



**Høgskolen  
i Innlandet**

Fakultet for lærerutdanning og pedagogikk

**Maria Agata Jaroszewska**

**Kandidatnummer: 603**

**Masteroppgave**  
**Fremstilling av kvinnelige karakterer i**  
**videospill**

Representation of female characters in video  
games

Master i digital kommunikasjon og kultur

2SKDKOPP

2022



# Sammendrag

Masteroppgaven undersøker hvordan kvinnelige karakterer blir fremstilt i et utvalg av videospill. I dag finnes det mange videospill som har kvinnelige karakterer i ulike roller, både som hovedroller og som biroller. I en tekstanalyse som tar for seg fem kvinnelige karakterer i både hovedrollen og biroller, undersøkes det på hvilken måte disse blir fremstilt ved å analysere karakterdesign og historiefortelling. Det disse karakterene har til felles er at spillene er fra samme sjanger, action-eventyr. Oppgaven avdekker at de kvinnelige karakterene blir fremstilt på ulike måter i henhold til hvilken rolle de har i spillet. Det at en kvinne er hovedkarakter i et spill, betyr nødvendigvis ikke at hun er noe bedre fremstilt enn kvinner i biroller.

## Abstract

The master's thesis examines how female characters are represented in a selection of video games. Today, there are many video games that feature female characters in various roles, both as lead roles and as supporting roles. In a text analysis that addresses five female characters in both the lead role and supporting roles, it is examined in what way these are presented by analyzing character design and storytelling. What these characters have in common is that the games are from the same genre, action-adventure. The thesis reveals that the female characters are portrayed in different ways according to their role in the game. The fact that a woman is the main character in a game does not necessarily mean that she is somewhat better represented than women in supporting roles.

## Forord

Aller først så ønsker jeg å takke alle de som har heiet på meg, venner, familie og kollegaer. Takk til mamma som har mast på meg nesten hver dag, og takk til pappa som har vært avslappet rundt dette. Det har vært en god balanse å ha. Jeg vil takke alle for støtte og oppmuntring gjennom hele denne prosessen.

En hjertelig stor takk til min veileder Silje Hernæs Linhart for alle gode råd, motiverende ord, stødig veiledning og oppmuntring hele veien.

Sist, men ikke minst en spesiell takk til samboeren min Eliane for all omtanke, nyttige tilbakemeldinger, en skulder å gåret på, og for din evne til å få opp humøret når ting var vanskelig, og ikke minst takk for at du hadde troen på meg når jeg til tider hadde mistet den. Jeg hadde ikke klart det uten deg.

Denne oppgaven er definitivt noe av det mest krevende jeg har gjort gjennom livet. Det har vært noen dager hvor jeg var helt i kjelleren, fordi jeg ante ikke hvordan dette ville gå. Nå som jeg endelig har kommet meg i mål, er jeg utrolig stolt over meg selv. Jeg er glad for at jeg aldri ga opp, og jeg er glad for at jeg har hatt så fine folk rundt meg som har motivert meg gjennom dette.

Kristiansand, september 2022

Maria Jaroszevska

# Innholdsfortegnelse

<b>1.0</b>	<b>Introduksjon .....</b>	<b>7</b>
1.1	<i>Problemstilling .....</i>	8
1.2	<i>Bakgrunn for oppgaven og mitt bidrag .....</i>	9
1.3	<i>Avgrensing og utvalgte spill .....</i>	9
1.4	<i>Teori og metode .....</i>	10
1.5	<i>Struktur .....</i>	11
<b>2.0</b>	<b>Teori.....</b>	<b>13</b>
2.1	<i>Hva er et spill? .....</i>	13
2.2	<i>Hva er en kvinne? .....</i>	14
2.2.1	<i>Kjønn – mann og kvinne .....</i>	14
2.2.2	<i>Kropp, juridisk kjønn, kjønnsuttrykk og kjønnsidentitet .....</i>	15
2.2.3	<i>Essensialismen og konstruktivismen .....</i>	16
2.3	<i>«Jentespill og guttespill» .....</i>	23
2.4	<i>Kjønnsnormer og kvinner i videospill .....</i>	29
2.4.1	<i>Tidligere forskning på Lara Croft .....</i>	30
2.5	<i>Trakassering av kvinner i spillfellesskapet .....</i>	34
2.6	<i>Troper innenfor videospill .....</i>	37
<b>3.0</b>	<b>Metode .....</b>	<b>41</b>
3.1	<i>Valg av metode .....</i>	42
3.2	<i>Utvalg av videospill .....</i>	45
3.2.1	<i>Red Dead Redemption 2 .....</i>	47
3.2.2	<i>Tomb Raider .....</i>	47
3.2.3	<i>New Super Mario Bros. U Deluxe .....</i>	47
3.3	<i>Utvalg av videospillkarakterene .....</i>	47
3.3.1	<i>Protagonistene .....</i>	49
3.3.2	<i>Ikke-spillbare karakterer og avatarer .....</i>	49
3.4	<i>Fremgangsmåte .....</i>	50
3.5	<i>Utfordringer .....</i>	50
<b>4.0</b>	<b>Analyse .....</b>	<b>52</b>
4.1	<i>Red Dead Redemption 2 .....</i>	52

4.1.1	Handling .....	52
4.1.2	Spillbarhet.....	53
4.1.3	Sadie Adler – fra en livredd enke til en badass .....	55
4.1.4	Abigail Marston – kjære mor.....	58
4.1.5	Susan Grimshaw – sjefen på leiren.....	60
4.1.6	Andre ikke-spillbare karakterer i spillet .....	62
4.1.7	Relasjoner .....	67
4.2	<i>Tomb Raider</i> .....	69
4.2.1	Spillbarhet.....	69
4.2.2	Handling .....	70
4.2.3	Lara Croft – designet for å tilfredsstille menn.....	71
4.2.4	Joslin Reyes og Samantha Nishimura .....	74
4.2.5	Relasjoner .....	76
4.3	<i>New Super Mario Bros. U Deluxe</i> .....	77
4.3.1	Spillbarhet.....	77
4.3.2	Prinsessen Peach – en typisk jomfru i nød-karakter .....	78
4.3.3	Peachette – dobbeltgjengenren til Peach .....	81
4.3.4	Relasjoner .....	83
<b>5.0</b>	<b>Diskusjon og konklusjon.....</b>	<b>84</b>
5.1	<i>Forslag til videre forskning</i> .....	89
5.2	<i>Konklusjon</i> .....	89
<b>6.0</b>	<b>Litteraturliste.....</b>	<b>91</b>

## 1.0 Introduksjon

Videospill har blitt en del av hverdagen til flere og flere menneskers liv. Vi alle spiller eller har spill en eller annen form for videospill. Enten om det har vært *Candy Crush* på telefonen, eller om vi har brukt mange timer på *Call of Duty* sammen med venner. I videospill har vi muligheten til å leve oss inn i en verden som forteller oss ulike historier. Vi møter ulike karakterer i ulike roller, og vi må løse gåter eller kjøre fluktbilen. Vi kan være med på å bestemme hvilke valg karakterene skal ta, og er derfor med på å bestemme hele utfallet i spillet. Menn har vært de som dominerer de fleste hovedrollene i spill, men i de siste årene har det kommet flere spill som gir oss muligheten til å være en kvinnelig hovedkarakter, og vi kan se at det blir mer vanlig i nyere spill (Lønningen, 2016).

Kvinner har i mange år blitt sett på som det «svakere» kjønn. Grunnen til det henger sammen med både økonomi, kultur, utdanning, religion og maktstrukturer, og ikke minst historie (Al-Zirqi, 2021). Kjønn har alltid fungert som et maktsystem som deler mennesker inn i ulike kategorier. Normer påvirker mye av hverdagen vår, og det gjør det lettere å få makt og respekt som en mann enn som en kvinne. Det betyr ikke at kvinner aldri kan få makt, eller at menn alltid har makt. Men det betyr bare marginalisering skaper en hindring som man må overvinne (Foreningen for kjønns- og seksualitetsmangfold, 2021).

I mange tusen år har kvinner vært brukt til husarbeid og vært hjemmeværende med barn. De fikk aldri muligheten til å jobbe, studere eller gjøre hva de selv ønsker. Det er alltid menn som har vært de dominerende og hatt makt. Se for deg en verden som er dominert av menn, og kvinner ble bare brukt som sexobjekter og noe menn kunne få sin frustrasjon ut på. Det er nemlig det man ser når man for eksempel spiller videospillet *Grand Theft Auto*. Spillet har gjennom tiden fått mye kritikk, på grunn av hvordan de fremstiller de kvinnelige karakteren. Spillkulturen i dag har et problem med sexisme, homofobi og rasisme. Dette gjelder både blant spillere, og i representasjon av kjønn i spillene. Kvinner og skeive personer over hele verden rapporterer om at de har blitt trakassert som spillere, enten om det er på åpengate eller i spill. I tillegg til at representasjonen av kvinner og skeive ofte er både mangelfull, stereotypisk og sexistisk når den først forekommer (Ask & Svendsen, 2014). Uttrykket om et ønske at spillverden skal bli mer mangfoldig, blir dessverre møtt med kritikk og ikke så godt tatt imot av en kjernegruppe spillere som ønsker hegemoni over hva videospill er og skal være

(Evans & Janish, 2015). Denne kritikken blir sett på som et angrep på spill og spillkulturen. Det blir hevdet at gaming handler om fritak fra problemene fra «den virkelige verden» (Ask & Svendsen, 2014).

En som står veldig sentralt i å ha mottatt mye av den kritikken er Anita Sarkeesian, som er en feminist, mediekritiker og blogger. Hun er kjent for sitt arbeid med *Feminist Frequency* som er en organisasjon som retter et kritisk blikk på representasjon av marginaliserte grupper i mediene. Hun har fått mest oppmerksomhet for YouTube- serien sin «Tropes vs Women in Video Games», der hun tar for seg hvordan kvinner fremstilles i data/videospill i lys av feministiske teori (Ask & Svendsen, 2014). Hun som feminist og spiller har selv blitt utsatt for grov trakassering, draps- og voldtekts trusler. I teorikapittelet mitt, vil jeg komme tilbake til hennes forskning,

I denne masteroppgaven ønsker jeg å se nærmere på et utvalg av videospill. Mer konkret på hvordan kvinnelige karakterer blir fremstilt i videospill. Jeg ønsker å analysere et spill som har en kvinnelig hovedkarakter, et to spill som har kvinner i biroller. Grunnen til er fordi jeg ønsker å se om det foreligger en forskjell på fremstillingen av kvinner i hovedroller mot kvinner som har biroller i videospill.

## 1.1 Problemstilling

Problemstillingen for masteroppgaven min lyder som følgende:

- *Hvordan blir kvinnelige karakterer fremstilt i et utvalg av videospill?*

Siden jeg ikke har muligheten til å analysere alle videospillene som har kvinnelige karakterer, er jeg nødt til å avgrense mitt utvalg. Jeg har da valgt ut tre videospill som jeg ønsker å se nærmere på i oppgaven min. Hvilke videospill jeg har valgt ut, kommer jeg tilbake til senere i oppgaven. Ved å analysere et utvalg av videospill, vil jeg undersøke hvordan kvinnene i disse spillene blir fremstilt. Jeg skal se på karakterdesign og historiefortellingen, samtidig se på likheter og forskjeller på videospill som har kvinner i biroller og i hovedroller.



## 1.2 Bakgrunn for oppgaven og mitt bidrag

Grunnen til at jeg valgte akkurat dette temaet å skrive om er fordi jeg hadde et ønske å utforske spillverden og se på hvordan kvinner blir fremstilt der. Jeg synes det er viktig at kvinner blir fremstilt på en bra og troverdig måte, og at vi kvinner kan ha kvinnelige hovedkarakterer som vi kan se opp til. I mange spill blir kvinner sett på som objekter for de mannlige karakterene, kun for de sin fordel i spillet. Det er dessverre noe som man kan se i virkeligheten og. Det jeg ønsker med denne oppgaven er å se om kvinner blir fremstilt på samme måte som i videospill.

Ideen for denne oppgaven dukket opp da vi hadde emnet «*Digital fiksjon*» på studie. Vi studerte ulike spill, og så på hvordan fortellinger og ulike elementer er med på å skape spill. Det syntes jeg var veldig spennende og interessant, og ønsket derfor å undersøke ting på egenhånd. Derfor valgte jeg å ha med spill i min oppgave. Jeg er ingen «gamer» og har heller aldri vært det, derfor har jeg i hovedsak veldig lite erfaring med spill. Så i teorien har jeg ingen dyp forbindelse med videospill, bortsett fra de gangene jeg har spilt litt med venner og familie. Grunnen til at jeg valgte å fokusere på fremstillingen til kvinner, er fordi de gangene jeg har spilt, så la jeg merke til at enten så kunne man spille kun som mannlige karakterer, eller så var kvinnene vist på en veldig urealistisk måte. I tillegg til at de kvinnene som var i biroller ble sett på som objekter og var veldig seksualisert. Jeg følte meg nesten krenket og kunne ikke forstå at det var sånn i videospill i moderne tider. Det fikk meg til å tenke på om det var et engangstilfelle, eller om det er slikt i flere spill, og i så fall hvordan blir kvinner i hovedroller fremstilt, når det allerede var veldig dårlig fremstilling når de var i biroller. Jeg er selv kvinne og feminist, og synes derfor det er viktig og spennende å se på akkurat dette temaet. I denne oppgaven ønsker jeg da å fokusere på den fremstillingen og se om det foreligger noen likheter og forskjeller i et utvalg av spill.

## 1.3 Avgrensing og utvalgte spill

Jeg har valgt ut tre videospill jeg ønsker å bruke i analysen min. Grunnen til at jeg har valgt ut akkurat de tre, er fordi det er populære videospill, både blant menn og kvinner, og fordi det var de som fikk meg til å stille spørsmålene om hvordan kvinner blir fremstilt. Jeg ønsker å sammenligne hvordan en kvinne blir fremstilt når hun har hovedrollen mot kvinner i biroller.

Oppgaven vil derfor ta for seg kun tre videospill med samme spillsjanger. Spillsjanger i alle tre videospillene er action-eventyrspill, sjangeren kombinerer elementer fra eventyrspill-sjangeren med actionspill-elementer. Denne sjangeren er sannsynligvis den største og mest mangfoldige spillsjangeren i dag. Eventyrspill går ut på å løse ulike oppgaver eller gåter og følge en historie (Eilertsen & Holm, 2020). Actionspill inneholder som regel alltid elementer fra ferdighetsspill, eventyrspill og strategispill. Man kan også finne innslag fra simulasjonsspill. Et eksempel på det kan være at man skal kjøre bil eller styre et helikopter. Spillene kan ofte sammenlignes med actionfilmer, siden handlingene er raske og realistiske. Mange av spillene kan ofte være voldelige og dramatiske (Eilertsen & Holm, 2020).

I analysedelen vil jeg se på karakterdesignet og historiene som er fortalt rundt kvinnene, og belyse likheter og forskjeller. I tillegg til det skal jeg trekke fram enkelt detaljer som fokuserer på hvordan kvinnene blir fremstilt i disse spillene. Spillene jeg har valgt ut er digitale videospill, som man spiller ved hjelp av spillkonsoller, som Playstation eller Nintendo Switch.

Spillene jeg har valgt ut er:

- *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013)
- *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018)
- *New Super Mario Bros. U Deluxe* (2019, Nintendo)

Jeg kommer til å gå litt dypere inn på hvert enkelt spill i metodekapittelet mitt.

## 1.4 Teori og metode

I oppgaven min skal jeg i hovedsak benytte meg av kjønnsteori som hovedteori. I tillegg skal jeg bruke tidligere forskning som baserer seg på hvordan kjønn og kvinner blir fremstilt i videospill. Bokserien *From Barbie To Mortal Combat* av Justine Cassell, Henry Jenkins, Yasmin B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner, Jennifer Y. Sun, Gabriela Richard og Brendesha M. Tynes står sentralt i teorien min, da disse bøkene utspeiler seg på akkurat det

problemstillingen min går ut på. Boken *Kjønnsteori* fra 2008 av Ellen Mortensen, Cathrine Egeland, Randi Gressgård, Cathrine Holst, Kari Jegerstedt, Sissel Rosland og Kristin Sampson, er også en av hovedbøkene jeg skal benytte meg av. I tillegg til Simone de Beauvoir, *Det annet kjønn* fra 1949, og Toril Moi *Hva er en kvinne?* fra 1998. Grunnen til at jeg har valg ut disse teoretikerne er fordi de tar for seg spørsmålene som «Hva er kjønn?» og «Hva er kvinne?». Dette gir meg et innblikk på hva kjønn og kvinne er, og hva jeg må se etter når jeg skal analysere de utvalgte kvinnene i analysen min. For å forstå hva spill er, skal jeg bruke boken *Understanding Video Games: The Essential Introduction* fra 2016 av Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith og Susana Pajares Tosca, for å forklare det. Mye av teorien er også tidligere forskning, jeg kommer til å bruke rapporten «*Bug or feature?*» *Seksuell trakassering i online dataspill* av Kristine Ask og Stine H. Bang Svendsen fra 2009, og Anita Sarkeesian sin *Feminist Frequency*, som er en hel serie hun har laget på YouTube om akkurat fremstillingen av kvinner i videospill.

Metoden som jeg benyttet meg av er kvalitativ metode, mer konkret en tekstanalyse. Jeg valgte et utvalg av videospill som jeg ønsket å analysere. Jeg spilte de gjennom fra begynnelse til slutt, og lagde notater underveis. Siden jeg ikke skal analysere alt innenfor spillene, må jeg avgrense på hva jeg skal se på. Her har jeg brukt Espen Aarseth sin *Playing Research: Methodological approaches to game analysis* fra 2003 for å velge ut hva jeg skal se etter. I tillegg til Per Thomas Andersen sin bok *Litterær analyse: En innføring* hvor jeg skal benytte meg av kapittelet som heter *Fortellekunstens elementer*. Siden fokuset mitt er på hvordan de kvinnelige karakterene blir fremstilt, må jeg derfor velge ut ulike momenter og føringer som blir presentert. Det vil si at jeg må gå inn i detaljene på karakterdesignet som utseende og klær, kameravinkler og det narrative i forhold til karakterene. Det vil si at jeg må klare å se hvordan kvinnene er fremstilt i henhold til hva spillet går ut på. I tillegg må jeg se på om historien som blir fortalt er med å påvirke kvinnes fremstilling i videospillene. Jeg skal bruke semiotikken for å gi en mer detaljer beskrivelse av hva jeg ser, og hva det kan bety.

## 1.5 Struktur

I kapittel 2 vil jeg ta for meg det teoretiske rammeverket for studiene. Hvor jeg da presenterer de ulike kjønnsteoriene og tidligere forskning som ser på representasjon av kvinner i videospill. Deretter i kapittel 3 skal jeg redegjøre for oppgavens metodologi: en tekstanalyse

hvor jeg ser ulike elementer som skal hjelpe meg å analysere de kvinnelige karakterene. Analysen er basert på min egne tolking fra spillingen. I kapittel 4 går jeg inn for å presentere selve analysen, og sette lys på det jeg har funnet ut av. Jeg skal samtidig koble det opp mot det teoretiske rammeverket. Her vil jeg også legge ved figurer, slik at vi kan få et bedre inntrykk av de kvinnelige karakterene som jeg analyserer. I kapittel 5 skal jeg diskutere hovedfunnene mine og drøfte det i forhold til det teoretiske. Jeg kommer også til å nevne forslag til videre forskning før jeg til slutt konkluderer hele oppgaven.

## 2.0 Teori

I dette kapittelet vil jeg presentere det teoretiske rammeverket for min analyse av fremstilling av kvinnelige karakterer i videospill. Jeg skal starte med å gi en liten introduksjon på hva spill er, og hva det går ut på. Videre skal jeg drøfte hva en kvinne og kjønn er ved bruk av kjønnsteorier. Jeg skal også benytte meg av *From Barbie To Mortal Kombat* serien som tar for seg representasjon av kjønn og kvinner i videospill. Til slutt skal jeg benytte meg av ulike forskningsarbeid som ser på fremstillingen av kvinner i videospill deriblant forskningen til feminist, mediekritiker og blogger, Anita Sarkeesian og tidligere forskning som er gjort på et av spillene jeg skal analysere.

Det er både menn og kvinner som spiller videospill i dag. Det er nesten like mange kvinner som menn som spiller videospill. I dag finnes det flere spill med mannlige karakterer i hovedrollen, og kvinnelige karakterer er betydelig underrepresentert i vanlige spill (Ingebretsen & Nymo, 2015). I løpet av de siste årene, har antallet vist at kvinner som spiller videospill har doblet (Ingebretsen & Nymo, 2015). Dermed oppstår også behovet for flere kvinnelige hovedkarakterer i spill. Fremstillingen av kvinner i spill gjenspeiler ofte tradisjonelle kjønnsroller, seksuell objektivisering eller stereotyper som «jomfruen i nød». De mannlige karakterene blir ofte stereotypisk avbildet som store og muskuløse. Men før jeg går mer detaljert inn på det, skal jeg veldig kort forklare hva videospill er.

### 2.1 Hva er et spill?

I dag finnes det mange måter å definere spill på. Spilldesignere Eric Zimmerman og Katie Salen mener at spill er et system hvor spilleren engasjerer seg i konflikt, definert av regler som resulterer i et kvantifiserbart resultat (Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. & Tosca, S. P., 2016, s. 31). Det at et spill er et system, betyr egentlig at det er satt sammen av elementer som sammen vil skape det komplekse. For eksempel: sjakk. De individuelle brikkene har en relasjon til hverandre, posisjonene til de varierer i løpet av spillet, og det er det som utgjør sjakkspillet. Her blir hele systemet manipulert av de som spiller, disse valgene er med på å avgjøre spillets fortsettelse og utfall. Det finnes to forskjellige spillesystemer, emergente og progressive spill (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, s. 51). Et emergent system består av mindre regler og flere valgmuligheter for å takle spillet. Det åpner derfor for mange strategier og

valgfrihet i spillet. Denne typen av spillsystem forklarer at spill kan spilles over lengre tid, uten at spillet skal bli «brukt opp». Progressive spill på den andre siden, er spill hvor spilleren er nødt til å gjennomføre en rekke predefinerte handlinger for å kunne fullføre spillet (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, s. 51).

Regler utgjør en stor del av alle spill. Reglene er med på å bestemme hva hver spiller kan og ikke kan gjøre. Reglene i spill må være svært godt definerte slik at man kan unngå å diskutere dem hver gang man skal spille. Den danske forfatteren Jesper Juul mener at regler er attraktive fordi de er objektive og utvetydige. Han hevder at siden regler kan programmeres ved hjelp av datamaskiner, er det derfor en av hovedgrunnene til at datamaskin er velegnet som spillmaskin (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, s. 36). Datamaskiner vil fungere som dommer, siden det er de som tar for seg alle beregninger, og det samme vil andre konsoller man bruker for å spille.

Veldig kort fortalt er dataspill, også kalt videospill, spill og andre interaktive opplevelser som spilles av ved hjelp av elektronisk utstyr, det kan være en datamaskin, spillkonsoll eller en mobiltelefon. (Eileertsen & Holm, 2020)

## 2.2 Hva er en kvinne?

For veldig mange fremstår kjønn veldig enkelt: nemlig at det finnes kun to kjønn; kvinner og menn. Men spørsmålet er hva er det som gjør at en kvinne er en kvinne? I denne delen av oppgaven skal jeg gå inn i kjønnsteori og forklare hva kjønn er, men også hva en kvinne er. På 1500-tallet skrev den italienske anatomen Fallopius at «Alle deler som finnes hos menn, er til stede i kvinnen» (Skarstein, 2018). Kvinner og menn ble derfor sett på som anatomisk like. Det var ikke før på 1700-tallet at man forsto at menn og kvinner hadde noen anatomiske forskjeller (Skarstein, 2018).

### 2.2.1 Kjønn – mann og kvinne

Det er vanskelig å definere akkurat hva kjønn er, og kjønnsdebatten har vært diskutert i mange år. Nasjonal digital læringsarena (NDLA) skrev at det er flere måter å forstå kjønn på (Pedersen, 2021). Det betyr mye mer enn bare antatt evne til å lage eggceller eller sædceller. Vi assosierer mange ting med ordet kvinne, det er sikkert mange egenskaper og kvaliteter som

ikke handler om reproduktive organer. Ordet «kvinne» kan derfor ikke forstås som nøytral beskrivelse av kropp. Grunnen til det er fordi vi legger så mye mer i begrepet enn bare kropp (Foreningen for kjønns- og seksualitetsmangfold, 2020). Kjønn kommer til uttrykk på mange ulike måter i samfunnet. Man kan betrakte det fra fire ulike perspektiver: kropp, juridisk kjønn, kjønnsuttrykk og kjønnsidentitet (Pedersen, 2021).

Kjønn for oss personlig handler mer om hvordan vi forstår oss selv. Måter vi uttrykker oss på, hvordan vi møter andre, hva vi tenker om egen kropp, kjønnsrollene i samfunnet, hvilken stil vi har, seksualitet, dette er noe som vil variere fra person til person. Alle vi er en del av et større kjønns mangfold (Foreningen for kjønns- og seksualitetsmangfold, 2020). Mange mennesker holder seg innenfor disse kjønnsnormene store deler av livet, men så finnes det noen som liker å bryte mer med samfunnets normer, men kjønnsnormer påvirker oss alle, enten vi er innenfor eller utenfor en gitt norm (Foreningen for kjønns- og seksualitetsmangfold, 2020)

### 2.2.2 Kropp, juridisk kjønn, kjønnsuttrykk og kjønnsidentitet

Alle kropper er forskjellige, men hva er det som gjør at vi tenker på en kropp som en «kvinnekropp» eller «mannekropp?». Kjønn knyttes ofte til kropp og biologi. Det «biologiske kjønn», er svært komplekst og omfatter ulike ting som kjønna genitalier, reproduktive organer, kjønns hormoner og kjønnskromosomer (Pedersen, 2021). Siden alle kropper er forskjellige, vil variasjonen og antallet mulige sammensetninger av ulike kjønnsaspekter være uendelig mange. Det er derfor ingen har lik størrelse på brystene sine, samme stemmeleie, hårvekst og så videre. Kropp består av komponenter som kan tolkes som «maskuline» og «feminine». Hva vi legger i «mannlighet» eller «kvinnelighet» er en kultur fenomen og ikke et biologisk fenomen. En penis kan være kvinnelig og en vulva kan være mannlig (Foreningen for kjønns- og seksualitetsmangfold, 2020). Juridisk kjønn er det kjønn vi er offentlig registrert med, det kan være i Folkeregisteret eller i pass (Pedersen, 2021).

Kroppsspråk, klær, hår, sminke, atferd, er noen eksempler på kjønnsuttrykk som vi bevisst og ubevisst uttrykker kjønn til omverden (Pedersen, 2021). I noen tilfeller gjør man ting som man ikke tenker over kan signalisere kjønn, mens andre ganger gjør man bevisst ting som nettopp signaliser kjønn på en bestemt måte. Mennesker har ulike oppfatninger og forståelse av hva som er feminint eller maskulint, derfor kan vi ikke bestemme hvordan andre skal forstå vårt kjønnsuttrykk (Foreningen for kjønns- og seksualitetsmangfold, 2020). Alle mennesker

kjenner i sitt indre av hva slags kjønn de er eller ikke. Det er det som kalles for kjønnsidentitet. Kjønnsidentitet er det som ikke trenger å henge sammen med noen av de andre perspektivene. Det er noe helt eget, og der er kun derfor bare vi selv som vet hvilken kjønnsidentitet vi har (Pedersen, 2021).

Kjønnsuttrykk og kropp er to forskjellige ting. Kroppen vår legger noen begrensinger på hvordan vi kan utrykke kjønn. Det finnes mennesker som endrer på kroppen sin, nettopp derfor for å kunne utrykke kjønn på en annen måte. Vi kan derfor ikke konkludere noe om menneskes kropp, kjønnsidentitet eller seksuelle orientering kun på grunn av hvordan kjønn uttrykkes. For mange menn vil en ideell kvinne ha store bryster, stor rumpe, langt hår og generelt pent utseende. Men det er opp til hver enkelt kvinne om hvordan hun ønsker å utrykke seg selv, og hvordan andre skal oppfatte henne.

### 2.2.3 Essensialismen og konstruktivismen

I kjønnsteori har perspektivet om essensialismen vært viktig. Det er fordi kjønn sett fra et historisk perspektiv, har blitt fastslått som en naturgitt kategori som kan deles i kvinner og menn. Det essensialistiske perspektivet på kjønn har blitt brukt til å forklare forskjeller mellom kvinner og menn som naturgitte, men ikke formet gjennom samfunnet og kulturen (Jessen, 2022). Kritikken av dette perspektivet har derfor stått sentralt i kjønnsteorien. Et eksempel man kan se på er Simone de Beauvoirs tese om at man ikke er født kvinne, men at man blir det gjennom oppveksten. Det er her utviklingen av begrepet om sosialt og kulturelt kjønn vokser frem, altså konstruktivisme (Jessen, 2022). Det sosiale og kulturelle kjønn viser til den kunnskapen om hvordan kvinner og menn oppdras ulikt, og at de formes gjennom de forventningene som samfunnet har til kjønn. Det er slikt man forsøker å vise til at kjønn ikke er bare er rent biologisk, men at det er noe som forandres over tid og sted (Jessen, 2022).

Som jeg nevnte kort over, er kjønn en veldig stor debatt. Denne debatten har foregått i mange år, og fortsatt til dagen i dag. De store spørsmålene som går igjen, er *Hva er kjønn?* og *Hvor mange kjønn finnes det?* For å forstå litt bedre hva kjønn er, og debatten rundt det, skal jeg se på kjønnsteori. Jeg har valgt ut kjente teoretikere som Simone De Beauvoir, Judith Butler og Toril Moi for å gå litt i dybden av kjønn.

Kjønn kan deles i både biologisk og sosialt kjønn. På engelsk skiller man mellom *sex* og *gender*. Det skillet mellom disse to ble introdusert på 1960- og 70-tallet, det var for å ta



avstand fra hvordan det biologiske kjønnsforskjellene ble brukt for å legitimere kvinners underordning (Korsvik & Rustad, 2018, s. 6). Biologisk kjønn handler om de anatomiske kjønnsforskjellene som organer, kromosomer, gener og lignende. Sosialt kjønn kan på norsk ofte omtales som kjønnsnormer. Det er fordi det viser til sosialt og kulturelt skapte normer, verdier og forventinger som forventes til det å være kvinne, jente, mann og gutt (Korsvik & Rustad, 2018, s. 6).

Kjønnteorien den oppsto fra den feministiske kritikken, i dag er det et eget fagfelt med sine egne distinkte spørsmål og grunnlagsproblemer (Mortensen, Egeland, Gressgård, Holst, Jegerstedt, Rosland & Sampson, 2017, s. 11). Og de feministiske perspektivene står fremdeles sterkt innenfor kjønnteorien. Det er disse tankene som har vært og er sentrale bidragsstyrere i utviklingen av kjønnteori. Det er et mangfold av tilnæringsmåter innad kjønnteorien, og det foregår omfattende diskusjoner innad de forskjellige fagfeltene (Mortensen et al. 2017, s. 11). Kjønnteori vokste fram fra kritikken av den tradisjonelle, essensialistiske forståelsen av kjønn, som et forsøk på å åpne for nye måter å tenke rundt kjønn, som da er konstruktivisme (Mortensen et al. 2017, s. 15). Kjønnteorien går inn på mer grunnleggende spørsmål om hva kjønn er, og hvordan kjønnsforskjeller oppstår eller konstitueres. I tillegg stiller den og spørsmål hvilke forestillinger som ligger til grunn for hvorfor kjønn fremstår som det gjør i vår kultur (Mortensen et al. 2017, s. 15).

Essensialismen og konstruktivismen er den debatten som er iboende i alt av kjønnteori. Nå skal jeg gå litt i dybden og se på hva de tre damene skrev om kjønn og kvinne.

Simone de Beauvoir står bak boken *Le deuxième sexe* fra 1949 (*Det annet kjønn*). Boken har blitt stående som et av de 20. århundrets viktigste feministiske verk (Mortensen et al. 2017, s. 42). Ifølge hennes teori er vi mennesker grunnleggende konkrete, individuelle og kroppslige værender. Vi blir preget av de livene vi lever, og de erfaringene vi gjør (Mortensen et al. 2017, s. 42). Når det kommer til kjønn, så hevder hun at vi må se bort ifra det konkrete, partikulære og heller til det abstrakte generelle. Hun mener at fremfor å spørre oss hva som er det universelt kvinnelige, knytter hun heller spørsmålet til hvordan hun skal tenke omkring, og med utgangspunktet, i at hun er kvinne selv (Mortensen et al. 2017, s. 43). Med andre ord: fremfor å ta utgangspunkt i noe generelt, metafysisk, for eksempel et spørsmål om hva det kvinnelige er, så begynner Beauvoir et annet sted. Hun bruker det konkrete og den levde erfaringen som utgangspunktet i sine refleksjoner (Mortensen et al. 2017, s. 43). Beauvoir tar da i utgangspunktet i hva som eventuelt skulle være noe universelt kvinnelig, og heller reiser

spørsmålet rundt kvinnelighet ut fra en konkret erfaring av det å være kvinne. På den måten ender ikke hun opp med noen form for generell, metafysisk teori om det kvinnelige som en universell kategori.

Kroppen som en situasjon, er en veldig kjent og omdiskutert formulering av Beauvoir. Hun skrev at kroppen er ikke en ting, det er *en situasjon*. Kroppen er vårt grep om verden og utkastet til våre prosjekter (Mortensen et al. 2017, s. 44). Det som er viktig å legge merke til her er at kroppen ikke er en ting, og den *er* en situasjon og ikke *i* en situasjon. For Beauvoir er kroppen primært en måte å være i verden på. Den er knyttet til liv og levd erfaring (Mortensen et al. 2017, s. 44). Toril Moi er en av de som tenker videre på Simone de Beauvoir sine tanker. I boken *Hva er en kvinne? Kjønn og kropp i feministisk teori*, fra 1998, redegjør hun for forskjellige feministiske posisjoner fra 60-tallet og frem til i dag, for å ta et oppgjør med dem. Toril Moi ønsker å vise hvorfor det ikke lenger er vanlig å bruke skillet mellom biologisk og sosialt kjønn, som et forsvar mot reaksjonær kjønnspolitikk basert på biologisk determinisme (Moi, 1998, s. 24). Både Moi og Beauvoir mener at vi alle er mer enn summen av det biologiske og sosiale kjønn, eller essensialismen og konstruktivismen.

Beauvoir sin forståelse av kroppen som en situasjon henger da sammen med hennes syn på tenkning som noe som er grunnleggende knyttet til levd erfaring. Levd erfaring kan tolkes som de konkrete omstendighetene som enkelt mennesker gjennomlever (Mortensen et al. 2017, s. 44). Mennesker som lever et konkret, kroppslig subjekt som gjør erfaringer, og de erfaringene det levde livet gir de menneskene, kan det kalles for menneskets levd erfaring (Mortensen et al. 2017, s. 45). Situasjonen kan dermed forstås som en slags konkret og nå-avleiring av den levde erfaringen er det som utgjør menneskers historier. Situasjonene på en side er da bestemt av det levde livet og de erfaringene det konkrete mennesker har gjort seg, men på en annen side har mennesker også frihet og et intensjonelt forhold til verden. Toril Moi forklarer *levd erfaring* som totaliteten av en persons subjektivitet. Det å hevde at kroppen er en situasjon er å erkjenne at betydningen av en kvinnes kropp er forbundet med måten hun bruker sin frihet på. Det hun altså mener at vi står fritt til å skape våre liv innenfor den situasjonen vi er i. Dette er da en åpen prosess og pågår så lenge vi lever (Moi, 1998, s. 86).

Beauvoir sine tanker om kroppen som en situasjon er eksplisitt formulert i forhold til kjønnsforskjellene og kvinnekroppen. Hun mener at kroppen hverken er en ting eller noe determinert som bestemmer vår skjebne som menn og kvinner (Mortensen et al. 2017, s. 45).

Det finnes ikke en entydig biologisk sannhet om kroppen. Alt vi sier om den, er konstruert av kulturelle og sosiale fordommer. Thomas Laqueur påviste at det ikke var før på 1700-tallet at kvinnens kropp ble sett på som en mindre fullkommen versjon av mennene (Moi, 1998, s. 27). Det er i opplysningstiden vi ser endringer, og rundt overgangen til 1800-tallet blir kvinnekroppen fremstilt som fullstendig forskjellig fra mannens. Dette resulterer i den biologiske determinisme, som er en antakelse om at kroppslig biologi er en determinerende faktor for sosiale, kulturelle og psykologiske identiteter og posisjoner i samfunnet. Kvinnene blir en slave under sin anatomi, og kvinnen som hustru og mor blir idealet (Moi, 1998, s. 33). Det var dette Beauvoir lagde opprør mot. Hun skrev at kvinners kroppslighet er bestemt av kulturen, og i et patriarkalsk samfunn er den bestemt på en fast måte som er mer tingliggjort. Kvinner og menn, er sine kropper, men kvinners kropp representerer noe annet enn henne selv. Kvinners kropp måtte erfare som en bestemt av faktisitet mer enn som noen som åpner muligheter for handlingen, utfoldelse og frihet (Mortensen et al. 2017, s. 45). Derfor er kvinnelig erfaring av kropp fremstått i mindre grad, og retter seg mot en åpenhet som er knyttet til framtiden. Dette er da ikke samme tilfellet for menn. Kvinnekroppen fremstår mer kontrollerbar, bestemt av biologien og determinert (Mortensen et al. 2017, s. 45).

I boken *Det annet kjønn* (1949) av Simone de Beauvoir diskuterer hun forestillingene om kvinnen som den andre. Kvinne som den andre i forhold til mannen, som tar for seg rollen som et universelt subjekt (Mortensen et al. 2017, s. 46). Vi kan da forstå det som at kvinnen blir da sett på som et objekt for mannen. Kvinnen som den andre representerer ikke noe naturgitt, men dette er produsert, og noe vi sosialiseres i, hevder Beauvoir. Synet på kvinnen som den andre er produsert (Mortensen et al. 2017, s. 46). Det at mannlig subjekt og en kvinnelig annen er blitt internalisert, også i kvinner, og både menn og kvinner er dermed med på å videreføre og opprettholde disse patriarkalske tankene. Hun sier ikke at kvinner ikke skal bli like menn, hun anerkjenner kjønnsforskjellene (Mortensen et al. 2017, s. 46). Det hun ikke aksepterer på en annen side, er at de forskjellene mellom menn og kvinner brukes til å rettferdiggjøre at kvinner undertrykkes og diskrimineres.

Simone de Beauvoir mener at nye kroppslige og følelsesmessige forhold som vi ikke har begrep om, kommer til å oppstå mellom kjønnene. I en fremtid uten sexisme kommer kvinners frihet til å føre til forandringer som vi i dag kan forestille oss (Moi, 1998, s. 100). Beauvoirs trodde på samfunnsmessige og individuelle forandringer, at en logisk konsekvens av de to tesene om at kroppen er en situasjon, og at den alltid befinner seg i en situasjon, ikke

av en forestilling om at kvinner vil være undertrykket rett og slett fordi de har evnen til å føde barn. Det hun mener når hun skriver at kroppen ikke er en ting, men en situasjon, er at kroppen-i-verden som vi er, rett og slett er et kroppsliggjort, intensjonelt i forhold til verden. Kroppen plasserer oss midt i en rekke andre situasjoner. Vår subjektivitet er alltid kroppsliggjort, men kroppene våre er ikke bare merket av kjønn (Moi, 1998, s. 101). Beauvoir mener at mennesker med kvinnekropper oppfylle noen spesielle krav for å bli regnet som kvinner. De trenger ikke å tilpasse seg kjønnsstereotyper eller feministiske kvinneidealer. Uansett hvordan en kvinne oppfører seg, vil hun alltid bli betraktet som en kvinne (Moi, 1998, s.112). For Moi og Beauvoir er det, det menneskelige, ikke det særegne, som dannet utgangspunktet for teori og praksis. Kvinner skal ikke ha spesielle rettigheter fordi de føder barn. Toril Moi mener at kjønn ikke er relevant for forskjellsbehandling. Poenget er at man er like mye kvinne som man velger å leve uten barn, som om man lever med dem. Derfor skal man ha samme plikter og rettigheter som menn.

Den feministiske kjønnteoretikeren Judith Butler stiller seg kritisk til alle forestillinger om «det naturlige». Til og med begrepet «biologisk kjønn». Biologisk kjønn peker på det at vi er født som enten mann eller kvinne, og at dette har en betydning for vår seksualitet og identitet (Mortensen et al. 2017, s. 75). Butler er da ikke enig i det synet, og mener at kjønn er en diskursiv kategori. Det er en effekt av en bestemt måte å snakke på. Hun mener at det ikke går an å si at det finnes noe kjønn, eller noen kropp, bortsett fra de diskursive praksisene som konstituerer dem som sådanne (Mortensen et al. 2017, s. 75). I boken *Bodies That Matter* fra 1992, skrev Butler at kroppen aldri opptrer som rein materie. Kroppen er ifølge henne alltid formet, og at det som former den er akkurat de diskursive praksisene. Disse praksisene er med på å forme den kroppen som fremstår for oss, som en forståelig kropp (Mortensen et al. 2017, s. 76). Dette er et grunnleggende argument i Butler tenkning, hun hevder at denne formingen er ideologisk.

Judith Butler ville bryte med den heteronormative ideologien og ønsket å finne nye måter å tenke rundt begrepene kjønn, kropp og kjønnsidentitet. Hun ville utvikle en måte som både gjør det mulig å tenke på begrepene i forhold til historien deres, og i forhold til den makten og den ideologien som operere i måten de produseres på. Det er sånn hun lanserte teorien om kjønn som en performativ kategori i boken *Gender Trouble* fra 1990 (Mortensen et al. 2017, s. 76). Denne teorien er sterkt inspirert av den britiske filosofien, John Langshaw Austines, som viser til at visse former for språklige ytringer er performative. Som betyr at de blir sanne

først når de iverksettes i praksis. Butler mener at kjønn er verken noe man er eller har. Hun mener at kjønn er noe som blir gjort. Det oppstår ved at man kopierer ideer og forestillinger om hvordan man ønsker at kvinner og menn skal oppføre seg (Mortensen et al. 2017, s. 76). Det vil si at kjønn er noe som fremstår gjennom handlinger og praksiser. Den performative makten, det er et sitat. Det utsetter at noe kan gjentas, og at det alltid ligger en lovmessighet til grunne for det. Butler argumenterer for at kjønn er en lignende kategori (Mortensen et al. 2017, s. 77). Det hun mener er at kjønnskategoriene oppstår ved at mennesker handler i tråd med forventninger til hvordan kvinner og menn skal være.

Det at vi mennesker fremstår som kjønn og handler som kjønn, eller til forhold til begrep om kjønn, gjør at vi gir et konkret uttrykk til det som egentlig er en *fiktiv* kategori. Noe som er historisk og diskursivt konstituert. De handlingene vi gjør som kjønn, bringer inn i verden det de benevner (Mortensen et al. 2017, s. 77). Når Judith Butler argumenterer for at kjønn er en performativ kategori, skjærer hun gjennom det skillet som lenge har vært vanlig innenfor den feministiske og kjønnsteoretiske tenkningen. Altså skillet mellom **det** biologiske og sosiale kjønn. De fleste teoretikerne mener at det biologiske kjønn er det primære, det som kom først. Mens Butler setter det sosiale kjønn, altså den måten vi fremstår på og handler på som menn og kvinner, som det primære (Mortensen et al. 2017, s. 77). Butler mener da at det sosiale kjønn kom først og det skaper den illusjonen at det finnes et biologisk kjønn som er mer opprinnelig, mer «naturlig», på den måten konstituerer den en slags «indre essens» som de ytre uttrykkene for kjønn etterligner (Mortensen et al. 2017, s. 77). Hun mener rett og slett at det biologiske kjønn er med andre ord en effekt av det sosiale kjønn, og at kjønn er en kopi uten en original. Og på den måten dekonstrueres hele forskjellen mellom biologisk og sosialt kjønn.

Det er viktig å presisere at Judith Butler aldri nevner at det ikke finnes noe biologisk kjønn, men at våre begrep om det biologiske aldri opptrer fra den diskursive praksisen som produserer det (Mortensen et al. 2017, s. 79). Butler henvender seg til biologisk kjønn som noe *fiktivt*, hun mener at det å si at noe er biologisk, ikke er et uskyldig utsagn. Begrepet har en historie, og det er blitt brukt med bestemt mål. Det er blitt brukt til å fastholde bestemte betydningen av kjønn (Mortensen et al. 2017, s. 79). Denne fremstillingen til Butler ble presentert i boken hennes *Gender Trouble* (1990), og ble møtt med massiv kritikk, men ble raskt en klassiker og fikk enorm innflytelse. Noe av den kritikken bygger på direkte misforståelser. Toril Moi er blant annet en av de som reagerte på dette og gikk da til angrep på

kjønn skapes ved at handlinger går forut for det handlende subjektet. Hos Moi vil en kvinne være kvinne, uansett hvordan hun oppfører seg, og det samme gjelder for menn.

Butler stiller mange spørsmål ved kropp, og med utgangspunktet i psykoanalytisk teori undersøker hun hvordan de materielle sidene ved kroppen er avhengige av den språklige forståelsesrammen. I boken *Bodies That Matter* (1993), som for øvrig er en bok som skulle imøtegå den kritikken fra *Gender Trouble*, legger hun hovedfokuset på kroppens betydning i utvikling av kjønnets subjektivitet og å tenke kropp og kroppens materialitet (Mortensen et al. 2017, s. 80). Utgangspunktet for Butlers tenkning, er at vi forkaster den ideen at våre forestillinger om kroppen er såkalt uskyldige benevnelser av noe førspråklig, naturlig og ahistorisk. Hun stiller da spørsmålet om hvordan man skal tenke på kroppen da. Er kroppen konstruert? Hva vil det si at kroppen har en form? Dette er eksempler på få spørsmål som hun stiller, men de er viktige fordi svarene på disse kan eventuelt si oss noe om hvordan normene faktisk bestemmer og regulerer hvilke type kropper det er som fremstår forståelige for oss, og eventuelt hvilke ikke som gjør det (Mortensen et al. 2017, s. 80).

Tittelen *Bodies That Matter* kan leses som et ordspill. Ordet «Matter» som betyr materie må sees på som et verb i denne sammenhengen, altså å fremstå som materie, å bli materialisert. Tittelen vil da i dette tilfellet bety «kroppen som materialiseres», «kropper som fremstår med, eller som, en viss form» (Mortensen et al. 2017, s. 81). «To matter» betyr å bety noe og å være av betydning. Hele tittelen kan leses som en tese som sier at gjennom å se på hvilke typer kropper som materialiseres, det vil si: at det får betydning eller blir forståelig for oss, så ser vi også hvilke kropper som får betydning i meningen «virkelighet». Altså hvilke kropper som er viktige (Mortensen et al. 2017, s. 81).

Innenfor nyere feministisk- og kjønnsteori så er det sentralt å tenke at kjønn er sosialt konstruert. Butler mener at problemet med en slik tenkemåte, er at man enten tenker seg at kjønn er konstruert på bakgrunn av en preeksisterende biologisk kropp som er gitt i utgangspunktet, og som derfor ikke kan diskuteres. Eller så tenker man at biologisk kjønn ikke eksisterer i det hele tatt, at det er en rein fiksjon som er skapt av språket, og at språket er alt som eksisterer. Butler forsøkte å utvikle en forståelse av kjønn som ikke havner i essensialistiske eller sosialkonstruksjonistisk og språklig forståelse av kjønn. Det å erkjenne det å være en kvinne kommer ut av kroppslige erfaringer, men dette forstås gjennom kontekstuelle og kulturelle rammeverk.

## 2.3 «Jentespill og guttespill»

Når man tenker på videospill generelt ser en for seg typiske spill som er designet for gutter. Før var det veldig lite av «jentespill», og hvis det var noen, så var det spill der man kunne kle opp en barbie-dukke. Guttene hadde skyte- eller racer-spill som ble sett på som kule.

I bokserien *From Barbie to Mortal Kombat* tar den for seg utviklingen av feltet fra 2000-tallet og til i dag. Dette er forskning som er over tjue år gammel, men fortsatt relevant. I den første boka *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer* fra 2000 tar boken for seg blant annet hvordan kvinner blir representert i videospill. Videospill er et godt eksempel på den sosiale konstruksjonen av kjønn (Cassell & Jenkins, 2000, s. 7). I en undersøkelse av Marie-Claude Hurtig og Marie-France Pichevin, konkluderte de med at biologisk kjønn bare er en variabel når kjønn er på tale. Det vil si når sosialt konstruerte kategorier fremkalles som har noe å gjøre med hva vi forventer av menn og kvinner (Cassell & Jenkins, 2000, s. 6). De mener at den binære motsetningen mellom maskulin og feminin er en ren kulturell konstruksjon, på grunn av de forskjellige kulturene og historiske perioder.

Tidligere forskning som er gjort er i hovedsak på representasjon av kvinner i dataspill, kvinnelige spillere og kvinner i spillindustrien, hvor en har utfordret smale kjønnsstereotyper og spillindustriens tilnærming til kvinner som en egen målgruppe. Spill blir ansett som en guttegreie, hvor den hvite streite, mannlige kundegruppa har blitt ansett som den viktigste (Kafai, Heeter, Daner & Sun, 2011: xiii). I rapporten «*Bug or feature? ” Seksuell trakassering i online dataspill*» (2009) av Kristine Ask og Stine H. Bang Svendsen, viser de til en studie der det kommer frem at flertallet av spillfigurer er menn. Studien tok utgangspunktet i hundre og femti populære titler, og utfallet var bare femten prosent av spillfigurene var kvinner. Det tallet ble enda lavere når man skilte mellom hoved- og biroller (Ask & Svendsen 2014, s. 22).

Frem til 2000-tallet har kvinner sjeldent vært vist i videospill, bortsett fra når de trenger redning eller er belønninger for vellykket gjennomføring av oppdrag for menn (Cassell & Jenkins, 2000, s. 7). Studie som hadde blitt gjort på den tiden har bare vært opptatt av spredningen av voldelige, aggressive, blodige og ofte åpenlyst kvinnefiendtlige bilder på videospillmarkedet (Cassell & Jenkins, 2000, s. 7). I en studie av Provenzo (1991) undersøkte han hundre arkadespill. Nittito prosent av de inneholdte ingen kvinnelige karakterer i spillet. Seks prosent hadde kvinner som spilte jenta i nød, og de resterende to prosentene hadde kvinner som spilte aktive roller. Men av disse aktive rollene var de fleste ikke mennesker,

som for eksempel Ms.Pacman (Cassell & Jenkins, 2000, s. 7). Dette er ikke bare noe som går igjen i videospill, men man kan se det på omslagene til videospill. I en studie av omslagskunsten til videospill oppdaget Provenzo at ved å se på førtisyv videospill som på den tiden var på markedet, var at representasjoner av menn var flere enn representasjoner av kvinner med et forhold på tretten til én, og at tjue menn ble avbildet i dominerende positurer, men ingen kvinner (Cassell & Jenkins, 2000, s. 7). Disse studiene viser at videospillannonser og omslag er mer sannsynlig å overdrive kjønnsadressen til produktet for å nå deres dominerende marked (Cassell & Jenkins, 2000, s. 8).

Som studiene over viser, så var kvinnelige hovedkarakterer veldig lite prioritert i spillproduksjonen, men når de først var til stedet, tar de sjelden en aktiv rolle (Cassell & Jenkins, 2000, s. 59). I spillene så blir mennene fremstilt som heltene og formålet er å redde noen, som vanligvis er en kvinne (Cassell & Jenkins, 2000, s. 59). I en studie av Yasmin Kafai (1996) klagde mange jenter over at kvinner sjeldent ble hovedpersoner i spill. Men når de først var med så var de aggressive og har fysiske egenskapene til et mannlig definer sexsymbol, spesielt Lara Croft i *Tomb Raider* som i all hovedsak har et mannlig publikum (Cassell & Jenkins, 2000, s. 59). Et annet eksempel på det er oppstyret som oppsto rundt spillet *Assassins Creed Unity* fra 2014. Utvikleren, Ubisoft, unnskyldte seg med at «de ikke hadde tid» til å lage kvinnelige karakterer, men en av de tidligere designeres for Ubisoft påpekte at dette ikke ville tatt mer enn et par dager å utvikle en kvinnelig karakter (Ask & Svendsen, 2014, s. 26).

I en annen og litt nyere studie av Christine Ward Gailey fant hun ut at karakterer fortsatte å bli konstruert i henhold til et ganske tradisjonelt sett med kjønnsstereotyper, som inkluderer fremstillingen av gode, men passive prinsesser som objekter som motiverer handlingen, og dårlige, erotiserte kvinner som konkurrenter som må slåss tilbake av hodepersonen (Cassell & Jenkins, 2000, s. 8). Dette kan sees i sammenheng til studiene til Ask og Svendsen, hvor de understreker og at kvinnelige spillfigurer i stor grad fremstilles på en sexistisk og stereotypisk måte (Ask & Svendsen, 2014, s. 5). Det er et fenomen som har blitt økt bevissthet rundt. Når de kvinnelige karakterene først forekommer i spill, er de i stor grad fremstilt som unge, slanke og barmfagre kvinner, med stereotypiske egenskaper. De er designet for å tilrettelegge for «mannens blikk» (the male gaze) (Ask & Svendsen, 2014, s. 23). Til og med i spill hvor man har muligheten til å velge om man ønsker å spille som en kvinnelig eller mannlig karakter, er det tydelig preg at begge er designet med en mannlig spiller i baktankene. Den mannlige



karakteren blir representert som idealisert former for maskulinitet, attraktiv, muskuløs, mektig og handlekraftig. Mens de kvinnelige karakterene spiller mye på det feminine, store bryster, attraktive, seksualiserte og må reddes. Det har kommet mye kritikk på den skjeve fremstillingen mellom kvinner og menn (Ask & Svendsen, 2014, s. 23). Magasinet *Next Generation* konkluderte i 1998 at til tross for en økning i antall kvinnelige spillkarakterer, ser de alle ut til å være konstruerte rundt veldig enkle estetiske stereotyper. For eksempel så er kvinnelige spillkarakterer i Øst-Asia fnisende skolejenter i uniformer, mens i USA har de store lepper, en mikrotynn midje, og store bryster. I artikkelen er det også nevnt mange kvinnelige spillsekselskapsledere som protesterer mot fortsettelsen av promotering av nedverdiggende og støtende bilder av kvinnelige karakterer i spill (Cassell & Jenkins, 2000, s. 8)

*Mortal Kombat* er et klassisk eksempel på en rekke spill i kampkategorien, og et eksempel på hva dataspill har vært. I slike spill bruker spilleren sine krigsferdigheter og krefter til å drepe hverandre eller motstandere, på den måten blir de heltene i spillene (Cassell & Jenkins, 2000, s. 9). Spilleren har mulighet til å velge hvilken kriger han vil være, og hver kriger har et bemerkelsesverdig utseende og en unik kampstil. Men ingen av disse krigerne er kvinner. Når den krigeren dreper motstanderne sine, blir han som regel belønnet med flere kampkrefter. Av og til redder krigeren hjelpeløse jenter, men ingen kvinner spiller aktive roller. Tempoet i slike videospill er høyt, og spilleren er eksponert for grafiske bilder av sprutende blod og eksploderende kropp, og mange ulike lydeffekter (Cassell & Jenkins, 2000, s. 9). Det er slike typer spill som fanger oppmerksomheten til gutter, og ikke så mange jenter.

Selvfølgelig finnes det spill som alltid har vært attraktive for jenter så vel som gutter, selv om de ikke eksplisitt er målrettet mot jentemarkedet. Eksempel på det er spill som *Tetris* og *Donkey Kong*. Disse spillene er dessverre bare et heldig biprodukt hvor jenter tilfeldigvis tok del av det tiltenkte markedet, fremfor en bevisst forfulgt demografi (Cassell & Jenkins, 2000, s. 9). Spill som frontet voldelige spill uten en positiv representasjon av kvinner, fortsatte å dominere banen (Cassell & Jenkins, 2000, s. 10). Kritikere og foreldre begynte å anta at hvis videospill skal være et middel for sosialisering for unge gutter i vår kultur, så måtte feministiske foreldre være mer bekymret for innholdet til videospillene (Cassell & Jenkins, 2000, s. 10). Noen hevdet at spill bekrefter dominerende og patriarkalske forestillinger om kjønnsroller ved å konstant vise mannlige helter og kvinnelige ofre, eller noe som er enda mer

skremmende, at de fremmer en kultur som ser vold, spesielt vold retter mot kvinner som akseptabelt (Cassell & Jenkins, 2000, s. 10).

Mange vil kanskje påstå å si at det er ingenting galt med at jenter ikke blir tiltrukket av dataspill. Problemet med den forskjellen av tiltrekningen til dataspill, stammer fra det faktum at her er ikke de kulturelle konstruksjonene av kjønn separert fra de med makt (Cassell & Jenkins, 2000, s. 11). Problemet er ikke at jentene ser ut til å like dagens dataspill mindre enn gutter, men at disse preferansene er assosiert med forskjellige tilgang til teknologiske felt etter hvert som barna blir eldre, og denne tilgangen trues med å forverres ettersom teknologisk kompetanse i økende grad blir en generell forutsetning for ansettelse (Cassell & Jenkins, 2000, s. 11). På grunn av dette kan barna som ikke spiller dataspill i en ung alder ende opp i vanskeligheter. Jenter rapporterer ofte om stress når de jobber med pedagogiske programvarer som har voldelige temaer, i motsetning til guttene som rapporterer om stress når de jobber med programvarer som krever verbal smidighet og samarbeid (Cassell & Jenkins, 2000, s. 11). Det som er greit å merke, at det er ikke er slikt per dags dato. Jenter og gutter bruker datamaskin like mye. Nå får man undervisning i datamaskin på grunnskolen, og det er vanlig å ta med seg data på studier og i jobb. Jenter unngår ikke datamaskiner spesifikt, men opplever stress når de bruker dem. Det er for eksempel vist at den voldelige naturen til mange videospill fremmedgjør jenter spesifikt, noe som reduserer antallet kvinnelige spillere. Psykologer har oppdaget at barn lærer viktige kognitive ferdigheter ved å spille videospill, som for eksempel evnen til å opprettholde oppmerksomhet og å orientere seg i rommet. Ferdighetene er forskjellige mellom gutter og jenter, på grunn av deres ulike eksponeringer for dataspill (Cassell & Jenkins, 2000, s. 11)

Både gutter og jenter kan være like mye flinke til å bruke datamaskiner og dataspill, men det er mer sannsynlig at gutter velger å leke med dem, og at barn av begge kjønn ser på datamaskiner og dataspill som gutteleker (Cassell & Jenkins, 2000, s. 14). Siden flere gutter spiller dataspill er derfor de fleste spillene retter mot gutter.

Når man gikk inn på en lekebutikk for ca. 10-15 år siden, ville man bare sett rosa eller blå leker til barn. Ingenting som er kjønnsnøytralt. Det var tydelig at jenter hadde sine leker, og gutter hadde sine. Jentespillbevegelsen har antatt at gutter og jenter ønsker ulike ting når det kommer til digitale medier. Cassell og Jenkins utførte en analyse som tyder på det. Svaret de fikk på den undersøkelsen er at jenter ønsker flere medier som er jentestyrte eller bare for

jenter. Jenter ønsker å ha et eget rom hvor de kan føle seg komfortable med å spille der ingen gutter blander seg inn. Feminister har på den andre siden kritisert det ønsket skillet mellom de rosa og blå delene av leketøysbutikken, de ønsker for en mer kjønnsnøytral tilnærming på barneleker (Cassell & Jenkins, 2000, s. 25). En mor utalte sin bekymring over at merking av jentespill kan oppmuntre jenter til å stenge seg av fra det bredere spekteret av produkter på markedet. Det finnes i dag titler som *You Can Be a Women Engineer* eller *You Can Be a Woman Architect*, disse betegnelse har profesjonelle kvinnelige organisasjoner lenge kjempet mot, i håp om at kvinner skal få anerkjennelse som arkitekter og ikke som kvinnelige arkitekter (Cassell & Jenkins, 2000, s. 25). Titler som det kan forsterke oppfatningen om at tekniske, vitenskapelige og profesjonelle felt hovedsakelig er skap for menn, selv om de prøver å gi jenter tidligere tilgang til ferdighetene og kunnskapsbasene som er nødvendig for å konkurrere i slike yrker (Cassell & Jenkins, 2000, s. 25).

Det som er bakgrunnen til de ulike forskjellene mellom hva gutter og jenter vil ha fra dataspill, er en diskurs som antyder essensielle forskjeller i jenters og gutters kulturelle smak, interesser og kompetanse (Cassell & Jenkins, 2000, s. 25). Sett fra et historisk perspektiv så var kjønn en uutnyttet kategori innen videospilldesign, der mannlige designere som utviklet spill basert på sin egen smak og kulturelle forutsetninger uten å vurdere hvordan disse tilnærmingene kan være noe annet enn kjønnsnøytrale. Feministiske kritikere bemerker, at så lenge maskulinitet forblir den usynlige normen, standarden satt i en patriarkalsk kultur, vil ubevisste anstrengelser sannsynligvis bare opprettholde mannlig dominans, og det ser ut til å være tilfelle med videospilldesign (Cassell & Jenkins, 2000, s. 25). Spilldesigneren John Romero forklarte at menn designer spill for seg selv, fordi de forstår og vet hva som er morsomt. De forstår ikke hva kvinner synes er gøy. Kvinnelige designere på den andre siden, klager konsekvent over at ideene de kommer med, blir avvist fordi de ikke er gode spill eller morsomme produkter (Cassell & Jenkins, 2000, s. 26).

Feminister har i mange år kjempet med å bryte ned entydige forestillinger om kjønn, med et ønske om å åpne et rom hvor det er mulig å være maskulin og feminin (Cassell & Jenkins, 2000, s. 27). Utviklingen av jentespill må være forsiktige med å gjenspeile mangfoldet i kvinners liv og fremme aksept for en rekke forskjellige feminine stiler og identiteter. Folk på innsiden av bransjen mener at for øyeblikket er de tvunget til å markedsføre til en normativ eller gjennomsnittlig oppfatning av feminitet (Cassell & Jenkins, 2000, s. 27). Feministiske undersøkelser antyder at oppførselen til menn og kvinner ofte forklares i form av

kjønnsforskjeller, uavhengig av innholdet. Det vil si at når man ser etter forskjeller mellom kjønnene, og ikke tar hensyn til andre skjærende variabler, vil man mest sannsynligvis finne disse forskjellene. Et alternativt standpunkt kan antyde at vi gjør kjønn, og vi alle gjør det forskjellig i ulike sammenhenger, akkurat som Butler forklarer (Cassell & Jenkins, 2000, s. 27).

Mye tyder på at eksisterende utvalg av spillsjangere er fundamentalt feil for å bygge kvinnelig tilgang til teknologien. Vi blir fortalt at jenter ikke liker å spille kampspill eller at de ikke reagerer bra på sport og vold (Cassell & Jenkins, 2000, s. 29). Likevel er det mye suksess med kvinner i selforsvarklasser og kvinnesentrerte actionfilmer, og kvinnelige action-hovedpersoner. Det har blitt en økende popularitet til kvinnesport, fremveksten av fotballjenter som stadig er mer sentrale kategorier av sosial analyse, det antyder at det eksisterer et mulig jentemarked for sportssentrerte spill (Cassell & Jenkins, 2000, s. 29). Om vi i tillegg ser på de sjangerne som dominerer av video- og dataspill, som skrekk, overnaturlige, science fiction og trolldom, så har hver av disse sjangerne hatt en enorm deltakelse av kvinner som forbrukere. Mange av de blir utnyttende kilder for historier, karakterer og plott som bli utnyttet av spillindustrien (Cassell & Jenkins, 2000, s. 29).

Segas Lee McEnany som er på innsiden av spillbransjen, hevder at det som trengs for å bryte kjønnsgapet ikke er en ny spillsjanger som er designet spesielt for jenter, men at man allerede bruker den vellydende utviklingen av tradisjonelle guttespill med sterke kvinnelige karakterer (Cassell & Jenkins, 2000, s. 29). Det McEnany har gjort er å introdusere kvinnelige hovedpersoner i mange av kampspillene sine, og gi dem styrke og muligheter som er attraktive for både mannlige og kvinnelige spillere. Hun selv er en entusiastisk beundrer av tradisjonelle videospill, og mener at bedre markedsføring av de eksisterende spillsjangere til kvinnelige forbrukere, kan være med på å bidra til å tette det gapet som er mellom mannlige og kvinnelige spillere (Cassell & Jenkins, 2000, s. 29). Det har vist seg at fantasy-rollespill har vært vellydende når det kommer til å tiltrekke kvinnelige spillere til spill som i hovedsak er designet og utviklet for mannlige forbrukere (Cassell & Jenkins, 2000, s. 29).

Da *Tomb Raider* spillet kom ut i 1997 og hadde salg som strakk seg langt over 2,5 millioner, gjorde det sitt for å riste opp bransjens antakelser om kjønn. Lara Croft er *Tomb Raiders* hovedperson. Hun er en arkeolog som er tydelig inspirert av Indiana Jones. Spillet har blitt et av de mest kjente ikonene i den moderne spillindustrien (Cassell & Jenkins, 2000, s. 30).

Spillutviklerne, Core Desing, ønsket å sentrere sitt action-eventyrspill rundt en sterk kvinnelig hovedperson, som er muskuløs og akrobatisk og i stand til å holde seg i alle slags farlige situasjoner. Toby Gard som står bak det populære spillet, utalte seg i 1997 og sa at Lara ble designet for å være en tøff, selvhjulpen, intelligent kvinne. Hun forvirrer alle sexistiske klisjeer bortsett fra det faktum at hun har en utrolig kropp. Kvinner som er sterke og uavhengige er de perfekte fantasijentene – det urørlige er alltid det mest ettertraktende (Cassell & Jenkins, 2000, s. 30). Gard ønsket å ha en balanse på Laras egenskaper, hun skulle være et attraktivt forbilde for spillende jenter og en seksuell attraktiv figur for deres kjernemarked, menn. På en annen side har kvinnelige spillere protestert mot mange av selskapets innsats for å promotere spillet til mannlige spillere, i tillegg til ansettelsen av en lettkledd kvinnelig modell for å promotere spillet på ulike datamesser (Cassell & Jenkins, 2000, s. 30). Hadde spille solgt like mange eksemplarer hvis Lara hadde på seg mer klær? er spørsmålet mange stiller seg. Lara Crofts popularitet kan representere suksessen til en kvinnelig hovedperson, som er laget i form av mannlig visuell nytelse, men ser dessverre ut til å ha gjort lite for å endre forholdet mellom jentespillere og spillindustrien (Cassell & Jenkins, 2000, s. 30).

## 2.4 Kjønnsnormer og kvinner i videospill

Salter og Blodgett som er to professorer som har skrevet boken *Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public*, gjorde en studie av den nye spill-offentligheten, og beskriver den som preget av hypermaskulinitet (Ask & Svendsen, 2014, s. 20). Begrepet blir beskrevet som en overdrivelse av stereotypiske maskuline trekk og avvisning eller fiendtlighet mot femininitet. Dette er fordi spilleridentiteten i mange tilfeller er skapt opp mot den tradisjonelle maskulinitet. Det betyr at når en skal forsøke å løfte opp feministiske saker, som for eksempel hvordan kvinner blir fremstilt i spill, eller hvordan de blir behandlet i spillkulturen, blir det møtt med ekstrem motstand. Salter og Blodgett konkluderer dette studie med den åpne plattformen i teknologien, som gir en falsk følelse av inklusjon til det som i realiteten er en giftig kultur der kritikk av den dominerende diskurs blir slått hardt ned på (Ask & Svendsen, 2014, s. 20)

I 2009 skrev James D. Ivory, som er professor innen kommunikasjon ved Virginia Polytechnic Institute and State University, artikkelen «*Still a Man's Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games*», her beskriver forfatteren situasjonen til

kvinnelige karakterer i videospill gjennom å analysere spillanmeldelser. James Ivory sin artikkel gir en kraftig konklusjon om hvordan mannlige karakterer har flere emner, spillbare eller ikke-spillbare, på nettsteder. Når folk snakker om de kvinnelige karakterene, så ble deres attraktivitet og seksualitet nevnt i flere anmeldelser enn i menns. På ulike bloggplattformer for spill-beskrivelser kan spillerne snakke mer om antrekkene til de kvinnelige karakterene og kroppsformen, mens på de andre sidene kan spillerne diskutere evner og ferdigheter til de mannlige karakterene. Dataene fra den tiden viser at flere mannlige karakterer var spillbare, og spillerne brydde seg mer om utseende til de kvinnelige karakterene. Spillere behandlet de mannlige karakterene som menneskelig, mens de kvinnelige karakterene ble behandlet som objekter.

Ask og Svendsen hadde funnet ut at femtiåtte prosent hadde reagert på hvordan kvinner blir omtalt og fremstilt gjennom designet på et spill. De ba de som responderte på dette om å presisere. Det trakk frem to tendenser. Det første var at kvinnelige spillfigurer får forsvinnende lite dekningsgrad med rustningene sine i de fleste spill. Det andre var at kroppen var overdimensjonert, at pupper og rumpe var overdrevent. En respondent sa «Det virker som om kvinnelige karakterer designes på annet grunnlag enn mannlige karakterer» (Ask & Svendsen, 2014).

#### 2.4.1 Tidligere forskning på Lara Croft

Det finnes forskning på de utvalgte spillene jeg analyserer i denne oppgaven. En karakter som man finner mye om er Lara Croft. Siden *Tomb Raider* er en serie med spill, er det mange som har forsket på Lara Croft sin utvikling fra første til siste spill. I *Female Representation in Video Games* fra 2019, skrevet av forskerne Paula Casagrande Bristot, Eliane Pozzebon, Luciana Bolan Frigo, Felipe Zago Canal og Julio Augusto da Rosa Carraro analyser de Lara Croft. De ser på utviklingen til karakteren helt tilbake til dens opprinnelse i 1996. Spillet var ansvarlig for å presentere noe som skulle være den viktigste karakteren i spilluniverset. Hun var en hovedkarakter, uredd, dristig, modig og eventyrlysten arkeolog. De mener at Lara er en uredd, intelligent og sterk karakter, men også sett på som et sexsymbol for spillene. Dette fikk spørsmålet om hvor mye Lara er tilstede i spillet for å være en kvinnelig representasjon eller bare en nytelse for det mannlige publikummet (Bristot, Pozzebon, Frigo, Canal & Carraro, 2019). Lara skapte mye oppmerksomhet med sin seksuelle appell, mye på grunn av hennes utseende, og om antrekkene hennes passet til situasjonene som hun er utsatt for. I tillegg til å ha surrealistiske kroppsproporsjoner. Siden begynnelsen av Laras dannelse, har hennes image

blitt endret på. Mest på grunn av utviklingen innen spill og de nye 3D-modelleringsteknikkene og av den kvinnelige spilleren som har vært aktiv som forbruker. De største endringene som hadde skjedd var antrekket, som fremstår på en mer realistisk måte, samtidig som hennes fysiske størrelse (Bristot et al. 2019).

Mange forskere ser på hvordan kjønn er med å forme publikums tolkninger eller opplevelser av spilltekster. Det å spille som Lara Croft kan bety forskjellige ting avhengig om man er mann eller kvinne, da man antyder roller på tvers av kjønn (Shaw, 2015, s. 57). Det å spille som en karakter innebærer som regel å identifisere seg med den karakteren. De mannlige spillerne som spiller *Tomb Raider* blir trukket inn i identifikasjon med den kvinnelige avataren. På den måten brytes kjønnsroller og de unge guttene og mennene kan eksperimentere med å «bære» en feminin identitet, som gjenspeiler fenomenet med kjønnskryss (Shaw, 2015, s. 57).

Spillet er et spesielt interessant eksempel når man prøver å forstå sammenhengen mellom identitet, identifikasjon og representasjon i videospill (Shaw, 2015, s. 58). Den beslutningen om å lage et spill der det er en kvinnelig hovedperson i en verden av spill der kvinner nesten bare eksisterer som ofre eller dekorasjon, var ment som en krok for å hjelpe spillet til å skille seg ut. I tillegg kan det virke som at det var første gang menn ble spurt om å spille som en kvinnelig karakter (Shaw, 2015, s. 57). Siden menn ikke kunne identifisere seg som Lara, førte det til en hyperseksualisert kvinnelig karikatur som var tilfredsstillende på øye for mannlige spillere (Shaw, 2015, s. 59).

I den nyere utgaven av serien, forsøkte designerne å gjøre Lara til en mer nyansert karakter (Shaw, 2015, s. 60). Det var en endring i markedsføringen av spillet hvor selskapet posisjonerte publikum i forhold til Lara. Man skulle lære om Lara og/eller kunne identifisere seg som Lara. Den nye serien inviterer spilleren til å «ta Lara tilbake til gravene» og til å «oppleve Lara Croft intense opprinneshistorie». Det blir sagt at spillere kan «tre inn i rollen som Lara Croft». Annonsører for de tidligere utgaven av spillet inviterte heller spillere til å «følge med» eller «leke med» Lara. (Shaw, 2015, s. 60). Selv om man kan ta på seg rollen som heltinnen i den nye utgaven av spillet, fremstilles Lara som mer sårbar enn før. Dette kan man se på forsidebildet av spillet. Den første utgaven av spillet, viser Lara som ser selvsikkert ut, mens i den nyere utgaven kan vi se Lara som bøyer hodet, griper en skadet arm og ser nedover bort fra spilleren (Shaw, 2015, s. 60). I den nye versjonen av spillet kan vi se at

utviklere ønsket å gå fra den gammeldags seksualiserte bilde av Lara, og heller skape hun mer sårbar. Hennes visuelle fremstilling er mer atletisk, og er rimelig proporsjonert, noe som er oppmuntrende.

Det har vært mye debatt rundt om spilllets inkludering av trussel om seksuelle overgrep og rituelle ofringer av kvinnelige karakterer i en hel mannlig gruppe av sekter. Det valget demonstrerer en antagelse om at spillere av spillet aldri har fryktet eller vært mål for seksualisert vold, i hvert fall til den grad at de vil motstå å kjøpe spillet (Shaw, 2015, s. 60). Det er også diskutert om serien er fristende nok for spillere å identifisere seg med Lara, i forholdt til at hennes styrke blir innrammet rundt en offerfortelling (Shaw, 2015, s. 61).

Feministiske kritikere som har anmeldt spillet hevder at Laras offer ble overdrevet, og at de ble drevet ut av utviklerens diskusjon om spilllets forhåndsutgivelse. Trusselscenene for overgrep som kritiseres er veldig korte og veldig tidlig i spillet, likevel bruker spille seksualiserte fremskritt som en trussel, noe som ikke er vanlig i spill med mannlige protagonister (Shaw, 2015, s. 62). Det er tydelig at Lara er redd gjennom hele spillet, i motsetning til det første spillet hvor hun er selvsikker, og hun mister mange som hun er glad i til fordel til hennes opprinneshistorie. Hennes fiende bruker et sexistisk språk og truer med vold gjennom hele spillet (Shaw, 2015, s. 62). Dessverre så er ikke trusler om vold og seksuelle overgrep så uvanlig mot kvinnelige karakterer i spill.

I en studie av Lydia McInnes fra 2016, som er assisterende direktør for likestilling ved Duke, skrev hun at Lara Croft er en figur av kvinnelig myndighet og et objektivt sexsymbol ment for det mannlige blikket, men uansett hvor problematisk det er, så er Lara et eksempel på ideell kvinnelig representasjon, der spillere, designere og programmere kan starte å endre den tradisjonelle mannsdominerte industrien (McInnes, 2016). MacInnes mener at det er selve innholdet i spillene som må tas opp først, ikke stereotypene og språket rundt dagens spill, som er det mest største problemet kvinnelige spillere og designere står overfor i dag. Hun bruker Lara Croft i sin casestudie. Det hun ønsket med den er å vise at det er mulig med endring, men også nødvendig, og at videospill ikke trenger å være kvinnefiendtlig for å lykkes i bransjen,

I studien tar McInnes med hva andre forskere mener må endres på. Tracy Lien som er fra nyhetsblogger fra *Polygon* mener at markedsføringspraksisen som brukes til å selge videospill



til unge gutter og menn er det første aspektet som må tas opp. Siden de da ofte utnytter skadelige stereotyper og bruker en reklamekultur som ikke tar noe hensyn til kvinnelige deltakelse i bransjen. Professorene i psykologi ved Edge Hill University, Linda Kaye og Charlotte Pennington, mener noe annet på sin side. Det å ta opp kjønnsstereotyper som er innbodd i spillerpopulasjonen, er det som burde være feministenes første prioritet. Anastasia Salter og Bridgett Blodgett, som jeg har nevnt tidligere i kapitlet, mener det er språket i samtalene i spillet som fortjener oppmerksomhet (McInnes, 2016). Det er fordi den hypermaskuline bruken av tradisjonelle mannlige spillere fremmer sexisme i spillindustrien. Og det er med på å skape skadelige stereotyper, som da Kaye og Pennington nevner. (McInnes, 2016). Lydia McInnes påpeker at alle tre studiene har utrolig bra poeng om de sterkt innbodde fordommene til kvinner, mainstream spillkulturen og industrien selv. Men at problemet de beskriver baserer seg på én ting, og det er innholdet i spillene (McInnes, 2016). Videre skrev hun at uten innhold kan det ikke være reklame, stereotyper mellom mannlige og kvinnelige spillere, og ingen skadelig retorikk. Hun ønsker å bevise at det er spillinnholdet som må endres før andre problematiske aspekter av spillkulturen kan endres. Og dette skal hun bevise gjennom Lara Croft.

Hun mener at Lara Croft har potensialet til å være alt det spillindustrien trenger. Lara Croft endret på det hva det vil si å være en jente i spillindustrien, spillere og også designere og programmerere (McInnes, 2016). Ved å endre på Laras design fra 90-tallet, som gjorde henne berømt, til å fjerne de store brystene og den stramme shortsene, skilte designerne sin nye karakter fra de seksuelle skildringene til originalen. For designerne var det vanskelig å skille sin nye karakter fra det sensuelle, fordi hun ble et stort sexsymbol på begynnelsen av 90-tallet. Det nye designet på Lara var mindre vakker, mindre provoserende og mindre sexy. Dette førte til at det bar mindre mulighet for å bruke reklamestereotypene for å selge spillet (McInnes, 2016). Annonserne ble tvunget til å bruke andre annonseringsveier, der de måtte inkludere Laras tøffe femininitet uten å fornemme hennes «badass». De som satt med markedsføringsteamet bak Lara Crofts omstart i 2013, ga et eksempel for fremtidige annonsører og spillskapere. Istedenfor å bruke mannlig demografi heller flytte til et bredere, mer utjevnet annonsepublikum. Designere bak Lara er også med på å redusere potensialet for stereotyp manipulasjon blant spillere (McInnes, 2016). Kvinnelige karakterer kan i mye større grad relatere og identifisere seg med kvinnelige karakterer, fremfor mannlige karakterer. Det at kvinnelige spillere får muligheten til det, fører det til en positiv sosial identitet, som avviser negative effekter som kvinnelige stereotyper kan ha på spillerens evner (McInnes, 2016).

Den problematiske retorikken som Salter og Blodgett diskuterer, kommer også frem i innholdet. Når det er en kvinnelig hovedkarakter, blir kvinnefiendtlig språk vanskeligere å inkludere i diskusjoner, fordi at den kvinnelige karakteren som utfører handlingene, risikerer livet, står mot umulige odds, og dreper hundrevis av fiendene hennes (McInnes, 2016). Om det var en mannlig hovedkarakter som utføre de samme handlingene, lager Lara Croft et speil der alt menn kan si blir reflektert på deres egne mannlige karakterer. Eksempelvis om det oppstår argumenter for hvor sannsynlig det er for Lara å fullføre et risikabelt hopp med en pistol, en pil og bue, og et maskingevær på ryggen, kan det samme argumentet rettes mot en mannlig karakter, som utfører akkurat samme handling (McInnes, 2016). Denne effekten er med på å redusere sexistisk språk som anretter kjønnsstereotyper og kan få kvinnehatere til å tenke seg om flere ganger før de angriper innholdet eller historien ved spillet.

Lydia McInnes konkluderer med at kvinner har like mye rett til å spille og designe videospill som menn. Det at gutter og menn har vært den målrettede spillmarkedsførere og designere siden 90-tallet er ikke noe som kan endres med det første, men det er noe kvinner kan stå opp mot og handle på. Hun refererer til de andre forskerne at de identifiserer problematiske aspekter ved spillkulturen i sine studier, men at hun velger å tro at det er innholdet i selve spillene som må endres, slik at det kan tilrettelegges for kvinnelig vekst i spillene og industrien (McInnes, 2016). Hun mener at Lara Croft er et ypperlig eksempel på hvordan spillinnholdet kan endres for å påpeke problematiske aspekter av bransjen og en strategi som fremtidige kvinnelige spillere, designere og programmerere kan lage spillinnholde for å stå opp mot kvinnehat.

## 2.5 Trakassering av kvinner i spillfelleskapet

Selv om spill og industrien har kommet et stykke, har nylige hendelser avslørt at problemene, spesielt rundt kjønnsdelte deltakelse, ikke på langt nær har blitt løst (Kafai et al., 2017, s. 1). Disse problemene er knyttet til den fortsatte kjønnsstereotypen og trakassering til #GamerGate, og den fortsatte mangelen på mangfold på arbeidsplassen innen spill og teknologi (Kafai et al., 2017, s. 2). Disse problemene har gått fra kun å være diskusjonstemaer mellom akademikere og spillere til normer blant media og offentlig oppmerksomhet.

I boken *Diversifying Barbie And Mortal Kombat* av Yasmin B. Kafai, Gabriela T. Richard, og Brendesha M. Tynes (2017) skrev hun at det er på tide å se igjen diskusjonen om kjønn, mangfold og spill og tilby nye perspektiver på hvem som spiller, hvordan de spiller, hvor og hva de spiller, hvorfor de spiller og med hvem de spiller. Og med tanke på disse spørsmålene, hvordan kan vi diversifisere tilgang, deltakelse og design for slik lek? (Kafai et al., 2017, s. 1). Det finnes flere eksempler på hendelser som pådriver diversifisering, spesielt hendelser rundt både behandlingen av og mangelen på representasjon av kvinner i teknologi, spilt en kritisk rolle (Kafai et al., 2017, s. 1). I 2014 og 2015 har det vært tre hendelser: #GamerGate, #1ReasonWhy og #RealDiversityNumbers, disse er hashtags som har gått rundt på Twitter. GamerGate er en kontrovers som startet i spillfelleskapet som en personlig samtale mellom en spilldesigner og hennes eks-kjæreste. Det gikk over til å bli en større diskusjon om trakassering av kvinner i spillindustrien, som eskalerte til drapstrusler (Kafai et al., 2017, s. 2). GamerGate startet da en kvinnelig spillutvikler ble anklaget av sin gamle kjæreste for å bytte seksuelle tjenester med en spilljournalist, i bytte mot positive anmeldelser av spillet hennes, *Depression Quest*. Ekskjæresten tok til sosiale medier for å legge ut «bevis» han mener hadde på affæren hennes (Kafai et al., 2017, s. 2). Denne saken ble brukt som bekreftelse på kvinners manglende evne til å lykkes i bransjen på grunn av deres egne personlige feil og vilje til å manipulere seksuelle tjenester for å komme videre (Kafai et al., 2017, s. 2).

På grunn av alle anklagene som var frem og tilbake, kom kampen til slutt på forsiden til *New York Times* da spillaktivisten Anita Sarkeesian ble målet for GamerGate. Hun har tidligere blitt kritisert av anti-feministiske tilbakeslag på grunn av hennes vellykkede kampanje for å utgi en ny serie på YouTube med tittelen *Tropes vs. Women in Video Games* (Kafai et al., 2017, s. 2). Denne serien skulle undersøke den omfattende kjønnsstereotypen av kvinnelige karakterer i kommersielle videospill. I selve toppen av GamerGate, kom den første videoen i serien ut, noe som gjorde henne til midtpunktet for internettbasert trakassering og trusler (Kafai et al., 2017, s. 3).

Diskusjonen fortsatte i 2015 og mangelen på mangfold i spill begynte å adressere. Det er ikke bare hashtags-kampanjer som #1ReasonToBe og #1ReasonWhy og akademiske paneler som avslørte trakassering mot kvinner i spill og industri, men temaene ble også tatt opp i filmer (Kafai et al., 2017, s. 3). Filmen *GTFO: A Film about Women in Gaming* regissert av Shannon Sun-Higginson (2015) hadde med personer som var involvert i ulike aspekter av

spilling, der hver tilbyr sin egen individuelle perspektiv på hva årsaken er og hvordan trakassering oppstår, hvorfor det vedvarer, og ulike måter folk har jobbet mot ulikheter fra overveldende mannlige spillere (Kafai et al., 2017, s. 3). Den andre filmen som tar for seg temaene er en serie av Samantha Blackmon, som er professor ved Purdue University. I 2015 lanserte hun en kampanje der man skulle åpne opp for en mer offentlig samtale om rase og representasjon i videospill. Hennes serie *The Invisibility Blues* (2015) bygger videre på arbeidet til Anita Sarkeesian, men fokuserer heller på underrepresentasjonen av fargede mennesker i spill, samtidig som hun sikter til mangelen på nyanser, stereotyping og deres fravær i design og diskusjoner.

Trakassering av kvinner i videospill har pågått siden den første tiden og har vært en del av spillkulturen lenge. Den trakasseringen har ofte skjedd bak kulissene, blant spiller, som ingen kan se (Kafai et al., 2017, s. 3). Det er mye mer til denne komplekse og pågående historien, men en ting som hvert fall er klar er at trakassering og stereotypisering av kvinner i spill er ikke bare et akademisk spørsmål lenger, men et spørsmål som har gått inn i den offentlige diskusjonen og påpeker det behovet for mangelen på mangfold i spill innenfor industrien (Kafai et al., 2017, s. 4).

Mangelen på mangfold i spill begynte å bli et diskusjons- og etter forskningspunkt omtrent samtidig som GamerGate skjedde. Siden utgivelsen av den første av *Beyond Barbie and Mortal Kombat* har arbeidsforholdene i spillindustrien økt det siste tiåret. Men ikke bare det, mangelen på mangfold med hensyn til hvem som deltar i design og produksjon av spill har også økt (Kafai et al., 2017, s. 4). Denne mangelen reflekterer på mangelen på mangfold i teknologiindustrien. Det er få kvinner og minoriteter som har lederstillinger i IT-bransjen. Selskaper som Google, Apple og Facebook er bekymret over den mangelen og ser på det som en skade for deres kreativitet og økonomiske utvikling (Kafai et al., 2017, s. 4). Hvis man ser på tvers av alle de store Silicon Valley-selskaper, så utgjør kvinner mindre enn tjuelfem prosent av alt teknisk personale, der femti prosent er ikke-teknisk personalet (Kafai et al., 2017, s. 4).

I 2014 gikk en bok med tittelen *Barbie: I can be a Computer Engineer/I can be an Actress* viralt. Kommentarene fra dette fikk en ny høyde i disse bekymringene. Denne boken, er en del av en serie om karrierer fra superstjerneidrettsutøver til kvinnelig president, følger Barbie som ingeniør. I stedet for å kode og utvikle spillet selv, må hovedkarakteren Barbie henvende seg til sine mannlige skolekamerater for å fullføre spillet. Dette er fordi hun «bare» er en

designer. En som sto veldig imot denne boken, var doktorgradsstudenten Casey Fiesler, han lagde et innlegg med navnet *Barbie, Remixed: I can be a computer engineer* for å motvirke de mange problematiske antagelsene som forplantes i boken (Kafai et al., 2017, s. 4). I denne versjonen har Barbie et team med programmerere og designere, og en støttende lærer i informatikk, som snakker om problemene når det kommer til kvinner for å bli tatt på alvor i teknologi industrien (Kafai et al., 2017, s. 4).

Disse hendelsene er bare en del av diskusjonene om mangfold i spill. De omhandler ikke bare design av spill og arbeidsforholdene til spillindustrien, men også rollen til læring og formell utdanning (Kafai et al., 2017, s. 4). Om mangfold beveger seg i sentrum når det kommer til seriøs spilling, kan tilskrives hvordan spillforskere har tatt opp spørsmålene om blant annet inkludering, rase, kjønn og feminisme de siste tre tiårene. Kjønnsspørsmål på den andre siden, har fått forskernes oppmerksomhet het fra begynnelsen. Rasespørsmål som en del av mangfoldsdiskusjonene er ganske nye og fortsetter å ligge i bakgrunnen til dette spørsmålet om kjønnsforskjeller (Kafai et al., 2017, s. 4).

## 2.6 Troper innenfor videospill

Videospill består av så kalte «troper». En trope i litterære termer er en plotenhet eller karakterattributt som brukes så ofte i sjangeren at det blir sett på som vanlig eller konvensjonelt (Ask & Svendsen, 2014). Det kan for eksempel være «damsel in distress» eller på norsk «jomfru i nød». Dette er en klassisk plottenhet hvor kvinnelige karakterer er plassert i en situasjon hvor de ikke klarer og rømme og må bli reddet av en mannlig karakter (Sarkeesian, 2013, 3:24). Vanligvis er de kvinnene som må reddes familie, kjæreste, koner, prinsesser eller lignende. Mye av dette ble blant annet inspirert til film, en typisk film er for eksempel *King Kong*. Og det var den filmen som inspirerte den japanske spilldesigneren, Shigeru Miyamoto, for Nintendo, til å lage *Donkey Kong*. Og det var i 1981 denne tropen ble for første gang presentert i spill (Sarkeesian, 2013,6:14).

Den canadisk-amerikanske feministen, mediekritikeren og bloggeren, Anita Sarkeesian har gjort masse forskning på representasjon av kvinner i videospill. Hun har laget en serie på YouTube er hun tar for seg akkurat det problemet med hvordan kvinner blir fremstilt i videospill. Nå skal jeg gå litt nærmere inn på den forskingen. Siden jeg verken har tid eller mulighet til å fordype meg inn i hvert tema som hun har undersøkt, har jeg valgt ut konkrete temaer jeg ønsker og se på. Disse kommer jeg til å benytte meg av i analysen min. Jeg skal i

hovedsak se på «damsel in distress», «body language & the male gaze», «women as background decoration» og «lingerie is not armor». Jeg skal holde meg kort og konkret, og velge kun ut det som er mest relevant for min oppgave.

Sarkeesian deler «damsel» karakteren i to kategorier. Subjekt og objekt dikotomi. Subjekt dikotomi er handlinger, altså den historien som er rundt hovedkarakteren og objekt dikotomi er det som er handlet ut ifra (Sarkeesian, 2013, 10:04). Tropen gjør menn om til subjekter og kvinner får rollen som et objekt. I mange spill blir kvinnen en besittelse som har blitt stjålet fra hovedkarakteren. «Heltene» må da sloss for å få tilbake deres «eiendom». Derfor handler ikke «damsel» tropen egentlig om kvinner, men at hun blir et sentralt objekt i konkurransen mellom menn (Sarkeesian, 2013, 10:24). Sarkeesian finner flere grunn til hvorfor tropen er problematisk og skadelig for kvinners fremstilling. Siden tropen ikke er særlig vanskelig å lage, er det derfor lett for utviklere å lage spill med samme trope. På den måten har utviklere lett vei inn i tenåringsgutters maktfantasier. Det gir de muligheten for å kunne selge flere spill til flere unge heterofile gutter og menn (Sarkeesian, 2013, 11:55). «Damsel in distress» er ikke bare et synonym for svak, men det river vekk makten fra kvinnelige karakterer. Disse kvinnene blir kidnappet og må vente på redning, uansett hva (Sarkeesian, 2013, 17:10). Hun påpeker at i sin helhet så ser man at denne historiefortellingen svekker de kvinnelige karakterene, kun for å kunne styrke de mannlige karakterene.

Bevegelse kan være en maktfull ting. Spillere kan sette stor pris på karakterer som er flinke til å hoppe eller har en behagelig bevegelse. Vanlig bevegelse kan fortelle oss mye om et spill karakter. Alt fra hvordan de går, løper, setter seg ned og så videre. Bevegelse, som mye annet om en karakter, kan brukes på måter som mot slitne kjønnsstereotyper eller på måter som forsterker dem (Sarkeesian, 2016, 0:27). Karakterens animasjon og bevegelse er like mye en del av hvem de er sammen med deres utseende og klær. Spilldesignere bruker bevegelse for å kommunisere informasjon om karakteren til spillere. Dette bidrar til at vi forstår mer av hvem karakteren er og hva definerer de. Hvordan en karakter går, hopper og til og med setter seg ned, kan fortelle oss mye om dem (Sarkeesian, 2016, 1:45). Måten kvinner beveger seg i spill er ikke bare brukt til å antyde deres selvtillit eller ferdigheter eller en annen fasett av personligheten deres. Det er veldig ofte brukt, sammen med andre aspekter av designet deres, for å få dem til å utstråle seksualitet for underholdningen til den antatte heterofile mannlige spilleren (Sarkeesian, 2016, 2:29).

Begrepet «the male gaze» eller det «mannlige blikket» ble laget i 1975 av den feministiske filmkritikeren Laura Mulvey, og viser til tendensen til billedkunsten til å anta, og være strukturert rundt, en antatt maskulin seer, eller i dette tilfellet, spilleren (Sarkeesian, 2016, 4:41). Det mannlige blikket avslører seg når kameraet inntar perspektivet til en stereotypisk heteroseksuell mann. Et udiskutabelt eksempel på dette er når kameraet ligger over en kvinnes kropp, selv om det ikke alltid er så tydelig. I spill kan det være så enkelt som at kameraet i spillet hviler på den måten at en karakter sin rumpe eller bryster eller begge er i midten. Det kan være filmsekvenser som er på kvinnens rumpe, det kan være klær de har på seg eller måten de snakker på, eller det kan være like grunnleggende som måten en kvinnelig karakter beveger seg rundt i spillverdenen (Sarkeesian, 2016, 5:06). Det mannlige blikket forsterker forestillingen om at mannen ser, og kvinnen blir sett på.

Noen ganger er kvinnene designet for å være glorifiserte møbler, men oftere programmert som sex objekter for å være brukt og misbrukt (Sarkeesian, 2014, 2:55). I spill-språket er sekundære karakterer referert til som NPC eller «non-playable characters», altså ikke-spillbare karakterer. Disse figurene er ikke direkte kontrollert av spilleren, men er styrt av automatiserte skript i spillkodene. Disse figurene kan være masse forskjellige folk, men i dette tilfellet er det snakk om kvinner som er designet for å tilfredsstille heteroseksuelle menns ønsker (Sarkeesian, 2014, 3:02). Sarkeesian klassifiserer dette som «*non-playable sex objects*». Disse kan ofte finne sted på sidelinjen av rollespill eller i et åpent verden-spill. Som virtuelle strippeklubber, red light distrikt og lignende. Disse karakterene er programmert med seksualisert oppførsel eller dialog som en måte å legge til et ekstra lag av «smak» i spilluniverset (Sarkeesian, 2014, 4:02).

Karakterens klær er det første vi legger merke til, og det er en viktig del for vårt første inntrykk av hvem den karakteren er. Klær er en måte for designere å umiddelbart kommuniserer til spilleren hva som er det viktigste og mest bemerkelsesverdige med karakteren (Sarkeesian, 2016, 3:05). Kvinnelige helter i videospill kan være alt fra spesialagenter, soldater eller skattejegere. De befinner seg ofte i farlige, fysisk krevende situasjoner, som å kjempe mot slemme menn og redde verden. De utfører vanligvis aktiviteter som krever praktiske eller beskyttende klær. Men når vi ser nærmere på hvilke typer antrekk kvinnelige karakterer er laget for å ha på seg, kan vi se at de ofte er både seksualiserte og upassende (Sarkeesian, 2016, 3:20). Kvinnelige karakterer tvinges til upraktiske og objektiverende klær mens de befinner seg i farlige situasjoner.

Når de fiktive kvinnelige karakterer i spill er kledd up i upassende klær, oppmuntrer det spilleren automatisk til å se på dem som sexobjekter. I tillegg til at det forsterker den allerede skadelige forestillingen i vår kultur om at seksualisering er den mest levedyktige eller eneste virkelige veien til makt for kvinner (Sarkeesian, 2016, 15:49). Om disse karakterene hadde vært kledd opp i klær som er praktiske og funksjonelle, og ikke designet for den heterofile mannlige spillere for å konsumere og nyte. Ville spillerne av alle kjønn sluttet å sett på de som seksuelle objekter, men heller som mennesker (Sarkeesian, 2016, 16:04).



### 3.0 Metode

I dette kapittelet vil jeg redegjøre for valget av metode, utvalget av analyseobjekter, fremgangsmåte og utfordringer tilknyttet oppgaven. Jeg har valgt den kvalitative metoden i denne oppgaven, og jeg anså den for mest hensiktsmessige. Nærmere bestemt, tekstanalyse. Espen Aarseth som er en skikkelse innen videospillstudier og elektronisk litteratur, anbefaler at forskeren spiller dataspillene selv, for å få en bedre forståelse (Aarseth, 2003, s. 3). Siden det er en stund siden jeg spilte spillene sist, og de er veldig store og krever mye tid for å komme igjennom. Har jeg derfor valgt å supplere med «game movies» som ligger ut på YouTube. Dette er klipp som fans har laget noe som ligner spillefilm. Her har vi ulike cutscenes, samtaler og biter av spillet. Det er de viktigste scenene som oppsummerer hovedhistorien, og andre samlinger av scener som har med det viktigste fra spillene. Disse «game movies» gir meg derfor muligheten til å gå tilbake og se i dybden på karakterene og enkeltscener.

Når jeg skal analysere spillene, skal jeg se på ulike elementer. Jeg skal se på karakterdesign, altså hvordan karakterene ser ut, hva de har på seg og deres generelle utstråling. Jeg skal se på spillverden, tid og rom. Jeg ønsker å dra koblinger mellom hvordan verdenene karakterene befinner seg i reflekterer på karakterene. Jeg kommer til å gå inn på de andre aktørene som er med å påvirke spillene og se på relasjoner de har til hverandre og til hovedkarakteren. I tillegg til at jeg skal se på den narrative kommunikasjonen, perspektivet og synsvinkelen i spillene.

For å beskrive det jeg ser, skal jeg bruke semiotikken. Jeg ønsker å drøfte om det foreligger ulike tegn i spillene, samtidig som jeg skal bruke begrepene denotasjon og konnotasjon. Denotasjon er når man beskriver akkurat det man ser. Konnotasjon er den indirekte handlingen, altså hva det betyr. Når vi ser på et bilde hvor et landslag får et mål, ser man jenter i røde drakter, gress og mål, og glade ansikter. Dette gir oss en felles forståelse at laget har fått et mål, derfor en konnotasjon.

### 3.1 Valg av metode

Det jeg ønsker å undersøke i denne oppgaven er hvordan kvinnelige karakterer blir fremstilt i et utvalg av videospill. Altså hvordan disse er designet og hvordan det narrative knyttes til deres fremstilling. For å svare på problemstillingen min vil jeg foreta en tekstanalyse av fem kvinnelige karakterer fra tre ulike spill. Kvinnene i disse spillene har ulike roller, både biroller og hovedkarakter. I tekstanalysen vil jeg fokusere på utseende og personlighet i karakterdesignet, narrative til karakterene i historiefortellingen og kameravinkler. Ved å analysere disse elementene er målet å få et innblikk i hvordan kvinnelige karakterer blir fremstilt. Metoden jeg har valgt for å løse problemstillingen min, er tekstanalyse. Gjennom en tekstanalyse vil jeg få økt kunnskap om hvordan tekster fungerer, og full forståelse for det (Østbye, Helland, Knapskog, Larsen & Moe, 2013, s. 61)

Tekstanalyse gjelder for mange disipliner, både i filmstudier, litteraturvitenskap og spillstudier. Dette er noe som er understreket i *Understanding video games: The essential introduction* som fremhever at tekstanalyse betegnes som en felles metodikk i analyse av individuelle spill (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, s. 11). Det er likevel viktig å huske på at det er forskjell på hver disiplin på hvordan en tekstanalyse skal gjennomføres. Tekstanalysen fokuserer ofte på det som er unikt med den enkelte tekst, man kan altså studere tekstene separat, men for å forstå hele meningen med teksten, må man vurdere teksten som en helhet (Østbye et al., 2013, s. 62) Det handler ikke bare om hva teksten sier, men hvordan den sier det. Teksten er ofte fortolket og søker å avdekke alt som blir kommunisert av teksten, ikke bare den betydningen som er på overflaten (Østbye et al., 2013, s. 63)

Tekstanalysen kan deles opp i forskjellige biter. Det skrev Per Thomas Andersen i «Fortellekunstens elementer», som er kapittel 2 i boka *Litterær analyse. En innføring* (2012). Dette kapittelet er i utgangspunktet skrevet med tanke på å analysere litteratur, men også relevant for andre medier, som videospill i mitt tilfelle. Tid og frekvens, sted og rom, fortellingsverden, aktører og narrativ kommunikasjon. Dette er elementer som skal hjelpe meg å analysere spillene jeg har valgt ut. I tid og frekvens, må jeg gjøre rede for hva som skjer, hvilke handlinger som foregår i (Andersen, 2012, s. 29). Når det er noe viktig som skjer, så endres fortellerteknikken i handlingen, og det fortelles på en mer detaljer og inngående måte (Andersen, 2012, s. 29). Det vil si at jeg ønsker å gå litt mer i detaljer når det er noe viktig som skjer i spillet som påvirker de karakterene jeg analyserer. Med sted og rom menes det

konkrete stede der fortellingen foregår, enten om det er fiktive eller faktiske steder (Andersen, 2012, s. 37). Stedet kan være befolket av litterære figurer. Der de har faste hjem, eller omreisende uten fast hjemstavn.

Fortellingsverden er det universet fortellingen utspiller seg i (Andersen, 2012, s. 39). I fortellinger er det mulig å skape nesten enhver tenkelig kombinasjon av fakta og fiktive og fantastiske hendelser. Det er derfor viktig å skille på *realisme* og *fantastikk* (Andersen, 2012, s. 40). I en analyse av fortellinger er det viktig å spørre hva slags verden det er vi hentes i, hva som er dens bærende elementer, og hva slags «krefter» det er som virker i den (Andersen, 2012, s. 41). Med aktører så menes det hva slags personer og vesener som opptrer i fortellingsverden. Som oftest er det hovedpersoner og bipersoner i en fortelling, og relasjonene mellom personene vil kunne være komplekse og sammensatte eller basert på faste konvensjoner (Andersen, 2012, s. 43). Derfor må analysen av dem ses i sammenheng i den fortellingsverden de opptrer i. Med narrativ kommunikasjon menes at de fleste fortellinger vil kommunisere hvordan de forventer å bli mottatt, og hva slags egenskaper de antar at leseren har (Andersen, 2012, s. 47). I en fortelling er fortelleren den viktigste personen, han eller hun er hovedpersonen i fortellingen. Det er han eller hun som fører ordet. Denne instansen kan komme frem enten intern eller ekstern i forhold til fortellingsverden. Med andre ord: om personen deltar i handlingen, eller en befinner seg utenfor fortellingen. (Andersen, 2012, s. 48). Dette kommer da til uttrykk ved bruk av pronomen. Enten det er i en første-persons-fortelling eller i tredje-persons-fortelling. I en første-persons-fortelling er fortelleren som regel hovedpersonen og skriver i jeg-form, men det kan også være bipersoner som skriver om andre (Andersen, 2012, s. 48). Tredje-persons-fortelling er en fleksibel form, denne varierer av hvor nært eller distansert fortelleren står i forhold til personen i fortellingen. Fortelleren kan befinne seg i en annen tid og sted, og distansert med hensyn til holdninger. Når det kommer til synsvinkler, så skiller vi også mellom interne og eksterne varianter (Andersen, 2012, s. 49). Ved intern synsvinkel, så ser vi og sanser gjennom en deltakende person i fortellingen. Ved ekstern synsvinkel, så ser og sanser vi fra et punkt i fortellingsverden, og ikke gjennom en bestemt person.

Med andre ord så fokuserer tekstanalysen seg på hvordan tekster kommuniserer, og dette er hvorfor jeg har valgt denne metoden. Siden formålet til tekstanalysen er å gi ny kunnskap om den eller de tekstene som analyseres, må jeg velge ut elementene som kan hjelpe meg med å beskrive de kvinnelige karakterene i utvalget mitt. Gjennom en tekstanalyse kan jeg analysere

kunnskapen som formidles gjennom hvordan kvinnene er designet og deres historie. I denne tekstanalysen skal jeg derfor hente elementer fra semiotikk.

Hvordan en karakter er designet forteller oss hvem karakteren er, hva slags rolle hen har, og hvilken klasse og yrkesgruppe hen tilhører. For å tolke de visuelle tegne og finne ut hva designet sier om karakteren, vil jeg benytte meg av noen begreper fra semiotikken. De første begrepene jeg ønsker å benytte meg av er denotasjon og konnotasjon. Denotasjon refererer til det faktiske objektet, eller tegne, for eksempel en pistol (Store Norske Leksikon, 2020). Konnotasjon er noe vi assosierer med ordet, altså hvilken betydning som tillegges den pistolen som et tegn (Tranøy, 2020). Jeg må altså se på hvilken betydning tegn har for innholdet i spillene. En pistol i en spillverden kan bety veldig mye, men som regel så forbinder man det med at personen har makt, mens om en person hadde gått med en pistol i virkeligheten vil det ha en helt annen betydning. Semiotikk og lære om tegn er altså veldig sentralt i denne analysen.

I disse studiene baserer jeg meg på erfaring som jeg selv har fått ved å spille spillene, og ved å se på videoklippene på *YouTube*. For å finne svaret på problemstillingen min «Hvordan blir kvinnelige karakterer fremstilt i et utvalg spill?» Må jeg da stille meg selv spørsmålet: Hva skal jeg se etter når jeg spiller disse spillene? Aarseth peker på tre dimensjoner som man finner i videospill (Aarseth, 2003, s. 2)

- Spillbarhet/Gameplay: Det går ut på spillerens handlinger, strategier og motiv.
- Spillstruktur: Går ut på spillets regler, inkludert regler for simuleringen
- Spillverdenen: Hvordan spillverden er bygget opp, altså fiksjonsinnhold, topologi/level design, tekstur og lignende.

Hvilke av disse dimensjonene som skal vektlegges, avhenger av hva en ønsker å oppnå. For meg som skal analysere fremstilling av de kvinnelige karakterene. Er det derfor naturlig å se på de to første dimensjonen. Jeg må se på handlingene til spillene, hva som er motivene og hva spillene egentlig går ut på. Den siste dimensjonen kan også være med på å fortelle meg hvorfor kvinnene er fremstilt på den i de verdenene de befinner seg i.

Det å spille videospillene selv, gir det en dypere forståelse, men krever en grad av selvrefleksivitet. Det er fordi å basere resultatene på egne erfaringer, kan være risikabelt. Problemet kan være at man ikke får med seg alle elementene, fordi man kun leter etter det som vil underbygge egne påstander. Man må være oppmerksom på en del andre faktorer som kan ha en betydning for spillingen. Espen Aarseth oppfordrer til å spille spillene, for å kunne forstå de (Aarseth, 2003, s. 5).

For å få informasjon om karakterene vil jeg i all hovedsak basere meg på spillene. Det er dog en del av spillene som er veldig store, som krever mye tid for å spille fra ende til annen, og mange spillene åpner for flere valgalternativer som gir varierende informasjon. Jeg vil dermed supplere med såkalte «game movies» på YouTube, hvor fans har laget en slags spillefilm av cutscenes, essensielle samtaler og biter av spillerens spill, som oppsummerer hovedhistorien, og andre samlinger av scener som har blitt laget om enkeltkarakterer. Disse gir meg også muligheten til å gå tilbake og se nærmere på dialog og enkeltscener. Denne typen informasjonen gir meg også en stor fordel siden jeg da har tilgang til mer informasjon en kun én gjennomspilling gir. Det gir meg da muligheten for å innhente informasjonen jeg trenger om karakterene. Spesielt da de ikke-spillbare karakterene, så da slipper jeg å løpe rundt i hvert spill og snakke med hver karakter.

### 3.2 Utvalg av videospill

Når jeg skulle velge ut hvilke videospill jeg ønsket å analysere, var valget både lett og vanskelig. Det var lett fordi jeg hadde allerede sett for meg noen spill jeg synes kvinner blir fremstilt dårlig, men det var også vanskelig fordi det ikke finnes så alt for mange spill som har en kvinnelig karakter som hovedrolle. Det første spille jeg ønsket å analysere var *Red Dead Redemption 2* (2018). Grunnen til at jeg valgte det spille, er fordi det baserer seg på tider hvor kvinner ikke var veldig respektert, jeg ønsket derfor å se om det stemte i spillet også, her er kvinnene jeg analyserte i biroller, mens det er en mannlig hovedkarakter. I *Tomb Raider* (2013) spiller vi som Lara Croft, som er arkeolog og skal ut på en ekspedisjon. Her ønsker jeg å se på hvordan hun som er kvinnelighovedkarakter blir fremstilt, og om hun er et godt forbilde for kvinner. Det siste spillet jeg ønsker å se på er *New Super Mario Bros. U Deluxe* (2019), her er Prinsessen Peach kidnappet og Mario og fetteren hans Luigi må redde henne,

men man kan også spille spillet som en avatar som ligner på Prinsesse Peach, noe som er litt forvirrende. Dette vil jeg komme tilbake til i analysekapittelet.

Jeg skal nå kort introdusere spillene, for å få en litt bedre forståelse på hva spillene går ut på. Spillene jeg har valgt å analysere i denne oppgaven er forskjellige fra hverandre. For det første er det kun ett av de spillene som har en kvinnelig karakter i hovedrollen, mens de to andre har kvinner i biroller. For det andre så foregår spillene i ulike verdener og har ulike mål/oppgaver som skal gjennomføres. For det tredje så har to av spillene karakterer som baserer seg på virkeligheten, i motsetning til det siste spillet som kun er avatarer. Noe annet som skiller seg ut i det ene spillet, er at man kan velge mellom ulike avatarer som man ønsker å spille med. Man har også muligheten til å enten spille alene, eller med tre andre. I de to andre spillene spiller man kun som en karakter, her kan man ikke velge selv hvilket kjønn man ønsker å spille som, og heller ikke hvordan de skal se ut. I det ene spillet spiller man som en kvinnelig karakter og i det andre som en mannlig hovedkarakter. Her har man da muligheten til å sammenligne det maskuline mot feminine i akkurat samme rolle. Dette er noe jeg kommer tilbake til.

Tross disse forskjellene, kommer likevel spillene under samme spillsjanger, nemlig action-eventyr sjangeren, og det er flere felles elementer som man kan se gjennom spillene. Som for eksempel at noen trenger å bli reddet av hovedpersonen, eller kjempe imot skurker eller hindringer. To av spillene har aldersgrense på atten år og det siste er et familievennlig spill hvor aldersgrensen er satt helt ned til tre år. Noe som betyr at små barn kan spille det, tross at vanskelighetsgraden blir mer avansert jo lengre man kommer i spillet. For å spille de to andre spillene, så mener jeg at man må ha litt erfaring fra spill. Det er ikke så enkelt å navigere seg rundt i spillet, uten å kjenne til konsollen og alle knappene man kan bruke. Men man får en god innføring av instruksjoner på hvordan man skal spille. I *Tomb Raider*, får man blant annet hint om hvilke knapper man kan bruke for å utføre ulike ting, som for eksempel og holde inne «X» - knappen for å komme seg løs fra en vanskelig situasjon. Dette er noe som går igjen i de tre spillene, alt for å hjelpe spilleren til å komme seg gjennom spillet. Etter hvert som man lærer seg det, kan man begynne å utforske spillene enda mer. Der hvor flere elementer og ulike bevegelser krysser hverandre.

### 3.2.1 *Red Dead Redemption 2*

Videospillet *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) er et action-eventyrspill. Historien foregår i 1899 og følger en bande lovløse ved navnet *The Van Der Linde-gang*, og hovedpersonen Arthur Morgan. Målet i spillet er å kunne tjene nok penger slik at banden kan flykte vekk fra USA, men målet til Arthur Morgan forandrer seg underveis.

### 3.2.2 *Tomb Raider*

Hovedpersonen i spillet er Lara Croft, hun er en ung og ambisiøs arkeolog. I spillet legger hun ut på sin første ekspedisjon på skipet *Endurance*, med en hensikt om å finne det tapte riket Yamatai. Skipet hun er på blir truffet av en voldsom storm og synker, og de overlevende blir strandet på en isolert øy. En ekspedisjon som har gått galt etterlater en ung Lara Croft strandet på en øy, full av villdyr og mysteriet til den sjamanistiske dronningen Himiko. I en desperat kamp for å overleve, må Lara avdekke sannheten for å komme seg hjem.

### 3.2.3 *New Super Mario Bros. U Deluxe*

Videospillet *New Super Mario Bros. U Deluxe* (2019, Nintendo) er et plattform- og actionspill. Prinsessen Peach blir holdt fanget i sitt eget slått av *Bowser* og *Bowser Jr.* Her skal fetterne Mario og Luigi prøve å redde Prinsessen Peach ved å komme seg gjennom ulike baner og bekjempe fiender og andre utfordringer.

## 3.3 Utvalg av videospillkarakterene

Siden oppgaven min går ut på at jeg skal se på hvordan kvinner blir fremstilt i et utvalg av videospill, i forhold til hovedroller og biroller, finner jeg det naturlig å gå litt nærmere inn på de kvinnelige karakterene i disse spillene. Det er ikke mange titler å velge mellom som har kvinnelige karakterer man kan spille som. De fleste spill bruker kvinner som biroller og objekter. Men de siste årene har det kommet flere spill som har kvinner som hovedkarakter (Lønningen, 2016).

I denne oppgaven skal jeg ta utgangspunkt i de kvinnene som er med i de utvalgte spillene. Jeg skal fokusere på Lara Croft som har hovedrollen i spillet, og Sadie Adler, Abigail Marston, Susan Grimshaw og Prinsesse Peach som har biroller i spillene. Årsaken til det er

fordi jeg ønsker å se på karakterer som har en vesentlig rolle i spillet, og ikke bare er det til pynt for spillets fordel. I tillegg til at jeg ønsker å se på forskjellene mellom de to rollene, og hvilke muligheter kvinnene har, med tanke på de ulike rollene de har, og se om det eventuelt er forskjeller på hvordan de blir fremstilt i de ulike rollene. Kvinnelige karakterer som er i biroller, blir ofte enten «jomfruen i nød» eller så er de prostituerte som tilbyr sex eller bare til pynt for spillet.

Da jeg skulle bestemme meg på hvilke karakterer fra hvilke spill jeg skulle analysere lette jeg etter spill som er litt brutale og familievennlige. Spillene og karakterene jeg har valgt, er fra spill som har blitt utgitt i tidsrommet 2013-2019. Begrunnelsen for dette tidsrommet er å få et godt utvalg av karakterer og spill som representerer kvinner i ulike roller. Spillene jeg har valgt ut har en stor aldersgrense forskjell, det går helt fra tre årsalderen til atten år. Dette er veldig tilfeldig fra min side, men det viser bare at allerede fra en ung alder får man danne seg et bilde hvordan kvinnelige karakterer fremstilles. Selv om en treåring kanskje ikke forstår så mye av det.

Et fellestrekk disse spillene har at alle karakterene befinner seg i samme spillsjanger. Det er også et gjennomgående tema i mange av spillene at målet er å på en eller annen måte å redde verden, eller bekjempe en form for ondskap. Dette trenger nødvendigvis ikke å ha noe med de kvinnelige karakterene å gjøre, men snarere være et trekk som går igjen i spill. Spesielt de som er over atten år, som ofte får den aldersgrensen satt opp på grunn av sine eksplisitte skildringer av både vold og sex, samt historier som har mindre klare skiller mellom godt og vondt, rett og galt. Spillene er en blanding av action/eventyrspill, og baserer seg på forskjellige tidsepoker. Det går alt fra slutten av 1800-tallet til en animert verden.

Jeg ønsket å undersøke fremstillingen av kvinner i noen av de populære titlene i spillverden. For meg var det viktigst at jeg hadde et spill som hadde en kvinne i hovedrollen, som jeg kunne sammenligne med de spillene som har kvinner i biroller. I *Red Dead Redemption 2* er det mange kvinner i biroller, og noen i hovedrollen, men man har ikke muligheten til å spille de selv. I spillet er det også en åpen verden, så man står fritt til å gjøre hva man vil og man kan bestemme mye av det narrative selv, men man er låst til en hovedkarakter som man spiller gjennom hele spillet. I *Tomb Raider* er det ikke en åpen spillverden, her går man fra oppdrag til oppdrag, og spillet som en kvinnelig hovedkarakter. I *New Super Mario Bros. U Deluxe*



står man fritt til å velge hvilken karakter man ønsker å spille. Her går man også fra oppdrag til oppdrag.

Jeg vil nå gi en kort introduksjon av karakterene i mitt utvalg, hvor jeg skiller mellom protagonisten, altså karakterer spilleren kan/må spille, og NPC-er, altså bikarakterer, som man ikke har muligheten til å styre, som har forskjellige roller i spillet. Mer utdypende informasjon om karakterene og verdenen de befinner seg i, vil jeg komme tilbake til i analysen.

### 3.3.1 Protagonistene

I mitt utvalg er det kun en karakter som er protagonist og det er **Lara Croft** i *Tomb Raider*. Lara er presentert som en smart og atletisk britisk arkeolog som begir seg inn i eldgamle graver og farlige ruiner rundt om i verden. Det er flere spill i serien, og man spiller som Lara i alle de. I spillet er det ikke mye rom for utforskning, men man får vite hvordan Lara er som person og man blir kjente med henne. Vi får vite litt om bakgrunnen og historien hennes

### 3.3.2 Ikke-spillbare karakterer og avatarer

Det er fire karakterer i mitt utvalg som spilleren ikke har muligheten til å spille selv, men de er relevante for historien i spillet.

**Prinsessen Peach** er den karakter som skal reddes av fetterne Mario og Luigi. Hun har ikke en aktiv rolle i spillet, men målet i spillet går ut på å redde henne. Hun er en stereotypisk jente karakter, som man ofte kan kjenne igjen i slike spill.

**Sadie Adler** er en av mange kvinnelige ikke-spillbare karakterene som man møter på i spillet *Red Dead Redemption 2*. Hun er den karakteren som kanskje har den største utviklingen som vi får med oss. Vi får se henne fra hennes svakeste til sterkeste side.

**Abigail Marston** er kona til en av de lovløse i *Red Dead Redemption 2*. Vi får se henne som kone og mor i spillet. Hun er også en stor rolle i spillet.

**Susan Grimshaw** er damen som styrer alt rundt på campen hvor de lovløse bor. Det er ei dame som mange har stor respekt for.

I tillegg til disse karakterene, kommer jeg til å nevne litt smått om de sentrale kvinnelige karakterene i spillet.

### 3.4 Fremgangsmåte

For å gjennomføre denne analysen, og få den informasjonen jeg trenger om karakterene mine, baserte jeg meg i all hovedsak på spillene. Siden spillene er ganske store, var det stor sannsynlighet for at jeg ikke fikk med meg all den informasjonen jeg trengte. Derfor benyttet jeg meg av videoklippene som er på YouTube. Det er mye bra som ligger der, og det hjalp meg mye når jeg måtte gå tilbake for å finne nødvendig informasjon, og se på essensielle samtaler og biter av spillet. Det er det som er fordelen med disse «game movies». I tillegg til det så supplerte jeg med wikier, som er også fan-laget wikipedia sider om karakterene. Disse bidrar med rask og konkret informasjon om karakterene i spillet, og det fungerer som et effektivt oppslagsverk.

### 3.5 utfordringer

Det er selvfølgelig alltid utfordringer ved hver metode man velger å benytte seg av. I mitt tilfelle kan det være at jeg som forsker kan bli for involvert som deltager, og kan risikere å glemme forskningen, og da kan den observasjonen jeg gjør komme for mye i bakgrunnen (Fange, 2015).

Det jeg har sett på som en utfordring i denne metoden er at ved å sette opp en hypotese og deretter basere resultatene man får på egen erfaring kan være en risikabel prosess. Dette føler jeg fordi man kanskje ikke får med seg alle elementene og detaljene i spillet, eller kun leter etter det som kan underbygge egne påstander. Man må være oppmerksom på at det kan være en del andre faktorer som kan ha betydning ved spillingen. Siden jeg ikke er en spiller, vil jeg tro at de som spiller masse har god erfaring, og får med seg enda mer detaljer enn det eventuelt jeg som nybegynner gjør. Spesielt med tanke på spill man spiller for første gang. Heldigvis har jeg en samboer som spiller mye og har mye kjennskap til de videospillene jeg valgte å analysere, så jeg har fått en del hjelp til hvor jeg skal lete etter elementer og detaljer som styrker analysen min. Noe annet som kan være utfordrende i denne metoden, er å stole på

de fan-produserte materialene. Informasjonen som er oppgitt kan være feilaktig eller at essensielle detaljer blir oversett.

Det som er styrken ved tekstanalyse som metode, er at det gir meg muligheten til å gå i dybden av den teksten jeg ønsker å analysere. Jeg har mulighet til å samle inn masse detaljert informasjon fra videospillene i tillegg til at jeg kan danne meg et bilde og forståelse på hvorfor kvinner er fremstilt på akkurat den måten.

## 4.0 Analyse

I dette kapitlet vil jeg se på hvordan kvinnene i spillene jeg har valgt ut er fremstilt. Aller først skal jeg presentere spillbarheten i spillet før jeg går inn på selve analysen av karakterene. Jeg skal se nærmere på karakterdesign, hva karakterene har på seg og hvordan de ser ut. Jeg skal se på spillverden, tid og rom. Jeg skal også se på hvordan verdenen karakterene befinner seg i reflekterer over karakterene. I tillegg til at jeg skal se på den narrative kommunikasjonen, perspektivet og synsvinkelen i spillene. Jeg skal også se på relasjonene karakterene har til hverandre og andre aktører i spillene.

### 4.1 *Red Dead Redemption 2*

Det første spillet jeg ønsker å analysere er *Red Dead Redemption 2*. I spillet er det en mannlig protagonist, men det er flere kvinnelige karakterer som har store biroller i spillet. Derfor har jeg valgt ut tre kvinnelige karakterer som jeg ønsker å analysere. Jeg kommer også til å kommentere litt på de andre kvinnene som har litt mindre roller i spillet. Men før jeg går inn på selve analysen om kvinnene, ønsker jeg å presentere spillet. Hva det handler om, hvem man spiller som og hva som er målet og handlingen i spillet.

#### 4.1.1 Handling

Arthur Morgan, Dutch Van der Linde, som er gjengens leder, og Micah Bell, som er en annen medlem i gjengen, drar for å finne noe mat til alle. De rir mot et hus, men de oppdager fort at huset er tatt over av deres rivaler O'Driscolls. Det utløser i en skyteepisode, der noen av O'Driscolls dør, og noen rømmer. Inni huset hører man plutselig masse hyl. Det er en dame i nattkjole som kjemper for livet, for å ikke bli tatt av Micah som var ekkel mot henne. Det er da vi møter den første kvinnelige karakteren, og det er Sadie Adler. O'Driscolls drepte mannen hennes, så Arthur og de to andre tar henne med tilbake til leiren. Sadie blir offisielt en del av gjengen. Dagen etter våkner Arthur opp til at Abigail Marston maser på at de må ut å finne John, som er hennes mann. Arthur og Javier drar ut i fjellene for å finne John Marston som er skadet på grunn av et ulv-angrep. De tar han med tilbake til Abigail, og sønnen deres Jack. Etter at det oppdraget er fullført, drar gjengen videre på flukt. Nå ned fra fjellene og mot byen. Det er ikke siste gang gjengen må på flukt og finne nytt sted de kan slå leir. Det er en

rekke hendelser som fører til at gjengen må stadig forlytte seg, det kan være enten at Pinkertons finner dem, eller at et oppdrag ikke går helt som planlagt. Men heldigvis er ikke det å flytte på leiren et problem for de, når de har Susan Grimshaw i gjengen sin.

Dette er det innledende kapittelet i spillet. Herfra bygger spenningen seg bare mer oppover, og det er mye Arthur Morgan må gjennom.

#### 4.1.2 Spillbarhet

Spillet er spilt fra en tredjepersons perspektiv hvor man styrer karakteren Arthur Morgan. I spillet er det flere kapitler som man spiller seg gjennom, og hver av disse har sin egne historie. Spillet handling foregår i en åpenverden og baserer seg på den ville vesten i USA i 1899. Arthur Morgan er en del av *Van der Linde* gjengen, her utfører han en rekke oppdrag for at historien skal gå fremover. Spillet starter med at hele gjengen er på flukt etter Pinkertons, som er et detektivbyrå som er ute etter slike gjenger, prøvde å ta de. De leter etter et sted de kan stoppe, for at snøstormen skal passere. De kommer til et forlatt hus, og slår leir der. Siden de etterlater sin pengebeholdning, er de nødt til å skaffe seg penger på andre måter. Målet med spillet er å skaffe nok penger slik at de kan rømme for godt.

Siden man spiller i en åpen verden, kan man styre karakteren fritt i den verden som er i spillet. Mens man spiller kan man se et kart som viser hvor karakteren befinner seg i. Man har da muligheten til å gå inn på kartet å forflytte seg fra by til by, etter hver som man løser flere oppdrag, vil det komme flere byer på kartet som man kan reise til. Måten man forflytter seg rundt er enten ved bruk av hest, eller så kan man benytte seg av «taxi» som er hest og kjerre, for å komme direkte til byene. På den måten kan man spare tid fremfor å ri hele veien. Siden spillet foregår i USA, er alt av skrift og tale på engelsk. Spillet ble utgitt i 2018 og det er ekstremt god kvalitet på det, og den en visuelle stil er på et høyt nivå. Alle detaljene, fargene, bildene og lyden er realistisk, og man føler at man er en del av spillet. For eksempel, når det er solnedgang på spillet kommer alle de fine fargene fra, og de sprer seg over hele spillverden.

Gjengen er som sagt mye på flukt, og de besøker mange ulike byer, og møter på mange mennesker. De får både venner og fiender. Her er det opp til spilleren selv hvordan han ønsker å opptre. Spillet fokuserer sterkt på spillervalg for historien og oppdragene. Enkelte øyeblikk vil gi spilleren muligheten til å godta eller avslå flere oppdrag og lett forme plottet

rundt valgene deres. For eksempel så kan spilleren hjelpe ei dame som trenger å komme seg hjem fordi hesten hennes døde eller noen som blir angrepet av ulver. Spilleren har mulighet til å kommunisere med enhver ikke-spillbarkarakter (NPC) på dynamiske måter. Arthur kan for eksempel sette seg ned med en av de kvinnelige karakterene som er med i gjengen, og prate om dype følelser, hva han føler og hans tidligere kjærlighetsliv. Spilleren kan velge om karakteren skal ha en vennlig prat eller fornærme dem. Ved at spilleren kan velge hvordan karakteren oppfører seg, blir den oppførselen målt i et «honor»-system. Her blir spillerens handlinger målt og oppfattet i form av moral. De positive handlingene og gjerningene som det å hjelpe fremmede, overholde loven og skåne motstandere i en duell, vil øke spillerens ære. Men de negative gjerningene på en annen side, som tyveri og skade på uskyldige trekker spillerens ære. Denne æren påvirker historien, ettersom dialogen og resultatene for spilleren ofte er forskjellige, basert på «honor»-nivået.

Siden spillet er veldig åpent, er det opp til spilleren hvordan man ønsker å komme seg gjennom spillet. Man styrer karakteren sin akkurat på den måten man ønsker, men må forholde seg til visse ting. For eksempel så må karakteren sove og spise mat for å kunne utføre de ulike oppgavene som er gitt. Karakterens personlighet avhenger mye om hvilke valg han tar i løpet av spillet. Man har muligheten til å opptre på en snill, men også slem måte. Spillet har en handling som man skal følge, men det er opp til spilleren når han/hun ønsker å gjennomføre den. Men, man kommer ikke videre i spillet uten å utføre de ulike oppdragene man får. Det finnes to typer oppdrag i spillet, «gule»-oppdrag man må gjennomføre for at handlingen i spillet skal gå videre, men så finnes det også «hvite»-oppdrag som ikke er nødvendige. Disse kan man utføre når man selv ønsker. Spillets utfall blir uansett det samme om man velger å gjennomføre de «hvite»- oppdragene eller ikke. Det er bare personligheten til hovedpersonen som bestemmer hvordan menneskene rundt han oppfører seg, men også måten hovedkarakteren dør på i slutten av spillet.

Siden man styrer veldig mye selv av hva karakteren gjør og skal være, har man derfor mange valgmuligheter. For det første så kan du bestemme hva han skal ha på seg. For at man skal kunne å endre på klær, må man ha penger for å kunne kjøpe de. Å kjøpe nye klær fungerer nesten på samme måte som i virkeligheten. Du tar karakteren din med i en butikk, der får du muligheten til å bla i en katalog med masse klær. Det er viktig å tilpasse antrekkene til hvilken årstid som er. Har han på seg for lite klær på vintere, vil han fryse, har han på seg for mye klær på en varm sommer dag, vil han bli varm. I katalogen kan man velge å trykke seg

inn på for eksempel skjorter, da kommer det et større utvalg og man kan prøve det på. Det kommer opp en pris på hvor mye hver enkel ting koster, og derfra kan man kjøpe det man ønsker og har råd til. Man har også muligheten til å ta hovedkarakteren til frisøren, håret hans vokser på akkurat samme måte som hos oss mennesker. Hos frisøren kan man velge hvilken frisyre man ønsker, sammen med skjegg og bart. Om man ikke går til frisøren, eller trimmer skjegget på en stund, vil håret bare vokse.

Jakt og fising er en stor del av spillet, det er blant annet på denne måten man kan tjene penger. Man kan for eksempel jakte på hjort og kanin, og selge kjøttet og pelsen til en slakter. Dette vil gi karakteren penger, men også mat om han ønsker å beholde kjøttet for seg selv.

#### 4.1.3 Sadie Adler – fra en livredd enke til en badass

*Sadie Adler* er den første kvinnelige ikke-spillbare karakteren vi møter. Hun er hvit, høy og slank dame, men langt blondt hår. Det første vi ser hun i er en lang lys nattkjole, det kan tolkes som at hun lå å sov når O'Driscolls tok seg inn i huset hennes. Hun fikk derfor ikke muligheten til å ha på seg mer passende klær. Sadie har akkurat blitt en enke, og vi kan se på hele kroppsspråket hennes at hun er redd og stoler ikke på noen. Ansiktsuttrykket hennes er trist, og hun er blank i fjeset. Hun roper og skriker og ber om at de skal forlate huset hennes. I begynnelsen av spillet kan Sadie bli sett på som jomfruen i nød. Det er fordi hun ble holdt fanget av antagonistene i spillet og trengte å bli reddet. Dette er en kjent trope i mange spill, som går ut på at den kvinnelige karakteren er tatt til fange, og må bli reddet av en mannlig hovedkarakter (Sarkeesian, 2013, 3:24). Sadie sin situasjon er da et veldig godt eksempel på det, da hun trengte å bli reddet av hovedkarakteren Arthur. Etter hvert blir Sadie sin karakter enda mer synlig i spillet. Hun etablerer seg i det nye livet, og hun blir mer selvsikker på hvem hun er som person. Dette kommer godt til uttrykk når hun sier seg ferdig med å være den personen som hjelper til å lage mat til alle på leiren, til å være den som vil være med mennene for å jakte, og slåss mot antagonistene.

Hennes nye personlighet får et nytt antrekk. Hun går fra et feminint antrekk som var et langt mørkeblått skjørt, med en hvit skjorte og brun jakke. Til en mørk bukse og en gul skjorte. På buksen har hun et belte der pistolen er festet. Hun har også bukseseler og en cowboy hatt. Dette er et mer maskulint antrekk, men som er mye mer praktisk med tanke på at hun har blitt en del av gjengen, og ikke lengre er den stereotypiske versjonen av en kvinne.



Figur 2: Sadie Adler



Figur 1: Sadie Adler

Til å være en enke som er preget av sorg over å ha mistet manne sin, er hun veldig sta og hevnjerrig. Hun ble spurt om å bidra mer i leiren, ved å lage mat, men dette skulle hun ikke befinne seg i. Vi finner fort ut at hun ikke liker å bli behandlet skjør eller som en jomfru i nød. Sadie bestemmer seg for at hun ikke lengre vil være redd og forsiktig. Hun har akseptert at hennes nye liv er helt annerledes enn det hun egentlig forestilte seg. På grunn av dette bryter hun med det som forventes av henne som kvinne. Det jeg legger i det, er at før så var det antatt at kvinner skulle være på kjøkkenet og stelle med huset, det viser til sosialt og kulturelt skapte normer (Korsvik & Rustad, 2018, s. 6). Disse forventingene og normene ser vi gjennom spillet, men Sadie valgte å gå bort fra det. Hun velger å tilpasse seg det nye miljøet hun nå skal leve i, ved å endre på holdningen sine og til et antrekk som kler hun mye bedre.

Sadie har en tørr sans for humor, som er preget av sarkasme. Hun lar ikke andre snakke hun ned, og hun er heller ikke redd for å stå opp for seg selv eller de hun er glad i. Et eksempel på det er når gjengen skal rane en bank går ikke alt som planlagt. Mange gjengmedlemmer blir drept, noen blir tatt til fange og andre blir savnet. Sadie tar kontroll over hele situasjonen, ved å dirigere de andre til sikkerhet, og sørger for at alle har det bra. Hun setter andres sikkerhet over sin egen. Dette forteller oss bare at hun er villig til å strekke seg langt for å beskytte de hun er glad i. Sadies karakter bygges bare mer oppover i løpet av spillet og karakteren hennes begynner å blomstre. Hun er sterk på alle måter, hennes styrke og dyktighet er det som redder gjengen, og det kan vi se at alle anerkjenner. Ved å være så selvsikker og målrettet som hun er, viser bare at hun er en dyktig leder og som er i stand til å lede, som alle andre menn. Det er hun som tar ledelsen når Arthur og hun skal ta ut de gjenværende O'Driscolls. Sadie er veldig



lojal, spesielt mot hovedkarakteren Arthur. Dette kommer veldig godt fram når mot slutten av spillet må Sadie velge om hun er på Arthur eller Dutch sin side. Lojaliteten hennes kommer fram ved å velge Arthur. De får et utrolig sterkt bånd. Hun forteller han at bortsett fra sin avdøde mann, er han den beste mannen hun kjenner. Hun åpner opp for han og forteller mye om fortiden sin. Når ting begynte å gå galt mellom Arthur og Dutch, var Sadie den personen som var der for Arthur og holdte han ved mote om at de ikke trenger å være en del av gjengen, at de to kun trenger hverandre.

Sadie får enda et antrekk forandring, og det er her man virkelig ser at hun er en tøff og rå dame. Hun har på det samme som før, bare i andre farger, men i tillegg har hun fått på en brun frakk og over frakken har hun et belte med ammunisjon. Håret hennes er i en lang flette som vi ser ligger på skulderen hennes under cowboyhatten. Antrekkene hennes gjennom spillet er tilpasset den epoken spillet baserer seg på, og det livet hun velger for seg selv i spillet. Nå fremstår Sadie som en ordentlig leder som andre må respektere. Hun endrer på kvinnerollen sin ved å snu den på hode og bevise at kvinner kan være selvstendige og sterke ledere. Som Judith Butler mener så er kjønn noe som blir gjort (Mortensen et al. 2017, s. 76). I Sadie sitt tilfelle så fremstår kjønn hennes gjennom de handlingene og praksisene hun velger å gjøre, som passer henne selv best. Hennes karakter er designet på en veldig realistisk og troverdig måte, noe som gjør av kvinner kan lett relatere til hennes sorg, og hennes utvikling.



Figur 3: Sadie Adler

#### 4.1.4 Abigail Marston – kjære mor

*Abigail Marston* er den andre ikke-spillbare kvinnelige karakteren i spillet. Hun er kona til John Marston som er en av hovedkarakterene i spillet, sammen har de en sønn Jack. Abigail har mørkt, nesten svart hår som er satt opp bak på hodet hennes. Gjennom spillet så har hun så å si samme antrekk på seg, som er et langt sort skjørt med en brun bluse og et brunt belte rundt livet. Det kan tolkes som at hun kanskje ikke har så mye andre klær å velge mellom, siden gjengen er på flukt og ikke har noen midler. Kroppen hennes er slank og feminin, og hun tar veldig liten plass i gjengen. Selv om hun fremstår som en helt vanlig kvinne, kan vi se at hun er tøff og veldig direkte. Dette kommer veldig godt til uttrykk når hun kjefter på mannen sin John, som viser veldig lite interesse for sønnene deres.



Figur 4: Abigail Marston

Abigail har vært gjennom mye i løpet av livet. Hun startet som en prostituert, og måtte bruke kroppen sin for å tjene penger. Hun var et objekt for mange menn, men det resulterte i at hun møtte John. Siden de ble sammen har de vært en del av gjengen som har vært på flukt. På grunn av det livet hun har levd og lever, må hun tilpasse seg etter den erfaringen hun får. Hun vet nå hva hun ønsker og ikke ønsker, og det er på grunn av den erfaringen hun har fått i livet og nå har blitt den kvinnen hun er. Dette kan ses i tråd med det Mortensen et al. skriver om at mennesker må tilpasse seg livet etter de erfaringene de har fått gjennom livet (Mortensen et al. 2017, s. 45). Abigail gir stadig uttrykk for at hun ikke ønsker å være en del av gjengen, dette kommer til uttrykk spesielt når John drar ut på oppdrag og Abigail ikke vet om han kommer tilbake. Hun lever med konstant stress og bekymringer. Hun maser ofte på John at de må komme seg vekk og få et eget liv. Hun drømmer om et hus, der hun kan bo med familien

sin, og Jack kan vokse opp på en vanlig måte. Abigail tar morsrollen på alvor, og ønsker det beste for sønnen sin. Hun er stadig bekymret for at han ikke skal få en bra oppvekst med tanke på hvilke omgivelser de befinner seg i. Hun er en god mor siden hun ønsker at sønnen hennes skal få et bedre liv enn det hun og John har. Det at kommer også godt til uttrykk at hun er mor, med tanke på hvordan hun er mot andre. Hun veldig omsorgsfull med dem, og sørger for at alle har det bra. Når Sadie blir med i gjengen kan vi se at Abigail tar hun under armen sin og tar veldig godt vare på henne. Abigail trives i morsrollen, men ønsker å slippe de bekymringene som er rundt henne på grunn av livet hun lever. Jack er hennes første prioritet, uansett hva. Hun dropper ting på sekundet om det er noe som skjer han, spesielt når han blir kidnappet, da blir Abigail en helt annen person. Hun blir ekstremt stresset og sint, og begynner å tenke de verste tingene. Hun er villig til å drepe de som har tatt Jack. Her kommer hennes morsinstinkt fram, vi ser at hun er villig til å gå langt over streken for å beskytte den personen som er viktigst for henne.



*Figur 5: John Marston og Abigail Marston*

Siden Abigail har et strekt ønske om å leve et vanlig liv, der hun er en ekte hustru, passer hun derfor inn i beskrivelsen om biologisk determinisme. Dette kan ses i sammenheng det Moi skrev om biologisk determinisme, altså at kvinnen er slave under sin anatomi, og det å være hustru og mor er idealet (Moi, 1998, s. 33). Men det er det livet Abigail ønsket. Hun ville være en hustru og mor, lage mat og holde på med ulike oppgaver i huset, derfor er ikke dette en negativ ting at hun ønsket seg et slikt liv. Noe vi legger merke ved Abigail, er at hun er

veldig ressurssterk. Hun viste om alle hemmelighetene som var i gjengen, og satt på mye informasjon som var til nytte for dem. Dette beviser bare at Abigail er til å stole på. Hun som kvinne er formet av de forventingen som samfunnet har til kjønnnet. Det er fordi på slutten av 1800-tallet var det visse normer og forventinger til hvordan kvinnene skulle være, og det var et liv Abigail ønsket seg. Hun passer derfor til beskrivelsen til de tradisjonelle kjønnsnormene en forventer av en kvinne, men likevel er hun en strek kvinne med sine egne meninger og på grunn av dette er hun en kvinne som mange beundrer og respekterer.

#### 4.1.5 Susan Grimshaw – sjefen på leiren

*Susan Grimshaw* er en av de eldste damene som er med i gjengen. I ansiktet har hun et stort arr som strekker seg over store deler av ansiktet. Det kan bety at hun har hatt en ulykke, eller så har noen andre påført henne denne skaden. Rynkene som hun har i ansiktet, får hun til å fremstå som en streng dame. Susan har svart hår med gråskjær som igjen gjenspeiler at hun er eldre. Håret hennes er satt opp, på en litt uryddig måte. Det betyr nødvendigvis ikke at hun er ustelt, men at hun er en stresset dame med mye ansvar. Hun er en av de som har mye ansvar og mange plikter i leiren. Hun er nemlig den personen som setter folk i arbeid på leiren, og hun passer på at ting er på stell.



Figur 6: Susan Grimshaw

Susan har på seg et langt svart skjørt med en lang ermet skjorte med utringing. Men dette er på ingen måte seksualisert, det viser bare at hun er en dame som er selvsikker i sin egen kropp, og viser at hun har makt. Selv om karakteren ikke er seksualisert, kan det likevel være at hun har en utringing for å tilfredsstille det mannlige blikket. Det kan ses i tråd med det Sarkeesian sier, om at det er elementer som er lagt til ved spillet som fanger det mannlige

blikket (Sarkeesian, 2016, 4:41). Vi kan se hun ofte stå å passe på at ting er i orden på leiren, mens hun holder på kaffekoppen sin.

Hver gang gjengen er på flukt, er det Susan sitt ansvar for å sette opp den nye leiren. Hun kommanderer alle rundt og forteller dem hva de skal gjøre. Et eksempel på det er når hovedkarakteren Arthur har gått for lenge uten å stille seg, da vil Susan irettesette han til det punktet at hun slår han og sørger for at han lever etter hennes standarder. Susan fremstår som en hønemor, men for det meste en løvinne som pisker resten rundt. Hun har klare feminine trekk når det kommer til kroppen hennes, men når det kommer til makt og hvordan andre behandler hun kommer de maskuline trekkene fra.

Vi ser at de fleste på leiren respekterer, men også frykter Susan. Hun har ekstremt mye selvtillit og er ikke redd for å vise det. Dette kommer til uttrykk på måten hun bruker stemmen og kroppsspråket sitt på. Hun dirigerer ofte andre, og forteller hva de skal gjøre. De andre lytter til hun og respekterer det hun sier.

Susan Grimshaw er ikke som de andre kvinnene i spillet, og bryter litt med de forventningene til hvordan en kvinne skal være. Som Judith Butler mener er at kjønn er verken noe man er eller har, hun mener at kjønn er noe som blir gjort (Mortensen et al. 2017, s. 76). Og det er nemlig det Susan Grimshaw gjør, hun fremstår gjennom de handlingene og praksisene hun utfører. I spillet så kommer det godt frem at ikke alle kvinnene har makt i den ville vesten, men hun er en av de få som står opp for seg selv. Hun bryter kanskje ikke med normene om hvordan en kvinne skal være, siden hun fortsatt er beskyttende og passer på at alle har bra, men på en annen side har hun mye ansvar og makt, våpen og er ikke redd for å stå imot de som står henne i veien. Et eksempel på det kan være når hun velger å skyte kjæresten til Dutch, Molly. I løpet av spillet kommer det fram at Molly, som er kjæresten til Dutch, påstår at hun solgte gjengen til Pinkertons. Hele gjengen blir sjokkert og Dutch blir forbanna, Arthur prøver å overbevise Dutch om å la henne gå, men det skjer ikke fordi Susan tar saken i egne hender. Hun skyter henne personlig foran alle, og sier at hun brøt reglene og at dette var straffen for forræderi. Dette forteller oss hvordan Susan er som person, og at du ikke skal tulle med reglene innad gjengen. Denne hendelsen kan vi se at Susan også kan fremstå som kald og følelsesløs, samtidig som hun gjør det som er best for alle.





Figur 7: Susan Grimshaw

Susan sitt kjønn kommer til syne gjennom de handlingene hun gjør i spillet. Dette at hun passer på alle og er en omsorgsfull mor for alle gjør hun om til den ideelle kvinnen, men på en annen side er hun en sexy kvinne med mye makt. Dett er det Judith Butler mener når hun sier at kjønn er noe som fremstår gjennom handlinger og praksiser (Mortensen et al. 2017, s. 77). Susan Grimshaw blir fremstilt som en mektig karakter i spillet. Hun hadde respekt og autoritet fra både mennene og kvinnene i gjengen, selv om de fleste fryktet henne. Hennes karakter er designet på en måte som er tilpasset spillet og i stor grad er knyttet til profesjon og omgivelser. Hun har på seg antrekk som var vanlig å bruke på den tiden spillet er basert på. Hun er lojal mot lederen sin Dutch, og alle de rundt, hun kunne også være omsorgsfull og empatisk, selv om hennes beskyttelse overfor andre førte til at hun ble kald og følelseløs for de som prøvde å true gjengen sin sikkerhet. Dette sier noe om hvor sterk hun var som kvinnelig karakter i den ville vesten, og at det var frøken Grimshaw som var den mest fryktede å respektere av dem.

#### 4.1.6 Andre ikke-spillbare karakterer i spillet

I spillet får vi også møte andre ikke-spillbare karakterer. Disse har ikke stor rolle i spillene, men har allikevel en betydning for handlingen i spillet. De fire neste karakterene er kvinner som er med gjengen, og vi møter de jevnlig gjennom spillet. I løpet av spillet kan vi se at hovedkarakteren Arthur har samtaler med damene, og at han har et spesielt forhold med dem alle.



Figur 8: Tilly Jackson

*Tilly Jackson* er en ung afroamerikansk kvinne med brune øyne og mørkt svart hår samlet i en flette som er festet over hodet hennes, nesten som en krone. Hun er en av de yngste damene som er med i gjengen, og vi ser at hun er passet på av alle, spesielt Susan Grimshaw. Tilly har vanligvis på seg en lang gul kjole. Over har hun en mørkegrå jakke med hvite striper på kragen og på armene, og er rødt sjal over. Antrekket hennes får hun til å fremstå som en vakker og intelligent kvinne, men også søt og uskyldig. Hun er en veldig forsiktig og tilbaketrukket karakter, men hun har bein i nesa og tør å vise det. I spillet så blir hun kidnappet av Anthony Foreman, som er et medlem i en gjeng hun var i før. Anthony tror at han eier Tilly og ser å henne som et objekt. Etter at Susan og Arthur redder henne, ser de at han er på vei til å slippe unna, men de klarer å stoppe han. Arthur tar Anthony tilbake til Tilly og hun setter han på plass ved å stå opp for seg selv og ber han om å la hun være i fred.

Som andre kvinner i gjengen, tenker Tilly høyt om Arthur og tilbyr flere samtaler med ham på leiren. Arthur ser på hun som en datter, og bryr seg derfor veldig mye om henne. Tilly har også vist å ha et sterkt forhold til John Marston, kona Abigail og sønnen deres Jack. Når gjengen splittes, fikk Tilly ansvaret at å ta av seg Abigail og Jack. Hun skulle sørge for at de hatt det bra, og at ingenting skulle skje dem.

Etter at Tilly forlater gjengen, gifter hun seg med en advokat. Sammen får de en datter. Hennes utseende har også forandret seg veldig. Hun har på seg en mørkeblå stripet kjole, en hvit skjorte, en rød sløyfe og et svart belte. Dette kan tolkes som at hun har funnet lykken etter hun forlot gjengen. Hun har vokst opp fra det livet hun hadde og fått seg et eget liv. Hun har vokst opp til en vakker og selvsikker kvinne,

*Mary-Beth Gaskill* er en lyshudet, ung, fregnet kvinne, med mørkeblondt hår og grønne øyne. Hun har to fletter på hver side og krøllete hårstykker som er trukket over på begge skuldrene eller ned den ene skulderen avhenging av antrekket hun har på seg. Som regel har hun på seg en rosa skjorte, med en hvit krage. Over har hun et mørkt sjal som henger over skuldrene hennes. Hun har et langt mørkerødt skjørt med hvite striper helt nederst. Antrekket hun har på, og måten håret hennes er satt opp, forteller oss at hun er en ung og uskyldig dame.



Figur 9: *Mary-Beth Gaskill*

Mary-Beth fremstår som en snill og modig, men hun er også en kompetent tyv og svindler. Dette forteller oss at hun er en smart og reflekter person. Hun er veldig glad i de andre som er i gjengen og betrakter de fleste av dem som familie. Hun er en av de snilleste og blideste medlemmene i Van der Linde-gjengen. Dette vises spesielt godt når hun og hovedkarakteren Arthur ofte snakket sammen om alt som har skjedd. Arthur snakket alltid med henne når han hadde noe på hjertet som han ønsket å dele. Hun fremstår som en god lytter, og gir han alltid gode råd. Mary-Beth er også en bokorm, og vi ser henne nesten alltid sitte å lese bøker. Hennes største lidenskap er å skrive bøker, men hver gang noen spurte henne om det, ble hun usikker og sjenert og kalte det for «tull».



På slutten av spillet, møter vi Mary-Beth igjen. Utseendet hennes har forandret seg veldig lite, men det har imidlertid stilen hennes. Hun har på seg hvite perleøreringer og en mørkegrønn blomsterkjole og støvler. Kjolen hennes har mønster og store ermer, dette antyder hennes suksess som romanforfatter. Det ser ut som at denne karrieren har løftet henne inn i høysamfunnet og hun lever drømmen sin.

*Karen Jones* er den karakteren som gjør veldig mye ut av seg. Hun er en dristig kvinne og er en fullkommen skuespillerinne som ofte brukte sine dramatiske ferdigheter til en fordel i forskjellige ran og svindel sammen med gjengen. Karen er en ung kvinne i midten av 20-årene. Hun blondt hår som er satt opp bak, men foran har hun krøller som former ansiktet hennes. Hun har på seg et lilla skjørt, sammen med et hvitt korset som fremhever brystene hennes. Over har hun en mørk kåpe som hun tar på når det er kjølig ute. Hennes antrekk forteller oss at hun er den kvinnen som bruker kvinnekroppen sin for å få oppmerksomhet, og det får hun som regel alltid til.

Hun har en veldig flørtet tone når hun snakker med menn, og hun vet akkurat hva hun må gjøre for å sjarmere de. Karen er den eneste karakteren vi møter på som liker å bruke kroppen sin som et objekt for andre menn. Hun gjør sdet ikke fordi hun må, men mer fordi hun ønsker og liker den type oppmerksomhet. Til å være så selvsikker som hun fremstår å være, så ser vi hun ofte lei seg og deprimert. Hun står ofte alene, og virker som at de andre jentene ikke helt ønskes å forbindes med henne. Vi får aldri vite hva årsaken til det er, men det antas at hun mest sannsynlig døde av alkoholisme, som kan tolkes med at hun ikke hadde det så bra enten med seg selv eller i livet.



Figur 10: Karen Jones

*Molly O'shea* er kjæresten til gjenglederen, Dutch. Hun har langt rødt hår med masse krøller, hun har grønne øyne og fregner. I motsetning til de andre kvinne bruker hun mye sminke som rød lepestift og øyenskygge. Hun er en karakter som ofte skifter antrekk, derfor varierer det veldig hva hun har på deg. Men et eksempel på det er en lang grønn kjole med puffedede ermer. Hun har alltid en utringing som viser brystene hennes, som tyder at hun er komfortabel i sin kropp, men kan også være at hun er ute etter oppmerksomhet fra andre menn, siden hun ikke får så mye av sin egen kjæreste. Vi ser hun ofte sitter og speiler seg selv og bruker mye sminke og er stolt av utseende sitt, dette kan bli sett på som narsissistisk. Hun er alltid velkledd, og klærne hun har på er alltid fine og ser dyre ut. Grunnen til at hun føler at hun har makt kan være fordi hun er kjæresten til Dutch, og det gir hun en selvfølelse at hun er en kvinne folk må respektere. Men på en annen side krangler Dutch og hun veldig mye, og vi ser tydelig at hun hater å være en del av gjengen. Spesielt siden hun ikke er interessert i å hjelpe til i leiren siden hun oppfatter det som lavt arbeid. Hun bryter med de kjønnsnormene av hva det er man forventer av en kvinne, nettopp fordi hun ikke ønsker å hjelpe til. Hun velger heller å gjøre det hun ønsker selv.



Figur 11: Molly O'Shea

Mollys mentale tilstand er noe som utvikler seg gjennom hele spillet, mest på grunn av hennes forhold til Dutch, men også likegyldigheten til de andre gjengmedlemmene. Etter hvert som Dutch mister interessen for Molly, blir hennes mentale tilstand forverret. Hun og Dutch begynner å krangle mer og det er tilfeller der de slåss, ofte fordi Molly anklager Dutch for å være utro. Dette er nok årsaken til hvorfor hun avslører gjenge for Pinkertons, men det kostet hun dessverre livet, da Susan Grimshaw skøyt hun fordi hun brøyt reglene.

Underveis i spillet møter vi også andre damer. Disse er altså helt tilfeldige damer som ikke har noe relasjon til hverken hovedkarakteren eller gjengen. Disse karakterene har ulike roller, noen av de er jomfruer i nød som trenger hjelp på å komme seg hjem, fordi hesten deres døde. Andre kan være prostituerte som ønsker å selge seg selv til hovedkarakterer, det er viktig å poengtere at spilleren ikke har muligheten til å kjøpe sex, eller i det hele tatt gjøre noe med disse kvinnene. De er der altså som en bakgrunns dekorasjon (Sarkeesian, 2014, 2:55). Noen av de kan bli sett på som sexobjekter, men hovedkarakterer har som sagt ikke muligheten til å gjøre noe annet enn å prate med disse karakterene.

#### 4.1.7 Relasjoner

Alle karakterene som er med i spillet er med i Van Der Linde gjengen, de ser på seg selv som en stor familie, men det er noen som har tettere bånd en andre. Hovedpersonen Arthur

Morgan er den karakteren som er likt av de fleste, men det avhenger, som jeg nevnte over, om hvordan man ønsker at han skal oppføre seg. Siden jeg valgte at Arthur skulle være snill, var derfor alle rundt han snille og hyggelige tilbake. I begynnelsen av spillet har Arthur og Dutch et veldig sterkt vennskap, men etter hvert så begynner de å like hverandre mindre. Arthur har et tett bånd med alle damene som er med i gjengen, spesielt Sadie. Årsaken til det er mest sannsynlig fordi det er han som reddet henne, og hun stoler på han. Vennskapet deres blomstrer mer i løpet av spillet, og man får et indre ønske at de skulle blitt mer enn bare venner, men dessverre er det ikke lagt inn i spillmekanikken. Vi får vite at Arthur hadde en kjæreste før, hun het Mary Linton, grunnen til at forholdet deres ikke varte var fordi Arthur var kriminell og Mary ønsket ikke å være en del av det. Men gjennom spillet får man brev fra henne, hvor hun ber Arthur om hjelp. Dette oppdraget kommer som «hvit»-oppdrag, og man kan derfor velge å se bort fra det. Om en allikevel velger å gjennomføre det første oppdraget, vil man få et til. Og i det siste oppdraget inviterer hun han på et stevnemøte. Man får selvfølgelig muligheten til å avslå det, om man vil.

En annen dame hovedkarakteren har god relasjon med er Abigail, mest på grunn av sønnen hennes Jack. Arthur passer alltid på dem, når John ikke har muligheten til det. Han gjør også masse ting med Jack, som å dra på fisketurer. Abigail og mannen hennes John har et veldig anspent forhold i begynnelsen av spillet. Det er ikke før Arthur sin død, når hun og John forlater gjengen at forholdet deres vokser, og de får endelig muligheten til å være den familien de ønsker. Av de damene som jeg skal analysere, så er det mest Abigail og Sadie som har et godt forhold. Siden Abigail passer på Sadie fra begynnelsen, får de et tett bånd gjennom hele spillet. Susan er kanskje den karakteren som har en relasjon med alle. Siden hun har den rollen hun har på leiren, er det derfor lett for henne å få med seg ting. På den måten har hun alltid noe å snakke om. Vi viser omsorg for de fleste rundt seg, og passer alltid på de som om de skulle være hennes egne barn.

## 4.2 *Tomb Raider*

Tomb Raider er det andre spillet jeg ønsker å analysere. Her er det Lara Croft som er hovedkarakteren i spillet. Dermed en kvinnelig karakter i hovedrollen. Dette spillet er litt annerledes å analysere med tanke på at spillet er tre ganger så lite som det første spillet, og handlingen av spillet foregår på et og samme sted.

### 4.2.1 Spillbarhet

Spillet er presenter i en tredjepersons synsvinkel, og man spiller som protagonisten Lara Croft, som er en kvinnelig karakter. Spillet er en kombinasjon av action-eventyr, utforskning og overlevelsesmekanikk. Det er ikke en åpen verden, men spilleren kan krysse mellom leirene og over øya ved å bruke stier, enten de som allerede er laget, eller improviserte. Spillet består av nivåer som man kommer til etter hvert oppdrag man fullfører. Det er totalt tjueto nivåer man må gjennom for å fullføre spillet. Her har man ikke muligheten til å gå fritt i en åpen verden. Etter hvert som spillet går fremover, åpnes «baseleirene» opp. Her får man muligheten til å gi Lara et sted å lage nye oppgraderinger av gjenstandene hun samler gjennom spillet. Her får hun også muligheten til å lære nye ferdigheter. Ved å lære seg de ferdighetene åpnes da nye deler av øya som man kan utforske.

Spillet består av mange gåter og puslespill som må løses. Disse har to former, fysisk og elementbasert. For eksempel så må man bruke ild til å brenne vekk gjenstander for å fjerne hindringer, eller bruke vekt som vektbokser eller Lara sin egen kroppsvekt for å tyngne ned gjenstander for å passere gjennom dem. Det kan være vanskelig å gjennomføre gåtene, så man har muligheten til å jukse. En funksjon som heter «survival instict», har vil viktige elementer gløde og hjelpe spilleren. I tillegg er det mange ziplines og klatrestier som man må bruke for å komme seg fra et punkt til et annet. Spilleren har mulighet til å samle inn ulike elementer som man finner på øya, som for eksempel mat eller våpen. Lara har mange våpen hun kan velge mellom, alt fra pistoler til pil og bue. Hennes ferdighet og evner bidrar til erfaringspoeng ved fullføring av utfordringer i spillet. Hun har også mulighet til å oppgradere våpen og utstyr ved å samle det inn over hele øya. Spilleren er nødt til å følge pilene og lese hintene som forteller oss hva som må gjøres. Oppdrag kan ikke ignoreres, og man må gjøre det man blir bedt om. Spilleren har ikke muligheten til å gå fritt i verdenen, og man kan kun gå der det er tillatt.

Spillmekanikken tillater ikke alt, her er det ting som er bygget inn i spillet som man må forholde seg til. Når Lara er i en kamp mot noen, har hun ulike muligheter, enten det er å slåss, skyte pil og bue, bruke pistol eller henrette fiender. Dette er noe man ikke kan unngå, og må derfor utføre det. Lara har en rekke andre utstyr som hjelper hun i de ulike oppdragene. Et eksempel på det kan være en øks, som hjelper hun med å klatre i fjell.

Spillet er veldig visuelt og detaljert. Det jeg legger i det er at det er mye blod, vold, og effekter som får spillet til å se veldig realistisk ut. I tillegg er det mange lydeffekter, som er med på å skape spenning gjennom hele spillet. Språk og talen i spillet er for det meste på engelsk og litt japansk, men hver gang noen snakker japansk, kommer det direkte oversatt tekst til engelsk.

#### 4.2.2 Handling

Spillet er satt på Yamatai, en fiktiv tapt øy i «Dragon's Triangle» utenfor kysten av Japan. Øya – og kongeriket som en gang eksisterte der – er innhyllet i mystikk, gitt sitt rykte for fryktingytende stormer og skipsvrak som forsøpler kystlinjen. Spilleren tar på seg rollen som en ung og ambisiøs arkeolog Lara Croft, som skal sammen med vennene sine utforske øya, men blir stoppet når de finner ut at er bebodd og har mye skjult historie. Målet i spillet er å redde vennene sine og rømme mens hun blir jaktet på av en ondsinnet kult. Men samtidig utforske og finne ut mer om denne øya som bruker stormenes kraft som et våpen. Sam, som er bestevenninnen til Lara og en av de som er med på ekspedisjonen. Hun blir kidnappet av øyas innbyggere, en voldelig kult kjent som «Solarii Brotherhood». Lara prøver å redde henne, men blir hindret av lederen for «Solarii Brotherhood», Mathias, som beordrer henne drept. I løpet av spillet snubler Lara inn i et rituell kammer, hvor hun får vite at et «ildrituale» ble brukt for å velge soldronningens etterfølger som en del av en seremoni kalt «himmelfarten». På en måte klarer Sam å komme i kontakt med Lara, og forteller henne hva Mathias sin hensikt er med henne, og det var nemlig ildritualet, som vil brenne henne i hjel hvis det ikke lykkes. Lara og Grim skal prøve å redde Sam, og hindre Mathias fra å utføre ritualet. Lara prøvde å bryte inn, men ble overmannet av Mathias og mennene hans. Ritualet fortsetter, men Sam blir ikke skadet av flammene, som slukkes av et stort vindkast, og markerer henne som den rettmessige etterfølgeren til soldronningens trone.

Øya har stadig stormer når det er noe redning som prøver å komme mot dem, men Lara finner ut at de ikke er naturlige, men på en eller annet måte knyttet til soldroningen og ment å hindre



noen fra å forlate øya. Vider er målet i spillet å klare å få rømme fra kulden, og redde seg selv og de andre.

#### 4.2.3 Lara Croft – designet for å tilfredsstillere menn

*Lara Croft* er en attraktiv ung kvinne som er en arkeolog som er eventyrlysten. Hun har elegante ansiktstrekk, lys hudfarge og brune øyne. Lara har tykt, langt mørkebrunt hår som er satt opp i hestehale. På den måten har hun ikke håret i veien. Hun har en slank og tonet kroppsbygning, og får etter hvert mange arr på armen, etter alle de fallene og skadene hun blir påført underveis i spillet. Hun har på seg en lyseblå tank-topp og brune cargobukser med mørke støvler. Antrekket hun har på seg er et praktisk med tanke på jobben hennes. Etter hvert i spillets fremgang begynner klærne hennes å vise litt slitasje, og overkroppen hennes blir mer og mer arret, som et resultat av hennes opplevelser på øya. Den tidligere blå skjorten hennes ser ut til å bli grå av skitt. Hun har også blodflekker, både på kroppen og på klærne. Det kan være både hennes blod og fra hennes rivaler. På ryggen har hun en pil og bue, og på beltet hun har rundt livet har hun pistoler, som hjelper henne med å beskytte seg selv mot andre. Med sin slanke og høye kropp fremstår hun veldig feminint, men med alle våpnene kan hun også sees på som mer maskulint.



Figur 12: Lara Croft

Hun ser ut til å være veldig sterk, noe som kommer til fordel i spillet, med tanke på de tunge oppgavene hun utfører. Hun kan klatre og hoppe uten å tenke på at det kan være tungt. Ved

første øyekast kan hun fremstå som tøff og uredd, men når hun snakker i spillet får vi et helt annet inntrykk. Hun faller veldig mye, det kan tyde på at hun har dårlig balanse, noe som faktisk oppleves som irriterende i spillet. Hun viser seg faktisk til å være veldig redd og usikker, og gråter veldig mye. Dette kan være i tråd med den stereotypiske jomfru i nød som venter på redning (Ask & Svendsen, 2014, s. 5). Det kan virke som at Lara selv venter på og blir reddet av noen andre, men hun egentlig må redde seg selv. Vi får et inntrykk om at hun egentlig ikke vil utføre de oppgavene hun må. Grunnen til det kan være fordi hun ikke er en kampkvinne, og har ingen erfaring med å forsvare seg, eller bruke våpen. Hun er derfor ikke tilpasset etter levde erfaring, men mer produsert for å kaste seg ut i disse oppgavene, uten å vite hva hun har i vente. Dette vises veldig godt etter første gang hun dreper ett menneske, hun blir veldig følelsesmessig rystet, hun prøver til og med å unngå å drepe flere mennesker, og prøver ganske enkelt å true dem med pistolen hennes, til ingen nytte. Situasjonen Lara befinner seg i utfordrer henne på alle mulige måter. Dette kan sees i sammenheng med den levde erfaringen (Mortensen et al. 2017, s. 44). Hun må bruke de evnene hun har til å klare å redde seg selv og vennene sine

Når det kommer til kroppsspråket og bevegelsen til Lara, så er det fremstilt på en seksualisert måte. Vi får inntrykk at hun er designet for å utstråle seksualiteten til den heterofile mannen. Dette kan sees i sammenheng med det Sarkeesian sier om at spill som fokuserer på det mannlige blikket (Sarkeesian, 2016, 2:29). Dette kommer til uttrykk når hun løper, for da beveger hoftene og rumpen hennes seg ekstra, i tillegg til at hun faktisk ikke har så kjempe mye klær på seg selv. Kameravinklene er også med på å underbygge den teorien. Hun blir filmet under ifra når hun klatre oppover, og kameraet fokuserer på brystene hennes når spillet er i cutscenes. Når Lara er midt i å utføre et hopp eller klatrer oppover. Når hun faller eller skader seg på en eller annen måte, lager hun stønnelyder, noe som egentlig ikke passer seg.. Dette er eksempler på elementer som er med på å styrke den teorien at hun er designet for det mannlige blikket. Det Lara gjør i spillet kan sees som et brudd på kjønnsrollene, med tanke på at hun ikke gjør det som er forventet av en kvinne (Korsvik & Rustad, 2018, s. 6). Det er ikke typisk jenter å drepe masse folk og befinne seg i slike situasjoner som Lara er i.





*Figur 13: Lara Croft*

På bildet over så kan vi et godt eksempel på hvordan kameravinklene brukes i spillet. Her kan vi se to gode eksempler av hvordan kameravinklene er med på å seksualisere og gjøre Lara om til et objekt for de mannlige spillerne. Ved å filme henne under i fra, blir fokuset automatisk flyttet på rumpen hennes. Den tar en veldig stor del av selve skjermen, så det blir ikke så mye annet spilleren kan se på mens spillet fortsetter.

Det samme når det gjelder bildet under. I cutscenes kan det vi ofte se at brystene hennes stikker litt ekstra mer fra, og det gjør automatisk at spilleren legger merke til kroppen hennes. Her er i tillegg mye av ansiktet hennes snudd vekk, så man får ikke muligheten til å se ansiktet. Vi får et inntrykk at dette er veldig godt planlagt fra spilldesignere.

På en annen side er Lara en tøff, modig og intelligent kvinnelig hovedkarakter som har mye potensiale. Kvinnelige spillere kan derfor relatere mye mer til å spille som Lara enn med en mannlig karakter (McInnes, 2016). Lara er jo den karakteren man har lyst å være, og man kan bli veldig inspirert av henne. Men mye av det blir ødelagt når hun likevel blir designet for det mannlige blikket. På grunn av kameravinklene og lydene hun lager i spillet, gir det oss inntrykk at er designet for å tilfredsstille menn. Simone de Beauvoir ser på dette som at kvinnen er den andre (Mortensen et al, 2017, s 46). Hun blir sett på som et objekt, fremfor en kvinne som kan være selvstendig. Likevel fremstår hun veldig naturlig, vi ser at hun er en

kvinne, og beveger seg som en kvinne, men hennes væremåte er overdreven. Med alle cutscenes og lydene hun lager, er det tydelig at hun er produsert for de mannlige spillerne.



Figur 14: Lara Croft

#### 4.2.4 Joslin Reyes og Samantha Nishimura

De to neste karakteren jeg skal nevne litt kort er to ikke-spillbare kvinnelige karakterer som er med i spillet. Disse to har ganske mye fokus i spillet, og står nært hovedkarakteren, Lara.

*Joslin Reyes* er en mørkhudet kvinne med mørkt hår og brune øyne. Hun har typisk afroamerikansk hår med masse krøller som står oppover. Hun har på seg en grå hettejakke vest og svarte cargobukser. Antrekket hennes er praktisk med tanke på at hun er på en ekspedisjon på en øy. Joslin er en mekaniker, og kan jobbe med alt som har en motor. Det forteller oss at hun er teknisk, og ferdighetene hennes kommer hyppig til bruk når det er flere situasjoner som krever at hennes kompetansen kommer til bruk. Hun er en person som snakker rett fra sjela og er ikke redd for å være frekk, og kan bli raskt sint. Dette kommer spesielt til uttrykk når hun ofte er uenig i det Lara foreslår.

Joslin har et surt ansiktsuttrykk gjennom store deler av spillet og det kan virke som at hun ikke liker Lara så godt. Dette ser vi spesielt når hun mener at det er Lara sin feil at de er fanget på en øy. Hun mener også at alle som er i nærheten av Lara kan forvente en kort levealder, siden hun setter alle sine liv i fare. Grunnen til at hun er så sur, kan ha en sammenheng med at hun er en mor, og hennes største prioritering i livet er hennes datter.

Dette kan være årsaken til hennes oppførsel, nemlig fordi hun er redd og stresset for at hun aldri vil se datteren sin igjen.

Hennes hovedmotivasjon er å komme hjem til datteren sin, siden hun hater å være borte i fra henne. Dette er grunnen til hvorfor hun ikke vil ofre seg selv for noen, fordi hun ikke vil etterlate datteren sin foreldreløs. Karakteren til Joslin får en liten opptur i slutten av spillet, da hun klarer å vise at hun respekterer Lara, tross alt. Hun uttrykker sin takknemlighet for at Lara klarte å få alle ut av øye, og at de andre overlevde.



Figur 15: Joslin Reyes

*Samantha Nishimura* er Lara sin bestevenninne. Hun er en attraktiv ung kvinne som har asiatiske ansiktstrekk. Hun har en blek hudfarge og lysebrune øyne. Håret hennes er mørkebrunt og klippet i en bob- frisyrestil og hun har en slank kroppsbygning. Samantha eller Sam som hun blir kalt i spillet, har på seg en brun, langermet skinnjakke med en hvit t-skjorte med v-hals og hvite skinny jeans og brune biker-støvler med hæl, dette er et praktisk antrekk for de omgivelsene hun befinner seg i. I begynnelsen av spillet fremstår Sam som en utadvendt og sprudlende person, som er glad i eventyr Vi kan forstå hvorfor hun og Lara er bestevenner. Hun virker smart og ressurssterk, dette ser vi godt når hun vet mye om historien til øya de befinner seg på. Til tider kan hun virke litt klønete, da hun for eksempel fikk et maskingevær til å gå av, i det øyeblikket det minst passet seg. Dette bekrefter bare at hun ikke er så flink med store våpen, men kan imidlertid bruke en pistol. Sam er voldsomt lojal og beskyttende mot Lara. Dette kommer spesielt til syne da hun konfronterer Joslin etter hun anklager Lara for at det er hennes feil at de er strandet på øya. På et tidspunkt i spillet går mye av handlingen nemlig på å redde Sam. Hun blir som jeg neste over kidnappet av øyas beboere,

da de ønsker å ofre henne, da de mener at hun er den neste etterkommeren for deres souldronning. Hele situasjonen utvikler seg til den klassiske tropen jomfru i nød. Sam må reddes fra antagonistene på øya, og det er Lara som blir helten i denne historien.. Her blir altså en kvinnelig karakter ofret for mennenes sin fordel.



Figur 16: Samantha Nishimura

#### 4.2.5 Relasjoner

Når det kommer til relasjoner i spillet, så er det noen som skiller seg mer ut en andre. Lars har et tett forhold med Sam, noe som er forståelig med tanke på at hun er hennes bestevenninne. Disse to går en lang vei tilbake og det synes på måten de bryr seg om hverandre. Når Sam blir kidnappet, er Lara villig til å gå langt for å redde Sam. Hun hadde ofret seg selv, fremfor å la Sam lide for noe hun ikke fortjener. En annen karakter Lara har et godt forhold til er Jonah Maiava, han er også Lara sin bestevenn og en konstant følgesvenn gjennom hele spillet. Måten han blir med henne for å redde Sam, og passer på Lara gjennom hele oppdraget. Selv om han ikke ønsker at hun skal komme til skade, så ser vi også at han respekterer hennes valg og ønsker. Lara ser på de andre som er med på ekspedisjonen som gode venner, men hun og Joslin kommer ikke så godt overens i begynnelsen, men blir til slutt takknemlig for alt det Lara har gjort for dem.

### 4.3 *New Super Mario Bros. U Deluxe*

*New Super Mario Bros. U* er det siste spillet jeg ønsker å analysere i oppgaven min. Her er det Mario og Luigi som er hovedkarakterene, men jeg ønsker å se på den kvinnelige avataren, Prinsessen Peach som har en birolle i spillet. Dette spillet skiller seg ut fra de to andre. Her spiller man med avatarer, og ikke karakterer som ligner på mennesker. Derfor er det annerledes å analysere en karakter som i mindre grad er fremstilt for å være realistiske enn de tidligere karakterene. Hele spillet er plattformspill, noe som vil si at man hopper seg fra plattform til plattform. Selv om det er Mario og Luigi som er de tydelige hovedkarakterene i spillet, har man likevel mulighet til å velge andre avatarer som man kan spille som. De man kan velge mellom er Mario, Luigi, Toad, Toadette og Nabbit.

#### 4.3.1 Spillbarhet

Målet i spillet er å redde Prinsessen Peach som har blitt tatt til fange i sitt eget slott av antagonistens Bowser. Spillet består av ulike baner som man må komme seg gjennom for å redde Prinsessen Peach. Her har man ikke muligheten til å bevege seg fritt i før alle banene er fullført. Det jeg legger i ordet «fritt» er litt annerledes fra de to andre spillene. Etter alle banene er fullført har spilleren muligheten til å gå tilbake, til hver bane for å forberede resultatet. Man kan ikke hoppe over noen av banene, og må følge de i en kronologisk rekkefølge. Spillet er delt opp i forskjellige verdener, hver av de har sine baner som man må fullføre. I hver bane skal man finne stjerner som er gjemt forskjellige plasser. Det er åtte verdener til sammen, og hver av de har sitt eget tema. For eksempel i verden nummer to som heter «Layer Cake Desert» så er alle banene på en ørken, eller i den siste verden som heter «Peach's Castle», så er alle banene i slottet til Prinsessen Peach. Samler man alle stjernene på hver bane i alle verdener, vil man få tilgang til en «hemmelig» verden, med enda flere baner som man kan spille. Spillet er laget i 2D, og er en side-scrolling plattformspill. Det er veldig flatt, det er ingen dybder, i motsetning til *Red Dead Redemption 2* og *Tomb Raider*. Man spiller fra tredjemansperspektiv, og spillet går mot høyere. Det vil si at når man skal styre avataren sin fremover, må man altså gå til høyre. Spillet er laget på en veldig enkel måte, med fine farger og fine bakgrunner, som er familievennlig. Talen i spillet er oppdiktet, og avatarene snakker sitt eget språk som ikke er forståelig for oss. Men skrift og instruksjonene er på engelsk, eller et språk av ditt utvalg.



Det som er målet med spillet, er å komme seg gjennom ulike baner. På hver bane kommer man frem til mål-flagg som man må heise til topps, samtidig må spilleren unngå fiender og hindringer. Bowser, The Koopalings, Kamek, Boom Boom og Bowser Jr. er spillets viktigste antagonister. Gjennom spillet får man muligheten til å plukke med seg ulike elementer som kan hjelpe på veien. Det kan være elementer som en blomst som gir det karakteren muligheten til å kaste is/ild-kuler, eller en nøtt som gir karakteren vinger. Det finnes og mange skjulte utganger på de ulike banene. De utgangene fører til nye baner, som åpner opp til nye verdener som de må kjempe seg gjennom for å komme til slottet og redde prinsessen. Spillet starter med at Mario og hans venner er på teselskap hos Prinsessen Peach, men plutselig kommer skurken Bowser og kaster vennene hennes ut av slottet. Hun blir nå tatt til fange i sitt eget slott. Mario og hans venner må derfor reise gjennom alle verdenene, for å kunne redde prinsessen. På reisen møter de syv «Koopalings», såkalte voktere, som kontrollerer hvert deres område. I tillegg så møter de på andre karakterer som er motstandere. Ved å slå de ut, kommer Mario og vennene nærmere prinsessens slott, som har blitt til et skummelt slott som gjenspeiler Bowser. Mario og vennene håper at slottet til prinsessen skal komme tilbake til det det var, når Bowser blir beseiret.

I *Super Mario Bros U. Deluxe* er det elementer som påvirker spillopplevelsen. Det jeg tenker på da er musikken. Musikken påvirkes av de ulike nivåene man er på i spillet. Siden de ulike verdenene har forskjellige temaer enders musikken på dem. Musikken vil da tilpasse seg den verden man befinner seg i, er man i for eksempel en skummel verden vil musikken være dyster og man får følelsen av at det er skummelt. I den første verdenen som man spiller i, så er musikken glad og lett, noe som gjør at man får en hyggelig og koselig følelse av å spille. Lyd effektene er også noe man har gjennom spillet. Bland annet når avatarene hopper lager de lyder, også når man benytter seg av ulike verktøy som skyte ut ildkuler kommer det også lyder fra avatarene. Språket og talen i spillet er ikke et språk som eksistere. Det er bare noe avatarene sier, men de kan utelukke følelsene sine ved tanke og snakkebobler. Her kommer det som regel opp hva avatarene ønsker og hva man må trykke på for å komme videre, eller få til ulike bevegelser.

#### 4.3.2 Prinsessen Peach – en typisk jomfru i nød-karakter

*Prinsessen Peach* har en veldig liten rolle i spillet. Det første møtet vi har med henne er når hun holder et teselskap for vennene sine på slottet. Men plutselig så blir hun tatt til fange, og låst inne på slottet. Etter hvert i løpet av spillet så dukker hun opp i cutscenes. Da ser vi at hun

er låst i tårnet på sitt eget slott og skriker etter hjelp. Den siste gangen vi ser Prinsessen Peach, er når Mario klarer å redde henne. Da blir han belønnet med et kyss fra prinsessen.

Prinsessen Peach er en ung, lyshudet kvinne. Hun har et ovalt ansikt med store blå øyne, og tynne, mørkeblonde øyenbryn. Hun har langt gyldenblondt hår som strekker seg fobi midjen hennes og en V-formet pannelugg. Peach har på seg en lang rosa kjole, med korte ermer, og hvite hansker som går utover albulengden hennes. Den rosa fargen, er noe som kan gjenspeile hennes forsiktige og feminine personlighet. Midt på brystet har hun en stor safirbrosje, og øredobber i samme farger. På hodet har hun en gylden krone, med to rubiner og to safirer. Antrekket hennes passer til den rollen hun har i spillet, nemlig en prinsesse. Hun har en feminin utstråling som kan kobles opp mot at hun er født som prinsesse, derfor er hun vant med å fremstilles som fin og perfekt. På grunn av hennes klær og forsiktige stemme fremstår hun som en søt, snill og uskyldig jente.



*Figur 17: Prinsesse Peach og vennene hennes*

Som jeg nevnte over, så dukket det opp noen cutscens i spillet hvor man ser litt mer til prinsessen. Vi får se at hun er låst på toppen av tårnet i slottet, og roper om hjelp mens hun blir vokter over av Bowser. Vi ser at hun roper om hjelp fordi hun vifter med hendene, og signaliserer klart at hun trenger hjelp.

Avataren Prinsesse Peach kan ses i sammenheng med det Cassell og Jenkins skrev, at når kvinner først var til stede i spill, så tar de sjeldent en aktiv rolle (Cassell & Jenkins, 2000, s. 59). Prinsessen Peach har ikke en aktiv rolle i spillet, og er veldig lite synlig i spillet. Siden spillet i sin hovedsak går ut på å redde henne, er spillet en typisk «jomfru i nød» trope. I følge Sarkeesian er denne tropen veldig enkel og denne redningen av kvinnen går til mannen sin fordel (Sarkeesian, 2013, 10:24). Prinsessen Peach er et objekt dikotomi, altså hun er et objekt som er handlet ut ifra. Prinsessen Peach har altså rollen som et objekt, som er tatt fra hovedkarakteren Mario. Mario må da kjempe seg gjennom spillet for å kunne redde Prinsessen Peach. Hennes historie blir da svekket for Mario sin del. Dette kommer også veldig godt fram i slutten av spillet. Fordi som jeg nevnte tidligere så er det mulig å spille spillet med ulike avatarer, men uansett hvilken avatar man kommer til mål med, så er det Mario som redder henne og blir heltten av historien. En slik historiefortelling svekker de kvinnelige karakterene, kun for å kunne styrke de mannlige karakterene (Sarkeesian, 2013, 17:35).



Figur 18: Prinsesse Peach



#### 4.3.3 Peachette – dobbeltgjengenren til Peach

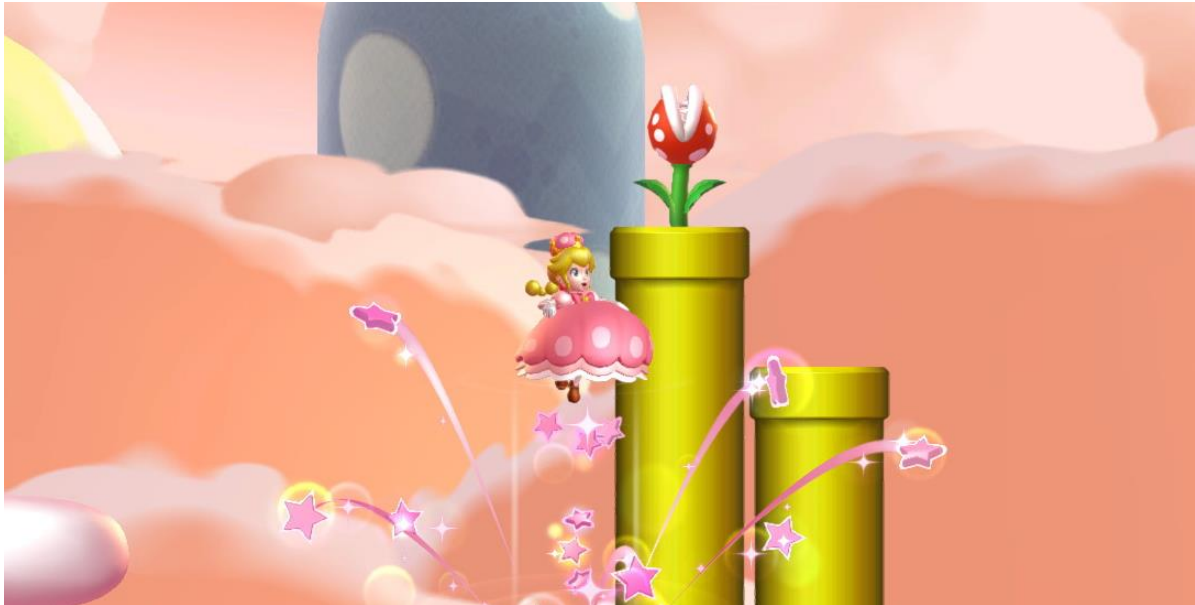
Som jeg nevnte i lengre opp, så har man altså muligheten til å velge hvilken karakter man ønsker å spille som. Siden det ikke er mulig å spille som Prinsesse Peach, er det en annen kvinnelig avatar man kan velge. Denne avataren heter for Toadette. Avataren ser ut som en rosa sopp, som passer til de natur omgivelsene som er i spillet. Hun har en liten kropp og armer og bein. På hodet har hun en lue som gir oss det inntrykket at hun ser ut som en liten sopp. Det kan også se ut som at hun har fletter som stikker ut under luen, og det gjør at hun får et mer feminint utseende.



Figur 19: Toadette og Prinsesse Peach

Toadette har muligheten til å forandres til avataren Peachette, ved bruk av en «SuperCrown», som er et power-up-element. Det elementet ser ut som et oppblåst, sopplignende rosa hodeplagg som er omgitt av en gylden krone med øyne. Det er kun Toadette sin avatar som kan benytte seg av det, ingen andre karakterer kan samle inn det elementet. Når hun blir forvandlet til dobbeltgjengeren til Prinsesse Peach, gir det henne muligheten til å dobbelthoppe og utføre noe som heter «Peach's Floating Jump» som er et hopp med et langsommere fall, som man kan kontrollere. Antrekket til Peachette på den andre siden er noe upraktisk med tanke på at hun er en form for kampkvinne. Sarkeesian forteller at antrekk er noe av det første vi legger merke til ved en karakter (Sarkeesian, 2016, 3:05). Gir det derfor det ikke helt mening hvorfor hun har på seg kjole og høye heler. Siden Peachette befinner seg i farlige og krevende situasjoner, og må kjempe mot fiender, er ikke kjole noe som kommer til å beskytt henne fra det farlige. Dette antrekket vil jeg si er egentlig mer i veien enn praktisk, også med tanke på at hun har løst hår som kan komme i veien for hennes syn.

Kameravinklene i spillet er i utgangspunktet i samme plassering gjennom hele spillet. Det er kun i cutscenes hvor det zoomes inn nærmere på avatarene. Da får vi et nærmere bilde av avatarene og detaljene rundt.



Figur 20: Peachette

Anita Sarkeesian forteller at hvordan en karakter beveger seg på kan fortelle oss mye om dem, men kan også brukes til å antyde deres selvtillit eller fastsette personligheten deres (Sarkeesian, 2016, 2:29). Kroppsspråket og bevegelsen til Peachette er veldig stereotypiske. Det vil si at hun er veldig «jentete» og forsiktig med alt hun gjør. For eksempel, når hun hopper så gir hun fra seg små lyder, det samme gjelder når hun blir skadet, eller faller. Det er selvfølgelig ikke noe negativt med å være «jentete», men det er ikke det man ser for seg når en kvinne skal i kamp. Hun må være litt tøff, og kunne tåle å skade seg. Ikke gi fra seg små hyl. På en annen side så er Prinsessen Peach det perfekte eksemplet på hva som er en prinsesse når man spør små jenter. De ville beskrevet prinsessen i en rosa kjole, med langt blondt hår. Akkurat som Peachette og Prinsesse Peach. Så i den perfekte verden så er Prinsessen Peach det den ideelle prinsessen for ei jente på 4 år.

Prinsessen Peach, Toadette og Peachette er de avataren som er minst seksualisert. Allikevel kan vi se at hun er designet av menn. Det jeg legger i det er at de er laget veldig enkelt, en blond prinsesse med rosa kjole og en rosa sopplignende avatar. Siden designerne valgt fargen rosa, blir den automatisk mer appellerende for de kvinnelige kjønn, og blir derfor veldig lite kjønnsnøytrale. De kan være designet på den måten, fordi det er unge jenter som spiller, og

kan derfor oppleve fantasien sin om å være prinsesse. Noe annet som gjør at vi kan at de er designet av menn, er lydene de lager når de hopper, slår seg eller dør. De er veldig skjøre, og man får et inntrykk at de får vondt lett.

Noe jeg fant ut i etterkant av spillet, er at om man spiller spillet med avataren til Toadette, så er det hun som reddet Prinsessen Peach, dette er kun mulig om man spiller den karakteren alene, og ikke med andre. Når Toadette kommer fram til slottet, blir hun møtt av Prinsessen Peach. Hun takker Toadette for å ha reddet henne ved å gi hun et kyss på hodet.

#### 4.3.4 Relasjoner

Siden spillet inneholder avatarer og ikke karakterer, er det derfor vanskelig å se hvem som har relasjoner til hvem, på grunn av at avatarene ikke har noe form for uttrykk av følelser. Vi vet hvert fall at Mario og Luigi er fettere, men om Prinsessen Peach er en av de sin kjæreste, det blir aldri bekrefter. Det har alltid vært rykter om at Prinsessen Peach er kjæresten til Mario, og det kan på en måte komme til synet ved at det er han som ønsker å redde henne. På en annen side så kan det bare virke som at alle de er bare gode venner, og gode venner stiller også opp når noen av de andre kommer i trøbbel. Det at de alle er gode venner, kommer godt til syne når alle er på et teselskap hos Prinsessen i begynnelsen av spillet, og deres bånd blir enda mer forsterket når alle avatarene stiller opp for å redde Prinsessen når hun blir tatt til fange.

## 5.0 Diskusjon og konklusjon

Gjennom denne oppgaven har jeg undersøkt hvordan kvinnelige karakterer blir fremstilt i videospill gjennom utvalget mitt på fem karakter fra forskjellige spill og i ulike roller. Jeg har fokusert på hvordan karakterene er designet med tanke på utseende og klær, jeg har sett på kameravinkler, kroppsspråket, og hvordan det narrative påvirker karakterenes fremstilling.

Jeg har jobbet ut fra problemstillingen min som lyder som følge:

- *Hvordan blir kvinnelige karakterer fremstilt i et utvalg av videospill?*

I dette avsluttende kapittelet vil jeg oppsummere det viktigste jeg har funnet ut gjennom analysen min, for å få konkret svar på problemstillingen jeg presenterte innledningsvis. Jeg skal diskutere funnene mine opp mot den utvalgte teorien.

Spillene jeg analyserte i studien min viste seg til å være ganske forskjellige når det kommer til fremstillingen av kvinnelige karakterer i ulike roller. Et spill som er basert på *Ville Vesten* hadde en mye bedre fremstilling av kvinnene i motsetning til et mer modernespill, der en kvinne er hovedkarakteren. Det som overrasket meg mest i mitt funn er, at et videospill som baserer seg på «gamle dager» fremstiller kvinner i på en mye bedre måte enn ei kvinne som er i hovedrollen. Kvinnene i *Red Dead Redemption 2* er behandlet med respekt og de hadde muligheten til å fortelle sine historier i spillet. Kameravinklene var ikke med på å seksualisere kvinnene i motsetning til Lara Croft, der kameravinklene fokuserer på hennes kropp og hvordan hun beveger seg. Det er tydelige preg om at spillet er designet for det mannlige blikket.

I spillene jeg analyserte er det tydelige at de attraktive kvinnene er designet for å tilfredsstille det mannlige blikket. I undersøkelsen til Ask og Svendsen fikk de en respons om at det virker som at kvinnelige karakterer er designet på andre grunnlag enn mannlige (Ask & Svendsen, 2014, s. 23). Og dette er noe som kommer godt til syne i *Tomb Raider*. I måten Lara er designet på, kan vi dra klare trekk at hun er designet for menn. Selv om man kan se store potensiale om at hun kan være et eksempel på hvordan spill som skal ha kvinnelig karakter i hovedrollen kan være. Lara Croft og *Tomb Raider* er et spill som har blitt mye omdiskutert i media. I spillet er Lara framstilt på en seksualisert måte, men på en annen side er hun fortsatt

en sterk, tøff og en intelligent kvinne. Grunnen til at hun fremstår på en seksualisert måte, er på grunn av hvordan kameravinklene viser henne. I cutscenes så går kameraet enten på brystene hennes eller på rumpen, og fokuserer sjeldent på ansiktet hennes når hun prater. Spilldesignerne ønsket å lage en sterk kvinnelig hovedperson, som er muskuløs og akrobatisk, og ja, det fikk de til. Men på en annen side så er hun ikke et godt forbilde for kvinnelige karakterer. Spilldesigneren Toby Gard sa selv at kvinner som er sterke og uavhengige er de perfekte fantasijentene (Cassell & Jenkins, 2000, s. 30). Men poenget er at hun burde være et forbilde, og ikke en fantasijente. Dette er noe som ble kritisert av forskerne Paula Casagrande Bristot, Eliane Pozzebon, Luciana Bolan Frigo, Felipe Zago Canal og Julio Augusto da Rosa Carraro, hvor de mener at Lara er et sexsymbol, og ikke et forbilde (Bristot et al. 2019). Men på en annen side så mener Shaw at det å spille som Lara, kan bety forskjellige ting avhengig om man er mann eller kvinne (Shaw, 2015, s. 57). Siden den utgaven jeg analyserte hadde ny markedsførings metode, skulle man kunne leve seg inn i rollen som Lara (Shaw, 2015, s. 60). For meg som kvinne, var det ikke et spill som jeg kjente meg igjen i. Jeg synes spillet var vanskelig å spille, og jeg fikk inntrykk om at Lara ikke ønsket å være den kampkvinnen hun egentlig skulle være. En mann hadde nok fått en annen opplevelse av å spille spillet enn meg, mest fordi han nok hadde følt seg som «helten» fordi han må hjelpe Lara med å komme seg igjennom handlingen.

I spillet så følger vi Lara hele tiden, men hun har ingen utvikling som person gjennom spillet. Siden spillets handling foregår på ett og samme sted, får vi ikke et varierende miljø skifte og derfor er det vanskeligere å danne seg et helhetlig bilde av henne. I tillegg så virker hun at hun egentlig er uinteressert i å være der. Hun hele tiden er negativt innstilt på at hun ikke ønsker å gjennomføre de oppdragene hun må, i tillegg til at hun er redd for hva som kan skje. Dette er jo en veldig forståelig situasjon, at man er redd, men som en hovedkarakter forventer man at hun er mer tøff og forberedt på kamp, enn det hun egentlig er. Noe jeg reagerte litt på når jeg spilte *Tomb Raider*, at selv om det er en sterk kvinnelig karakter i hovedrollen, og det er noe som trengs i spillkulturen, har de likevel klart å få med at kvinner trenger redning. Med dette mener jeg det avsnittet i spillet hvor Sam blir tatt av øyas folk fordi de ønsker å ofre henne fordi hun er en etterkommer av dronningen. Denne typen vold og ofring av kvinner, kan bekrefte dominerende og patriarkalske forestillinger om kjønn, og fremme en kultur som er vold, spesielt rettet mot kvinner som noe akseptabelt (Cassell & Jenkins, 2000, s. 10).

Selv om spillet gjør noe bra for kvinner, går de likevel over streken hvor kvinner igjen blir sett på som det svakere kjønn. Lara må inn å redde Sam fra *mannlige* karakterer. Dette mener jeg blir litt selvmotsigende når spillkulturen ønsket seg et sterkt forbilde hvor kvinner kunne ha en dame i hovedrollen som et mulig forbilde. På en annen side er det selvfølgelig bra at det eksistere et spill der en kvinne har hovedrollen, men det er fortsatt mye som kan jobbes med for at hun skal bli et enda bedre forbilde for oss kvinner. Tidligere forskning viser også til at dette forsøket på å lage et godt forbilde for kvinner, ikke har endret seg (Cassell & Jenkins, 2000, s. 30). *Tomb Raider* som er et spill som skulle sette en standard for fremstillingen av kvinner har fortsatt en lang vei å gå. Det at Lara er en hovedkarakter i et ganske populært spill er et stort pluss for kvinnelig fremstilling, men å designe hun på en måte som er undertrykkene og for å tilfredsstille det mannlige blikket, er ikke den riktige veien å gå. Kameravinklene i spillet er med på å objektivisere Lara, dermed er spilleren tvunget til å objektivisere henne. Det er heller ikke mulig å unngå det. Spilleren er derfor oppmuntret til å delta i den objektiviseringen på grunn av kameravinklene som bestemmer hvor spillerens blikk skal gå (Sarkeesian, 2016, 15:49). Noe annet som går igjen i spillet er at det er mye inkludering av seksuelle overgrep og rituelle ofringer av kvinner. Dette er noe som har blitt mye diskutert i etterkant, og mange forskere mener at det er en overdreven måte, spesielt med tanke på at kvinnelige spillere skal kunne identifisere seg med spillet (Shaw, 2015, s. 61).

Et fellestrekk alle tre spille har, at de inneholder jomfru i nød tropen. Vi ser at det er noe som går igjen siden det alltid er en kvinne som er kidnappet og trenger hjelp. Denne tropen var og fortsatt er en motivasjon som spillutviklere bruker, siden det er en enkel vei inn til tenåringsgutters maktfantasier (Sarkeesian, 2013, 11:55). Tropen gir spillutviklere muligheten til å selge flere spill til flere unge heterofile gutter og menn. Dessverre så er det sånn at tropen er med på å underbygge den troen at kvinner er «naturlig svakere kjønn», og det er et pågående problem siden kvinner blir fremstilt som skaplige, skjøre og sårbare skapninger i videospill, kun til fordel for den mannlige heltens sin historie. «Damsel in distress» er altså en aktiv trope gjennom handlingen i spillene. Som Sarkeesian sier så er det en enkel trope å lage, og som går ut på at kvinnelige karakterer er plassert i en situasjon hvor de ikke klarer og rømme og må bli reddet av en mannlig karakter (Sarkeesian, 2013, 3:24).

Spillet *New Super Mario Bros. U Deluxe* passer veldig bra under denne kategorien. Vi blir faktisk eksponert for jomfru i nød-tropen fra en tidlig alder. Siden *New Super Mario Bros. U Deluxe* er et spill hvor barn helt ned i tre årsalderen kan spille. I spillet er det veldig lite fokus

på Prinsessen Peach, siden spillet i sin helhet handler i hovedsak om å redde henne. Prinsessen Peach er fremstilt på en veldig «jentete» måte, og det virker som at hun ikke er kapabel til noe. Om hun er fremstilt på den måten for den mannlige spillerens sin fordel, eller fordi det er et spill for alle, kan være vanskelig å besvare. Men det er i hvert fall ingen tvil på at hun er undertrykke fra sin frihet som kvinne, og får ikke muligheten til å vise sin intelligens og evne, fordi hun er nødt til å sitte i et slott og vente på redning. Hennes typiske prinsesse utseende kan sees i sammenheng med Christine Ward Gailey sine studier, hvor hun fant ut at de fleste kvinnelige karakterene blir konstruert i henhold til et ganske tradisjonelt sett med kjønnsstereotyper, som inkluderer fremstillingen av gode, men passive prinsesser som er objekter som motiverer handlingen (Cassell & Jenkins, 2000, s. 8). Selv om studie til Gailey er over tjue år gammelt, kan man se tydelig sammenheng selv om spillet *New Super Mario Bros. U Deluxe* ble laget i 2019. Men siden dette er et barnevennlig spill, har designeren nok hatt det litt i bakhode, at hva avatarene har på seg og de aktivitetene de skal utføre, ikke har noe å si får barn som spiller. Det kommer tydelig fram at spillet er designet for å ha det gøy sammen med familie og venner, og ikke skal være så realistisk som de to andre spillene jeg analyserte. Spillutviklere som kontinuerlig bruker tropen, er nok ikke klare over hva slags budskap de sender ut til de unge. Fokuset hos de er mye mer på å få spillene solgt, fremfor hvilken beskjed de formidler ut i verden. *New Super Mario Bros. U Deluxe* undertrykker den kvinnelige friheten, ved å ikke gi Prinsessen Peach mer tid på skjermen, samtidig som hun har på seg upraktiske klær, og er fremstilt på en veldig jentete måte, noe kanskje en kampkvinne ikke burde være.

Kvinnene jeg analyserte i *Red Dead Redemption 2*, har tydelige trekk på at kjønn har muligheten til å være både maskuline og feminin. Feminister har i mange år kjempet for at akkurat dette skal være mulig (Cassell & Jenkins, 2000, s. 27). Det er ingenting galt med at Sadie Adler er en feminin kvinne som kler seg i mer maskuline klær, for å tilpasse seg de omgivelsene hun er i, og det er heller ingenting galt med at Susan Grimshaw som er en eldre feminin dame, bruker kroppsspråket sitt på en maskulin måte. Judith Butler forklarer akkurat det, at kjønn er det vi gjør til selv (Cassell & Jenkins, 2000, s. 27). I *Red Dead Redemption 2* så blir kvinnene fremstilt på en veldig bra og realistisk måte, til å være et spill som baserer seg på 1899 hvor kvinnene generelt ble behandlet dårlig, og var et kjønn som ble undertrykket. Vi får se de fra en side hvor vi får vondt av det de har opplevd gjennom livet, men så ser vi hvordan de ønsker en forandring og står opp for seg selv. Kvinnene har en positiv utvikling gjennom spillet. Sadie Adler som en dag mista alt, ble en del av «gutta» og var ikke redd for

noe. Abigail Marston som aldri ga opp på drømmen sin om å ha et vanlig liv med mannen sin og barnet. Og Susan Grimshaw som hadde kontroll på alt og alle fryktet hennes. I *Red Dead Redemption 2* blir vi kjent med kvinnene på en helt annen måte. Man skulle kanskje forvente at de ikke skulle bli så prioritert som de er i spillet, med tanke på at det er en mannlig hovedkarakter. Men siden Arthur er en snill man (om man velger det) så er han interessert i å ha en god relasjon med dem. På den måten lærer vi om Sadie, Abigail og Susan sin historie og vi får være med å se hvordan de utvikler seg gjennom spillet. Det er med på å underbygge måten de fremstilles på.

Når det kommer til antrekk kvinnene hadde på seg i utvalget mitt, så var det Prinsessen Peach dobbeltgjenger, Peachette som skilte seg mest ut. Klær er det første vi legger merke til, og det kommuniserer hva det viktigste ved karakteren er (Sarkeesian, 2016, 3:05). Siden hun var en avatar man kunne spille med, så hadde hun på seg et antrekk som ikke var helt passende, når hun egentlig er en kampkvinne, på en barnevennlig måte vel å merke. Anita Sarkeesian mener at kvinnelige karakterer tvinges ofte i upraktiske klær, når de befinner seg i farlige situasjoner (Sarkeesian, 2016, 3:20). Man stiller seg aldri spørsmål hvorfor mannlige karakterer har på seg det de har. Det er heller ikke vanskelig å forestille seg hva litt mer praktiske klær kunne sett ut for kvinnelige karakterene. På en annen side så er det passelig at hun har på seg et slikt antrekk, med tanke på at spillet er barnevennlig og alle kan spille det. Hadde Peachette på en annen side vært med i *Tomb Raider*, så hadde antrekket hennes vært helt upassende. Her hadde ikke hun hatt muligheten til å bevege seg like smidig som det Lara gjør med sitt antrekk, og i sin helhet så hadde det vært veldig ironisk om en kampkvinne skulle gått med en kjole, men det er dessverre ikke så uvanlig når man ser på andre spill der kvinner skal i kamp.

I *Red Dead Redemption 2* har de kvinnelige karakterene klær som fremhever deres kropp, vi kan se store utringet på kjoler og brystene blir synlige. Men om dette er spesielt designet for det mannlige blikket, det kan diskuteres. Kvinnene gir ingen uttrykk for at de blir seksualisert, vi kan heller ikke se at hovedpersonen ser på de som objekter. Heller det motsatte, han bryr seg om de. Han snakker med dem, og deler sårbare ting fra sitt eget liv. Når man tenker tilbake til slutten av 1800-tallet så ser man for seg kvinner i akkurat like antrekk. Derfor kan vi si at kvinnenenes antrekk og adferd er tilpasset den tidsepoken som spillet går ut på. De er fremstilt på en veldig realistisk måte, uten at det skal være til noen sin fordel.



## 5.1 Forslag til videre forskning

Gjennom denne oppgaven, har jeg belyst et lite utvalg av hvordan kvinnelige karakterer blir fremstilt i videospill. Mitt utvalg kan ikke representere helheten på hvordan kvinnelige karakterer fremstilles, men siden jeg ser på ulike spill i samme sjanger, bidrar det til å sette lys på en liten del. Denne oppgaven er mitt bidrag til det feltet som stadig er i utvikling.

Det finnes allerede mye forskning på akkurat det feltet, men den forskningen begynner å bli utdaterte. Det har de siste ti årene kommet en rekke nye videospill som har kvinnelige karakterer i hovedroller. Det kan være nyttig å gjennomføre en ny og større kvantifiserbar studie som kartlegger kvinnelige karakterer i videospill. Både i hovedroller og i biroller, og om de har blitt mer synlige, blitt mindre seksualisert og om det har kommet et godt forbilde for kvinner og kvinnelige spillere. Det kan også være nyttig å se på andre aspekter enn det jeg har gjort i min oppgave. Dette kan være med på å danne et enda større inntrykk, og kan være spennende å se hvordan det har utviklet seg.

## 5.2 Konklusjon

Spillindustrien har fortsatt stor jobb foran seg, og en del de må endre på. De må finne en balanse i spillene, hvor kjønnene er like mye verdt, og ikke velge å undertrykke kvinnene, spesielt ikke for mennenes sin fordel. Spillene jeg har analysert har potensiale til å fremstille kvinnene på en mer naturlig og troverdig kvinne. Lara Croft er et veldig godt eksempel på en kvinnelig hovedkarakter som har veldig mye potensiale, og et godt startpunkt. Etter min mening så er Sadie Adler den karakteren som spillindustrien burde sette som eksempel på hvordan kvinnelige karakterer skal fremstilles i spill. Hun viser at kvinner kan være sårbare, men også trenge redning fra den mannlige hovedkarakteren, men at de også kan bli selvstendige, selvsikre ledere på egenhånd. Det er også viktig å understreke at uansett hvordan en kvinne oppfører seg, så vil hun alltid bli betraktet som en kvinne (Moi, 1998, s.112)

Nå er både gutter og jenter like flinke på å bruke teknologi og ulike medier, men det er fortsatt tydelig at det trengs flere spill som har kvinnelige karakterer i hovedrollen, dette vil være mer attraktivt for jenter, å det å kunne se opp eller å relatere til en kvinnelig karakter. Det er fortsatt et stort kjønns gap i spillindustrien, og som Segas Lee McEnany hevder så kan dette brytes ved at man bruker allerede den vellydende utviklingen av tradisjonelle guttespill med å

lage streke kvinnelige karakter (Cassell & Jenkins, 2000, s. 29). Dette vil gjøre at spillene blir mer attraktive for både kvinner og menn, i tillegg til at de kvinnelige karakterene vil få muligheten til å være fremstill som gode og troverdige helter, uten at det skal være til noen andres sitt blick eller fordeler.

## 6.0 Litteraturliste

- Al-Zirqi, I. (2021, 20. desember). Er kvinner «det svake kjønn»? *Blogg forskning*.  
<https://blogg.forskning.no/covid19-kjonn-og-samfunn-kvinnehelsebloggen/er-kvinner-det-svake-kjonn/1948520>
- Andersen, P. T. (2012). Fortellekunsternes Elementer. I P. R. Andersen, G. Mose & T. Norheim (Red.) *Litterær analyse: En innføring* (s. 27-55) Pax.
- Ask, Kristine & Stine H. Bang Svendsen (2014). “Bug or feature?” *Seksuell trakassering i online dataspill*. Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet (NTNU)
- Beauvoir, S. (2001). *Det annet kjønn*. Pax Forlag.
- Bristot, P., Pozzebon, E., Frigo, L., Canal, F., & Carro, J. (2019) Female Representation in Video Games. *Research Gate*. Hentet fra [https://www.researchgate.net/profile/Eliane-Pozzebon/publication/342945119\\_Female\\_Representation\\_in\\_Video\\_Games/links/5f0e7691299bf1e548b6f059/Female-Representation-in-Video-Games.pdf?origin=publication\\_detail](https://www.researchgate.net/profile/Eliane-Pozzebon/publication/342945119_Female_Representation_in_Video_Games/links/5f0e7691299bf1e548b6f059/Female-Representation-in-Video-Games.pdf?origin=publication_detail)
- Cassell, J., & Jenkins, H. (Eds.). (2000). *From Barbie® to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. MIT press.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. & Tosca, S. P. (2016). *Understanding video games: The essential introduction* (3. utg.). Routledge.
- Eilertsen, A. & Holm, A. (2020, 27. april). Dataspill. I *Store norske leksikon*.  
<https://snl.no/dataspill>
- Fangen, K. (2015, 17. juni). Kvalitativ metode. I *De nasjonale forskningsetiske komiteene*.  
<https://www.forskningsetikk.no/ressurser/fbib/metoder/kvalitativ-metode/>
- Foreningen for kjønns- og seksualitetsmangfold. (2020, 15. oktober) Hva er kjønn? I *Skreivkunnskap*. <https://skeivkunnskap.no/læringsressurser/kjonnsportalen/kjonn/hva-er-kjonn/>
- Hammeren Pedersen, M. A (2021) Hva er kjønn? I *Nasjonal digital læringsarena*.  
<https://ndla.no/nb/subject:1:54b1727c-2d91-4512-901c-8434e13339b4/topic:2:cc71327e-7405-403d-b700-ab512c8617fb/resource:70c76123-83e2-4057-ba24-374ba529f63d>
- Ingebretsen, C, & Nymo, J. (2015, 9. juli) Nesten like mange kvinner som menn spiller dataspill. *NRK*. <https://www.nrk.no/kultur/nesten-like-mange-kvinner-som-menn-dataspill>

[spiller-dataspill-1.12447436](https://www.nrk.no/kultur/nesten-like-mange-kvinner-som-menn-spiller-dataspill-1.12447436) <https://www.nrk.no/kultur/nesten-like-mange-kvinner-som-menn-spiller-dataspill-1.12447436>

Jessen, R (2022, 20. april) essensialisme. I *Store norske leksikon*.

<https://snl.no/essensialisme>

Kafai, Y. B., Heeter, C., Denner, J., & Sun, J. Y. (2011). Kafai, Yasmin B.; Carrie Heeter; Jill Denner & Jennifer Y. Sun (red.). *Beyond Barbie and Mortal Combat – New Perspectives on Gender and Gaming*. The MIT Press

Kafai, Y. B., Richard, G. T., & Tynes, B. M. (2017). *Diversifying Barbie and Mortal Combat: Intersectional perspectives and inclusive designs in gaming*. Lulu. com.

Korsvik, T. G. & Rustad, L. M. (2018) Hva er kjønnsperspektiver i forskning? Eksempler fra tverrfaglige forskningsområder. *Kjønnforskning*. Hentet fra

[https://kjonnsforskning.no/sites/default/files/hva\\_er\\_kjonnspektiver\\_i\\_forskning\\_r\\_ogg\\_korsvik.pdf](https://kjonnsforskning.no/sites/default/files/hva_er_kjonnspektiver_i_forskning_r_ogg_korsvik.pdf)

Lønningen, P. (2016, 9. juli). Endelig våger spillbransjen å satse på kvinnelige spillfigurer.

*Gamer* <https://www.gamer.no/artikler/endelig-vager-spillbransjen-a-satse-pa-kvinnelige-spillfigurer/349166>

McInnes, L. (2016) Lara Croft and Gaming: Feminism in a Hyper-Masculine Industry. *The people, ideas, and things journal*. Hentet fra <https://pitjournal.unc.edu/article/lara-croft-and-gaming-feminism-hyper-masculine-industry>

Moi, T. (1998) *Hva er en kvinne? Kjønn og kropp i feministisk teori*. Gyldendal.

Mortensen, E., Egeland, C., Gressgård, R., Holst, C., Jegerstedt, K., Rosland, S. & Sampson, K. (2008) *Kjønnsteori*. Gyldendal

Salter, A., & Blodgett, B. (2012). Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 56(3), 401–416. doi:10.1080/08838151.2012.705199

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/08838151.2012.705199>

Shaw, A. (2015). *Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. U of Minnesota Press.

Store norske leksikon (2020, 28. desember) *denotasjon - språkvitenskap* i *Store norske leksikon* på snl.no. Hentet 10. mai 2022 fra [https://snl.no/denotasjon -\\_spr%C3%A5kvitenskap](https://snl.no/denotasjon_-_spr%C3%A5kvitenskap)

Tranøy, K (2020, 18. juli) Konnotasjon. I *Store norske leksikon*.

<https://snl.no/konnotasjon>

Østbye, H., Helland, K., Knapskog, K., Larsen, L. O., & Moe, H. (2013). *Metodebok for mediefag* (4 utgave.). Fagbokforlaget Vigmostad & Bjørke AS.

Aarseth, E. (2003) *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*.

Universitetet i Bergen.

<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.1048.415&rep=rep1&type=pdf>

## Youtube videoer:

Feminist Frequency. (2013, 7. mars). *Damsel in Distress: Part 1 - Tropes vs Women in Video Games* [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r\\_Q](https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q)

Feminist Frequency. (2013, 28. mai). *Damsel in Distress: Part 2 - Tropes vs Women in Video Games* [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=toa\\_vH6xGqs](https://www.youtube.com/watch?v=toa_vH6xGqs)

Feminist Frequency. (2013, 1. august) *Damsel in Distress: Part 3 - Tropes vs Women in Video Games* [Video]. YouTube.

[https://www.youtube.com/watch?v=LjImnqH\\_KwM&t=0s](https://www.youtube.com/watch?v=LjImnqH_KwM&t=0s)

Feminist Frequency. (2014, 16. juni) *Women as Background Decoration: Part 1 - Tropes vs Women in Video Games* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=4ZPSrwedvsg&t=1635s>

Feminist Frequency. (2016, 31. mars) *Body Language & The Male Gaze - Tropes vs Women in Video Games* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=QP0la9SEdXQ&t=281s>

Feminist Frequency. (2016, 6. juni) *Lingerie is not Armor - Tropes vs Women in Video Games* [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=jko06dA\\_x88](https://www.youtube.com/watch?v=jko06dA_x88)

## Oversikt over figurer

Figur 1: skjermbilde fra *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018)

Figur 2: skjermbilde fra *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018)

Figur 3: skjermbilde fra *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018)

Figur 4: skjermbilde fra *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018)

Figur 5: skjermbilde fra *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018)

Figur 6: skjermbilde fra *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018)

Figur 7: skjermbilde fra *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018)

Figur 8: skjermbilde fra *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018)

Figur 9: skjermbilde fra *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018)

Figur 10: skjermbilde fra *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018)

Figur 11: skjermbilde fra *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018)

Figur 12: skjermbilde fra *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013)

Figur 13: skjermbilde fra *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013)

Figur 14: skjermbilde fra *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013)

Figur 15: skjermbilde fra *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013)

Figur 16: skjermbilde fra *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013)

Figur 17: skjermbilde *New Super Mario Bros. U Deluxe* (2019, Nintendo)

Figur 18: skjermbilde *New Super Mario Bros. U Deluxe* (2019, Nintendo)

Figur 19: skjermbilde *New Super Mario Bros. U Deluxe* (2019, Nintendo)

Figur 20: skjermbilde *New Super Mario Bros. U Deluxe* (2019, Nintendo)