



Skeiv representasjon i dataspill: progressiv utvikling og mediespesifikke muligheter og utfordringer

Queer Representation in Video Games: Progressive Developments and Medium-specific Possibilities and Challenges

Joakim Johansen Østby

Førstelektor, Institutt for medier og kommunikasjon, Universitetet i Oslo

j.j.ostby@media.uio.no

Sammendrag

I denne artikkelen analyserer og diskuterer jeg skeiv representasjon i dataspill ved å undersøke tre områder: spillforskning, spillindustri og spillinnhold. Artikkelen gir et historisk perspektiv på viktige utviklinger på områder hvor skeivhet ikke har vært et spesielt viktig tema før siste tiår. Artikkelen drøfter hva som kjennetegner skeiv representasjon i eldre og nyere spill og dataspills mediespesifikke muligheter og utfordringer. I eldre spill problematiserer jeg «nøytrale» og vage framstillinger, med fokus på hvordan skeivhet framstilles som avvikende. I nyere spill identifiserer jeg fire representasjonsstrategier, *valgfritt innhold*, *romanser*, *begrepsløs skeivhet* og *skeive spillfortellinger*, viser hvordan spill kan ha radikalt skeivt potensial og argumenterer for at et problematisk hensyn til et streit publikum kan styre og undergrave mye skeiv spillrepresentasjon. Artikkelen bidrar med et samlet blikk på viktige utviklinger og problemstillinger i spillforskning, spillindustri og spillinnhold og belyser nåværende problemer og kunnskapshull.

Nøkkelord

dataspill, representasjon, skeivhet, LHBTQ, spillforskning, skeive spillstudier, spillindustri

Abstract

In this article, I analyze and discuss queer representation in video games by investigating three areas: game studies, the game industry and game content. The article gives a historical perspective on important developments in areas in which queerness has not been an especially important topic prior to the previous decade. The article discusses characteristics of queer representation in older and newer games, and medium-specific possibilities and challenges with games. In older games, I problematize «neutral» and vague representations, focusing on how queerness is represented as deviant. In newer games, I identify four representation strategies, *optional content*, *romances*, *conceptless queerness* and *queer game narratives*, discuss how games can have radical queer potential, and argue that a problematic attention to a straight audience can control and undermine much queer game representation. The article contributes with an overall look at important developments and issues in game studies, the game industry and game content, and highlights current problems and knowledge gaps.

Keywords

video games, representation, queerness, LHBTQ, game research, queer game studies, game industry

Innledning

Skeiv representasjon har blitt viktigere for både spillindustrien og spillforskningen gjennom det siste tiåret. I de siste to tiårene har vi sett en økt oppmerksomhet på mer progressive og mangfoldige representasjoner av LHBTQ-personer (lesbiske, homofile, bifile, transpersoner, queer/skeive) (heretter omtalt som «skeive») i populærkulturelle formidlingsformer som film, tv og litteratur, men vi har ikke sett den samme utviklingen eller økningen i dataspill (Torget, 2018; GLAAD, 2020a, 2020b). Skeive karakterer, temaer og referanser i dataspill har eksistert siden midten av 1980-tallet, men har for det meste blitt framstilt som ubetydelige, rare og avvikende, med noen unntak (Shaw & Friesem, 2016; Shaw et al., 2019). Fra 2010-tallet og utover ser vi derimot at den vestlige spillindustrien i økende grad forsøker å inkludere og representere et kjønns- og seksualitetsmangfoldig spillpublikum ved å tilby spill med skeive karakterer og skeiv tematikk.

Dataspill byr på unike muligheter til å utforske skeivhet gjennom blant annet å la spilleren innta rollen som en skeiv karakter og utvikle interaktive relasjoner med skeive karakterer. Dataspill kan ha radikalt skeivt potensial, men samtidig ser vi problematiske praksiser knyttet til interaktivitet og skeivhet. I nyere tids storspill (kommersielle spill for en stor og bred målgruppe) finner vi skeive karakterer ofte som ikke-spillbare karakterer (NPC-er) som spillerkarakteren kan innlede romantiske og/eller seksuelle forhold med. Men det skeive innholdet er ofte valgfritt og unyansert, og spilleren kan velge å overse eller unngå det (Shaw, 2014; Østby, 2017). Mye skeivt innhold blir først og fremst tilpasset for å «skåne» de streite. Dette har gjort at flere stiller seg kritisk til storspillindustriens økende inklusjon av skeive, hvor skeive primært sees på som en «ny» gruppe man kan tjene penger på (Ruberg, 2020). Representasjonsansvaret legges i stor grad over på spilleren, en problemstilling vi ikke finner på samme måte i film og tv. Dette får uheldige konsekvenser for hvordan mangfold forstås og realiseres i flere nyere dataspill. Derimot eksperimenterer mange indieutviklere (økonomisk uavhengige utviklere) med å gjøre skeivhet til et sentralt premiss gjennom å integrere det i spillmekanikker, fortellinger og estetikk.

Forskningen på feltet har hengt etter forskning på skeivhet i film og tv. Marginalt fokus på skeivhet i spillforskningen fram til siste tiår, samt lite oppmerksomhet fra medie- og kjønnsforskningen (Østby, 2017), har bidratt til sen faglig kunnskapsutvikling på feltet, i tillegg til lite ansvarliggjøring av spillindustrien fra akademisk hold. Samtidig med industriens framskritt har spillforskningen begynt å rette søkelyset mye mer på skeivhet og analyser med utgangspunkt i skeiv teori. Selv om vi nå har kommet godt i gang, er det fortsatt mye vi ikke vet om denne viktige og voksende delen av populærkulturen.

Tidligere forskning på skeiv representasjon i spill analyserer ofte moderne dataspill og behandler ikke temaet på mer utdypende vis eller drøfter bredere historiske og innholdsmessige kontekster (Shaw & Friesem, 2016). For å utbedre denne mangelen analyserer og diskuterer jeg trender og utviklinger i spillforskning, spillindustri og spillinnhold i perioden 1985–2020 og bruker eksempler fra kjente spill fra flere verdensregioner. Jeg kartlegger utviklingen av den skeive vendingen i spillforskningen og ser på spillindustrielle kontekster for skeives eksklusjon og inklusjon. I eldre spill fra 1985–2005 problematiserer jeg særlig hvordan skeivhet ofte har blitt inkludert gjennom «nøytrale» – altså uten positiv eller negativ ladning – eller vage framstillinger. Nyere vestlige dataspill fra 2005–2020 forsøker seg på en mer progressiv retning, og her identifiserer og diskuterer jeg representasjonsstrategiene *valgfritt innhold* og *romanser* og mine egendefinerte strategier *begrepsløs skeivhet* og *skeive spillfortellinger*. Artikkelen gir et samlet blikk på sentrale utviklinger, problemstillinger og kunnskapshull i forskning, spillindustri og spill.

Den skeive vendingen i spillforskningen

Representasjon og inklusjon har vært sentrale temaer siden spillforskningen ble formalisert som et eget akademisk felt (*game studies*) på slutten av 1990- og starten av 2000-tallet. Det har blitt forsket mye og lenge på kjønn, særlig jenter og kvinner, i spill og spillkultur (Cassell & Jenkins, 2000; Royse et al., 2007; Kafai et al., 2008; Harvey & Fisher, 2014; Ask et al., 2016; Lynch et al., 2016; Arneberg & Hegna, 2018; Cote, 2020), men det har vært mindre oppmerksomhet på skeive. For å forstå hvorfor dette er tilfellet og hvordan det har endret seg, vil jeg se på utviklingen i forskningen på skeivhet i spill i to forskjellige perioder: 2000–2010 og 2010–2020. Det første tiåret markerer sakte nybrottsarbeid på feltet og leder inn i tiåret jeg her kaller for «den skeive vendingen i spillforskningen», hvor vi ser en stor vekst i både teoretiske og empiriske bidrag. For å kartlegge denne utviklingen vil jeg bruke innsikter fra J. Tuomas Harviainen og kollegaers artikkel «Three Waves of Awkwardness: A Meta-Analysis of Sex in Game Studies» (2018) og trekke inn konkrete forskningsbidrag som viser hvordan skeivhet i spill har blitt et viktigere fokusområde.

2000–2010: Sakte nybrottsarbeid

På starten av 2000-tallet var ikke spillforskningen kun preget av behovet for å etablere og utvikle seg som eget fagfelt, men måtte også slite med problemer med dataspillenes kulturelle status. Dette fikk tydelige konsekvenser for hva som var greit og viktig å diskutere i spillforskning, særlig når det gjelder skeivhet og seksualitet. Gjennom 1980- og 1990-tallet ble dataspill primært markedsført mot barn og unge, og skeivhet og seksualitet ble i stor grad regnet som mer voksne temaer. Harviainen et al. (2018) forklarer at spillforskere på tidlig 2000-tall ofte var forsiktige med å skrive om seksualitet og sex, særlig fordi dataspill sjeldent framstilte dette på modne eller betydningsfulle måter og fordi det var kontroversielt i spill. Vi kan se sistnevnte i lys av mediestormen i 2005 rundt et skjult sexminispill i *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004) (Brathwaite, 2013). Så sent som i 2005 var altså heterofil sex i et spill tiltenkt et voksent publikum regnet som veldig kontroversielt. Seksuelt innhold har blitt opplevd og vurdert helt annerledes i spill enn i film og tv grunnet interaktive elementer og langvarig kobling til barn og unge. I tillegg førte økt bekymring hos både spillere og foreldre rundt at barn og voksne nå spilte sammen på nett til stigmatisering av diskusjonen av seksualitet og sex i spill for mange forskere (Harviainen et al., 2018). Seksualitet ble omtalt i mye forskning på onlinespilling i perioden, men oftest bare som en tilleggsopplysning (Harviainen et al., 2018).

Det finnes likevel eksempler på tidlige forskere som engasjerte seg for skeivhet i spill. Mia Consalvo (2003) drøfter hvordan man kan studere seksualitet i spill. Hun finner blant annet at valgmekanismene i *The Sims* (2000) åpner opp for både progressive og regressive framstillinger av skeivhet. Consalvos tekst kan regnes som grunnleggende for studier av skeivhet i nyere dataspill. Helen Kennedy (2002) bruker skeiv teori for å diskutere forholdet mellom representasjon og interaktivitet og hvordan identifikasjonsgrensene mellom spillerkarakter og spiller kan bli uklare når man spiller som andre kjønn. A. Brady Curlew (2005) stiller seg kritisk til de tilsynelatende nye liberale holdningene til seksualitet, kjønn og etnisitet i spill som *The Sims* og argumenterer for at det ligger problematiske kapitalistiske motivasjoner bak som behandler mangfold som en handelsvare. Adrienne Shaw (2009) representerer et viktig framsteg gjennom å studere spillindustriens holdninger til skeive og skeivt spillinnhold. Hun avdekker et komplekst forhold mellom dårlige holdninger til skeive, genuine ønsker om mangfoldig innhold, økonomiske og institusjonelle utfordringer og frykten for tilbakeslag. Shaw er med på å lede spillforskningen inn i det jeg kaller for «den skeive vendingen».

2010–2020: Den skeive vendingen

Fra 2010 og utover ser vi at skeivt innhold og skeive spillere blir mye viktigere i forskningen og at skeive spillstudier vokser fram. Harviainen et al. (2018) forklarer at spillforskere fra 2009 og utover viser tydeligere engasjement for seksualitet i dataspill. Spill tilbyr nå mer og mer innhold på denne fronten, og utviklingen i andre fagfelt som kjønnteori og skeiv teori åpner opp for å diskutere seksualitet på nye og mer nyanserte måter (Harviainen et al., 2018). Spill, spillforskning og offentlighetens holdninger gjennomgår en modningsprosess, og seksualitet blir mye mindre stigmatisert og kontroversielt i spill.

Mye av forskningen i den skeive vendingen er nordamerikansk, men i anledning denne artikkelen er det verdt å nevne at flere nordiske forskere har engasjert seg og levert viktige bidrag. Forskere studerer nå industriens holdninger til skeive og hvordan skeive bruker og opplever spill og spillkulturen (Shaw, 2011, 2014; Sundén & Sveningsson, 2012; Condis, 2015; Enevold & MacCallum-Stewart, 2015), analyserer skeivt innhold og spillmekanikker i konkrete spill (Greer, 2013; Holmes, 2016; Østby, 2017; Torget, 2018; Pötzsch, 2021), samler inn og katalogiserer spill gjennom historien med skeivt innhold (Shaw & Friesem, 2016; Shaw et al., 2019) og drøfter skeive perspektiver på spill og spillutvikling (Ruberg & Shaw, 2017; Ruberg, 2020). Tidsskriftet *Game Studies*, med en hovedsakelig nordisk redaksjon, utga et viktig spesialnummer om skeivhet i spill i 2018 (Ruberg & Philips, 2018). Skeiv spillforskning ønsker også å utfordre dominante forståelser av dataspill gjennom å analysere og diskutere hvordan alle dataspill har skeivt potensial. Forskningen argumenterer for at dataspillenes interaktive egenskaper deler premisser med skeivhet: muligheten til å utfordre og bryte med det normative og å ønske å gjøre og leve annerledes, uavhengig av kjønnsidentitet og seksualitet (Ruberg & Shaw, 2017; Ruberg, 2017).

Den skeive vendingen viser at spillforskningen har kommet godt i gang med å utvikle feltet på varierte måter, og at tidligere problemer med å ta skeivhet og seksualitet i spill seriøst er borte. Det er fortsatt et forholdsvis ungt felt og kan særlig dra nytte av engasjement fra andre medie- og kjønnsforskere. Spillindustrien har også hatt egne problemer og utviklinger, og jeg vil nå snu oppmerksomheten mot disse for å plassere skeiv representasjon i industrielle kontekster.

Mot mangfold og inklusjon: spillindustrielle kontekster

Det er flere årsaker til at vi først i løpet av det siste tiåret har sett betraktelige endringer og forbedringer i spillindustriens holdninger til skeive. Selv om skeive har spilt dataspill så lenge dataspill har eksistert (Ruberg & Shaw, 2017), har ikke skeive spillere vært av spesiell interesse for spillindustrien tidligere. Shaw (2009) peker på at skeive ikke har vært betraktet av spillindustrien som noen kommersielt attraktiv gruppe og at spilling ikke har vært regnet som en del av skeiv kultur. Sistnevnte har ført til manglende skeiv aktivisme på spillområdet.

At skeive har vært usynlige for og ignorert av spillindustrien, bør sees i lys av hvordan dataspill og gaming i lang tid har vært konstruert og forstått som en hovedsakelig heteronormativ maskulin aktivitet og sfære (Ask et al., 2016). Spillindustrien har vært dominert og styrt av menn og har av kommersielle årsaker lenge operert med kategorien «hvit heterofil mann i alderen 18–25» som hovedmålgruppe (Fron et al., 2007; Whelan, 2020; Cote, 2020). Dette har satt tydelig preg på spillinnholdet, teknologien og markedsføringen opp gjennom årene. Oppmerksomheten på denne målgruppen har vedvart i lang tid og har hatt definisjonsmakt over hva som produseres og hva som kan og bør være med i spill, til tross for at kvinner nå utgjør nærmere halvparten av spillpublikummet (Ask et al., 2016; Whelan,

2020; SSB, 2020). Dette har ført til mange år med dataspill hvor hovedkarakterene stort sett har vært hvite menn og hvor kvinner ofte har blitt objektivert og seksualisert (Ask et al., 2016). Dette utgangspunktet har ikke skapt et godt klima for skeiv representasjon.

Et annet industriargument mot å inkludere skeivt innhold har vært at spillere i den antatte målgruppen ikke kan identifisere seg med skeive karakterer (Shaw, 2009), som om skeive har noe ved seg som gjør felles menneskelige egenskaper og erfaringer ugyldige. Dette argumentet viser tydelig hva spillindustrien har betraktet som sitt publikum, samt deres forventninger til publikummets holdninger og preferanser. Følgelig har industrien ikke sett noe behov for å representere andre grupper. Argumentet viser også hvilke problematiske føringer spillindustriens profittsyn har lagt på spillernes holdninger og forventninger. En viss menneskegruppe har blitt definert som normen, noe som har ført til at marginaliserte spillergrupper har lært seg ikke å forvente bred og inkluderende spillrepresentasjon, eller at de føler at spillindustrien ikke bryr seg om dem (Shaw, 2014; Wennlund, 2014).

Først i begynnelsen av 2000-årene ser vi at spillindustrien i større grad forsøker å nå ut til utradisjonelle målgrupper eller folk som vanligvis ikke spiller dataspill. «Casual games»-trenden oppstår og kommer særlig til uttrykk i utviklingen av smarttelefoner og Nintendos Wii-konsoll fra 2006. Spillindustriens søkelys på bredere målgrupper og mangfold møtte motstand av Gamergate-kontroversen i 2014. Gamergate var en onlinebevegelse som tilsynelatende ønsket å reformere etiske praksiser i spilljournalistikken, men var egentlig en trakasseringkampanje karakterisert av ondskapsfulle sexistiske og hatefulle angrep på kvinner i og rundt spillindustrien og spillsamfunn, minoriteter og spillforskere (Braithwaite, 2016; Mortensen, 2018). Mange av spillindustriens og spillkulturens problematiske praksiser kom ut i offentlighetens lys, og Gamergate førte blant annet til økt oppmerksomhet på industriens kulturelle ansvar for mangfold. Selv om vi heldigvis ikke har sett en lignende kontrovers siden Gamergate, er det ikke grunn til å tro at utfordringene er borte. I kommentarfelt og fora på nett er det ikke uvanlig å finne reaksjonære stemmer som motsetter seg mangfold, med svært problematiske argumenter om at «politikk» og «sosiale temaer/problemer» ikke har noen plass i spill. Giftige spillkulturer er fortsatt et stort problem (Cote, 2020).

Skeive og skeivhet har fått en mye større og synligere plass i spillindustrien og spillkulturen det siste tiåret, blant annet gjennom framveksten av en skeiv spillscene og dedikerte spillerarrangementer som GaymerX og egne akademiske konferanser (Shaw & Ruberg, 2017). Spillindustrien er fortsatt dominert av menn (71 %) og heterofile (79 %), men andelen ikke-heterofile spillutviklere har økt fra 8 % i 2005 til 21 % i 2019 (O'Donnell, 2012; IGDA, 2019). Dette viser ikke bare at spillindustrien begynner å bli mer mangfoldig og inkluderende, men også hvor viktig spillutvikling og spill er for skeive mennesker. Nå som vi har sett på viktige kontekster for skeiv representasjon utenfor spillene, vender jeg blikket mot spillenes innhold for å diskutere hvordan holdninger til skeive manifesteres i eldre og nyere spill.

Skeivt innhold i dataspill fra 1985–2005: nøytralt, ubetydelig og avvikende

Skeive karakterer og referanser i spill er ikke noe nytt fenomen (Shaw & Friesem, 2016), men gjennom spillhistorien har ikke skeivt innhold generelt hatt særlig anerkjennende eller progressive mål og har heller ikke vært utbredt. Vi har lenge visst lite om tilstandene i spill før 2000, og det er først i løpet av de siste årene at arbeid med dette har kommet i gang. Shaw og kollegaer (2019) har gjort kvantitative innholdsanalyser av trender i skeiv spillrepresentasjon i perioden 1985–2005, med 162 spill og totalt 283 forekomster av skeivt innhold i det

tilgjengelige utvalget.¹ Analysen demonstrerer at skeivhet har hatt en tydelig marginal rolle gjennom spillhistorien. Noen av hovedfunnene i studien er at innholdet i perioden stort sett framstår som ubetydelig, at skeive karakterer vanligvis er NPC-er og som regel opptrer som eneste skeive i ellers cisheteronormative spillverdener (Shaw et al., 2019).

Et særlig interessant funn er hvordan størsteparten av innholdet kodes som «nøytralt». Spillene er ofte så vage i beskrivelsene at undersøkelsen ikke kan slå fast om innholdet er positivt eller negativt ladet. Eksplisitt homofobisk og transfobisk innhold utgjør kun 29 av de 283 forekomstene (Shaw et al., 2019). Skeivhet i dataspill har altså historisk sett ikke vært så uttrykkelig negativt framstilt som tidligere antatt, noe som fører til nye spørsmål. At innholdet stort sett er nøytralt viser at skeivhet har hatt en funksjon i mange eldre spill, men at spillene ofte unngår å ta et eksplisitt standpunkt. Derimot betyr ikke en høy andel nøytralt innhold at vi kan «frikjenne» innholdet fra problematisk behandling av skeivhet.

Jeg vil gi et tekstanalytisk perspektiv for å problematisere hva som kan foregå i «nøytralt» spillinnhold fra perioden 1985–2005. Et kvalitativt blikk kan se nærmere på hvilke antakelser som ligger i vage beskrivelser og framstillinger. Jeg skal diskutere dette og så analysere korte eksempler fra tre japanske storspill. Japanske spill var svært dominerende på markedet i denne perioden og fungerer som et godt toneangivende utgangspunkt. Disse tre spillene viser måter dataspill inkorporerer skeivhet på uten å være eksplisitt homofobiske/transfobiske, men er likevel langt fra upartiske. Jeg kobler dette til en diskusjon om representasjon av homofile i media av Robert Alan Brookey og Robert Westerfelhaus (2002), hvor de skriver om to representasjonsstrategier som er særlig relevante for å forstå historisk (og en del kontemporær) skeiv representasjon i dataspill. Strategiene har ikke etablerte navn, men jeg har i en tidligere studie kalt dem for «trøstestrategien» og «ubehagsstrategien» (Østby, 2017) og vil gjenbruke disse begrepene her.

Trøstestrategien har som mål å «trøste» det streite publikummet ved å framstille homofile på måter som ikke truer den heteronormative ordenen, men som heller støtter den. Brookey og Westerfelhaus (2002) forklarer at homofile gjerne framstilles som komiske motstykker til heterofile hovedkarakterer, og at de er generelt apolitiske og aseksuelle. De fungerer heller som beskyttere av den heteronormative sosiale ordenen. Dette er en representasjonsstrategi som fortsatt er vanlig, og som i populærkulturen er kjent som blant annet «Bury Your Gays»-tropen (TV Tropes, 2021). Denne tropen går ut på at skeive karakterer i fiksjon ofte ikke tillates noen lykkelig slutt, men at de (eller partneren deres) ofte dør for å sikre at den heterofile hovedkarakteren når målene sine.

I dataspill kommer trøstestrategien tydeligst til uttrykk i hvordan skeive karakterer stort sett er NPC-er og sjeldent hovedkarakterer (Shaw & Friesem, 2016; Shaw et al., 2019). Slik kan skeive fungere som en tydelig kontrast til (antatte) heterofile hovedkarakterer. De er ikke store helter og er som regel ikke annet enn små innslag underveis i spillet som ofte kan overses eller ignoreres. Det betyr ikke at skeive alltid framstilles negativt eller problematisk hvis de er NPC-er eller at representasjonen må ha et trøstefokus. Som et overordnet mønster gir det likevel en indikasjon på hvilken funksjon og status skeive har i ellers heteronormative spillverdener (når de først får lov til å være med): De er ikke der for å ta oppmerksomheten vekk fra helten eller slåss for sosial likeverd og rettferdighet.

Ubehagsstrategien er en mye mer direkte negativ representasjonsstrategi der homofile framstilles som «deprimerte og forstyrrede, som patetiske ofre eller som farlige overgripere – og

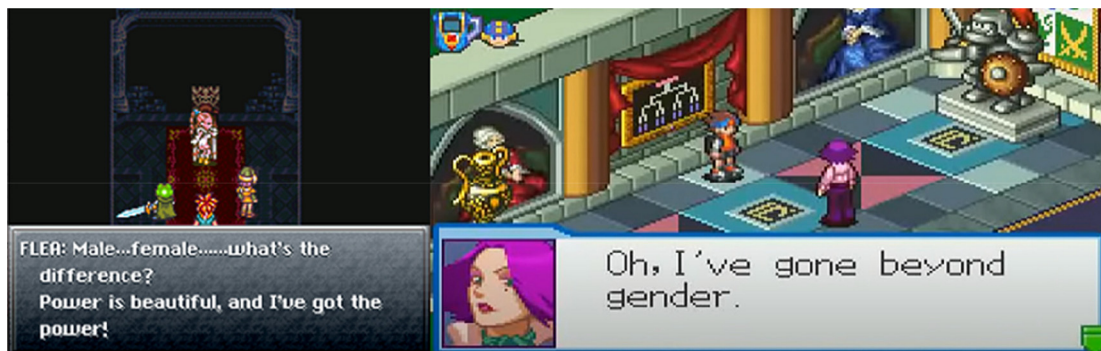
1. Analysen er basert på arkiverings- og kartleggingsarbeidet til de offentlige databasene *Queerly Represent Me* (Cole, 2016) og *The LGBTQ Video Game Archive* (Shaw, 2016). Analysen kommer med forbeholdet om at alle relevante dataspill i perioden ikke er kjent og at skeive seksualiteter og kjønnsidentiteter ofte ikke egner seg til kvantifisering (Shaw et al., 2019).

dermed bekrefte på nytt homofobiske fordommer blant publikummet» (Brookey & Westerfelhaus, 2002, s. 28; egen oversettelse). Et godt eksempel på en slik holdning til skeivhet finner vi i *Resident Evil – Code: Veronica* (2000). Den mentalt ustabile antagonisten Alfred Ashford har tatt på seg personligheten til sin antatt døde tvillingsøster Alexia. Spillet hintet til at søsknene hadde et incestuøst forhold. Alfred kler seg opp som Alexia med kjole, parykk og sminke og etterligner stemmen hennes. Avsløringen av Alfred blir et slags spenningspunkt og framstilles som et sjokkerende øyeblikk. Spillet baserer dette på ideer om transvestisme og transkjønnethet som noe sykkelig, som personlighetsforstyrrelse og avvik, noe som gjenspeiler hvordan transpersoner historisk har vært koblet til psykiske lidelser og patologi (Clarke et al., 2010). Når «cross-dressing» også vanligvis har vært brukt i spill for humoristiske og nedsettende formål (Shaw & Friesem, 2016), føyer spillet seg inn i rekken av eksempler på hverdagsstransfobi.



Figur 1. Skeivt kjønnsuttrykk som psykisk sykdom: Alfred utkledd som Alexia; Alfred blir avslørt.

Dataspill har sjeldent spilt på en så sterk ubehagsstrategi slik det framkommer hos Brookey og Westerfelhaus (2002), men spill bruker gjerne andre måter som ikke framstiller skeivhet som noe spesielt positivt eller ønskelig. Ubehaget ligger der, men forskyves gjerne over på humoristiske framstillinger fordi det skal passe spillets øvrige tone. Det kan vi for eksempel se i spill hvor skeive eller antatt skeive brukes som motstandere eller fiender.² Skeivheten framstilles gjerne som en komisk «quirk», noe som skiller karakteren tydelig fra den øvrige heteronormativiteten. I *Chrono Trigger* (1995) må hovedkarakterene slåss mot en feminisert og «flamboyant» mann kalt Flea. Hovedkarakterene tror at Flea er en kvinne, til Fleas store frustrasjon. I *Mega Man Battle Network 4* (2003) møter hovedkarakteren den androgyne turneringsmotstanderen Viddy Narcy, en «guy» som erklærer at hen har «gone beyond gender».



Figur 2. Skeive og normbrytende motstandere som «quirky» og avvikende innslag: Flea og Viddy Narcy.

2. 17,3 prosent av de skeive karakterene hadde denne rollen i Shaw og kollegaers (2019) analyser.

Begge disse tilfellene er eksempler på skeive som motstandere (men ikke nødvendigvis som onde eller usympatiske) og som eksplisitt uttrykker skeivhet i dialog uten at det har noe videre å si for spillets tematikk, annet enn at det skal tydelig markere karakteren som annerledes og kanskje avvikende. Skeivhet blir ikke eksplisitt avvist eller omtalt på homofobisk/transfobisk vis, men knyttes til enkeltpersoner som skiller seg tydelig fra resten. Karakterer som tydelig tar et oppgjør med dominante kjønnsnormer fungerer kun som innslag; skeivhet er bare noe midlertidig (som, i disse eksemplene, skal overvinnes).

Gjennom disse eksemplene ser vi at den kvantitative variabelen «nøytral» får en annen betydning i et kvalitativt perspektiv: Problematisk antakelser og holdninger til skeive finnes også i tilsynelatende upartiske og vage beskrivelser, framstillinger og funksjoner. Trolig er dette tilfelle i mange flere spill fra før 2005 med «nøytral» representasjon. Nå ser vi en mer progressiv retning hvor skeivhet ikke lenger brukes som et spesielt isolert eller avvikende element, men nye problemer med blant annet nøytralitet og vaghet finner veien inn i flere nyere spill.

Skeivt innhold i dataspill fra 2005–2020: representasjonsstrategier, muligheter og utfordringer

I denne delen vil jeg diskutere det vi kan regne som mer progressive og anerkjennende representasjoner av skeive i dataspill. Som nevnt innledningsvis identifiserer jeg fire strategier som kjennetegner skeiv representasjon fra rundt 2005 og til i dag: *Valgfritt innhold*, *romanser*, *begrepsløs skeivhet* og *skeive fortellinger*. Valgfritt innhold og romanser er kjente strategier. Romanser er en underkategori av valgfritt innhold, men er såpass omfattende at jeg behandler dette separat. Jeg introduserer kategoriene *begrepsløs skeivhet* og *skeive spillfortellinger* for å skape et bredere grunnlag for å forstå spillenes praksiser og konsekvenser av disse. Jeg tar for meg disse strategiene enkeltvis og bruker eksempler fra sentrale og kjente spill for å illustrere dem. De tre første strategiene er særlig gjennomgående i storspill, mens sistnevnte finner vi hyppigere i indiespill.

Valgfritt innhold: inklusjon og usynliggjøring

I 2000 brøt *The Sims* med datidens trender for skeiv representasjon og satte standarden for mange spill fra de siste 15 årene. Mia Consalvo omtalte spillet som «kanskje det mest progressive spillet utgitt hittil når det gjelder seksualitet» (2003, s. 181; egen oversettelse). *The Sims* er et simulasjonsspill der spilleren kontrollerer ulike «simmer» i deres dagligliv. Spillet gir muligheten for at likekjønnede simmer kan inngå romantiske forhold, noe som markerte et skifte i dataspillenes handlingsrom og anerkjennelse av skeive spillere. Med denne progressive tilnærmingen fikk vi også det mange spillutviklere vil bruke som representasjonsstrategi i årene som kommer: valgfritt innhold.

Valgfritt innhold er både unikt for og vanlig i dataspill og byr på både muligheter og problemer. Når vi snakker om hva som skiller dataspill fra andre medier og formidlingsformer, er *interaktivitet* ofte omtalt som kjerneegenskap: I dataspill må vi selv påvirke spillverdenen på ulike måter gjennom handlingene våre. Dataspilling er interaksjon med en simulasjon og er derfor en mer dynamisk formidlingsform enn litteratur, film og tv når det gjelder brukerinteraksjonen. Dataspill har gjerne oppgaver som spilleren *må* gjøre og oppgaver som spilleren *kan* gjøre hvis hen vil. Et typisk eksempel er hvordan spill ofte har obligatoriske hovedoppdrag og valgfrie sideoppdrag. Denne typen interaktivitet i digitale miljøer muliggjør det Janet Murray (1997) har omtalt som *agency*: gleden og makten i å gjøre valg og se resultater og konsekvenser av disse. Dataspill muliggjør dette gjennom å tilby *handlingsrom*

på flere plan. Vi kan snakke om *spillmekanisk handlingsrom*, der spilleren kan ha muligheter til å skape og utvikle spillerkarakteren selv (for eksempel velge kjønn, utseende, egenskaper og personlighet). Vi har også et *narrativt handlingsrom*, der flere spill tillater (og krever) at spilleren må ta aktive beslutninger for å drive fortellingen videre.

Handlingsrommet som valgfritt innhold åpner for kan være spennende og engasjerende, men ideologiske problemstillinger viser seg når dette blir hovedstrategien for å representere skeivhet. Å være skeiv i spill som *The Sims* er først og fremst et aktivt valg spilleren må ta, og hvis spilleren ikke vil eller ikke vet at det er mulig, trengs skeivhet hverken å gjøres eller sees i spillet. I populære storspill fra de siste 15 årene som utforsker kjønns- og seksualitetsfeltet, som for eksempel BioWares spillserier *Mass Effect* (2007–) og *Dragon Age* (2009–), nyere utgivelser i Ubisofts *Assassin's Creed*-serie (2007–) og CD Projekt Reds *Cyberpunk 2077* (2020), er nettopp valgfritt innhold den dominerende representasjonsstrategien. Typisk for disse spillene er at det er spilleren som må velge å spille som skeiv hvis hen ønsker det, for eksempel ved å tilpasse spillerkarakterens kjønn eller utseende eller inngå romantiske eller seksuelle forhold med NPC-er.

En positiv egenskap med valgfritt innhold som spillene over demonstrerer, er muligheten for å tilby samme hovedfortelling og spillopplevelse til et mangfoldig publikum. Et bredt publikum kan spille samme spill og gjøre tilpasninger underveis som passer den enkelte (innenfor handlingsrommet spillet tilbyr). Det lar spillutviklere lage forskjellige handlingsforløp og dynamiske fortellinger som kan respondere på spillerens handlinger. Idealistisk sett kan det ha en demokratiserende funksjon hvor det ikke er behov for hele tiden å tenke spesifikke målgrupper eller nisjeinteresser, hvor det ikke skapes kunstige skiller mellom «mainstream» og «andre». Valgfritt innhold åpner også opp for interessante mediespesifikke måter å eksperimentere med og tenke rundt kjønnsuttrykk og kjønnsidentitet på, og jeg vil bruke to eksempler på dette. I *The Sims 4* (2014) kan man tilpasse kjønnsinnstillinger. Spilleren kan blant annet bestemme simmens kroppstype, klespreferanser, om simmen kan bli gravid eller gjøre andre gravide (eller ingen av delene) og om den skal bruke toalettet stående eller sittende. I *Cyberpunk 2077* (2020) velger man ikke kjønn, men en maskulin eller feminin kroppstype som kan tilpasses ganske fritt med ulike kroppslige karakteristikk og kjønnsorganer på tvers av kroppstypene. Til tross for spilllets åpne tilnærming blir spillerkarakteren merkelig nok uansett kjønn med mannlige eller kvinnelige pronomen basert på stemmetypen spilleren velger.

Shaw (2014) påpeker at valgfritt innhold er en type marginalisering unik for spillmediet. Hun viser til spilldesigner Anna Anthropy's begrep *the gay button*, «homoknappen», som refererer til hvordan spillutviklere kan skjule skeivt innhold bak handlinger som spilleren selv må velge å utføre. Dialogvalg i samtaler med andre karakterer er et vanlig eksempel. Dialoggrensesnittet kan tydeliggjøre for spilleren hvilken retning en samtale kan gå og slik opplyse eller «advare» spilleren om at ett eller flere valg styrer samtalen inn på skeivt territorium. Dermed kan det enkelt unngås eller avvises av spillere som ikke vil høre om det. Å bruke valgfritt innhold på denne måten kan fungere som en mediespesifikk forlengelse av trøstestrategien: Skeive er mer uttrykkelig til stede i spillene enn tidligere og vil kanskje også utfordre etablerte normer og forståelser, men spilleren sitter med makten og kan bestemme deres rolle og synlighet.

The Sims 4- og *Cyberpunk*-eksemplene viser at spillindustrien har gode teknologiske muligheter til å gjøre mangfold til et sentralt premiss, men et vesentlig problem ligger i skillet mellom mangfold og det Shaw (2014) kaller *estetisk pluralisme*. Valgfritt innhold representerer ofte sistnevnte kategori. Estetisk pluralisme er tilfeller hvor representasjonsansvaret legges over på spilleren (for eksempel valg av utseende på karakteren), og at spillet ellers

ikke avviker fra dominante normer eller forståelser. Spill er ikke nødvendigvis sosialt transformative med en slik strategi (Shaw, 2014). Dette reflekterer hva Torget (2017, 2018) kaller representasjon på streite premisser: Inklusjonen av skeive er først og fremst tilpasset hensynet til et heteronormativt eller homofiendtlig publikum. Dette hensynet er også et problem i film og tv, som vist gjennom kritikken mot «queerbaiting». «Queerbaiting» er hvordan produsenter forsøker å appellere til et skeivt publikum ved å hinte til homoerotikk og skeive karakterer uten at det blir aktualisert i innholdet (Brennan, 2018). Med valgfritt innhold og estetisk pluralisme kan dataspill tilsynelatende forbigå utfordringer med skeiv representasjon som film og tv sliter med. Det streite hensynet legger likevel sterke føringer på innholdet ved at det er minst mulig «tvang». Det blir det lite ekte mangfold av.

Romanser: skeiv kjærlighet, intimitet og sex



Figur 3. Eksempel på en skeiv romanse i dataspill: Scott Ryder og Gil Brodie i *Mass Effect: Andromeda* (2017)

Romanser er en populær representasjonsstrategi for skeivt innhold i storspill. Romanser er ulike (oftest valgfrie) romantiske og/eller seksuelle forhold eller interaksjoner som spilleren kan oppleve med andre spillkarakterer. Kanadiske BioWare er sentral i å ha popularisert fenomenet gjennom sine action-rollespillserier *Mass Effect* og *Dragon Age* (Østby, 2017), og vi finner det i flere andre spill. I BioWares spill er romanser typisk kjærlighetshistorier som spilleren kan utvikle mens hen spiller seg gjennom hovedhistorien. Spillerkarakterens kjønn påvirker hvilke romansevalg som er tilgjengelige. Spilleren må ta riktige valg i dialog med tilgjengelige karakter (sympatisere, flørte, gi gaver) og på et visst punkt kan forholdet «låses». Det fjerner muligheten til å innlede romanser med andre og utelukker polyamorøse forhold. Romansene kulminerer typisk i en (lite eksplisitt) sexscene eller et annet intimt øyeblikk, og spilleren får gjerne ekstra scener og dialog i sluttsekvensen med romansekarakteren.

Romansesystemer i andre spill varierer i omfang og detalj. I *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) er romanser mest en praktisk/instrumentell funksjon som er redusert til veldig korte interaksjoner med tilgjengelige karakterer som ender i et giftemål, hvor spillerens ektefelle får egenskaper som kan hjelpe spilleren. I *Assassin's Creed Odyssey* (2018) er romanser forskjellige kortvarige intime og seksuelle møter med visse karakterer, oftest som en mulig belønning for å utføre oppdrag for dem. *Assassin's Creed Valhalla* (2020) har også muligheter for faste forhold. I disse to spillene er det ingen begrensninger lagt på spillerkarakterens kjønn eller antall romanser en kan spille gjennom. Der hvor mainstream-film og -tv ofte har slitt med å vise skeiv intimitet, sex og romantiske forhold (Brookey & Westerfelhaus, 2002; Davis, 2004), har storspillene konsentrert seg om å tilby akkurat dette som del av strategien for å appellere til skeive spillere. At dataspill så «enkelt» kan overkomme vanskeligheter vi finner i andre medier hjelpes godt av valgfritt innhold-strategien. Dette byr på mediespesifikke utfordringer for hvordan skeiv kjærlighet og seksualitet forstås og framstilles.

I spillforskningen rettes en overordnet kritikk mot det ofte ujevne forholdet mellom likekjønnede og heteroseksuelle valgmuligheter, at likekjønnede forhold eksisterer i ellers ganske heteronormative spillverdener og at likekjønnede forhold uproblematisk behandles som identiske med heteroseksuelle forhold (Shaw & Friesem, 2016). Vi kan knytte de to siste punktene til kritikken rettet mot nyere skeiv representasjon i tv. Skeive framstilles ofte som aspirerende deltakere i det heteronormative samfunnet, og dermed representerer de ikke noen utfordring av konvensjoner eller andre måter å tenke rundt samliv og familie på (Dhaenens, 2013; Joyrich, 2014). Dette fungerer som en moderne trøstestrategi.

Romansesystemer henger også sammen med ressursbruk og økonomiske prioriteringer, som byr på egne problemer for hvordan skeivhet forstås og gjøres. Mange romansekarakterer er laget for å være tilgjengelig for en spillerkarakter av begge kjønn. Steven Holmes (2016) argumenter for at spillutviklere ser ut til å foretrekke biseksualitet framfor heteroseksualitet og homoseksualitet av økonomiske grunner: «I stedet for behovet for å animere, ansette en stemmeskuespiller og kode for en eksklusivt skeiv kompanjong, kan [spillutviklere] appellere til alle seksuelle demografier med biseksuelle karakter mens de stort sett kan gjenbruke de samme grafikk-, stemme- og koderessursene» (Holmes, 2016, s. 127; egen oversettelse). Det betyr ikke nødvendigvis at disse karakterene framstilles som bifile eller uttrykker at de er bifile. Holmes kaller dette fenomenet for *betinget biseksualitet*, og forklarer at en slik betinget karakter «kan være latent bi-nysgjerrig, men kan bare uttrykke betydningsfull seksualitet med hensyn til spillerkarakteren; altså, at karakterens seksualitet er tilpasset som respons til spilleren» (2016, s. 126; egen oversettelse).

Særlig i BioWares spill kommer denne betingelsen til uttrykk gjennom hvordan betingede biseksuelle karakterer ofte omtaler interesse for eller romantisk og seksuell erfaring med

samme kjønn kun hvis spillerkarakteren er av samme kjønn, eller så er det spilleren som gir dem sin første skeive opplevelse. I de heteroseksuelle scenarioene holdes gjerne denne informasjonen unna spilleren. Potensiell skeivhet kan bli temmet betraktelig med en slik representasjonsstrategi (Østby, 2017). BioWare har gått vekk fra betinget biseksualitet som hovedstrategi og tilbyr i senere spill også karakterer med tydelige skeive seksualiteter. *Assassin's Creed*-spillene er blant dem som fortsetter med denne strategien: romansedialogene og interaksjonene er stort sett de samme enten man spiller som kvinne eller mann. Stephen Greer (2013) kritiserer en slik seksualitetsnøytral («sexuality blind») tilnærming til spilldesign fordi det ofte framstår som en lett utvei for å slippe å lage mer variert og nyansert innhold.

Flere av spillindustriens forsøk på å inkludere skeive karakterer kommer altså gjennom tilnærminger som likevel kan opprettholde heteronormativt status quo. Greers kritikk er fra 2013, hvor blant annet BioWare forsøkte å jobbe seg vekk fra denne strategien. Nå som andre storspill begynner å plukke opp interessen for romanser og sex og gjør det på en slik økonomisk og kjønns- og seksualitetsnøytral måte, er det fortsatt en viktig kritikk vi må ta med oss når vi studerer tilsynelatende progressivt, inkluderende og velment innhold.

Begrepsløs skeivhet

Her vil jeg introdusere kategorien *begrepsløs skeivhet* som representasjonsstrategi. Storspill virker å sky unna det meste av eksplisitte identitetskategorier utover kjønn. Film og tv kan gjerne snakke om skeive identiteter og erfaringer, men i dataspill ser vi tydelige tendenser til å vise skeivhet heller enn å snakke eksplisitt om det. Der hvor særlig tv tidligere har slitt med *liberalkonservatisme*, at skeivhet stort sett bare snakkes om og ikke vises (Davis, 2004), går dataspill mot en omvendt liberalkonservatisme (Østby, 2017). I flere av spillene diskutert ovenfor finnes det ikke ord som «hetero», «homo», «bi», «trans» eller tilsvarende identitetskategorier tilpasset de ulike spillverdenene. Karakterene definerer seg sjeldent som noe. I stedet har de kanskje preferanser eller hinter til tidligere erfaringer. Spillerkarakterene har heller ingen slike definisjoner. Begrepsløs skeivhet er blant annet en mulig konsekvens av valgfritt innhold og seksualitetsnøytralt design, men også et uttrykk for at flere spillutviklere er redde for å være eksplisitte om skeive identitetskategorier.

Fortolker vi begrepsløs skeivhet sympatisk, kan vi peke på at det unngår å plassere spilleren i båser, særlig når man i mange av spillene kan flørte og ha sex med flere typer karakterer. At spillerkarakteren ville erklært seg selv som homo i én interaksjon og som hetero i en annen kan skape uklarheter og trivialisere identitetskategorier. Det kan også oppleves som en forstyrrende begrensning og styring av karakteren i spill som ellers tilbyr stort handlingsrom. Shaw (2014) viser til problemene med rigid seksualitetskategorisering i spillet *Fable* (2004). Spillerkarakterens seksualitet defineres i spillmenyen etter kjønn til den man gifter seg med og endrer seg også hvis man gifter seg på nytt med en av annet kjønn enn forrige ektefelle. Ekteskap og sex regnes som forskjellige handlinger i spillet, og man kan dermed gis en seksualitetsmarkør uten i det hele tatt å ha sex eller vise interesse for det (Shaw, 2014). Spilleren tvinges problematisk inn i binære enten/eller-kategorier. Spillmekaniske vansker melder seg i spill med stor valgfrihet og gjør det tilsynelatende ikke enkelt å skape definerte skeive identitetsmarkører.

Fortolker vi begrepsløs skeivhet mer kritisk, kan vi igjen peke på et dominerende heteronormativt publikumshensyn der man skal skånes for mulige «forstyrrende» skeive begreper og identitetserklæringer. Begrepsløshet kan gi et feilaktig inntrykk av at spillverdenene ikke forskjellsbehandler streite og skeive. Begrepsløs skeivhet kan også fortolkes som en form for trøstestrategi: Heteronormativiteten forstyrres/utfordres ikke fordi skeive ikke navngir noen alternativer.

Skeive spillfortellinger

Strategien jeg kaller *skeive spillfortellinger* handler om hva dataspill som medieform kan fortelle og formidle eksplisitt om å være skeiv. I storspill er ikke skeivhet vanligvis i sentrum av historiefortellingen eller spillopplevelsen, men legges heller inn i handlingsforløpene og sideoppdragene til kompanjonger og NPC-er. Innholdet og formidlingen vil avhenge av spilleren. Forskning på slike fortellinger viser blant annet at storspill kan gjøre mannlig skeivhet (homofili) til et *tema*, et *problem* eller noe *kontroversielt*. Kvinnelig skeivhet blir ikke tematisert eller gjort eksplisitt på samme måte, og skeive kvinners identitet forblir usynlig i flere spill (Østby, 2017; Torget, 2018). Torget (2017, 2018) peker på at homofile gjerne tematiseres som en del av et utenforskap. Flere storspill bruker altså en form for dietgetisk motivert heteronormativitet for å tematisere utfordringer og livserfaringer mange skeive har. Dette kan skape realistiske og pedagogiske fortellinger. Samtidig viser det begrensninger i hva storspill forstår som spesielt skeive temaer/fortellinger. Storspill fokuserer mest på kjønnsbinære skeive og lite på transpersoner og ikke-binære. Eksplisitte (obligatoriske) og varierte fortellinger om skeive er fortsatt mangelvare i storspill.

Naughty Dogs storsuksess *The Last of Us Part II* (2020) er et viktig nylig eksempel på storspill med skeive kvinner i hovedrollene (Pöttsch, 2021). I spillet møter vi Ellie og hennes kjæreste Dina. Forholdet deres, fra tidlig forelskelse til familieetablering, vises og tematiseres gjennom spillet. Spillet søkelys ligger hovedsakelig på overlevelse i en farlig postapokalyptisk verden, men skeivhet blir subtilt og realistisk tematisert gjennom blant annet hvordan Ellie anerkjenner og lever ut sin seksualitet i et tilsynelatende heteronormativt samfunn. Transpersonen Lev, som har måttet flykte for livet fordi kulten han vokste opp i ikke godtar kjønnsidentiteten hans, spiller også en viktig rolle senere. Spillet solgte hele fire millioner eksemplarer i åpningshelgen (Statista, 2021) og viser at ikke-valgfri skeivhet ikke trenger å forhindre kommersiell suksess. Om dette spillet viser en utvikling mot mer obligatorisk skeivt innhold i storspill er for tidlig å si, men det demonstrerer at noen utviklere tør å satse på skeive hovedkarakterer og fortellinger uten å legge det bak valgmekanismer. Det må nevnes at spillet suksess også er betinget av at forløperen var en stor kommersiell suksess, hvor Ellies seksualitet var vagt uttrykt i hovedspillet og kun utforsket i ekstrainnholdet *The Last of Us: Left Behind* (2014). *The Last of Us Part II* er likevel et steg i riktig retning.



Figur 4. Skeive kvinner i hovedrollene: Ellie og Dina i *The Last of Us Part II*.

Som en sterk kontrast til storspillene setter flere indiespill skeivhet som premiss for fortellingen eller opplevelsen og vil utfordre normer og konvensjoner for både innhold og hvordan man spiller. Indiespill er typisk laget av små utviklerteam utenfor storspillindustriens strukturelle og økonomiske rammer. De har lavere budsjett og mindre omfang enn storspill og finansieres ofte av støtteordninger eller spillerdonasjoner. Dermed er indiespillene ofte basert på utviklernes personlige erfaringer og fortellinger og kan fortelle om skeivhet på måter som storspill ikke gjør (Shaw & Friesem, 2016; Ruberg, 2020).

Et velkjent indieeksempel er *Gone Home* (2013), som gjennom en annens øyne følger historien til to tenåringsjenter som navigerer sitt første romantiske forhold i USA på midten av 1990-tallet (Shaw & Friesem, 2016). *My Ex-Boyfriend the Space Tyrant* (2012) kombinerer konvensjoner og mekanikker fra gamle «pek-og-klikk»-adventure-spill på PC med humoristiske og parodiske referanser til homokulturen. *2064: Read-Only Memories* (2015) er et futuristisk adventure-spill med søkelyset på et inkluderende samfunn hvor skeive eksisterer på samme premisser som streite. Spilleren får velge hvilke pronomen hen skal omtales som. *Dys4ia* (2012) er et mer abstrakt spill som tematiserer spilldesignerens egne opplevelser med kjønnsinkongruens og kjønnsbekreftende hormonbehandling. I rollespillet *Undertale* (2015) inntar man rollen som et androgynt barn som aldri defineres med kjønnede pronomen eller referanser, og spillet har flere skeive karakterer. *Curtain* (2014) er et spill om et destruktivt intimt forhold mellom kvinnene Ally og Kaci, representert gjennom sterkt pikselert grafikk og konstant indre monolog (Pow, 2018). I det lystige *Dream Daddy: A Dad Dating Simulator* (2017) spiller man en singel far som skal date andre fedre gjennom et eksklusivt skeivt romansesystem.

Disse spillene viser ulike temaer og måter å formidle og interagere med skeivhet på som ikke har noe motstykke i storspillindustrien. Mange skeive indieutviklere ønsker å utfordre tradisjonelle ideer om hva slags temaer, innhold og fortellinger dataspill egner seg for og å utfordre og eksperimentere med måten man spiller på (Ruberg, 2020). Spill kan formidle levde skeive erfaringer på unikt og interaktivt vis. Her ligger det også et pedagogisk potensial. En utfordring for indiespill er at de ofte kun når ut til et begrenset publikum, og mange av disse skeive spillene finnes ikke på de mest populære spillkonsollene eller smarttelefonene. Selv om flere av disse spillene nok ikke er tiltenkt en bred målgruppe, er det fortellinger og erfaringer her som er viktig å formidle og tilgjengeliggjøre for et bredt publikum også.

Konklusjon: Bedre, men langt fra bra nok

Skeiv representasjon i dataspill begynner å bli mer variert, progressiv og inkluderende og har tatt flere steg vekk fra spillhistoriens trend med å framstille skeivhet som annerledes og avvikende. Men det er fortsatt mange utfordringer å ta tak i – både for spillindustrien og forskningen. Dataspill byr på unike interaktive måter å utforske, formidle og oppleve skeivhet på, men de samme egenskapene brukes også på problematisk og undergravende vis. Storspillenes valgfrihetsstrategi muliggjør like mye som den begrenser. Skeivhet blir ofte bare et alternativ og ekstrainnhold og biseksualitet brukes først og fremst som en «billig» og nøytral designløsning. Skeivhet er en naturlig og mangefasettert del av vår verden og våre samfunn, og spillindustrien har et ansvar for å framstille det slik i spill også.

Hvis store aktører i spillindustrien ikke satser på å nyansere, tydeliggjøre og fronte skeive karakterer og opplevelser, må vi stille kritiske spørsmål til hva de egentlig gjør og vil oppnå med skeiv representasjon. Dataspill går ikke i noen spesielt progressiv retning hvis den dominante strategien er å tilby *potensielle* skeive hovedkarakterer og sidekarakterer. Romansevalg og generelt fordomsfrie spillverdener er vel og bra, men potensiell skeivhet er

langt fra nok hvis målet er inklusjon, forståelse og aksept. Skeiv representasjon gjennom valgfritt innhold blir en form for tilbakeholdt synlighet. Tilbakeholdt synlighet kan kun føre til betinget aksept (Sender, 2004).

Hvis utviklere ønsker å tematisere skeivhet, må de kunne artikulere det mye tydeligere og unngå begrepsløs skeivhet. Det er positivt med fleksible tilnærminger i spill med stor valgfrihet for å unngå kunstige og rigide identitetskategoriseringer. Hvis spill derimot kommuniserer skeivhet primært gjennom hint og referanser, risikerer det å avpolitiserer skeivhet og skeive identiteter. Skeivhet blir redusert til et nedtonet eller taust alternativ mens heteronormative uttalelser og antakelser får vandre fritt. Mange skeive indieutvikleres tematisering av skeivhet er en sterk og radikal kontrast og viser at skeivhet både kan og bør være sentralt i flere typer spill. Her kan storspillindustrien finne lærdom og inspirasjon til å representere skeivhet på flere betydningsfulle og nyanserte måter. Ikke bare kan det bidra til bedre anerkjennelse av mangfoldet som finnes i industrien og publikummet, det vil også markere en tydelig motstand mot giftige spillkulturer og de som mener at dataspill kun tilhører en prioritert gruppe mennesker. Spillindustrien må få de nødvendige økonomiske og politiske grunnlagene for å slutte å la streite premisser styre skeiv representasjon. Statlig risikokapital og kulturtilskudd kan bidra til å bøte på storspillindustriens profittensyn og risikomotvillige aktører.

Forskere bør også bidra videre i arbeidet for bedre representasjon og mangfold i spill. Den skeive vendingen i spillforskningen har vært et viktig og etterlengtet framsteg, men skeiv spillforskning er fortsatt ganske nytt, og vi har behov for mye mer kunnskap om spillindustri, spill og spillkultur sett fra dette unike perspektivet. Vi mangler fortsatt mye innsikt i eldre spill med skeivt innhold. I forskningen ser vi også mye oppmerksomhet på nord-amerikanske kontekster. Her er det behov for mer forskning på andre regionale kontekster. Norden er i en særstilling som en veldig kjønns- og seksualitetsliberal region hvor spillutvikling står sterkt. Samtidig har nordiske spill ikke gjort seg spesielt bemerket på skeiv representasjon. Spillforskning og spilldesign har nære bånd i denne regionen, og det er gode muligheter for at forskning kan informere og påvirke industripraksis.

Mye av forskningen er mest rettet mot dataspill, og det er mindre komparativt søkelys på skeivt innhold i andre medier. Dataspill eksisterer ikke i et populærkulturelt vakuum. Hvis vi ønsker å forstå skeivhetens rolle og funksjon i populærkulturen bedre, må spillforskningen også se til skeiv representasjon i andre medier. Andre medie- og kjønnsforskere bør også engasjere seg i større grad i spill og spillforskning. Vi trenger flere mediekomparative studier for å forstå skeiv representasjon i større og bredere medie- og populærkulturelle kontekster. Medie- og kjønnsforskere som er opptatt av skeivhet bør ikke utelate dataspill og de utviklingene og problemene som er diskutert i denne artikkelen. Både industri og forskning er kommet godt i gang, men det er fortsatt mye vi må gjøre for å bidra til en mer mangfoldig, åpen, tolerant og inkluderende spill- og mediekultur.

Referanser

- Anthropy, A. (2012). *Dys4ia*. Newgrounds.
- Arneberg, E. J. & Hegna, K. (2018). Virtuelle grenseutfordringer. Symbolske grenser i spill i *The League of Legends*. *Norsk sosiologisk tidsskrift*, 2(3), 259–274. <https://doi.org/10.18261/issn.2535-2512-2018-03-05>
- 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. <https://doi.org/10.18261/issn.0805-9535-2016-01-03>
- Bethesda Game Studios (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Bethesda Softworks.

- BioWare (2007–). *Mass Effect*. Microsoft Game Studios & Electronic Arts.
- BioWare (2009–). *Dragon Age*. Electronic Arts.
- BioWare (2017). *Mass Effect: Andromeda*. Electronic Arts.
- Braithwaite, A. (2016). It's About Ethics in Game Journalism? Gamergaters and Geek Masculinity. *Social Media + Society*, 2(4), 1–10. <https://doi.org/10.1177/2056305116672484>
- Brathwaite, B. (2013). *Sex in Video Games*. Charles River Media.
- Brennan, J. (2018). Queerbaiting: The 'playful' possibilities of homoeroticism. *International Journal of Cultural Studies*, 21(2), 189–206. <https://doi.org/10.1177/1367877916631050>
- Brookey, R. A. & Westerfelhaus, R. (2002). Hiding Homoeroticism in Plain View: The *Fight Club* DVD as Digital Closet. *Critical Studies in Media Communication*, 19(1), 21–43. <https://doi.org/10.1080/07393180216555>
- Capcom (2000). *Resident Evil – Code: Veronica*. Capcom.
- Capcom (2003). *Mega Man Battle Network 4*. Capcom.
- Cassell, J. & Jenkins, H. (Red.) (2000). *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*. The MIT Press.
- CD Projekt Red (2020). *Cyberpunk 2077*. CD Projekt.
- Clarke, V., Ellis, S. J., Peel, E. & Riggs, D. W. (2010). *Lesbian, Gay, Bisexual, Trans & Queer Psychology. An Introduction*. Cambridge University Press.
- Cole, A. M. (2016). Queerly Represent Me. Hentet fra <https://representme.charity/>
- Condis, M. (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(2), 198–212. <https://doi.org/10.1177/1354856514527205>
- Consalvo, M. (2003). Hot Dates and Fairy-Tale Romances. Studying Sexuality in Video Games. I M. J. P. Wolf & B. Perron (Red.), *The Video Game Theory Reader* (s. 171–194). Routledge.
- Cote, A. C. (2020). *Gaming Sexism. Gender and Identity in the Era of Casual Video Games*. New York University Press.
- Curlew, A. B. (2005). Liberal Sims?: Simulated Difference and the Commodity of Social Diversity. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*.
- Davis, G. (2004). 'Saying It Out Loud': Revealing Television's Queer Teens. I G. Davis & K. Dickinson (Red.), *Teen TV. Genre, Consumption and Identity* (s. 127–140). British Film Institute.
- Dhaenens, F. (2013). The Fantastic Queer. Reading Gay Representations in *Torchwood* and *true Blood* as Articulations of Queer Resistance. *Critical Studies in Media Communication*, 30(2), 102–116. <https://doi.org/10.1080/15295036.2012.755055>
- Dreamfeel (2014). *Curtain*. Dreamfeel.
- Enevold, J. & MacCallum-Stewart, E. (Red.). (2015). *Game Love. Essays on Play and Affection*. MacFarland & Company.
- Fox, T. (2015). *Undertale*. Toby Fox.
- Fron, J., Fullerton, T., Morie, J. F. & Pearce, C. (2007). The Hegemony of Play. *Proceedings, DiGRA: Situated Play, Tokyo, September 24–27, 2007*.
- Game Grumps (2017). *Dream Daddy: A Dad Dating Simulator*. Game Grumps.
- GLAAD (2020a). *Where We Are on TV 2020–2021*. Hentet fra <https://www.glaad.org/whereweareontv20>
- GLAAD (2020b). *2020 Studio Responsibility Index*. Hentet fra <https://www.glaad.org/sri/2020>
- Greer, S. (2013). Playing queer. Affordances for sexuality in *Fable* and *Dragon Age*. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 5(1), 3–21. https://doi.org/10.1386/jgvw.5.1.3_1
- Harvey, A. & Fisher, S. (2014). 'Everyone Can Make Games!' The post-feminist context of women in digital game production. *Feminist Media Studies*, 15(4), 576–592. <https://doi.org/10.1080/14680777.2014.958867>
- Harviainen, J. T., Brown, A. M. L. & Suominen, J. (2018). Three Waves of Awkwardness: A Meta-Analysis of Sex in Game Studies. *Games and Culture*, 13(6), 605–623. <https://doi.org/10.1177/1555412016636219>
- Holmes, S. (2016). Playing past the 'straight male gamer': from modding Edwin(a) to bisexual Zevran in BioWare games. I J. Roberts & E. MacCallum-Stewart (Red.), *Gender and Sexuality in Contemporary Popular Fantasy* (s. 117–132). Routledge.

- IGDA (2019). *Developer Satisfaction Survey 2019. Summary Report*. Hentet fra https://s3-us-east-2.amazonaws.com/igda-website/wp-content/uploads/2020/01/29093706/IGDA-DSS-2019_Summary-Report_Nov-20-2019.pdf
- Joyrich, L. (2014). Queer Television Studies: Currents, Flows and (Main)streams. *Cinema Journal*, 53(2), 133–139. <https://doi.org/10.1353/cj.2014.0015>
- Kafai, Y. B., Heeter, C., Denner, J. & Sun, J. Y. (Red.) (2008). *Beyond Barbie and Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming*. The MIT Press.
- Kennedy, H. (2002). Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis. *Game Studies*, 2(2).
- Lionhead Studios (2004). *Fable*. Microsoft Game Studios.
- Lynch, T., Tompkins, J. E., van Driel, I. I. & Fritz, N. (2016). Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 years. *Journal of Communication*, 66(4), 564–584. <https://doi.org/10.1111/jcom.12237>
- Maxis (2000). *The Sims*. Electronic Arts.
- Maxis (2014). *The Sims 4*. Electronic Arts.
- MidBoss (2015). *2064: Read Only Memories*. MidBoss.
- Mortensen, T. E. (2018). Anger, Fear and Games. The Long Event of #Gamergate. *Games and Culture*, 13(8), 787–806. <https://doi.org/10.1177/1555412016640408>
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press.
- Naughty Dog (2014). *The Last of Us: Left Behind*. Sony Computer Entertainment.
- Naughty Dog (2020). *The Last of Us Part II*. Sony Computer Entertainment.
- O'Donnell, C. (2012). The North American Game Industry. I P. Zackariasson & T. L. Wilson (Red.), *The Video Game Industry. Formation, Present State, and Future* (s. 99–115). Routledge.
- Pow, W. (2018). Reaching Toward Home: Software Interface as Queer Orientation in the Video Game *Curtain*. *The Velvet Light Trap*, 81, 43–56. <https://doi.org/10.7560/VLT8105>
- Pöttsch, H. (2021) Farsfigurer, skeive døtre og voldens egendynamikk i *The Last of Us: Part II*. *Tidsskrift for kjønnsforskning*, 45(1), 39–55. <https://doi.org/10.18261/issn.1891-1781-2021-01-04>
- Rockstar North (2004). *Grand Theft Auto: San Andreas*. Rockstar Games.
- Royse, P., Lee, J., Baasanjav, U., Hopson, M. & Consalvo, M. (2007). Women and Games: Technologies of the Gendered Self. *New Media & Society*, 9(4), 555–576. <https://doi.org/10.1177/1461444807080322>
- Ruberg, B. & Phillips, A. (2018). Special issue – Queerness and Video Games. *Game Studies*, 18(3).
- Ruberg, B. & Shaw, A. (Red.) (2017). *Queer Game Studies*. University of Minnesota Press.
- Ruberg, B. (2017). *Video Games Have Always Been Queer*. New York University Press.
- Ruberg, B. (2020). *The Queer Games Avant-Garde. How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games*. Duke University Press.
- Sender, K. (2004). *Business, Not Politics. The Making of the Gay Market*. Columbia University Press.
- Shaw, A. (2009). Putting the Gay in Games. Cultural Production and GLBT Content in Video Games. *Games and Culture*, 4(3), 228–253. <https://doi.org/10.1177/1555412009339729>
- Shaw, A. (2011). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, 14(1), 28–44. <https://doi.org/10.1177/1461444811410394>
- Shaw, A. (2014). *Gaming at the Edge. Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. University of Minnesota Press.
- Shaw, A. (2016). The LGBTQ Video Game Archive. Hentet fra <https://lgbtqgamearchive.com/>
- Shaw, A. & Friesem, E. (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.
- Shaw, A. & Ruberg, B. (2017). Introduction: Imagining Queer Game Studies. I B. Ruberg & A. Shaw (Red.), *Queer Game Studies* (s. ix–xxxiii). University of Minnesota Press.
- Shaw, A., Lautheria, E. W., Yang, H., Persaud, C. J. & Cole, A. M. (2019). Counting Queerness in Games: Trends in LGBTQ Digital Game Representation, 1985–2005. *International Journal of Communication*, 13, 1544–1569.
- Square (1995). *Chrono Trigger*. Square/Square Enix.

- Statista (2021). Unit sales of The Last of Us Part II worldwide as of July 2020. Hentet fra <https://www.statista.com/statistics/1135726/the-last-of-us-part-ii-units-sold/>
- Statistisk sentralbyrå (2020). *Norsk mediebarometer 2019*. Hentet fra <https://www.ssb.no/kultur-og-fritid/artikler-og-publikasjoner/norsk-mediebarometer-2019>
- Sundén, J. & Sveningsson, M. (2012). *Gender and sexuality in online game cultures: Passionate play*. Routledge.
- The Fullbright Company (2013). *Gone Home*. The Fullbright Company.
- Torget, G. (2017). *Skeiv Representasjon på Streite Premisser. Representasjon av LHBTQ-karakterer i dataspill* [Masteroppgave, Universitetet i Oslo]. Hentet fra <https://www.duo.uio.no/handle/10852/57992>
- Torget, G. (2018). Usynlige lesbiske og kontroversielle homofile. Representasjon av lesbiske og homofile i dataspill. *Tidsskrift for kjønnsforskning*, 42(4), 250–267. <https://doi.org/10.18261/issn.1891-1781-2018-04-04>
- TV Tropes (2021). *Bury Your Gays*. Hentet fra <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BuryYourGays>
- Ubisoft (2018). *Assassin's Creed Odyssey*. Ubisoft.
- Ubisoft (2020). *Assassin's Creed Valhalla*. Ubisoft.
- Up Multimedia (2012). *My Ex-Boyfriend the Space Tyrant*. Up Multimedia.
- Wennlund, M. (2014). '... Jag finns inte i spel' En rapport om unga hbtq-personers syn på dator- och tv-spel och kulturen kring dem. Hentet fra <https://sverok.se/wp-content/uploads/2018/06/Jag-finns-inte-i-spel.pdf>
- Whelan, B. (Red.) (2020). *Women and Video Game Modding. Essays on Gender and the Digital Community*. McFarland & Company.
- Østby, K. J. (2017). *From Embracing Eternity to Riding the Bull: Representations of Homosexuality and Gender in the Video Game Series Mass Effect and Dragon Age* [Doktoravhandling, Universitetet i Oslo]. Hentet fra <https://www.duo.uio.no/handle/10852/55261>