deretter av fansen.

At skeive karakterers seksualitet blir bekreftet i ettertid av skaperne er ikke nytt. For eksempel avslørte Harry Potter-forfatter J.K. Rowling etter at bokserien var avsluttet at Albus Dumbledore var homofil. Ved å etablere en karakters seksualitet utenfor spillet blir

informasjonen utilgjengelig for de fleste spillere, og kan fungere som en slags homoknapp hvor spesielt dedikerte og nysgjerrige spillere må aktivt oppsøke og følge med på informasjonen. Det bør dog nevnes at i traileren til *The Last of Us 2* vist på spillkonferansen E3 2018 (Playstation 11.06.2018), ble et kyss mellom Ellie og en ny flamme vist i imponerende grafikk, som indikerer at Ellies seksualitet vil komme tydeligere frem i det neste spillet i serien.

Både Ellie og Athenas romantiske forhold blir visuelt representert for spilleren. Spilleren får altså se kvinnene interagere med kjærestene sine gjennom kyss og holdning av hender. Dorian's legning blir kun representert visuelt om spilleren går inn i et forhold med ham, og Kian's legning forblir bekreftet med ord. Det bør likevel nevnes at Kian heller ikke har hatt et romantisk forhold så langt i *Dreamfall*-serien. At de lesbiske karakterenes forhold vises visuelt uavhengig av spillerens valg, mens spilleren må inn i en relasjon med Dorian for å få se noe lignende, kan være nok en indikator på at det er mindre kontroversielt med lesbiske kvinner enn homofile menn. *Dragon Age*-produsent BioWare fikk sterk kritikk fra mindre homovennlige fans for at de ikke gjemte skeive narrativ bak en homoknapp i *Dragon Age: Inquisition* (Condis 2015:199-200, 206). Kritikken av *Dragon Age: Inquisition* hadde nok ikke blitt mindre av å gjøre homofili visuelt eksplisitt i tillegg med tanke på den kraftige kritikken som kom bare ved å gjøre historien til Dorian tilgjengelig for alle spillere. Fordi lesbiske ofte ansees som mindre kontroversielle enn homofile (Ciasullo 2012 [2001]; Gill 2007), er det mindre provoserende at Athena og Ellie vises i en eksplisitt lesbisk setting enn for eksempel Dorian i en homofil setting som NPC.

Om spillutviklere gjør fremstillingen av homofili mindre visuelt eksplisitt for å ta hensyn til homofiendtlige spillere, er dette problematisk. Da forekommer representasjonen av LHBTQ-karakterer fremdeles på heterofile, eller snarere homofiendtlige, premisser. Samtidig er det ikke alltid like relevant for spilllets helhet å vie mye plass til visuelle klipp av skeive par. Heterofile forhold blir ofte også ofte kun kommunisert verbalt.

KONKLUSJON: DE KONTROVERSIELLE OG DE HISTORIELØSE

På mange måter er Dorian, Kian, Athena og Ellie «gode representanter» for hvordan skeive karakterer kan fremstilles i dataspill. Alle er velutviklede karakterer med seksualiteten som en del av en større helhet. Samtidig er det en synlig forskjell i representasjonen av homofile og lesbiske karakterer. Athena og Ellies seksualitet blir definert ut fra deres relasjon til en annen kvinne, mens Kian og Dorian's seksualitet blir definert uavhengig av partner. Dette stemmer overens med det en tidligere har sett i representasjon av lesbiske karakterer i popkultur. En ser også at Dorian og Kian's identitet som homofile menn problematiseres i det fiktive samfunnet de er en del av, mens lesbiske karakterers seksualitet blir fremstilt som både ukontroversielt og uproblematisk i de samme spillene. Det gjelder også Ellie og Athenas seksualitet i de spillene de figurerer i. Samtidig blir spilleren kjent med tidligere og nåværende utfordringer homofile har møtt og møter på grunn av sin seksualitet gjennom Kian og Dorian, mens de lesbiske kvinnenes historier blir usynlige. Mønstrer i forskjellsbehandlingen av lesbiske og homofile karakterer er problematisk fordi det bidrar til å videre usynliggjøre lesbiskes seksuelle identitet og historie, og videre problematisere homofili.

Samtlige karakterer har store roller i sine spill. Spilleren har tid til å bli kjent med dem. At de er velutviklede karakterer er ikke bare et kvalitetstrekk med tanke på representasjon av dem som skeive, men et kvalitetstrekk ved spillet i seg selv. NPC-er med mindre roller gir ikke spilleren samme muligheten, og er ofte mer seksualiserte og i større grad stereotypisk fremstilt enn PC-er (Lynch mfl 2016:575; Shaw og Friesem 2016:3880-3881). Med en tidvis giftig spillkultur og en spillindustri som fremdeles er dominert av hvite, heterofile menn, kan det kanskje se mørkt ut for representasjon i dataspill. Det bør dog sees som positivt at dataspillene i flere år allerede har skrevet såpass gode, skeive karakterer inn i spillene. Tallene indikerer også at antallet skeive karakterer er på vei opp. Spillene og industrien blir sakte, men sikkert mer mangfoldig. Det er kun et spørsmål om tid, og litt velrettet kritikk.

LITTERATUR

- 2K Games 2014. *Borderlands: The Pre-Sequel*. 2K Games, Aspyr.
- Adams, Megan Blythe 2015. «Renegade Sex: Compulsory sexuality and charmed magic circles in the *Mass Effect* series», *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association* 9 (14) : 40-54.
- Ask, Kristine og Stine H. Bang Svendsen 2014. «'Bug or feature?' Seksuell trakassering i online dataspill». Trondheim: NTNU.
- BioWare 2014. *Dragon Age: Inquisition*. Electronic Arts.
- Blashill, Aaron J. og Kimberly K. Powlishta 2009. «Gay Stereotypes: The Use of Sexual Orientation as a Cue for Gender-Related Attributes», *Sex Roles* 61 : 783-793. DOI: 10.1007/s11199-009-9684-7
- Boysen, Guy A; Mary Fisher; Michael Dejesus; David L. Vogel og Stephanie Madon 2011. «The Mental Health Stereotype About Gay Men: The relation between gay men's self-stereotype and stereotypes about heterosexual women and lesbians», *Journal of Social and Clinical Psychology* 30 (4) : 783-793. DOI: <https://doi.org/10.1521/jscp.2011.30.4.329>
- Braithwaite, Andrea 2016. «It's about ethics in games journalism? Gamergaters and geek masculinity», *Social Media + Society* 1-10. DOI: <https://doi.org/10.1177%2F2056305116672484>
- Chess, Shira og Adrienne Shaw 2015. «A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity», *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 59 (1) : 208-220. DOI: <https://doi-org.ezproxy.uio.no/10.1080/08838151.2014.999917>
- Ciasullo, Ann M. 2012 [2001]. «Making her (in)visible». I: Kearney, Mary Celeste (red.). *The Gender and Media Reader*. New York: Routledge.
- Condis, Megan 2015. «No homosexuals in Star Wars? BioWare, 'gamer' identity and the politics of privilege in a convergence culture», *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 21 : 198-212. <https://doi.org/10.1177%2F1354856514527205>
- Cote, Amanda C. 2018. «Writing «gamers»: The gendered construction of gamer identity in *Nintendo Power* (1994-1999)», *Games and Culture* 13 (5) : 479-503. <https://doi.org/10.1177%2F1555412015624742>
- ESA, Entertainment Software Association 2016. «2016 sales, demographic and usage data. Essential facts about the computer and videogame industry». ESA
- ESA, Entertainment Software Association 2017. «2017 sales, demographic and usage data. Essential facts about the computer and videogame industry». ESA.

- Evans, Sarah Beth og Elyse Janish 2015. «#INeedDiverseGames: How the queer backlash to GamerGate enables nonbinary coalition», *QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking* 2 (2) : 125-150. DOI: <https://doi.org/10.14321/qed.2.2.0125>
- Gergen, Kenneth J. 2009. *An Invitation to Social Construction*. London: Sage.
- Gill, Rosalind 2007. *Gender and the Media*. Cambridge: Polity Press.
- GLAAD 2016. «Where we are on TV '16-'17. GLAAD's annual report on LGBTQ inclusion.» GLAAD <http://www.glaad.org/whereweareontv16>. (Lastet ned 30.01.2017.)
- Hall, Stuart 1993. «What is this «black» in black popular culture?». *Social Justice* 20 (1/2) : 104-114. DOI: <http://doi.org/10.1353/aq.2011.0013>
- Hall, Stuart 2013a. «Introduction». I: Stuart Hall, Jessica Evans og Sean Nixon (red.), *Representation*. London: Sage Publications.
- Hall, Stuart 2013b. «The work of representation». I: Stuart Hall, Jessica Evans og Sean Nixon (red.), *Representation*. London: Sage Publications.
- Hall, Stuart 2013c. «The spectacle of the 'other'». I: Stuart Hall, Jessica Evans og Sean Nixon (red.), *Representation*. London: Sage Publications.
- Hurley, Kameron 2016. *The Geek Feminist Revolution*. New York: Tom Doherty Associates, LCC.
- Janz, Jeroen og Rynel G. Martis 2007. «The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games», *Sex Roles* 56:141-148. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11199-006-9158-0>
- Kafai, Yasmin B.; Carrie Heeter; Jill Denner og Jennifer Y. Sun 2011. «Preface: Pink, Purple, Casual or Mainstream Games: Moving Beyond the Gender Divide». I: Kafai, Yasmin B.; Carrie Heeter; Jill Denner og Jennifer Y. Sun (red.). *Beyond Barbie and Mortal Combat – New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge: The MIT Press.
- Lynch, Theresa; Jessica E. Tompkins; Irene I. van Driel og Niki Fritz 2016. «Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Videogames across 31 Years», *Journal of Communication* 66 : 564-584. DOI: <https://doi-org.ezproxy.uio.no/10.1111/jcom.12237>
- Medietilsynet 2016. «Barn og medier 2016: 9-16 åringers bruk og opplevelser av medier.»
- Mortensen, Torill Elvira 2016. «Anger, fear and games: The long event of #Gamergate», *Games and Culture* 1-20. DOI: <https://doi.org/10.1177%2F1555412016640408>
- Naughty Dog 2014. *The Last of Us: Left Behind*. Sony Computer Entertainment.
- Playstation 2018. *The Last of Us Part II – E3 2018 Gameplay Reveal Trailer | PS4*. <https://www.youtube.com/watch?v=btmN-bWwv0A>. (Lastet ned 09.07.2018.)
- Red Thread Games 2014-2016. *Dreamfall: Chapters*. Steam.
- Salter, Anastasia og Bridget Blodgett 2012. «Hypermasculinity & Dickwolves: The contentious role of women in the new gaming public», *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 56 (3) : 402-416. DOI: <https://doi-org.ezproxy.uio.no/10.1080/08838151.2012.705199>
- Shaw, Adrienne 2009. «Putting the Gay in Games. Cultural Production and GLBT Content in Video Games», *Games and Culture* 4 (3) : 228-253. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412009339729>
- Shaw, Adrienne 2014. *Gaming at the Edge – Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Shaw, Adrienne og Elizaveta Friesem 2016. «Where is the queerness in games? Types of lesbian, gay, bisexual, transgender and queer content in digital games», *International Journal of Communication* 10 : 3877-3889.
- Talbert, Jared 2016. «A gatekeeper final boss: An analysis of MOGAI representation in video games», *Press Start* 3 (1) : 87-98.

The Last of Us Wiki. *The Last of Us: Left Behind*. http://thelastofus.wikia.com/wiki/The_Last_of_Us:_Left_Behind. (Lastet ned 28.01.2017.)

Wennlund, Mattias 2014. «... jag finns inte i spel. En rapport om unga HBTQ-personers syn på dator- och TV-spel och kulturen kring dem». RFSL Ungdom

Østby, Kim Johansen 2016. «From embracing eternity to riding the bull: Representation of homosexuality and gender in the video game series *Mass Effect* and *Dragon Age*».

Doktoravhandling, Institutt for medier og kommunikasjon, Universitetet i Oslo.