

Skeive spillutviklere og spillere

Mangfold og inkludering av skeive i dataspill, spillutvikling og spillkulturen

Joakim Johansen Østby



Sammendrag

I denne rapporten presenterer jeg analyser og funn fra forskningsprosjektet *Skeive spillutviklere og spillere*. Gjennom dybdeintervjuer med 15 informanter (seks spillutviklere og ni spillere) har jeg studert hvordan skeive spillutviklere og spillere opplever spillindustriens forsøk på mer skeiv, mangfoldig og inkluderende representasjon i dataspill; hvordan det er å være åpent skeiv i spillkulturen på nett; hvordan det er å være skeiv spillutvikler i norsk spillbransje og forholdene for utvikling av skeiv representasjon i norske spill; og hvordan spillindustrien kan jobbe for økt mangfold og inkludering av skeive.

Informantene mener skeiv representasjon i dataspill er veldig viktig for at skeive skal kunne få utforske, uttrykke og se seg selv i spill, og for å motvirke fordommer og bidra til økt forståelse og toleranse for skeive i samfunnet. Informantene er fornøyde med varierte former for skeiv representasjon i flere typer spill, men er også særlig kritiske til når skeive inkluderes som bakgrunns karakterer uten hensikt eller betydning for spillet, stereotypiske framstillinger av kjønn og seksualitet, og hvordan valgmekanismer brukes for å gjemme bort skeivt innhold eller forenkle forståelsen av seksualitet.

Spillkulturen på nett er en viktig arena for flere av spillerne, men særlig onlinespilling og spillstrømming fortsetter å være en skeivfiendtlig arena hvor skeive møter på uønsket oppførsel, problematisk språkbruk, trakassering og hets. Dette får enkelte spillere til å avstå fra å spille online. De fleste spillerne opplever at spillindustrien tar skeive mer på alvor nå enn før, men mener også at spillindustrien kan bli enda bedre på nyansert skeiv representasjon, og ta et tydeligere oppgjør med den problematiske onlinespillkulturen.

Spillutviklerne opplever at norsk spillbransje er en åpen og inkluderende bransje, men det er forskjellige og tidvis motstridende oppfatninger av hva slags mangfold det egentlig er i bransjen. Flere spillutviklere opplever at kommersielle hensyn råder hos ulike tilskuddsordninger og investorer, og legger føringer for innholdet i spill, noe som får konsekvenser for skeive spillprosjekter. Videre peker analysen på et mulig syklusproblem i den offentlige finansieringen av norsk spillutvikling. Større selskaper med mye ressurser og god historikk får ofte de store summene i tildelinger, men dette er ikke selskaper som oppleves å satse særlig på skeiv representasjon og mangfold. Dermed blir det lite penger til overs til mindre prosjekter og mindre selskaper som ønsker å satse på skeivt innhold og skeive spillprosjekter. Dette gjør det vanskelig for den norske spillbransjen å henge med i den skeive kulturelle utviklingen i andre deler av spill- og medieindustrien.

Rapporten foreslår konkrete tiltak for å jobbe for økt mangfold og inkludering av skeive i spill, spillutvikling og spillkulturen, og skisserer noen veier for videre forskning på dette området.

Forord

Jeg ønsker å rette en stor takk til Medietilsynet for å ha støttet dette forskningsprosjektet med økonomiske midler til anvendt medieforskning. Jeg vil si tusen takk til alle informantene! Dere er stjernene i prosjektet. Hjertelig takk for at dere har delt deres erfaringer, opplevelser og synspunkter så åpent og ærlig med meg. Tusen takk til Sunna Maria Kristina Simma for strålende innsats som vitenskapelig assistent i prosjektet og mesterlig transkripsjonsarbeid.

Tusen takk til Eiri Elvestad for god og viktig hjelp og støtte i utformingen av prosjektsøknaden. Tusen takk til Vilde Schanke Sundet for innspill og tips om forskningsrapportsjangeren. Tusen takk til Martin Lehmann for grundige og konstruktive kommentarer på analysestruktur og rapportutkast.

Tusen takk til alle som har delt intervjuutlysninger og tipset folk om prosjektet!

Jeg håper denne forskningsrapporten kan bidra i arbeidet for økt mangfold og inkludering i spill!

Forskningsparken, september 2023
Joakim Johansen Østby
Førstelektor ved Institutt for medier og kommunikasjon, UiO

Innholdsfortegnelse

Sammendrag	i
Forord	ii
Innledning	1
Om prosjektet	2
Hvem er rapporten for?.....	2
Metode og struktur.....	2
Faglig bakgrunn	4
Analyse og funn	7
Presentasjon av informantene	7
Spillutviklere	7
Spillere	8
Skeive: ingen nisjemålgruppe for spillindustrien og dataspill.....	9
Skeiv representasjon i dataspill: betydninger, muligheter og problemer.....	9
Skeiv representasjon i dataspill er viktig for både skeive og streite	9
Skeive bruker dataspill til å utforske og uttrykke identitet på ulike måter	10
Eksempler på god skeiv representasjon i dataspill.....	12
Problematisk behandling av skeivhet i dataspill	15
Skeiv representasjon er viktig i flere typer spill	19
Spillindustriens ansvar for skeive spillere og skeiv representasjon	20
Spillindustrien tar skeive spillere mer seriøst i dag, men kan bli enda bedre	20
God skeiv representasjon krever nyanser, kulturforståelse og skeiv medvirkning	21
Skeive spillere og spillkulturen på nett.....	22
Trygge og inkluderende spillnettsamfunn er viktig	22
Avståelse fra onlinespilling for å unngå hatprat og hets	22
Skeivfiendtlig onlinespillkultur og personlige strategier	23
Kulturoppgjør og økt moderering for en bedre onlinespillkultur	24
Skeive spillutviklere, norsk spillbransje og dataspillpolitikk.....	25
Norske spill-selskaper har generelt åpne og inkluderende arbeidsmiljøer.....	25
Fordommer mot skeive spillutviklere i Norge og internasjonalt	26
Norsk dataspillpolitikk: kunstneriske idealer og kommersielle realiteter.....	27
Vanskelig å få økonomisk støtte til skeive spillprosjekter	28
Norsk spillbransje: skeives bransje eller gutteklubb?	30

Konkrete grep for mer satsing på skeiv representasjon og mangfold i norske spill	31
Oppsummering	32
Veien videre	34
Forslag til tiltak for økt mangfold og inkludering av skeive	34
Forslag til videre forskning.....	34
Referanseliste	36
Litteratur	36
Spill.....	38
Vedlegg.....	40
Vedlegg 1: Metode, empiri og forskningsetikk	40
Vedlegg 2: Intervjuguider	43
Intervjuguide: Skeive spillutviklere	43
Intervjuguide: Skeive spillere	45

Innledning

[*Mass Effect*] lot meg leve i en verden med skeive karakterer, før jeg hadde full kontroll på det selv – at det var noe jeg lette etter i det virkelige liv.
— Sky, skeiv spiller

Jeg tror at norsk spillindustri har alt for stort fokus på hva som appellerer til investorer, og det er ikke alltid minoritetsvennlig.
— Adrian, skeiv spillutvikler

Dataspill er et unikt medium for å fortelle historier hvor spilleren inntar en aktiv rolle i spillets univers. Historiene som fortelles gjennom spill varierer stort fra mer tradisjonelle formidlingsformer til særegne formater og sjangere, men *hvem* som blir representert og fortalt om i disse historiene er langt mindre variert. Skeive har spilt dataspill så lenge spill har eksistert, men har vært marginalt representert i spillene. Gjennom spillhistorien har det lille som finnes av skeiv spillrepresentasjon ofte framstilt skeive karakterer som stereotypiske, avvikende og ubetydelige for spillet. I nyere tid inkluderes skeiv representasjon ofte som valgfritt innhold som kan skjules, overses eller ignoreres.

På tross av spillmediets unike muligheter for å la spilleren utforske og identifisere seg med innhold og karakterer, har skeive opplevd store begrensninger rundt å uttrykke sin egen identitet i spill, følt at spillindustrien ikke bryr seg om dem, og møtt en ubehagelig skeivfiendtlig spillkultur (Wenlund, 2014). Dataspill har ikke fulgt den samme kulturelle utviklingen som film, tv og litteratur. Vi skal ikke lenger tilbake enn til 2014 og *Dragon Age: Inquisition* for å finne karakteren Dorian Pavus, som ble hyllet som «gaming's breakout gay character» (Karmali, 2015).

I løpet av de siste ti årene har vi sett en progressiv internasjonal utvikling. Arbeidsplassene i spillindustrien har blitt mer mangfoldige, og skeive har blitt en viktigere målgruppe (IGDA, 2021; 2022). Skeiv tematikk har økt i omfang og kvalitet hos både store kommersielle og mindre uavhengige spillutviklere. I Norge finner vi nå nettsamfunn som «Skeive spillutviklere», og kulturtilbud som Spillhuset i Bergen, som har en klar mangfoldsprofil og egne Pride-arrangementer. Norsk spillbransje har derimot ikke satset særlig på skeiv representasjon. Dataspill er en av Norges største kultureksporter, men henger etter i den kulturelle utviklingen på dette området.

Nylig har vi også sett litt tydeligere satsing her i Norge. Regjeringens dataspillstrategi «Spillerom» for 2020–2022 har eksplisitte mål om å motvirke fordommer og etterstrebe mangfold og inkludering i spill og blant spillere, og «løfte dataspill som selvstendig kulturuttrykk, kunstform, næring og fritidsaktivitet» (Kultur- og likestillingsdepartementet, 2019). Våren 2023 skjedde et skeivt gjennombrudd, da Norsk filminstitutt tildelte midler til det lille Hamar-baserte spillskapet Vertebrae Entertainment til utviklingen av *Fangst*, et actionrollespill med en transmaskulin hovedkarakter. Hva tenker skeive spillutviklere og spillere om den progressive utviklingen og hva som skal til på veien videre mot mer mangfold og inkludering gjennom dataspill?

Om prosjektet

I dette forskningsprosjektet har jeg studert hvordan skeive (LHBTQIA+) spillutviklere og spillere opplever det siste tiårets utvikling med spillindustriens forsøk på mer skeiv, mangfoldig og inkluderende representasjon. Jeg har hatt fokus på unge og unge voksne, en gruppe som typisk bruker mye tid på dataspill. Særlig har jeg ønsket å undersøke deres tanker om følgende spørsmål:

1. Hvordan opplever skeive spillutviklere og spillere skeiv spillrepresentasjon, og hvilke betydninger har det for dem?
2. Føler skeive seg mer inkludert i spill nå enn tidligere, og blir de tatt mer seriøst som en målgruppe?
3. Hvordan er det å være åpent skeiv i spillkulturen på nett?
4. Hvordan er det å være en skeiv spillutvikler i norsk spillbransje, og hvordan er forholdene for utvikling av skeiv representasjon i norske spill?
5. Hvordan kan spillindustrien jobbe for mer mangfold og inkludering av skeive?

Denne rapporten presenterer analyser og funn fra dybdeintervjuer med skeive spillutviklere og spillere, og bidrar med ny og mer kvalitativ kunnskap om hvilke roller dataspill har for identitet, mangfold og inkludering. Jeg ønsker å synliggjøre de mulighetene og utfordringene skeive spillutviklere møter i spillutvikling og på arbeidsplassen; som skeive spillere møter i spillinnhold og spillkulturen på nett; og gi en bedre forståelse av hvordan unge og unge voksne skeive i Norge bruker spill til å utforske og gi uttrykk for egen identitet.

Hvem er rapporten for?

Rapporten er skrevet for alle som er interesserte i og vil lære mer om temaet. Den er spesielt praktisk nyttig for spillindustrien i utviklingen av nye spill, og for å jobbe mot mer mangfold og inkludering i spillkulturen. Videre er den nyttig for aktører innen dataspillpolitikk og dataspillfinansiering som ønsker innsikt i hvorfor skeiv representasjon i spill er viktig å satse på i arbeidet for mer mangfold og inkludering; spillutviklere som ønsker mer innsikt i hva slags skeiv representasjon skeive setter pris på og ønsker seg mer av i spill framover, og hva man bør unngå; og (skeive) interesseorganisasjoner, lærere og andre som har nytte av mer kunnskap om betydningen dataspill har for unge og unge voksne skeive.

Metode og struktur

I spillutviklerintervjuene er det særlig fokus på arbeidsmiljø og inkludering i norsk spillbransje; rammebetingelser for utviklingen og finansieringen av spill i Norge; og hvilke muligheter og konsekvenser dette har for skeivt innhold i norske spill. I spillerintervjuene er det særlig fokus på spillernes opplevelser med spilling, spillinnhold, spillkulturen på nett og spillindustriens ansvar for skeive spillere. Temaer og spørsmål om skeiv representasjon i dataspill er felles for begge informantgruppene.

Jeg gjennomførte dybdeintervjuer med 15 informanter (seks spillutviklere og ni spillere) i perioden august 2022–februar 2023. Informantene ble rekruttert via en åpen utlysning

distribuert i forskjellige kanaler på nett. Mer informasjon om metoden finnes i vedlegg 1. Intervjuguidene finnes i vedlegg 2.

Rapportens videre struktur er som følger: Først presenterer jeg den faglige bakgrunnen for prosjektet. Deretter følger en tematisk analyse og funn. Jeg avslutter rapporten med å foreslå noen konkrete tiltak for økt mangfold og inkludering av skeive i spill, spillutvikling og spillkulturen, og skisserer noen ulike veier for videre forskning på dette området.

Faglig bakgrunn

Dataspill og gaming er en viktig interesse og aktivitet for mange mennesker. Norsk mediebarometer 2022 viser at 29 prosent av befolkningen spiller dataspill daglig (Statistisk sentralbyrå, 2023). Det er litt flere mannlige spillere (32 prosent) enn kvinnelige spillere (26 prosent) som spiller daglig, men det viser en ganske jevn kjønnsfordeling totalt sett. Internasjonalt ser vi også at kjønnsfordelingen blant spillere blir stadig jevnere (Entertainment Software Association, 2022; Statista, 2023). Slike store demografiske mediebruksundersøkelser fokuserer mest på binære kjønnskategorier (mann og kvinne) og alderskategorier, og inkluderer vanligvis ikke kjønnsidentitets- eller seksualitetskategorier.¹ Det er uvisst hvordan skeive reflekteres i disse tallene. På spillindustriens side har vi mer informasjon om dette. International Game Developers Association (IGDA) gjennomfører egne mangfoldsundersøkelser blant spillutviklere. Nyere rapporter viser at rundt 8 prosent identifiserer seg som transpersoner, ikke-binære eller annet, og at 32 prosent har en skeiv seksuell orientering. Videre oppgir 87 prosent at de synes at mangfold på arbeidsplassen er viktig, 89 prosent mener at mangfold i spillinnhold er viktig, og 90 prosent mener at mangfold i spillindustrien er viktig (IGDA 2021; 2022).

Kjønn og spill har vært et viktig tema i mange tidligere studier (Cassell & Jenkins 2000; Royse et al., 2007; Ask et al., 2016; Arneberg og Hegna 2018; Cote, 2020). Søkelyset på kjønn viser blant annet til at kvinnelige spillere blir en usynlig, rar eller uvanlig gruppe fordi spill og spilling ofte har blitt forstått som en hovedsakelig heterofil maskulin aktivitet og sfære (Ask et al., 2016). Det har derimot vært mindre fokus på hvordan mennesker med andre kjønnsidentiteter og/eller seksuelle orienteringer spiller dataspill og opplever og deltar i spillkulturen rundt.

Tidligere forskning på skeive dataspilleres erfaringer og opplevelser viser forskjellige holdninger til hva publikum synes er viktig i spillinnhold og mangfoldig representasjon. En nordamerikansk studie som inkluderer skeive spillere (Shaw, 2014) viser at identifisering med medieinnhold og representasjon er et komplekst spørsmål. Spilltypene er også avgjørende for betydningen av skeive karakterer og relatert tematikk. Spillerne synes at skeiv og mangfoldig representasjon er viktig i fortellingsbaserte spill, men mindre viktig i flerspillerspill og spill med mer fokus på funksjonelle og praktiske egenskaper hos spillkarakterene. Flere spillere mener at mangfoldig representasjon ikke bare er viktig for dem selv, men for at andre også skal se at mennesker som dem finnes (Shaw, 2014). Et gjennomgående tema i denne studien er at spillere verdsetter skeiv og mangfoldig representasjon i spill, men at de har lært seg å ikke forvente det. Slike holdninger kommer fra problematiske nyliberalistiske ideer om at det ikke foreligger noe spesielt etisk eller moralsk ansvar hos medieprodusentene, og at det følgelig er publikums eget ansvar å be om mangfoldig medierepresentasjon (Shaw, 2014).

En studie av svenske skeive spillere (Wennlund, 2014) viser at majoriteten av spillerne i overveiende grad hadde negative spillopplevelser knyttet til deres seksuelle orientering og identitet. Disse opplevelsene påvirker hva de spiller, hvordan de spiller, hvem de spiller med, hvor de spiller og hvordan de påvirkes følelsesmessig av spillene. Opplevelsen ved offlinespill

¹ Entertainment Software Associations seneste undersøkelse inkluderer kategoriene «other» og «prefer not to answer» på kjønn, men dette følges ikke opp videre i rapporten eller i andre spørsmål.

virker mer negativ enn ved onlinespill, fordi i onlinespill har spillerne større muligheter til å uttrykke seg selv, mens offlinespill ofte tilbyr begrensede kjønns- og seksualitetsforståelser og mindre handlingsrom. Spillkulturen oppleves ofte som veldig ubehagelig skeivfiendtlig, og flere skeive spillere tenker at spillindustrien ikke bryr seg særlig om dem (Wennlund, 2014). En annen studie (Talbert, 2016) viser at skeive spillere vil ha mer dynamiske skeive karakterer som har en påvirkning på fortellingen; de ønsker ikke unødvendig inkludering av skeive karakterer for å fylle en slags kvote; og de ønsker å slippe unna ensidig og stereotypisk representasjon.

En av grunnene til manglende oppmerksomhet rettet mot skeive kan være at dataspilling ikke har vært ansett som en «skeiv aktivitet» på tross av at skeive på lik linje med andre har spilt dataspill så lenge dataspill har eksistert (Shaw, 2009; Ruberg, 2017; Ruberg & Shaw, 2017). Det manglende fokuset på skeive kan også forstås i lys av kritikken av spillindustriens gjentatte fokus på å konstruere «hvit, heterofil mann i alderen 18–30» som sitt idealkjernerpublikum, som faktisk bare reflekterer et mindretall av spillerne (Whelan, 2020; Cote, 2020). Dette har blant annet fått konsekvenser for innholdet i dataspill, hvor stereotypiske mannlige hovedkarakterer er vanlige helter mens kvinner er seksualiserte, objektiverte, ofre og/eller belønninger for spilleren. Skeive karakterer, når de en sjelden gang har vært inkludert i spill, har typisk vært framstilt som avvikende, ubetydelige, hyperseksuelle, som ofre eller som skurker, og gjerne som den eneste skeive karakteren i spilluniverset (Shaw & Friesem, 2016; Shaw et al., 2019). Skeiv aktivisme har historisk sett ikke vært særlig opptatt av dataspill, men det har blitt et viktigere tema i nyere tid (Shaw 2009; Ruberg & Shaw, 2017). I spillforskningen har også skeivhet og seksualitet tidligere vært et betent og vanskelig tema, og det har dermed tatt lenger tid å rette søkelyset på dette temaet (Harviainen et al., 2018; Østby, 2021).

Vi har sett store endringer i løpet av det siste tiåret. Skeive mennesker og skeivhet har fått en mye større og synligere plass i spillindustrien og spillkulturen, blant annet gjennom framveksten av en skeiv uavhengig spillutviklingskultur, dedikerte spillerarrangementer som GaymerX og egne akademiske konferanser (Ruberg & Shaw, 2017; Østby, 2021). Selv om skeivhet har blitt mer framtrødende og progressivt i spill, ser vi ulike muligheter, problemer og utfordringer i hvordan det gjøres. Hvis vi sammenligner spill fra store kommersielle selskaper (storspill, ofte kalt AAA-spill) og mindre uavhengige utviklere (indiespill) ser vi betydelige forskjeller.

Storspill tilbyr oftest skeiv representasjon gjennom valgfritt innhold. Shaw (2014) har kritisert denne strategien som en type marginalisering unik for spillmediet, fordi det å spille som en skeiv karakter eller interagere med skeive karakterer ofte er valg man må ta selv som spiller. Det fører følgelig også til at innholdet kan velges bort, skjules eller overses. Det er store forskjeller i hvordan mannlige og kvinnelige homoseksualitet forstås, omtales og vises (Østby, 2017). Mye skeiv spillrepresentasjon foregår på streite premisser, altså at representasjonen først og fremst er tilpasset et heteronormativt og/eller et homofiendtlig publikum (Torget, 2018). Storspill har fordelen av at de når ut til et stort og bredt publikum. De kan dermed ha sosialt transformative egenskaper, men blant annet profittsyn og frykt for tilbakeslag virker sterkt regulerende på hvordan mangfoldig representasjon inkluderes og framtrer.

Som en sterk kontrast er det mange indiespill som er mer radikale og mer progressive, hvor skeivhet ofte er selve premisset for spillfortellingen. Flere indieutviklere eksperimenterer med skeivhet gjennom estetikk og spillmekanikker (Ruberg, 2020). Indiespill reguleres ikke av kommersielle profittsyn på samme måte som storspill, og er typisk laget av få folk, noe som gir mer rom for personlige historier og erfaringer i spillinnholdet. Utfordringen her er at disse spillene ofte ikke er tilgjengelige på de mest populære spillkonsollene, noe som begrenser det pedagogiske og progressive potensialet og rekkevidden slike spill kan ha for både skeive og andre (Østby, 2021). Selv om både storspill og indiespill nå tilbyr skeivt innhold i mye større grad, foregår de mest kulturelt progressive og radikale utviklingene utenfor den større spillindustrien og offentligheten.

Norden er i en særstilling som en skeivliberal region hvor spillutvikling står veldig sterkt, men denne regionen har ennå ikke satset spesielt på skeiv representasjon i spill (Østby, 2021). Norsk spillbransje er liten sammenlignet med de andre nordiske landene, og det fører til færre spillutgivelser herfra. *Spillrapporten 2022* rapporterer at kvinneandelen i den norske spillbransjen er relativt lav (Virke & Norsk filminstitutt, 2023), noe som kan ha betydning for innholdet i norske spill. Det er også relevant å se på hvordan norske spill finansieres. I Norge kan spillutviklere blant annet søke om delfinansiering fra Norsk filminstitutt (NFI), og dette er den viktigste offentlige støttemuligheten for mange spillselskaper. Kulturstøtten fra NFI har blant annet kriterier knyttet til norsk kultur og språk, og ser ut til å legge vekt på «småskalaspill som kan distribueres på lett tilgjengelige plattformer og med en bias for norske varemerker eller kulturuttrykk» (Jørgensen, 2019, s. 662; egen oversettelse). Selv om det opereres med en ganske liberal definisjon av norsk kultur og språk, kan slike krav også «vri originalt innhold mot en overfladisk og stereotypisk ide om norsk kultur og hvordan det kan uttrykkes i spill» (Jørgensen, 2019, s. 675; egen oversettelse). Måtene slike kriterier tolkes og praktiseres på kan bidra til at mer mangfoldig og normbrytende eller ukonvensjonelt innhold og fortellinger ikke prioriteres i norsk spillutvikling.

Analyse og funn

I denne delen presenterer jeg en tematisk analyse av intervjusamtalene. Jeg har satt opp følgende fem hovedtemaer som jeg mener er de mest relevante og viktigste for forskningsrapportens formål og publikum:

- Skeive: ingen nisjemålgruppe for spillindustrien og dataspill
- Skeiv representasjon i dataspill: betydninger, muligheter og problemer
- Spillindustriens ansvar for skeive spillere og skeiv representasjon
- Skeive spillere og spillkulturen på nett
- Skeive spillutviklere, norsk spillbransje og dataspillpolitikk

Analysen er strukturert slik at det er mulig å lese temaene uavhengig av hverandre. Hovedtemaene brytes opp i ulike undertemaer. Undertemaene framstilles som et konkret poeng eller argument basert på intervjusamtalene og mine fortolkninger av dem. Jeg begynner med temaene som var felles for begge informantgruppene, og går deretter over til gruppespesifikke temaer. I analysen vektlegger jeg informantenes fortellinger i form av både sitater og parafrauseringer, med kommentarer og koblinger fra meg underveis. I flere av sitatene har jeg redigert bort diverse fyllord og muntlig preg som ikke bidrar til meningsinnholdet. Samtidig har jeg beholdt sitatene så nærme informantenes personlige stil og uttrykk som mulig.

Presentasjon av informantene

Her følger en kort presentasjon av alle informantene og kjennetegn ved informantgruppene. Alle informantene er gitt den type pseudonym de er mest komfortable med (mannlig, kvinnelig, eller kjønnsnøytralt). Noen informanter har selv foreslått konkret pseudonym.

Jeg presenterer spillutviklerne med færre eksplisitte detaljer enn spillerne. Dette er for å ivareta anonymiteten deres så godt som mulig. Spillutviklingsmiljøet i Norge er forholdsvis lite og sammenknyttet, og det kan være større risiko for gjenkjenning hvis visse konkrete detaljer blir gjort kjent. Jeg opplyser derfor ikke noe eksplisitt om de enkelte spillutviklernes alder, kjønnsidentitet, seksuelle orientering eller arbeidsplass/stilling.

Spillutviklere

Navn	Pronomen	Spillutviklingsområde
Toni	Hen/hen	Programmering
Kim	Hen/hen	Programmering
Adrian	Han/ham	Design
Nora	Hun/henne	Design
Robin	Hun/henne	Programmering
Veronica	Hun/henne	Programmering

Spillutviklerne representerer både større og mindre spillselskaper i Norge. Ingen av informantene har samme kombinasjon av kjønnsidentitet og seksuell orientering. Dataspill har vært en viktig del av informantenes liv siden barndommen. Flertallet av spillutviklerne har også

ønsket å drive med spillutvikling siden de var barn. For andre har spillutvikling kommet som en interesse senere i livet. Noen av informantene har bachelorutdanning i spilldesign, andre har gått spilldesignlinjer på folkehøyskoler og/eller er for det meste selvært. De fleste har kommet inn i den norske spillbransjen via studierelaterte prosjekter, egen gründervirksomhet eller bransjenettverk. Spillutviklerne uttrykker gjennomgående at det er en skaperglede som motiverer dem i arbeidet med spillutvikling. De synes det er gøy å være med i en kreativ prosess, det er ofte mye variasjon i arbeidet, og de er opptatt av å lage noe som blir utgitt og som folk kan få glede av. Som skeive mener flere av dem at de kan bidra med unike perspektiver og erfaringer til innhold og historiefortelling. Spillutviklerne beskriver også spillutvikling som et krevende yrke med mye testing, feilretting, tidsfrister og vedlikehold av systemer. De som jobber i mindre spill-selskaper opplever økonomi som et stort bekymringspunkt. Mangel på økonomisk støtte fra investorer og tilskuddsordninger som NFI og få ansatte gjør det ekstra krevende og uforutsigbart å drive med spillutvikling.

Spillere

Navn	Alder	Kjønn	Pronomen	Seksuell orientering	Jobb/studier
Henrik	26	Transmann	Han/ham	Bifil	Yrkesaktiv
Kristine	22	Ciskvinne	Hun/henne	Panromantisk og demiseksuell	Student
Ingeborg	32	Ciskvinne	Hun/henne	Bifil	Yrkesaktiv
Sarah	25	Ciskvinne	Hun/henne	Bifil	Yrkesaktiv
Anette	30	Ciskvinne	Hun/henne	Bifil	Yrkesaktiv
Caroline	22	Ciskvinne	Hun/henne	Bifil	Student
Daniel	24	Cismann	Han/ham	Homofil	Student
Chris	17	Ikke-binær/kjønnskeiv	Hen/hen	Aseksuell	Skoleelev
Sky	31	Ikke-binær	De/dem	Sapphic og aseksuell	Student

Spillerinformantene begynte alle å spille dataspill i tidlig alder, enten i barnehagealder eller i løpet av barneskolen. For de fleste har gaming vært en langvarig hobby, men noen har hatt pauser underveis i visse faser av livet. Gaming er en veldig viktig interesse for alle informantene. Noen informanter uttrykker dette mye mer eksplisitt enn andre, men det er tydelig at gaming byr på mer enn bare underholdning for de fleste. Informantene oppgir at gaming er en kilde til nye vennskap og fellesskap, læring, språkkunnskaper, refleksjon, kreativitet og god historiefortelling. Flere informanter (Henrik, Sarah, Daniel og Chris) har tidligere i livet opplevd perioder med ensomhet og/eller mobbing, og dataspill har vært et ekstra viktig og positivt bidrag for dem i disse periodene.

Alle spillerinformantene er i dag åpne om sin skeive identitet. Alle har mer eller mindre visst at de var skeive eller annerledes siden de var barn/ungdom. Noen har funnet ut sin konkrete skeive identitet mye tidligere enn andre, og for enkelte informanter er dette en pågående prosess. Det varierer noe hvordan de har forholdt seg til og forstår sin skeive identitet og hva slags ord og begreper de velger å bruke om seg selv. Informantene eksemplifiserer godt hvordan skeiv

identitet, kjønnsidentitet og seksualitet kan være flytende og manifestere seg på ulike måter og i ulike faser gjennom livet.

Skeive: ingen nisjemålgruppe for spillindustrien og dataspill

Samtaler med alle informantene om hva de liker å spille viser at skeive generelt har en ganske bred og variert spillsmak. Robin lister opp mange sjangere som hun liker, som sportsspill, historiedrevne spill, action-spill («jeg elsker *Call of Duty*»), puzzle-spill, og rollespill. Veronica liker veldig godt strategispill og byggespill. Henrik er glad i action- og rollespill som *Elden Ring* (2022), *Mass Effect* (2007–), *Dragon Age* (2009–) og *Pokémon* (1996–). Det samme er Sarah, som nevner spill som *Assassin's Creed* (2007–), *God of War* (2018) og *Horizon Zero Dawn* (2017). I tillegg omtaler hun seg selv som en «cozy gamer» som liker søte pikselgrafikkspill hvor man kan være kreativ. Noen informanter har mer konkrete preferanser. Nora foretrekker spill med mer avslappet gameplay med lite fokus på finmotorikk. For Kristine avhenger det mest av dagsformen: Noen ganger føler hun veldig for å sette seg ned med historiefortellingsspill som *Undertale* (2015), men hun er også ofte «i humør til å bare skyte og komme seg videre» i spill som *Valorant* (2020) og *Overwatch* (2016). Anette er glad i spill hvor hun selv kan bestemme tempoet. Adrian liker å spille ulike typer action-spill når han «gamer», men konstruksjons- og byggespill når han vil slappe av. Caroline er stor tilhenger av *The Sims*-serien (2000–), og er spesielt glad i ulike mobilspill: «De [spillene] du ser på reklamer og du tenker, 'Herregud! Hvem laster ned det der?' Det er meg.» Mange informanter er veldig opptatt av god historiefortelling og godt skrevne karakter i spill. I tillegg er flere også opptatt av å kunne gjøre egne valg i spill, som å lage hovedkarakterer selv eller påvirke historien.

Skeive spiller stort sett de samme spillene som alle andre, og er glade i mange av de store og kjente spilltitlene og spillseriene. Dette er ikke overraskende, ettersom informantene er en ganske variert gruppe mennesker, men det bør være et viktig poeng for spillindustrien, som har vært og fortsetter å være målgruppestyrt. Skeive er ikke noen mystisk nisjemålgruppe, og å inkludere skeive som publikum handler ikke om å lage egne typer spill eller sjangere. Likevel må spill forbedres innholdsmessig for å bli (enda) bedre på mangfold og inkludering, og det er stort behov for eksperimentering med sjangere og innhold. Hvorfor og hvordan dette bør gjøres er temaet i de neste delene av rapporten.

Skeiv representasjon i dataspill: betydninger, muligheter og problemer

Denne delen handler om de ulike betydningene skeiv representasjon i dataspill har for informantene; eksempler på både god og problematisk behandling av skeivhet i spill; og hva slags spill informantene mener at skeiv representasjon er særlig viktig i.

Skeiv representasjon i dataspill er viktig for både skeive og streite

Skeiv representasjon i dataspill er generelt viktig – dette er alle informantene enige om. Det beskrives med ord som «viktig», «kjempeviktig», viktig i «veldig stor grad» og «gull verdt». Noen informanter er også tydelig på at viktigheten eller egnetheten avhenger av spilltypen (se nedenfor). Skeiv representasjon blir sett på som viktig å ha for både skeive og streite.

Informantene oppgir forskjellige grunner til hvorfor skeiv representasjon er viktig for skeive. Det mest gjennomgående argumentet handler om å kunne se seg selv representert og/eller få muligheten til å tilpasse ting i spill etter egne ønsker og behov. Toni synes det er viktig å se seg selv og føle seg sett i mediene man bruker. Ingeborg mener «det handler litt om å speile verden. Verden er ikke 'straight', så hvorfor skal spill være det? [...] Alle mennesker burde finne noe de kan kjenne seg igjen i, uansett hvordan de er». Sarah sier at skeiv representasjon er en anerkjennelse av en reell samfunnsgruppe, og «når man ikke har representasjon, tror jeg folk glemmer at vi finnes». Caroline påpeker at skeiv representasjon er viktig for å lære om seg selv, og at det er viktig at barn får en introduksjon til skeivhet slik at de kan ta stilling til det. Både Henrik og Kristine tenker at skeiv representasjon kan få flere skeive interessert i gaming. Kristine begrunner dette slik: «Ofte blir seksualiteten din en del av en interesse, fordi det er såpass slått ned på.» Robin tenker at representasjon også kan bidra med tilhørighet i onlinespill, for eksempel at et karaktergalleri med kjønns- og seksualitetsmangfold kan gjøre det enklere for spillere å identifisere seg med karakterene og hverandre.

Skeiv representasjon er også viktig å ha for streite. Her snakker flere informanter om hvordan skeiv representasjon i spill (og i media for øvrig) kan bidra til økt empati og forståelse hos streite. Nora synes dataspill er et særlig godt medium for å sette seg inn i andres perspektiver fordi man ofte gjør valg og påvirker det som skjer i spillet. Opplevelsen kan bli mer personlig og intim, og skeiv representasjon kan dermed være særlig effektivt i spill. Sky tror det er mange streite som ikke har så mye informasjon om skeivhet eller ulike typer skeivhet. Spill kan gi dem en «knagg å henge ting på» og muligheten til å utvikle et felles språk. Både Kristine og Caroline påpeker at streite også kan være usikre på sin egen identitet, og at det er viktig at de også får en mulighet til å utforske og reflektere. Chris tenker at ciskjønnete mennesker (skeive inkludert) kan føle seg friere hvis spill ikke legger spesielt kjønnete forventninger på dem. Daniel tenker i samme baner, og mener det ikke bare er skeive «som skal kunne identifisere seg eller leke med kjønnsuttrykk». Han synes også at skeiv representasjon er viktig for samfunnet som helhet: «Man kan ikke empatisere med noe hvis man ikke kjenner det. Man merker jo det etter hvert i samfunnet, jo mer man blir utsatt for queerkultur, jo mer blir det normalisert eller ufarliggjort. Man skjønner hva det innebærer.» Han synes dette er spesielt viktig i dag, og viser til hvordan blant annet skeive i USA blir sett på som «groomers» som er farlige for barn. God medierepresentasjon av skeive anses som et viktig verktøy i arbeidet for å bygge opp forståelse og toleranse i samfunnet.

Skeive bruker dataspill til å utforske og uttrykke identitet på ulike måter

Noen informanter uttrykker at dataspill kan ha spilt en rolle i hvordan de har oppdaget eller utforsket sin skeive identitet før de var sikre på det selv. For enkelte er denne betydningen mer eksplisitt enn for andre. Kim forteller at skeiv kunst og eksperimentelle spill laget av skeive spillutviklere har hjulpet hen med å forstå sin egen identitet senere i livet. Dataspill og bøker har hatt veldig stor betydning for Ingeborg: «Det var i historiene jeg fant ut at det fantes flere ting enn 'straight'.» Hun følte seg «ekstremt ace» i ungdomstiden. Da hun senere merket at hun begynte å utvikle «litt [seksuell] interesse», var det for det meste for spillkarakterer. Sky ble veldig fascinert av rollespill med skeive karakterer og forhold, og det ble en verden Sky kunne leve seg inn i før de hadde full kontroll på sin egen skeive identitet. For Henrik og Adrian er

betydningen litt vagere. Henrik «vokste på en måte opp som jente» og som liten spilte han som «guttekarakterer» i spill – også da han kunne velge karakter selv. Han har ikke reflektert mye over denne koblingen, men han visste at han var trans veldig tidlig og tror at det kan ha spilt inn i hvordan han uttrykte seg selv gjennom spill. Adrian har alltid syntes at det har vært gøy å utforske hva han liker generelt, og at det har vært «befriende» å kunne lage sin egen karakter i spill og utforske via det.

Spill har også blitt brukt til å utforske sosiale grenser rundt kjærlighet og seksualitet. Sarah og Caroline brukte begge *The Sims* (2000) i barndommen til å utforske romantiske forhold mellom kvinnekarakterer. Sarah forteller om inntrykket hun fikk av spilllets skeive muligheter: «Wow! To jenter kan sove i samme seng. De er kjæresten. Det synes jeg var... Ja, jeg følte meg 'edgy' (ler).» Hun la ikke så mye annet i det enn at det var annerledes fra slik de hadde det hjemme. Caroline syntes at spilllets skeive muligheter «føltes litt ulovlig helt i begynnelsen», men det var mest fordi hun ikke visste hva hun selv syntes om det ennå. Hun opplevde det som litt spennende, og ville holde det privat. Sims-karakterene hennes pleide alltid å ende opp i likekjønnede forhold: Heterofile forhold «var bare litt kjedelig».

For andre informanter har det sosiale miljøet i og rundt spill hatt mer betydning enn konkret spillinnhold. For Nora har spillutviklermiljøet «definitivt bidratt til at jeg har innsett mer hvor skeiv jeg er». Mange i Noras krets er skeive, og hun har oppdaget mer om seg selv gjennom å jobbe med spillutvikling. Anette opplevde at spillmiljøet hun deltok i som ung var et ganske åpent sted «hvor jeg kunne få lov til å sikle over kvinner uten at det ble sett på som rart. Fordi alle guttene gjorde jo det». Anette synes dette var en trygg måte å uttrykke egen seksualitet på, for i den virkelige verden kan det lede til en farlig situasjon. Chris, som vokste opp på et lite og veldig kristenkonservativt sted hvor folk var «homofobiske, transfobiske, rasistiske, hele pakka», fikk muligheten til å treffe andre «som meg» gjennom spill, spesielt i *Minecraft* (2011). Hen har fått mange skeive internettvenner gjennom strømming og spilling.

Skeivt innhold i spill har personlig betydning for informantene i dag. Det er viktig for dem å ha spill hvor de kan uttrykke og være seg selv. Karakterskaperne som lar spillere velge og/eller lage sine egne spillkarakterer virker spesielt viktig. Toni, Kim og Chris liker veldig godt når spill har karakterskaperne som ikke baserer seg på tydelige kjønns kategorier, slik som de stil- og utseendebaserte karakterskaperne vi finner i spill som *Animal Crossing: New Horizons* (2020) og *Pokémon Scarlet og Violet* (2022). Dette gjør det mye enklere for dem å lage og spille som karakterer som kan bedre gjenspeile dem selv. Chris synes dette er spesielt viktig for sin egen del. Spill med mer nøytrale og fleksible valg gjør at hen «føler seg mindre putta i en boks»:

Jeg føler meg både som en gutt og en jente, og samtidig ingen av dem. Alt samtidig. Så det er komplisert. Noen dager har jeg mer lyst til å være maskulin og være litt stereotypisk tøff. Andre dager har jeg lyst til å gå med kjole og være feminin. Men de aller fleste [dager] så er jeg midt imellom.

Både Veronica og Henrik synes det er veldig flott at disse utvidede mulighetene finnes for de som trenger det, men personlig foretrekker de å lage karakterer med mer konvensjonelle kjønnsuttrykk for å uttrykke egen identitet i spill. Henrik vil se ut som en cismann og «føler meg som en mann, så jeg lager jo karakterer som ser ut som menn, i hvert fall i utgangspunktet».

Spill kan gi Henrik muligheter til å uttrykke hvordan han føler og opplever seg selv, også i en mer konvensjonell retning.

For andre informanter er det gledelig å kunne uttrykke ens seksualitet i spill. Anette synes det var veldig gøy å kunne spille som kvinne og «wooe» andre kvinner i *Assassin's Creed Valhalla* (2020). Sarah brukte dette spillet både til å uttrykke seg selv som bifil kvinne og til å «gjøre opprør»:

Da jeg begynte å spille [*Assassin's Creed Valhalla*], hadde jeg nettopp sett samboeren min bli ferdig med *The Witcher*. Der er det jo bare én vei. Den karakteren er veldig sånn mannemann. Er sammen med alle kvinner. Da synes jeg det var veldig gøy å gjøre det stikk motsatte og bare «Ja, takk! Alt sammen» (ler). Hver gang jeg fikk en romansesak så var jeg sånn «Yes, sure, whatever liksom». Så jeg engasjerte meg i det. Da spilte jeg også Eivor som kvinne, ikke Eivor som mann, fordi jeg synes at det er en del av de mannlige karakterene som er så sykt uengasjerende.

Dataspill brukes også av informantene til å inkludere og utforske andre skeive identiteter og mangfold. Caroline setter pris på de utvidede kjønns- og seksualitetsmulighetene som *The Sims*-serien har fått, og bruker dem aktivt til å lage mer mangfoldige familier i byene sine. Sky er «femme-presenterende» og spiller gjerne som kvinnelig hovedkarakter i spill hvor man kan velge, men går for eksempel ofte for andre hudfarger enn hvit. De liker også å bryte kjønnsmonsteret så mye som mulig i spill med karakterskapere: «Da er det å starte med en mannlig karakter og lage den så kvinnelig som spillmotoren lar meg gjøre. Eller vice versa.» For noen handler det altså ikke kun om mulighetene til å representere seg selv, men også å prøve ut andre muligheter og se andre typer mennesker.

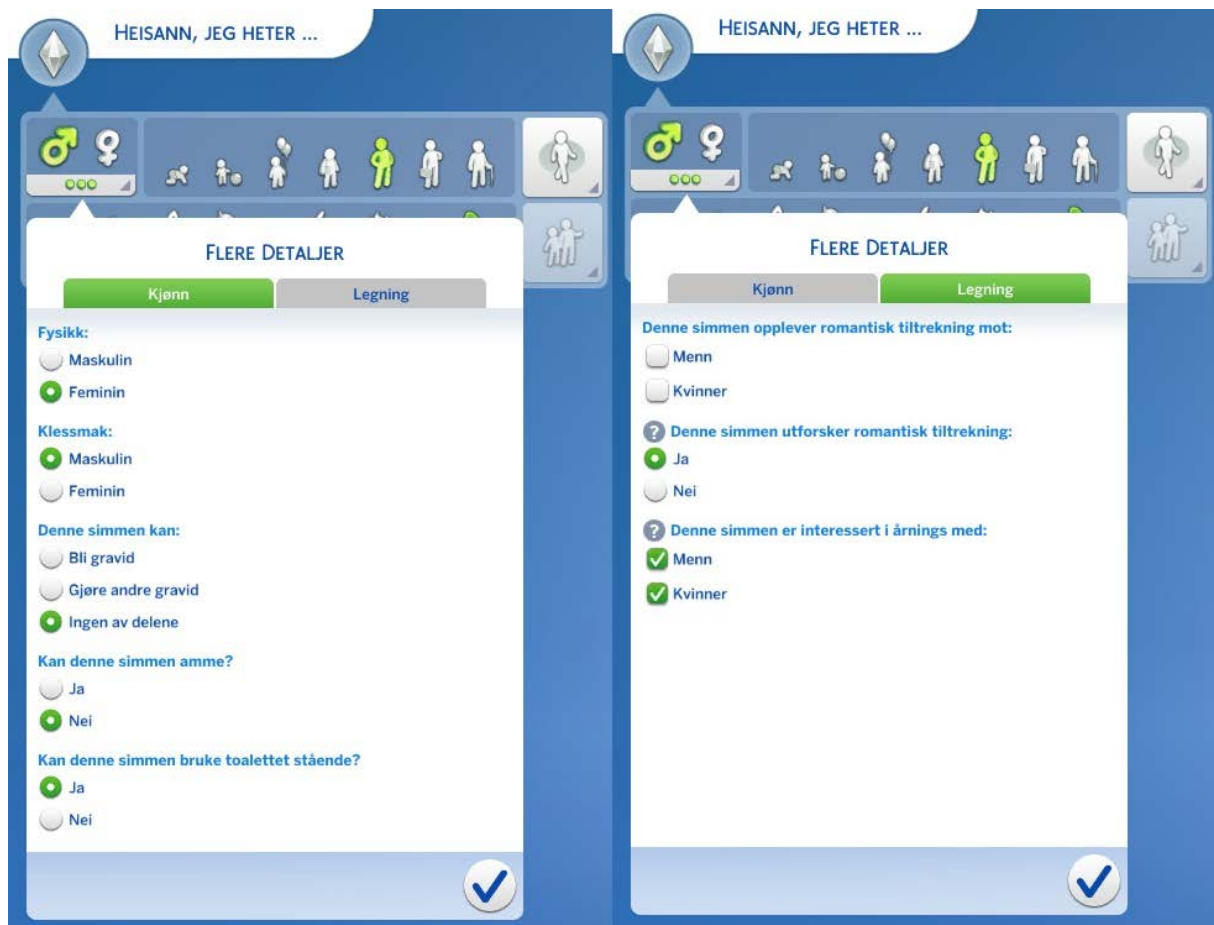
Eksempler på god skeiv representasjon i dataspill

Her vil jeg presentere en oversikt over de spillmulighetene og spilltitlene informantene har trukket fram og som har særlig betydning for dem. Den viser hva skeive setter særlig pris på av konkret skeivt innhold i spill, og kan være til inspirasjon og motivasjon for spillutviklere som ønsker å fokusere på skeiv representasjon og mangfold.

Fleksible karakterskapere

I mange spill kan man selv velge eller tilpasse hovedkarakter. Ofte handler dette om å velge mellom kvinnelig eller mannlig karakter, med diverse kosmetiske tilpasninger. Nå tilbyr flere spill mer fleksible karakterskapere. *The Sims 4* (2014) utmerker seg spesielt for flere informanter. Her kan spilleren tilpasse kropp, utseende og preferanser ganske fritt. Man kan blant annet velge om man vil ha en maskulin eller feminin kroppsbygning, maskuline eller feminine klespreferanser, om man skal bruke toalettet stående eller sittende, og om man kan bli gravid, gjøre andre gravide eller ingen av delene. Barne- og familievennlige spill som *Minecraft*, *Animal Crossing: New Horizons* og *Pokémon Scarlet* og *Violet* ber spilleren om å velge mellom ulike «skins», «styles» eller «looks» i stedet for kjønn. Informantene trekker fram at vi også finner fleksible tilpasningsmuligheter i spill tiltenkt et mer voksent publikum som *Elden Ring* og *Cyberpunk 2077* (2020), som begge har omfattende karakterskapere. Kroppstypene og stilene i flere av disse spillene er i utgangspunktet fortsatt tradisjonelt maskulint og feminint kodet, men spilleren gis ofte mye frihet til å tilpasse på kryss og tvers.

Informantene generelt opplever dette som gode tilnærminger til mer kjønnsnøytralt, inkluderende og åpent design, og som noe de ønsker å se mer av i spill framover.



Figur 1: Karaktterskaperen i *The Sims 4* (2014) tilbyr fleksible valg for kjønn og seksuell orientering.

Skeive romansemuligheter

I flere spill har man muligheten til å inngå og spille gjennom skeive romantiske og seksuelle forhold med andre karakterer. Flere informanter setter pris på dette fordi det tilbyr tilpasningsmuligheter for seksualitet og seksuell orientering inne i selve spillet/fortellingen. Her finnes det ulike tilnærminger. *The Sims*-serien nevnes av flere også her som gode spill for å lage skeive forhold og skeive familier. Informantene trekker videre fram forskjellige fortellingsbaserte action-rollespill, som *Mass Effect*-serien, *Dragon Age*-serien, senere titler i *Assassin's Creed*-serien og *Cyberpunk 2077*. Disse spillene tilbyr mer fokus på historiefortelling og definerte karakter. Informantene synes dette er særlig gode spilltyper for å tilbyr skeive romansemuligheter og la folk spille som det de vil selv.

Det er viktig å merke at selv om flere informanter liker spillromanser og ønsker mer av dette, er flere av dem også kritiske til enkelte måter skeive romanse praktiseres på i spill og konsekvensene det har for hvordan seksualitet forstås og framstilles i spill. I tillegg er det noen delte meninger om enkelte løsninger (se delen under om valgfritt innhold).

Varierte fortellinger om skeive hovedpersoner

Noen spill har skeive hovedkarakterer hvor man spiller gjennom et mer definert handlingsforløp, og i mindre grad gjør egne valg og tilpasninger selv. Skeive hovedkarakterer finnes i ulike former og sjangere. Eksemplene her er spill som har gjort særlig inntrykk på informantene, og som viser hva informantene synes er ulike gode måter å fortelle om skeivhet på i spill.

Den fortellingsorienterte *Life is Strange*-serien (2015–) har gjort spesielt godt inntrykk på enkelte informanter. Det første spillet i serien skildrer det dype vennskapet mellom barndomsvenninnene Max og Chloe, og vennskapet kan utvikle seg til en romanse. For Robin er *Life is Strange* (2015) spillet som fikk opp øynene hennes for at spill kan fortelle skeive historier. Veronica synes denne spillserien er god på å fortelle «personlige menneskelige historier» med skeivt innhold. *Tell Me Why* (2020) er et annet spill av samme selskap som har gjort stort inntrykk på Henrik. Den unge transmannen Tyler Ronan er én av to hovedpersoner i spillet, og er den «mest realistiske framstillingen av en transmann jeg har sett». At Tyler er trans er et tema, men ikke hva hele spillet handler om. Henrik mener Tyler passer godt med hvordan han opplever andre transmenn, og at spillet har flere gjenkjennelige trekk med det å være trans på et lite sted.



Figur 2: Transmannen Tyler Ronan er hovedperson i adventure-spillet *Tell Me Why* (2020).

Toni trekker fram plattformspillet *Celeste* (2018) som et viktig spill for hen. Hovedkarakteren Madeline er en transkvinne. Det gjøres ikke til noe stort tema i spillet, men Toni påpeker at man tolke det slik at Madelines kamp er knyttet til hennes kjønnsdysfori. Dette spillet skiller seg fra de ovennevnte fortellingsbaserte spillene, og har en mer metaforisk tilnærming til fortelling gjennom spillmekanikkene. Dette kan gjøre stort inntrykk: Toni sier at Madeline er «den kuleste skeive karakteren i spill», og én av de få karakterene hen personlig kan relatere seg til. Robin liker godt action-spillet *Hades* (2020), som har «fantastisk skeiv representasjon» og «veldig

søte storylines» med en åpen bifil og flamboyant hovedkarakter, og muligheten for polyamorøse forhold. Dette er et spill som ikke tar seg selv høytidelig, og viser hvordan skeivhet også kan framstilles på mer lekne måter i spill.

Puzzle-spillet *Unpacking* (2021) er et unikt spill som flere informanter har omtalt veldig positivt, og som viser hvordan mer utradisjonelle sjangere kan brukes til gode og positive fortellinger om skeive. *Unpacking* handler om hvordan en kvinnes liv endrer seg gjennom ulike livsfaser. Dette fortelles gjennom at spilleren pakker ut og plasserer eiendelene hennes på nye bosteder i løpet av livet. På ett punkt har hun en mannlig kjæreste, men de går fra hverandre og senere avsløres det at hun har fått en kvinnelig kjæreste og at de skal flytte inn og starte et liv sammen. Kristine ble positivt overrasket og veldig glad av denne slutten. Sarah påpeker at spillet gjorde biseksualitet på en god og «casual» måte, uten å gjøre det til noe stort poeng. Anette tenker at dette spillet kan bidra til normalisering av skeivhet: «Vi kutter opp dørene eller veggen, og så bare ser vi inn. Hvordan helt normale og vanlige mennesker lever. Fordi det er dét spillet handler om.» *Unpacking* er altså et godt eksempel på hvordan man kan tenke nytt om sjanger, historiefortelling og skeivhet i spill.



Figur 3: *Unpacking* (2021) avdekker gradvis en skeiv kjærlighetshistorie gjennom puzzle-mekanikker.

Problematisk behandling av skeivhet i dataspill

Alle informantene snakker om ulike problemer med hvordan dataspill behandler skeivhet på. Dette varierer fra større mønstre og trender i spill, andre medier og kultur, til fenomener som forekommer i enkelte spilltitler. Flere informanter forteller også om konkrete problemer knyttet til representasjonen av visse kjønnsidentiteter eller seksualiteter. Her vil jeg trekke fram de største og mest gjennomgående utfordringene, og supplere med unike eksempler for å nyansere informantenes opplevelser. Som et motstykke til forrige del vil dette representere ting som spillutviklere bør unngå, eller som de bør tenke nøye og kritisk gjennom.

Stereotypisk representasjon av skeivhet og skeive identiteter

Informantene snakker mye generelt om stereotypiske framstillinger av skeive i media. De fleste informantene har flere opplevelser med stereotypisk representasjon av skeive i film og tv enn i spill, og de har få referanser til konkrete spill som inneholder dette. Den mest gjennomgående kritikken handler om representasjon der skeive framstilles på en ensidig måte, hvor skeivheten er karakterens eneste funksjon og identitetsmarkør, som for eksempel «token gay friend»-troppen. Informantene trekker også fram kjente stereotypier som svært maskuline lesbiske kvinner; veldig feminine homofile menn; bifile som grådige, ubesluttsomme og promiskuøse; skumle transpersoner; og skeive som ofte dør i fortellinger eller ikke får noen lykkelig slutt. Robin uttrykker sterk avsmak for stereotypiske tragiske fortellinger om skeive: «Jeg vil ha representasjon som ikke bare handler om hvor jævlig det er å være skeiv.» Informantene opplever stereotypisk representasjon av skeivhet som uinteressant eller negativt. Daniel tenker også på mulige større samfunnskonsekvenser gjennom bruken av «hyperstereotypiske framstillinger»: De kan gi kritiske stemmer «rett» i sine fordommer om skeive mennesker og skeiv kultur, og potensielt sette skeives framgang tilbake.

Informantene har flest konkrete erfaringer med stereotypiske framstillinger av transpersoner, ikke-binær identitet, aseksualitet og biseksualitet i spill. Henrik og Adrian nevner begge at transmenn er mangelvare i spill, og tenker dette har sammenheng med en grunnleggende mangel på forståelse for at transmenn finnes. Henrik har hatt personlig erfaring med dette når han har delt at han er trans. Han nevner også «skumle transkvinner» i spill og at transkvinner er mer utsatt enn transmenn for negativ humor av typen «haha, mann som kler seg ut som dame». Veronica har også erfaring med dårlig representasjon av transkvinner i spill. Hun har sett tilfeller hvor det enten skal være veldig visuelt tydelig at personen er trans, eller at det framstilles på en fortellingsmessig nedsettende måte av typen «I used to be a man, but now I am a woman».

Aseksualitet og ikke-binær identitet framstilles også problematisk i enkelte spill. Nora og Chris snakker om at aseksuelle og ikke-binære framstilles hovedsakelig som romvesener, roboter og andre ikke-organiske vesener i spill – «som er veldig koselig», sier Nora sarkastisk. Chris synes det ikke gir mening at det framstilles slik: «Hvis jeg har lyst til å føle meg så lite kjønnsbelagt som mulig, må jeg være ikke-menneskelig.» De opplever ikke denne typen umenneskeliggjøring som spesielt positiv, selv om slik representasjon ikke nødvendigvis er ment på en nedsettende måte fra spillutvikleren.

Kristine opplever at det som oftest er kvinner som framstilles som bifile eller panfile i spill. Hun knytter dette spillindustriens målgruppefokus, og at mye bifil kvinnelig representasjon i spill først og fremst virker ment for «kåte gutter»: «Dette med at kvinner liker kvinner, det er jo sexy. Men at menn skal like menn er fælt. Det er en vanlig ting for unge gutter.» Hun viser til karakteren Moxxi fra *Borderlands 2* (2012). Hun synes selv dette er et eksempel på en god bifil spillkarakter, men Moxxis overdrevent seksualiserte karakterdesign virker for henne også «kanskje mer for å tiltrekke seg heterofile gutter». Moxxi blir her et eksempel en type skeiv karakter som virker utviklet på streite premisser, og som skeive kan oppleve som en lite genuin representasjon.

Valgfrihet for å skjule skeivt innhold og forenkle framstillingen av seksualitet

Mange informanter synes at å kunne velge ting selv i spill er en veldig bra ting og en tydelig styrke med spill som medium, men flere synes også at valgfrihet kan være problematisk for skeiv representasjon. Det er særlig problematisk hvis valgfriheten åpner opp for at spilleren kan unngå eller utelukke skeivt innhold fullstendig. Hvis man bare kan skjule eller velge bort skeive karakterer i spill, tenker Sky at spillere som ikke liker skeive kan tro at spillutvikleren underbygger og støtter deres tankesett. Dermed tilrettelegger spillutvikleren mer for dem enn for de skeive man ønsker å inkludere.

Enkelte spills bruk av valgfritt innhold får også konsekvenser for hvordan skeivhet forstås og framstilles. Biseksualitet kan brukes i spill som en «mekanikk» i romansesystemer for å appellere til flere spillere uten den økte ressursbruken knyttet til utviklingen av unike karakterer. Flere informanter er kritiske til dette. Sarah, som trivdes med å spille som en bifili Eivor i *Assassin's Creed Valhalla*, vet ikke om hun kan akseptere det spillet gjør med bifili, og at det kan irritere henne litt. Det framstilles mer som at bifili handler om å ta et aktivt valg mellom kjønnene: «Det er litt som at du nå kan uttrykke deg homofilt en retning eller heterofilt en retning.» Ingeborg nevner at i *Mass Effect*-serien handler bifili mye om hva du legger i det selv. Anette synes det er dumt at det ikke blir sagt at du er bifil og at bifili legges til side i slike spill. Hun anerkjenner at det kan være litt positivt at det er mer glidende eller flytende uten merkelapper, men også at det er litt pysete gjort av spillingselskapene. Kim er særlig opptatt av hvordan de skeive karakterene er skrevet. Hen viser til situasjoner der man kun havner i et homofilt forhold hvis en selv går inn for det, men ellers får man kanskje ikke vite at en karakter er skeiv. Kim mener også at karakterer som er tiltrukket av spilleren uavhengig av kjønn «sletter seksuell legning fra spillet». Henrik synes det er urealistisk at ingen forholder seg til kjønn eller seksualitet i slike tilfeller.

Noen informanter foretrekker mer åpne løsninger som tilbys gjennom valgfrihet i spill. Chris liker at *Stardew Valley* (2016) lar deg innlede forhold med alle tilgjengelige karakterer, og sier at dette legger færre restriksjoner på spilleren. Hen har sett kritiske diskusjoner av dette, men personlig synes hen «det bare er fint». Robin synes det er trist at romansekarakterene i *Cyberpunk 2077* har bestemte seksualiteter: «Det er egentlig ikke noe grunnleggende galt med det, men som en RPG-spiller så var det ikke det jeg ville. Jeg vil kunne date alle.» Caroline er ikke fornøyd med at Sims-karakterer man ikke lager selv i *The Sims 4* kommer med forhåndsdefinerte seksuelle orienteringer, som gjør at flørtingen hennes kan bli avslått. I tidligere spill var det «fair game» med alle karakterer. Selv om endringene gjør spillet mer virkelighetsnært, synes hun også at opplevelsen av frihet blir noe begrenset. I disse eksemplene ser det ut til at sjangertyper har betydning for enkelte spilleres forventninger. Hvis et spill tilbyr høy grad av egne valg, vil noen spillere foretrekke å ha minst mulig begrensninger. Det kan overgå krav om realisme for dem.

Overfladisk eller økonomisk motivert representasjon

Flere informanter er kritiske til hvordan spill inkluderer skeive karakterer på en overfladisk eller tilsynelatende økonomisk motivert måte. Toni kaller de skeive karakterene Tracer og Soldier 76 fra *Overwatch* for en type «cash grab», og sier at det er veldig «baseline»

representasjon, hvor det handler mer om markedsføring enn genuin inkludering. Kim synes også at *Overwatch* integrerte de skeive karakterenes seksuelle orienteringer dårlig. Disse kom fram i spilllets ekstramaterialer, som tegneserier. Toni kobler dette til en meme om skeiv medierepresentasjon: «Å ja, de er skeive, men du kan lett klippe dem ut før en release i utlandet.» At skeive karakterer inkluderes på en måte som er lett å glemme eller sensurere (som også forekommer i andre medier), oppleves ikke særlig positivt. Toni synes slik bakgrunnsmaterialerepresentasjon ikke nødvendigvis må være en dårlig ting, og at man kan anerkjenne at visse utviklere prøver å gjøre noe positivt, men det handler også mye om omdømmet og tilliten man har til det aktuelle spillskapet.

Andre informanter er kritiske til fenomenet Sarah beskriver som «representasjonspoenget»: når skeive og andre minoritetskarakterer inkluderes kun for å fylle en representasjonskvote. Dette skjer for eksempel gjennom å inkludere enkle skeive side- eller bakgrunnskarakterer. Nora liker ikke en «sånn bakgrunnsdreie» hvor utviklere kan krysse av på en sjekkliste for mangfold uten noen særlig innsats. Hun viser til at dette er typisk i film og tv. Ingeborg synes at det fort kan bli veldig «se, vi har en skeiv karakter!» når representasjon gjøres overfladisk og som et slags spetakkel. Kim synes det ikke er noe spesielt med flere av spillene i dag som har skeive sidekarakterer: Vi får ikke sett noe om hvordan det å være skeiv, det framstilles mer overfladisk som «her er den skeive vennen din, som har sagt at han er skeiv en gang». Henrik nevner samme utfordring for transrepresentasjon med sidekarakteren Krem i *Dragon Age: Inquisition* (2014). Han liker at Krem er med og at han snakker om å være trans, men det blir også for enkelt for Henrik: «Dere har ikke gjort noe mer enn å si at denne personen er trans.» Å inkludere skeive karakterer kun for å gjøre et slags representasjonspoeng oppleves ikke som spesielt betydningsfullt eller interessant for informantene. Skeive karakterer må ha flere funksjoner enn kun å si at de er skeive.

Queerbaiting i spillmekanikker og karakterdesign

Queerbaiting er et fenomen som vanligst forekommer i film og tv, hvor for eksempel produsenter henter til muligheter om at visse karakterer er skeive, men at det aldri realiseres eller blir seriøst framstilt i innholdet. Daniel og Henrik har to forskjellige opplevelser med hvordan dette også kan forekomme i spill. Daniel har sett ting i spill som han synes er tydelig skeivkodet, men som aldri tar det siste realiseringssteget. Han bruker strategispillserien *Fire Emblem* (1990–) som eksempel. I enkelte titler kan man engasjere seg i «support conversations» med diverse karakterer for å bygge opp relasjoner med dem. Det er muligheter for flørting i både homofile og heterofile relasjoner, men det er kun de heterofile relasjonene som faktisk ender opp med et romantisk forhold. De homofile relasjonene ender med at karakterene annonserer et kjempenært vennskap, og så stagnerer det. Han forteller også at *Fire Emblem Awakening* (2012) lar heterofile karakter få barn sammen, som senere kan bli spillbare karakterer. Homofile relasjoner «straffes» altså ekstra hardt gjennom spillmekanikkene i dette spillet.

Henrik snakker om queerbaiting gjennom androgynt karakterdesign i nyere *Pokémon*-spill som *Scarlet* og *Violet*. Han sier at Nintendo vet at *Pokémon* har mange skeive fans, men i stedet for å inkludere eksplisitt skeive karakter i deres spill, bruker de heller diverse «skeivt» karakterdesign uten videre tematisering. Han synes det kan være fint å ikke alltid gjøre et stort

poeng ut av det, men han irriterer seg over queerbaiting generelt og tenker at en slik bruk av karakterdesign gjør det enkelt for Nintendo å skynde på grafisk stil for å slippe unna kritikk for å inkludere skeive karakterer.

Skeiv representasjon er viktig i flere typer spill

Informantene har en del forskjellige meninger om hva slags type spill de mener skeiv representasjon er best egnet eller viktigst i. Fortellingsbaserte spill og spill som tilbyr valgmuligheter er sentrale her. Skeiv representasjon virker særlig viktig og mest relevant i spill som skal fortelle historier om personer (både hovedkarakterer og sidekarakterer), gjenspeile ekte liv, eller som har et større persongalleri. Adrian mener det er viktig i spill hvor det er en integrert del av fortellingen: «Du ser det. Opplever at de er skeive. Det er ikke et spørsmål engang. De er like stor del av verden som alt annet.» Toni deler dette synet, og sier at skeiv representasjon i spill er best når man ikke kan slette det. Sarah mener det må være et historiedrevet spill hvis man ønsker å fortelle en god skeiv historie. Hun sier det er en kvalitativ forskjell på å formidle eksplisitte skeive historier og å representere skeivhet mer generelt (som i valgmulighetene i *The Sims*). Chris synes at det er veldig gøy når spill har det hen kaller «casual representation»: når skeive karakterer er tydelig og betydningsfullt inkludert, men at spillet ikke handler om at de er skeive. Fortellinger om skeive trenger ikke alltid å tematisere skeivhet.

Flere informanter uttrykker at skeiv representasjon ikke bør begrenses til visse sjangere eller spilltyper. Kim synes «det er viktig å ha det generelt i spill som folk spiller». Robin synes skeivhet alltid er en «interessant tematikk» og ikke mindre viktig i visse spill. Kristine mener at «jo mer representasjon, jo bedre». Daniel sier at det ikke finnes noen spillsjangere hvor de fleste skeive er, og at det dermed er viktig at representasjon blir «spredt litt rundt». Sarah vil ha skeiv representasjon «til enhver tid og overalt», fordi hun ikke ønsker at folk skal kunne forsvinne inn i et ekkokammer hvor skeivhet ikke finnes. Disse poengene harmonerer med argumentene ovenfor om at skeive ikke ønsker seg egne spill. De vil inkluderes i vanlige spill, og de vil at andre også skal få møte og oppleve skeive som en vanlig del av samfunnet.

I forlengelse av dette poenget synes noen av informantene at skeiv representasjon er særlig viktig i spilltyper som er kjent for å ha en problematisk spillerkultur, som i ulike onlineskytespill. Kristine mener at skeive karakterer i slike spill er viktig for å kunne forebygge hat og hatefulle ytringer mot skeive. For Daniel er skeiv representasjon særlig viktig i voldelige spill eller skytespillsjangeren generelt: «Det er der jeg har inntrykk av at de fleste som er litt transsynte befinner seg.» Han nevner at *Fortnite* (2017) har skeive karakterer, og at det er slike sjangere som trenger det mest for å normalisere og skape forståelse. Sky synes også spill som *Fortnite* trenger skeiv representasjon, fordi det er populært blant barn og ungdom. Sky mener det er viktig at skeive karakterer er med og framstilles som vanlige personer, for å motvirke fordommer om at skeivhet kun er seksuelt og ikke kan snakkes om foran barn eller i skolen.

Nora er derimot skeptisk til å inkludere skeive karakterer i spill hvor det er lov å skyte folk. Hun bekymrer seg for at folk kan bruke spillet til å være homofobiske og transfobiske, samtidig som spillet gir muligheten til å være aksepterende og inkluderende. Som spillutvikler synes Nora det kan være litt skummelt at spillere kan gjøre spillet til hva de selv vil: «Hvis du har lyst

til å ha åpenhet og skeive karakterer, kan du da på samme tid tillate folk å gjøre ting som du ikke egentlig hadde tenkt var grunnen for at karakterene var der.» Noras skepsis illustrerer en særegen utfordring med spill som medium, og det kan være grunn til å trå varsomt i slike tilfeller. Samtidig, gitt de andre informantenes optimisme rundt dette, er det også grunner til å tro at et mer mangfoldig karaktergalleri i populære skytespill kan sende tydelige signaler om at mangfold er ønsket og nødvendig.

Henrik og Ingeborg er opptatt av å ha skeiv representasjon i mer barnevennlige spill for å framstille skeivhet som noe naturlig. Henrik nevner at plattformspillet *Psychonauts 2* (2021) fikk til god skeiv representasjon, og han ble overrasket fordi han ikke forventet å finne det i et slikt spill. Ingeborg, som jobber i bibliotek, forteller at det nå finnes mange skeive karakterer i barnelitteraturen, og dette mottas godt av barna som leser bøkene. Hun tenker derfor at det er gode muligheter for det samme i spill, og har en klar oppfordring til utviklere: «Man trenger ikke å gjøre så fryktelig mye ut av det. Ikke fokuser på sex. Det er ikke verre enn det.»

Selv om informantene tenker at skeiv representasjon er viktig i mange typer spill, finnes det også spilltyper der de ikke tenker at skeiv representasjon er så veldig viktig. Gjengangere er strategispill, byggespill, *Tetris*-lignende puzzle-spill og mer abstrakte spill. Kim har full forståelse for at karakterer ikke har definerte identiteter i abstrakte spill. Veronica synes det ikke har så mye å si i strategispill som *Europa Universalis* (2000–), som foregår over flere hundre år og med stadig utskifting av karakterer. Henrik «kunne ikke brydd seg mindre» om det i strategispill som *Civilization* (1991–). Caroline synes det er unødvendig i spill hvor det ikke er relevant, som for eksempel *Mario Kart* (1992–). Både Nora og Robin tenker at skeiv representasjon ikke ville fungert i abstrakte puzzle-spill, men sier at det ville vært interessant om man fikk det til. Noen informanter tenker altså på mulighetene for å tøyne sjangergrenser og tradisjoner. Skeiv representasjon virker i hvert fall minst relevant i spill som ikke handler om spesifikke karakterer eller fortellinger, eller hvor det er mest på fokus på spillmekaniske utfordringer og mål. Det betyr ikke at skeiv representasjon ikke kan gjøres i slike spill, men informantene tenker først og fremst at det er mye viktigere og mer relevant andre steder.

Spillindustriens ansvar for skeive spillere og skeiv representasjon

Denne analysedelen er basert på spørsmål som var eksklusive for spillerinformantene. Den handler om deres tanker om spillindustriens holdninger til skeive spillere i dag, og hva slags grep de mener spillindustrien bør ta.

Spillindustrien tar skeive spillere mer seriøst i dag, men kan bli enda bedre

De fleste informantene opplever at spillindustrien tar skeive spillere mer seriøst som publikum i dag. De peker blant annet på økningen i forskjellige typer skeiv representasjon og tilpasningsmuligheter i spill, og at vi ikke hadde sett denne utviklingen dersom industrien ikke hadde tatt skeive seriøst. Ingeborg opplever at spillene hun spiller har mange muligheter for å være skeiv, og påpeker at å legge til disse mulighetene krever ekstra tid og innsats. Hun tror definitivt at det går framover. Sarah peker også på at industrien ser ut til å være med på en generell samfunnsutvikling ved at det nå er mer flytende hvordan menn og kvinner kan se ut i spill.

Samtidig uttrykker noen av informantene en «ja og nei»-holdning til om spillindustrien anerkjenner skeive spillere. Anette opplever at spillutviklere vil gjøre mer enn de tør eller får lov til. Hun har selv snakket med mange spillutviklere som en del av hennes strømmehobby. Hun peker på at ettersom spillutvikling finansieres mest av private aktører, vil kommersielle hensyn i stor grad råde, og legge føringer på spillinnholdet. Vi finner samme resonnementer hos Kristine og Henrik, som begge opplever at indieutviklere ofte tar skeive mer seriøst enn store spillingselskaper. Større selskaper rettet mot mer barne- og familievennlige spill, som Nintendo og Disney, virker ikke å bry seg særlig om skeive, men er mer opptatt av å tjene penger og holde seg unna ting som kan regnes som kontroversielt. Kristine tenker at når målgruppen ofte er hvite (heterofile) menn og gutter, kan utviklernes frykt for å støte vekk denne gruppen trumfe ønsket om å ville tiltrekke seg skeive spillere. Hun sier også at Nintendo kanskje er redde for kritikk fra konservative foreldre som er bekymret for at «den skeive agendaen» påvirker barn. Henrik tror også at skeivt innhold kan oppleves som ekstra kontroversielt og provoserende i slike spill, med referanse til det han kaller «åh så politisk korrekt»-folkene som reagerer negativt på alt mulig av skeivt innhold i spill ment for et mer voksent publikum.

Selv om informantene er fornøyde med flere ting spillindustrien har gjort for skeive spillere, er det ingen som synes det er gjort nok. Alle har ulike forslag til forbedringer. Mye handler om mer og bedre skeiv representasjon i spill (se neste del) og tydeligere anerkjennelse og prioritering av skeive som en reell målgruppe. Noen informanter er veldig opptatt av at spillindustrien må ha en bred og mangfoldig stab, og at skeive utviklere og spilltestere må få mer å si i utviklingsprosessen. Ingeborg peker også på sammenhengen med spillindustriens problemer med kvinnelig representasjon, både i spill og i bransjen. Hvis det fortsatt går tregt der, kan det ikke bli raskere bedre for skeive: «Som feminist tenker jeg at jo bedre kvinner har det, jo bedre har skeive det. Vi spiller på lag.»

God skeiv representasjon krever nyanser, kulturforståelse og skeiv medvirkning

Hvis spillindustrien ønsker å satse på bedre skeiv representasjon i spill, har informantene klare preferanser og råd. Skeiv representasjon bør være nyansert, altså at man representerer et bredt mangfold av skeive identiteter og ikke spiller på stereotypier eller bruker skeive som overfladiske bakgrunns karakterer. Daniel mener man bør omfavne mer kompliserte karakterer og slutte å koble skeive til stereotypiske yrker eller personlighetstyper. Skeive kan også være tøffe actionhelter. Det bør også være en tydelig hensikt med representasjonen. Henrik synes ikke det er vits i å inkludere skeive karakterer «kun for å ha dem med». Dette oppleves ikke som genuint eller interessant (se utfordringene med skeive karakterer som «cash grab» og representasjonspoeng omtalt ovenfor). Han mener det bør være flere skeive karakterer i spill på generell basis, men ikke nødvendigvis i alt av spilltyper eller fortellinger. Anette er også tydelig på dette, og mener det ikke handler om å tvinge utviklere til å inkludere skeivhet i alt.

Nyansert og realistisk skeiv representasjon krever kulturforståelse og involvering av skeive. Kristine mener spillutviklere må sette seg mer inn i skeiv kultur, samtidig som de også må forstå bedre hva skeive og streite har til felles. Alle er mennesker, og mye «overlapper mellom skeive og hetero». Som nevnt, synes flere informanter at god skeiv representasjon også handler om at skeive er inkludert i utviklingsprosessen. Chris opplever at det er tydelig når det er skeive som selv har lagd spill og tenkt på representasjon. Sky er tydelig på at «det vil aldri være sånn at

hvite cisheterofile menn vet best hvordan man er noe annet enn det». Ingeborg er enig: «Det er vanskelig å fortelle noen andres historie.» Sarah og Ingeborg mener det er viktig å snakke med skeive spillutviklere eller spillere, og å ha noen i staben som kan gi tilbakemelding. Henrik har en klar oppfordring: «Hvis du ikke er skeiv selv, og skal lage en realistisk skeiv person, snakk med skeive.»

Skeive spillere og spillkulturen på nett

Jeg ønsket å finne ut hvordan spillerinformantene opplever holdninger mot skeive i onlinespill og i ulike spillsamfunn på nett, men her har jeg fått mer begrenset innsikt enn på andre områder. De fleste informantene spiller ikke online i det hele tatt, eller spiller veldig lite online. Det er likevel noen viktige fortellinger og poenger å vise til, som illustrerer hvordan problematiske holdninger og oppførsel mot skeive får konsekvenser for deres onlinedeltakelse (eller mangel på det).

Trygge og inkluderende spillnettsamfunn er viktig

Informantene som oppsøker spillnettsteder, forumer og YouTube/Twitch-strømmere, oppsøker arenaer som de vet er inkluderende og aksepterende. Sky tilpasser nøye sin egen onlinehverdag, og deltar selv i debatter når de vet at det er trygt å være åpent skeiv der. Henrik er med i en Discord-kanal kun for skeive spillere, og han synes at Level Up Norge er en trygg og bra kanal. Sarah ser en del på speedrunning, er mye på «cozygames» på TikTok, og bruker Reddit for å finne spillinformasjon. Reddit er ikke stedet hun vanligvis forbinder med mer progressive holdninger, men hun ble positivt overrasket da en kritisk tråd om det var nødvendig at Ellie i *The Last of Us Part II* (2020) er lesbisk utviklet seg til en hyggelig samtale om hvorfor skeiv representasjon er viktig: «Det var på Reddit. Da var jeg overrasket. Da skjønnte jeg ingenting. Jeg trodde jeg var i en alternativ verden (ler).» Daniel opplever ingen negative holdninger til skeive på de spillssidene han bruker, men han ser derimot mye av det på medie- og politikkforumer. Informantene har generelt lite erfaring med spesielt negative holdninger mot skeive i disse delene av spillkulturen på nett. Informantene er opptatt av å finne og bli på de stedene hvor de kan føle seg trygge og inkludert, og virker tilfreds med de stedene de har funnet.

Avståelse fra onlinespilling for å unngå hatprat og hets

Onlinespilling oppleves derimot som en mye mer problematisk arena. Henrik, Sarah og Sky spiller ikke særlig online fordi de ikke ønsker å utsette seg selv for hatefulle ytringer og trakassering. Henrik sier «nei, det gidder man ikke som transperson» om onlinespilling. Han ønsker ikke å oppsøke situasjoner der folk kan finne ut at han er trans, for da risikerer han hets. Han har ikke opplevd dette i onlinespill, men i det virkelige liv. Hvis han først spiller noe online, er det kun med folk han kjenner. Sarah er ikke glad i onlinespilling. Hun spilte onlinespill i en periode mens hun gikk på videregående skole, og da var det «vanskelig nok å være dame». Hun opplevde seksualiserte og nedlatende kommentarer, og sluttet etter hvert å spille online. Hun ser at kvinnelige venner som spiller online i dag fortsatt får negative kommentarer, og hun «har så sykt lite energi for å gå inn i en verden der bare det at jeg er kvinne er feil». Sarah tror heller ikke at hun ville vært åpen om å være bifil hvis hun hadde spilt online: «Hvorfor skal jeg ta opp

en potensielt ny ting som folk kan finne problematisk?» Sky holder seg unna onlinespill fordi det er mye hets der. Dette oppleves som særlig risikabelt av Sky, som er femme-presenterende, skeiv og liker å lage karakterer som går på tvers av kjønnsnormene. Disse tre informantene avstår fra onlinespilling for å unngå hatefulle ytringer og hets mot sin person. Onlinespilling i seg selv virker ikke nødvendigvis uinteressant for dem, men klimaet oppleves såpass negativt at de ikke vil risikere det.

Skeivfiendtlig onlinespillkultur og personlige strategier

Kristine, Chris og Anette er de mest aktive informantene i onlinespill og/eller strømming på Twitch. Alle tre har mange positive opplevelser som gjør at de synes det er gøy å drive med det, men de har også konkrete opplevelser med en problematisk og skeivfiendtlig onlinespillkultur. Daniel har også tidligere spilt en del onlinespill, og har møtt på problematisk språkbruk. Disse fire informantenes fortellinger belyser ulike former for problematisk oppførsel som skeive møter på i onlinespill, og hvordan de håndterer det.

Kristine spiller veldig mye onlinespill, spesielt *Valorant*, og spiller både med venner og fremmede. Hun opplever mye åpenhet i sin egen vennegruppe og på de norske serverne de ofte spiller på, men det blir mer negativitet når de spiller på internasjonale servere. Hun forteller om brysomme spillere som umiddelbart spør henne «Hello! Are you gay?» når de ser Pride-flagget hun bruker i profilen sin, og de fortsetter å spørre til de får svar eller Kristine «muter» dem. Hun forklarer videre at noen spillere blir forvirret av at hun har et veldig feminint kodet brukernavn og en veldig dyp stemme, og hun har ofte blitt spurt: «Are you a man or a woman?» Kristine tar mye av dette med humor, og synes blant annet det er veldig gøy når de blir sure for at de ikke får svar. Når hun selv strømmer spillingen sin på Twitch, opplever hun som regel støttende og oppmuntrende kommentarer i chatten.

Chris forteller om mer eksplisitt negative kommentarer rettet mot utseende og kropp. Chris spiller online mest sammen med venner, hen liker ikke å gjøre ting sammen med fremmede i spill. Chris spiller mest *Minecraft* online, og opplever det generelt som trygt og inkluderende. Spillstrømming derimot, er ikke det. Hen har tidligere fått negative kommentarer om å være skeiv på egen strømmekanal, og forventet også å få det: «Hvis du har en lys stemme, blir du angrepet.» Chris turte ikke å bruke stemmen da hen skulle strømme *Undertale*. Hen har også fått «veldig rare, veldig ekle kommentarer» og spørsmål om kroppen sin, og på TikTok fikk Chris mange hatkommentarer av typen «du burde gå og dø». Hen opplever likevel ikke disse tingene som noen hindring for å ville spille eller delta online, og i likhet med Kristine tar Chris mye av dette med humor, ignorering eller blokkering av brukere.

Anette har vært utsatt for «hate raids» og truende kommentarer når hun strømmer spill. På Twitch ønsker Anette å lage et trygt sted hvor folk kan være seg selv. Hun strømmer på engelsk og har et internasjonalt brukersamfunn rundt kanalen. Hun har blitt «hate raid»-et av konservative og religiøse brukere (mange av dem amerikanere) som leter opp brukere via emneknagger: «De finner meg for hvordan jeg ser ut.» «Hate raiding» er når en stor gruppe med brukere oppsøker en strømmers kanal og oversvømmer chatten med hatefulle kommentarer. For Anette har kommentarene vært av typen at hun bør dø eller ta livet sitt. Hun tenker at hun har fordelen av å være veldig trygg på seg selv, og at «vi bare ler og 'banner'

dem». I likhet med Kristine og Chris bruker Anette humor og blokkeringsmuligheter for å håndtere hatefulle kommentarer og brukere. Til forskjell fra de to andre, forteller Anette at dette også har preget henne: «Jeg har noen ganger opplevd at tilfeldige [personer] har påvirket meg så mye at jeg ble lei meg i senere tid.» Hun har ved to anledninger følt seg utrygg etter at noen oppsøkte henne på nett. Hun har et godt personlig støtteapparat som har hjulpet henne når hun vært lei seg eller bekymret.

Daniel har opplevd en mindre eksplisitt skeivfiendtlig oppførsel: bruken av ordet «gay» som et altomfattende skjellsord i onlinespill. Han har tidligere spilt *League of Legends* (2009) med en kamerat og hans «guttegjeng», hvor «gay» var et vanlig skjellsord å bruke, også mens Daniel spilte med dem. Det er «kulturen blant de gutta». Daniel tok det opp med kameraten sin, men fikk til svar at de ikke mente noe vondt med det. Daniel påpeker hvor problematisk det er fordi det knytter «gay» til noe negativt selv om det ikke er ment homofobisk. Gjengen viste en manglende forståelse for dette: «Jeg tror ikke du er totalt fri for fordommer hvis du fortsatt bruker det når jeg sier at det ikke er ok. Jeg sier det ikke er ok. Du vil ikke gi slipp på det. Det må ligge ett eller annet her.» Han opplevde likevel at de sluttet å bruke det, men han vet ikke hvordan språkbruken deres er nå siden det er lenge siden de har spilt sammen.

Informantenes fortellinger belyser at det fortsatt er ulike risikoer med å være åpent skeiv og/eller kvinne i onlinespill og spillstrømming, og hvordan deler av onlinespillkulturen fortsatt er en skeivfiendtlig arena. Noen avstår fra å delta på grunn av tidligere dårlig erfaring, generelle dårlige inntrykk av onlinespillmiljøer eller forventninger om reaksjoner. Andre deltar åpent på tross av å møte fordommer, negativitet og hatefulle kommentarer. Her ser det ut til at å ha venner å spille med eller et støtteapparat, samt blokkeringsmuligheter, gjør at spillerne kan trives og føle seg trygge online, og bruke andres problematiske oppførsel som humorkilde. Likevel er det urimelig at skeive spillere skal måtte akseptere at slik oppførsel er vanlig, og at det er opp til dem selv å lage egne mestringsstrategier eller tiltak for å kunne delta åpent online. Hvilket ansvar har spillindustrien her, og hva kan gjøres for å sikre en tryggere og mer inkluderende onlinespillkultur?

Kulturoppgjør og økt moderering for en bedre onlinespillkultur

Informantene mener at spillindustrien har et ansvar for hva som foregår i onlinespill. Ingeborg mener at spillindustrien «har bedre muligheter for å kunne være litt opplærende». Alle burde ta grep selv, men en kan ikke forvente forandring hvis det kun gjøres til et individuelt ansvar. Henrik er usikker på om spillindustrien bør ta mer ansvar fordi dette også handler om generelle samfunnsmessige holdninger, men samtidig er det flere problemer i spillsamfunn hvor det er en høyere mannlig prosentandel. Kristine mener spillindustrien «på en måte» har ansvar. Hun mener at den ikke kan ha opplæring i hvordan man skal være et bra menneske, men at det handler om hva man tilrettelegger for: «Om du ikke slår ned på de tingene som omhandler, for eksempel, at kvinner blir ‘harassed’, så åpner du opp for at kvinner kan bli ‘harassed’ i det spillet.» Sarah deler denne tankegangen, og mener at spillutviklere med onlinespill bør ta et kulturoppgjør med det som skjer på plattformene sine, og tenke nøye gjennom hva man skal tolerere som spillselskap.

De fleste informantene tenker at bedre rapporterings- og modereringsmuligheter, samt strengere sanksjoner, kan bidra til et tryggere og mer inkluderende onlinespillmiljø. Dagens systemer oppleves ikke som gode nok. Kristine forteller om Twitch sitt automatiske modereringssystem som plukker opp mye i chatten, men som ikke evner å forstå konteksten: «Jeg kan få opp veldig mye merkelige greier hvor folk bare har vært sånn, 'Hei den streken der er skeiv', fordi det er en fysisk strek på spillet som er skeiv. Og automod er sånn 'det er ikke lov å si dette ordet' (ler).» Her kan vi se at det oppstår nytt sensurproblem som ikke fører til mer åpenhet hvis automatisk moderering ikke tillater bruk av ord knyttet til for eksempel kjønn og seksualitet. Anette synes Twitch har for dårlige konsekvenser for hetsing. Å få to dagers utestengelse for å ha deltatt i et «hate raid» er ikke noen reell straff. Samtidig er hun tydelig på at hvis man skal ha strengere moderering og sanksjoner, må folk også få muligheten til å forklare seg fordi feil og misforståelser kan oppstå. Ingeborg mener at folk selv også må bli flinkere til å bruke rapporteringsmulighetene, og ikke ta for gitt at problemoppløsning skal måtte forekomme eller tolereres.

Sky og Henrik tenker at lukkede, trygge grupper av og med skeive spillere kan være et godt tiltak, men Henrik synes ikke det er bra i lengden: «Du blir ikke en del av samfunnet, [det blir bare] 'her får vi et fristed'.» Sky mener at spill må gjøres «aggressivt tilgjengelig for alle». Dette, samt forslagene over, viser tilbake til det gjennomgående poenget om at skeive spillere generelt ønsker å inkluderes i spill på lik linje med alle andre, og sammen med alle andre.

Informantene anerkjenner at problemoppløsning i onlinespill er et sammensatt samfunnsproblem, og ikke spillindustriens eneansvar. De gir heller ikke uttrykk for at dette er noe de tror kan fikses raskt eller med noen «magisk» løsning – men de har forventninger til at spillindustrien anerkjenner og tar sin del av ansvaret for å tilrettelegge for et mer inkluderende miljø i sine onlinespill.

Skeive spillutviklere, norsk spillbransje og dataspillpolitikk

Den siste hoveddelen retter oppmerksomheten mot de skeive spillutviklernes opplevelser av arbeidsmiljøet i norsk spillbransje; norsk dataspillpolitikk og -finansiering; og mulighetene og utfordringene for skeive spillprosjekter og skeivt innhold i norske spill.

Norske spillselskaper har generelt åpne og inkluderende arbeidsmiljøer

Alle informantene forteller om åpne og inkluderende arbeidsmiljøer på jobb. De har full mulighet til å være åpne om sin skeive identitet, og alle har skeive kollegaer. Det er en gjennomgående positiv holdning til de enkelte arbeidsplassenes mulighet for åpenhet og inkludering, men det er viktig å legge til at noen informanter også er mer private når det gjelder hva de ønsker å snakke åpent om rundt egen identitet. Informantene representerer både større og mindre selskaper, og deres fortellinger bekrefter at flere deler av den norske spillbransjen er opptatte av mangfold på arbeidsplassen.

Dette kan kobles til flere av informantenes øvrige positive inntrykk av norsk spillbransje. Toni føler at det er stor respekt for skeive i bransjen, og opplever norsk spillbransje som veldig sammensveiset. Kim og Veronica har inntrykk av at spillutviklere er veldig sammenknyttet og

opptatt av mangfold, og Veronica regner i hvert fall med at indiesiden av norsk spillutvikling har åpne og inkluderende miljøer. Nora tror også folk er mer åpne innenfor indieutvikling: «Generelt av alle jeg kjenner i bransjen så er det fint og åpent.» Robin har vært på mange bransjetreff, men har aldri møtt noen som hun tenker skulle ha vært negative til skeive spillutviklere.

Norsk spillbransje oppleves altså generelt som et godt sted for skeive, og dette bør være positiv tilbakemelding til bransjen. Samtidig blir dette veldig positive bildet av bransjen mer nyansert og tidvis uklart når informantene snakker om spillbransjen utover sine egne arbeidsplasser. Dette kommer fram i de neste delene.

Fordommer mot skeive spillutviklere i Norge og internasjonalt

Norsk spillbransje er altså veldig sammenknyttet og opptatt av mangfold, men også her finnes det visse fordommer mot skeive og skeive spillutviklere. Kim har sannsynligvis den mest personlige negative opplevelsen av informantene. I en tidligere jobb ble Kim hetset av sjefen sin og kalt skjellsord bak sin rygg. Hendelsen endte med betydelige konsekvenser for sjefen, og Kim har ikke opplevd noe lignende siden. Toni har opplevd og hørt det hen omtaler som «garderobeprat» og «hvissing under bordet», hvor det ikke er direkte negativitet mot skeive (ikke «direkte 'FU'»), men presentert på en måte som kan avfeies som humor. Hen overhørte en gang en ung spillutvikler si at skeive folk kun er skeive «fordi det er en trend». Adrian forteller at det finnes dårlige holdninger mot skeive spillutviklere i Norge, men «ikke på et høyt nivå». Det han har opplevd har som oftest foregått bak lukkede dører og Facebook-kontoer, hvor noen norske spillutviklere «har vært mer åpne om at de ikke vil ha ikke-heterofile innenfor spillindustrien». Han har også sett «ufinheter» fra spillutviklere på Facebook som «har slengt litt med leppa i kommentarfeltet og sagt sånn, 'å nei, nå kommer lesbene'». Robin har ikke hørt noe om trakassering av skeive, men derimot har hun hørt historier om seksuell trakassering av kvinner i norsk spillbransje.

Informantene mener det er mye fordommer mot skeive spillutviklere på internasjonalt nivå. Her snakker de om at det er hovedsakelig spillere som er det største problemet, ikke andre spillutviklere. Dette er ikke overraskende, gitt spillerinformantenes negative opplevelser i onlinespillmiljøer. Kim forteller at trakassering er utbredt og vanlig på store arenaer, og at man får hets om man blir for synlig. Robin snakker om at gamere og anonyme folk på nett velger seg ut målskiver blant skeive spillutviklere. Veronica er ikke bekymret for å få trusler og hets rettet mot seg i Norge, men ville vært mye mer bekymret om hun hadde dratt til USA og jobbet på et AAA-spill.

Skeivfiendtlige onlinemiljøer får også konsekvenser for noen av spillutviklerne i Norge, særlig de som jobber i mindre selskaper. Både Kim og Adrian uttrykker bekymringer for hva de kan utsette seg for hvis de lager og utgir spill med skeivt innhold. I et mindre selskap med få ansatte kan spillutviklere bli personlige representanter på nett for både selskap og spill. Hvis man da ønsker å lage spill med skeivt innhold, og i tillegg ønsker å gi det ut internasjonalt, kan det føre til hodebry og bekymringer. Adrian tenker ofte på hvordan selskapet hans kan vinkle og markedsføre egne spill for å unngå mest mulig problemer med trolling og hets. Kim har lignende bekymringer, og er redd for at spill fra hens selskap skal «havne i hendene på folk som

kommer til å bli sinte på oss». Adrian synes det er «utrolig vanskelig å lage kunst under presset om at noen kommer til å ta det du har laget og bruke det mot deg». Her er det paralleller til spillerinformantene som avstår fra å spille onlinespill eller begrenser seg for å unngå hets og trakassering. For disse spillutviklerne fører dette til kreative og kommersielle begrensninger og bekymringer. Små spillselskaper med skeive spillprosjekter kan være ganske sårbare i møte med et skeivfiendtlig onlinemiljø.

Ingen av informantene ser altså på fordommer og trakassering som noe stort systematisk problem i norsk spillbransje. Likevel er det viktig å synliggjøre de utfordringene som forekommer i en ellers ganske åpen og inkluderende bransje, slik at man kan jobbe mot et enda bedre bransjemiljø og at både store og små selskaper kan støtte hverandre i møte med et skeivfiendtlig (internasjonalt) onlinemiljø.

Norsk dataspillpolitikk: kunstneriske idealer og kommersielle realiteter

Spillutviklerne i denne studien er alle veldig opptatt av spillutvikling som betydningsfullt og viktig kreativt arbeid, og de er personlig mindre opptatt av det kommersielle (selv om de anerkjenner en nødvendighet for det). For flere informanter kommer dette i konflikt med det de opplever som et hovedfokus på spillutvikling som industri i norsk dataspillpolitikk. Dette reflekteres i tilskuddsordningene (som NFI), og legger føringer på flere spillutvikleres kreative handlingsrom. Det er viktig å se nærmere på dette for å danne et bilde av hvordan forholdene er for skeiv representasjon i norske spill.

Kim forteller om det kommersielle fokuset i dataspillstrategien som Regjeringen lanserte for noen år tilbake. Hen forklarer at fokuset var kanskje rundt 90 % på det kommersielle, med utsagn som at «dataspill er den nye oljen». Hen så en presentasjon om strategien på The Gathering, hvor regjeringsrepresentanten sa at spillerne er «fremtidens jagerpiloter». Fokuset lå på spill som kommersielle produkter, og det var ikke noe «om den kunstneriske verdien eller at det er givende å spille et spill. Bare hva spill kan gjøre for økonomien og hva spill kan gjøre for arbeidere». Hen legger til at det i teorien er mye støtte for det kunstneriske, men opplever at fokuset ligger mest på det kommersielle.

Noen av informantene opplever at det kommersielle fokuset kommer til uttrykk i tilskuddsordninger. Det er særlig NFI som nevnes her. Adrian opplever et press for å justere seg etter hva tilskuddsordningene er ute etter. Han ser ganske klare mønstre for hva som vanligvis får pengestøtte: store spillselskaper med en hel del egenkapital, erfaring og flere tidligere (og støttede) lanserte titler. Tilskuddsordningene virker også glade i multiplayer eller onlinespillfunksjoner. Han nevner også en tendens til å støtte spill han betegner som «oscarbait», eller «kunst innenfor veldig faste rammer»: «Det skal være grafisk imponerende. Det skal være store gripende narrativ. Sånne typer ting, som er vanskelig å få til hvis du ikke er 10+ på teamet.» Kim opplever at det kraftige fokuset på kommersialitet gjør at man må «safe» det litt, og at man ikke kan lage noe helt nyskapende fordi man ikke vet hvordan det vil selge eller hvem forbrukeren er. Toni har inntrykk av at finansieringsmulighetene i Norge er veldig stramme. Når de store spillselskapene får de største pengesummene, er det lite igjen til andre prosjekter. Robin tror ikke at NFI satser på produkter de ikke tror er kommersielt levedyktige: «Jeg tror ikke de er ute etter å 'funde' masse små private forskningsprosjekter eller

kunstprosjekter. De prøver å støtte en bransje som skal opp på beina.» I tillegg opplever hun NFIs krav om koblinger til norsk språk og kultur som kreativt begrensende: «*Cyberpunk* kunne aldri blitt lagd i Norge. *GTA* kunne aldri blitt lagd i Norge. Det begrenser oss veldig.» Kim legger til at eksplisitte krav om norsk språk og kultur ikke nødvendigvis fører til god internasjonal kommersialitet.

Samtidig opplever noen informanter at tilskuddsordninger også kan tilrettelegge for mer kunstneriske og mindre kommersielle prosjekter. Veronica mener at statsstøtten via NFI gir norske spillutviklere muligheten til å satse mer på «artsy» eller eksperimentelle spill som spillselskaper i andre land ikke kan satse så mye på. Det åpner for eksempel opp for mer kreativitet med spillmekanikker og design. Hun har selv sett norske spill som tilbyr unike opplevelser og som ikke nødvendigvis er ment for et stort publikum. Toni og Adrian snakker også om at flere norske spill er mer abstrakte, rolige eller nøkterne i fortellingene sine. Adrian setter dette litt på spissen: «Det som kommer herfra er mer sånn ‘du er en firkant med en jobb’, og starten på dagen din er å lage matpakke heller enn at du nå skal ut og redde verden.»

Det er nyanser i informantenes fortellinger om tilskuddsordninger og norske spill. Det finnes rom for mer «alternative» norske spill, men det er en gjennomgående oppfatning at kommersielle hensyn har stor betydning for hva man kan satse på og hva slags spillprosjekter som får støtte. Dette oppleves å få særlige konsekvenser for muligheten for skeivt innhold i norske spill, men, som analysen vil vise, er det flere utfordringer her.

Vanskelig å få økonomisk støtte til skeive spillprosjekter

I norsk spillbransje virker det mye enklere å få moralsk støtte for å ha skeivt innhold i spill enn å få økonomisk støtte til å utvikle spill med skeivt innhold. Toni forteller at mange spillutviklere i Norge sier de vil ha og planlegger å ha skeivt innhold i spillene sine, men hen har ikke sett noe direkte. Adrian opplever at det er mye lovord å få, men ikke økonomisk støttevilje for skeive spillprosjekter: «Vi får mange beskjeder som er frustrerende å få når man har lite penger. De er sånn, ‘Stå på! Dere gjør noe viktig. Dette er viktig for mangfold i industrien og sånt’. Men hvor er pengene til mangfoldet, liksom?» Han legger til at han møter liten forståelse for hvor krevende det er å lage noe som ikke er helt investorvennlig. Nora sier at det er mer kommersielt risikabelt å gå inn på skeive temaer i spill, og tror at det kan være ekstra risikabelt i Norge, siden bransjen generelt er så liten og teamene så små.

Utfordringene for skeivt innhold i norske spill er et sammensatt spørsmål. Toni tror ikke at det er noen «konspirasjon» mot skeivt innhold i tilskuddsordningene. Ingen av informantene har fått noen konkret beskjed fra NFI eller andre finansieringskilder om at de ikke kan ha skeivt innhold i spill hvis de ønsker økonomisk støtte. Toni opplever heller at de store selskapene som ofte får de store pengesummene ikke er de som forteller skeive historier i spill. Hen har heller ikke inntrykk av at flere av spillene som lages i Norge har naturlige måter å inkludere betydningsfull skeiv representasjon på: «*Pode*. Det er bare et spill om en stein. Hva [slags] skeivt innhold kan du putte inn der?» I likhet med Adrians eksempel om «firkant med jobb»-type spill, pekes det her på noen sjangermessige utfordringer for skeivt innhold i norske spill.

Det er generelt mer økonomisk risikabelt å støtte små spillselskaper. Tilskuddsordninger som NFI finansierer kun deler av utviklingen av et spill, og det blir derfor viktig med forutsigbarhet

i utviklingen av støttede prosjekter. Større selskaper med flere ansatte har et klart fortrinn her. «Tilskuddskjøret» er ifølge Kim noe som tar opp mye tid for spillutviklere. Å søke om økonomisk støtte blir ekstra belastende for små spillselskaper, som må bruke mye av ressursene sine på søknader og dokumentasjon framfor spillutvikling i visse perioder av året.

Mangel på referansepunkter er også en utfordring når man vil søke økonomisk støtte. Kim sier de ikke har noen skeive spill å se opp til og sammenligne seg med i Norge. Adrian tenker det samme. Det er lite å referere til siden det ikke er mange i Norge som driver med skeive spill. Det kan medføre ekstra vansker for små selskaper som vil søke støtte til skeive spillprosjekter, som dermed ikke kan vise til relevante tidligere spill og suksesser. Norske spill med skeiv representasjon virker ikke særlig kjent for, eller har ikke gjort stort inntrykk på informantene. Kim «går ut ifra at det finnes» andre norske spill med skeiv representasjon. Hen tror Red Thread Games har noen skeive karakterer, men kommer ikke på noen konkrete navn eller titler. Robin sier også at Red Thread Games har skeive karakterer i flere av sine spill, men nevner ingen konkrete karakterer eller har kjennskap til andre norske eksempler. Adrian sier at «Funcom har laget ett eller annet», men heller ikke her er det noen konkrete eksempler. Nora vet om prosjekter som er under utvikling, men kan ikke avsløre detaljer om dem. Derimot nevner Nora, Toni og Kim at det finnes noen skeive norske game jam-spill, som blant annet ble utviklet på en game jam i regi av nettsamfunnet «Skeive spillutviklere». Game jam-spill er små og enkle spill utviklet på veldig kort tid. De er ofte gratis tilgjengelig og kan ha kulturelt viktige og radikale budskap, men de er vanskelige å bruke som referansepunkter for søknader om økonomisk støtte til skeive spillprosjekter. Likevel viser det at det finnes interesse for å lage mer eksplisitt skeive spill i Norge.

NFIs krav om «norsk språk, kultur og historie, eller tematikk som har relevans for en norsk målgruppe» (Norsk filminstitutt, u.d.) oppleves som både tilretteleggende og begrensende for muligheten for skeivt innhold i spill. Kim har en veldig åpen holdning til NFIs norskkrav, og tror det i teorien er «veldig mye potensial for norsk skeivhet». Veronica sier at det i teorien er et perfekt miljø i Norge for å lage skeive spill grunnet ting som NFIs tilskuddsordning. Robin synes ikke at skeivhet ser ut til å gå under NFIs forståelse av norsk kultur, men legger til: «Det er jo en sånn vag beskrivelse. Det er veldig lett for meg som lager underholdning å argumentere for at underholdning ikke trenger å ha noe med Norge å gjøre, og likevel ha relevans for det norske folk.» Hun tror ikke at NFI vil akseptere en begrunnelse om at skeivhet er norsk kultur, og derfor er relevant for en norsk målgruppe. Videre sier hun at i et internasjonalt markedshensyn er det «begrenset hvor mange spill vi kan lage om norsk kulturhistorie og norsk natur. Til slutt må man begynne å lage spill om alternative verdener og andre steder. Andre mennesker». Utover skepsis til hvorvidt NFI forstår eller aksepterer skeivhet som et norsk tema, synes Adrian det er uklart om NFI ser på skeivhet som et voksent tema eller ikke. Han forklarer at NFI ofte ser etter spill som er barnevennlige. Kim påpeker at heterofili og skeivhet ofte forskjellsbehandles: Der heterofili sees på som «nøytralt», anses skeivhet som «seksualisert». Skeivhet kan da oppleves som mer kontroversielt i barnevennlige spill (noe spillerinformantene også har snakket om), og medføre en mulig ekstra utfordring og risiko i søknader om økonomisk støtte.

I Norge er det altså vanskelig å få økonomisk støtte til skeive spillprosjekter, men det er sammensatte grunner til det. Hovedutfordringen, basert på hvordan jeg fortolker informantenes erfaringer og inntrykk, virker å være at det oppstår et slags syklusproblem i finansieringen av norsk spillutvikling. Det er ofte de samme store og etablerte spillsekskapene som gjentatte ganger får midler. De har gjerne høy egenkapital og kan vise til forutsigbarhet, både via gjennomføringsevne og tidligere (kommersielle) resultater. De er trygge å støtte på mange måter. Samtidig oppleves ikke disse spillsekskapene som de som vanligvis eksperimenterer noe særlig med mangfoldig representasjon, eller har spill hvor det virker naturlig å inkludere betydningsfullt skeivt innhold. Det blir lite penger igjen til små spillsekskaper og mindre (skeive) prosjekter, som også blir mer risikabelt å støtte, uavhengig av prosjektenes tematikk, med tanke på gjennomføringsevne og mangel på tidligere resultater. En slik finansieringssyklus gjør det også vanskeligere å slå gjennom og få produsert de referansepunktene som spillutviklerne trenger for å kunne satse enda mer på mangfold i norske spill. Hvorvidt skeivhet regnes som en mulig kontroversiell eller risikabel faktor hos andre spillutviklere eller NFIs og andre tilskuddsordningers vurderinger kan muligens spille inn, men det er uklart.² Det framstår i hvert fall ikke her som hovedproblemet for skeivt innhold i norske spill.

Norsk spillbransje: skeives bransje eller gutteklubb?

Spillrapporten 2022 forteller, som tidligere nevnt, at det er en relativt lav andel kvinner i norsk spillbransje. Informantene har likevel mange lovord om den norske spillbransjens fokus på mangfold, og beskriver åpne og inkluderende arbeidsmiljøer. I enkelte informanters fortellinger virker spillbransjen i Norge nærmest som skeives bransje. Hvorfor reflekteres da ikke dette noe særlig i kulturproduksjonen? Når jeg studerer informantenes fortellinger om deres arbeid med spillutvikling og kulturen i norsk spillbransje, males et noe annerledes og tidvis motstridende bilde av den inkluderende norske spillbransjen.

Noras og Adrians fortellinger belyser motstridende oppfatninger om norsk spillbransje. Nora har møtt mange skeive norske spillutviklere, og sier hun tror nesten halvparten av spillutviklerne i Norge er skeive. Hun kan «nesten ikke komme på en ikke-cismann som ikke er skeiv. Det sliter jeg veldig med». Uavhengig av faktiske prosentandeler, er Noras opplevelser at norsk spillbransje er en ganske skeiv og mangfoldig bransje, og at det er i hvert fall en god andel skeive blant de som ikke er cismenn. Adrian har derimot et helt annet inntrykk. Han mener at norsk spillindustri er veldig god på å rekruttere kvinner, men dårligere på folk med minoritetsbakgrunn: «Alt det som er utenfor det hvite, heterofile og kjønnsbaserte, det er vanskelig å finne.» På spørsmål om det er mange skeive spillutviklere i Norge, forteller han at det er mange skeive *studenter* som driver med spillutvikling, men at «det er sjeldent å se dem komme seg videre». Det kan godt være at Nora og Adrian hovedsakelig befinner seg i ulike sirkler og omgangskretser, som påvirker hvem de møter i norsk spillbransje. Samtidig, gitt at spillbransjen i Norge er såpass liten og sammenknyttet, er det interessant at det er såpass store forskjeller i hvordan bransjens mangfold oppleves.

² Tildelingen til Vertebrae Entertainments *Fangst*, nevnt innledningsvis, viser i hvert fall at det er *mulig* å få offentlig økonomisk støtte til skeive spillprosjekter i Norge.

Kim tror at norsk spillbransje er «veldig gutteklubb», og kommer til å fortsette å være sånn. Hen har inntrykk av at det vanligvis er menn som har sjefs- og programmeringsjobber, mens kvinner i bransjen ofte havner i kunst-/designroller. Hen sier videre at det er vanskelig å vite hvor mange i spillbransjen som faktisk er skeive. På grunn av strengt lovverk spør bransjeundersøkelser vanligvis ikke om mer enn binært kjønn for å kartlegge kjønnsbalanse. Når Toni lister opp ulike kjente norske spillselskaper, snakker hen om «de gutta» i selskapene. Når jeg spør om «de gutta» betyr at norsk spillbransje er veldig mannsdominert, svarer hen: «Ja, eller kanskje. Jeg sier ‘de gutta’ med godt hjerte altså.» Hen legger til at hen føler seg inkludert og velkommen i bransjen.

Det finnes altså noen spenninger under overflaten til den åpne, inkluderende og vennlige norske spillbransjen. Jeg tenker det kan være særlig viktig å undersøke nærmere hva slags roller og ansvar folk i norsk spillbransje har, og hvilken innflytelse for eksempel skeive spillutviklere har på utforming av historiefortelling og karakterer. Veronica tar opp et generelt poeng om spillutvikling som profesjon som kan knyttes til dette: Hun mener mange (unge) spillutviklere har et overdrevent positivt og kanskje naivt bilde av hva spillutvikling er, og tror de kommer til å drive mer med design enn det som faktisk er virkeligheten. Hvis bransjen består av mange skeive spillutviklere, som er Noras erfaring, men det er lite skeivt innhold i norske spill, kan det være slik at skeive spillutviklere vanligvis ikke har noen særlig innflytelse i de kreative prosessene? Flere av informantene i denne studien har også mer tekniske arbeidsroller, hvor de ikke ser ut til å være med i eller styre særlig over beslutninger om innhold/design. Mangel på skeiv representasjon i norske spill kan dermed også komme av at noen få designere og sjefer bestemmer over hva slags innhold som skal være i spillene. Dette er en problemstilling jeg ikke har mulighet til å gå nærmere inn på her, men det peker på flere mulige utfordringer i tillegg til kommersielle hensyn, tilskuddsordningenes kriterier og hvem som får finansiering.

Konkrete grep for mer satsing på skeiv representasjon og mangfold i norske spill

Spillutviklerne mener det er konkrete grep som kan gjøres for å satse mer på skeiv representasjon og mangfold i norske spill. Forslagene deres dekker tre områder: spillbransjen og mangfoldig rekruttering; finansieringsmuligheter; og innhold i spill.

Toni, Adrian og Robin er opptatt av at det må være mer mangfold blant spillutviklerne, og at skeive må inkluderes hvis man skal fortelle skeive historier eller ha med skeive karakterer (noe spillerinformantene også anser som viktig). Videre tenkes det at en mer mangfoldig stab vil kunne føre til mer mangfold i norske spill, som Adrian uttrykker slik: «Når vi får litt mer variasjon [i bransjen], så får vi litt mer variasjon i hva som kan defineres som den norske folkesjelen i dataspill.»

Flere informanter ønsker også flere eller andre prioriteringer i finansieringsmuligheter som et tiltak. Veronica tenker det kan være viktig med et mangfoldsfond eller lignende, slik at man kan inspirere flere til å lage spill med den typen tematikk. Adrian ønsker seg et senter eller fond for utvikling av skeivt medieinnhold i Norge. Han viser til at slike tiltak finnes i utlandet. Videre ønsker han at eksisterende finansieringsordninger får en bedre forståelse for at små spillselskaper og oppstartsselskaper ikke har de samme vilkårene og utgangspunktene som

andre, mer etablerte spillingselskaper har. Kim ønsker seg mer framheving av det kunstneriske og det eksperimentelle, og mindre fokus på det kommersielle.

Nora og Toni har også noen forslag til innholdsmessige aspekter. Nora sier at skeivhet ikke nødvendigvis trenger å være et eksplisitt tema som spillet må handle om. Man kan for eksempel ha en hovedkarakter som tilfeldigvis er lesbisk. Hun sier at man definitivt også kan tematisere skeivhet, men man må unngå stereotypiske framstillinger: «Unngå disse kjipe greiene som filmbransjen har drevet med, så er det jo fint.» Toni foreslår også mer nøytrale tilnærminger til skeivhet i norske spill. Man kan for eksempel bruke «style» i stedet for kjønns kategorier når man lager eller velger karakterer, og man kan bruke «they» for å omtale spilleren: «Det er kjønnsnøytralt, og funker for alt. Litt mer universelt design, universell tankegang når man designer spill.» Særlig viktig for norske spill er det, som Nora påpeker, at spillutviklerne faktisk husker på at skeiv representasjon er noe man kan ha med i spill.

Oppsummering

Intervjuene med informantene og analysen viser at skeiv representasjon i dataspill er viktig for at skeive skal ha mulighet til å kunne uttrykke seg selv i spill, føle seg inkludert og sett, og for å kunne bidra til å motarbeide fordommer og jobbe mot mer toleranse og forståelse i samfunnet. Informantene bekrefter i stor grad hva tidligere forskning har funnet ut om dette. Tidligere forskning på skeive spillere har også vist lave forventninger til å få skeivt innhold, en misnøye med at spillindustrien ikke ser ut til å bry seg noe særlig om skeive, og en skeivfiendtlig spillkultur på nett. Funnene i denne studien viser flere endringer her, noe som sannsynligvis henger sammen med at det har kommet mer og bedre skeiv representasjon de siste årene. Informantene er fornøyde med varierte former for skeiv representasjon i flere typer spill, karakterer og fortellinger, men er også kritiske til at skeive inkluderes som bakgrunns karakterer uten betydning for spillet, stereotypiske framstillinger av kjønn og seksualitet, og at valgmekanismer brukes for å gjemme bort skeivt innhold eller forenkle forståelsen av seksualitet. Informantene har generelt klare forventninger til at skeive skal inkluderes i spill på lik linje med alle andre.

Spillkulturen på nett er en viktig arena for flere av spillerne, men særlig onlinespilling og spillstrømming fortsetter å være en skeivfiendtlig arena hvor skeive møter på uønsket oppførsel, problematisk språkbruk, trakassering og hets. Dette får enkelte spillere til å avstå fra å spille online. De fleste spillerne opplever at spillindustrien tar skeive mer på alvor nå enn før, men mener også at spillindustrien kan bli enda bedre på nyansert skeiv representasjon, bedre involvering av skeive i utviklingen av skeivt innhold, og ta et tydeligere oppgjør med den problematiske onlinekulturen og innføre bedre systemer for moderering og sanksjoner.

Spillutviklerne opplever at norsk spillbransje er en åpen og inkluderende bransje hvor det er godt å være skeiv. Samtidig er det også ulike og tidvis motstridende opplevelser om hva slags mangfold det egentlig er i norsk spillbransje. Det oppleves som vanskelig å få økonomisk støtte til skeive spillprosjekter i Norge. Flere spillutviklere opplever at kommersielle hensyn råder hos ulike tilskuddsordninger og investorer, og legger føringer for innholdet i spill. Norsk filminstituttets krav til norsk språk og kultur oppleves både som begrensende og muliggjørende

for å lage skeivt innhold i norske dataspill. Videre peker analysen på et mulig syklusproblem i finansieringen av norske spill. Større selskaper med mye ressurser og god historikk får ofte de store summene i tildelinger, men dette er ikke selskapene som oppleves som at de satser mye på skeiv representasjon og mangfold. Dermed blir det lite penger til overs til mindre prosjekter og mindre selskaper som ønsker å eksperimentere med sjangere og innhold, som da også kan bli mer (kommersielt) risikabelt å støtte. Dette gjør det vanskelig for den norske spillbransjen å henge med i den skeive kulturelle utviklingen i andre deler av spill- og medieindustrien.

Veien videre

Jeg ønsker å avslutte rapporten med å foreslå noen ulike tiltak basert på informantenes ønsker om endringer og forbedringer, og skissere noen veier for videre forskning på dette området.

Forslag til tiltak for økt mangfold og inkludering av skeive

Det bør satses mer på skeiv representasjon i dataspill, både hos store og mindre spillselskaper, og særlig i spill som handler om mennesker og menneskelignende karakterer. Skeiv representasjon er viktig for at skeive føler seg inkludert og kan uttrykke seg selv i spill. Det kan bidra til mer nyanserte og realistiske fortellinger om mennesker og menneskelig eksistens, kultur og samfunn, og videreutvikle spill som kunst- og kulturuttrykk og formidlingsform. Skeiv representasjon kan bidra til økt toleranse og forståelse i samfunnet og motvirke fordommer.

Det er sentralt at uttalte skeive karakterer spiller synlige og betydningsfulle roller i spill, og at de ikke er gjemt bak valgfritt innhold. For å unngå å forsterke negative stereotypier er det kritisk at skeive karakterer er like nyanserte som resten: Skeivheten utgjør ett aspekt av karakterens identitet, men er ikke karakterens eneste kvalitet eller motivasjon. En slik virkelighetstro nyansering fordrer inkludering av skeive i både utvikling og testing av spillene.

Spill med karakterskaper hvor spillere kan lage sin egen hovedkarakter kan med stor fordel tillate frie kombinasjoner av kjønnsuttrykk og kjønnskarakteristikker. Karakterskaper kan gjerne også bruke mer nøytrale begreper om kjønn (som «style» og «type») eller la spilleren velge selv, dersom det ikke er viktige fortellingsmessige grunner for noe annet.

Spillselskaper som har onlinespill må ta tydeligere og mer ansvar for det som skjer på egne plattformer for å sørge for en tryggere spillopplevelse for alle. Det bør tilrettelegges for gode modererings- og rapporteringsmuligheter for uakseptabel oppførsel, trakassering og hets, og det bør være tydelige og strenge sanksjoner for slik oppførsel.

Offentlige tilskuddsordninger har stor makt over hvilke spill som utvikles, og bør i større grad ta ansvar for å stimulere til utvikling av skeiv representasjon og mangfold i norske spill. Slike ordninger kan også fungere som en tydelig motvekt mot mer risikomotvillige private investorer. Det kan være fordelaktig å inkludere mangfold som et eksplisitt kriterium for tildeling av midler til spillutvikling. Dette vil kunne hjelpe spillselskapene som ønsker å lage skeivt og annet mangfoldig innhold, og potensielt også inspirere mer etablerte selskaper til å tenke nytt rundt spillinnhold. Alternativt kan det opprettes en egen mangfoldspott eller -fond for (mindre) spillselskaper som ønsker å satse spesielt på mangfold i sine spill.

Forslag til videre forskning

Det trengs mer forskning på mangfoldet i den norske spillbransjen. Denne studien har pekt på at spillbransjen i Norge oppleves som åpen, inkluderende og aksepterende, og hvor det er mange som er skeive. Samtidig opplever noen spillutviklere at bransjen er en «gutteklubb» som fortsatt har en del å gå på når det gjelder mangfold og inkludering.

Det bør følges opp med mer kvalitativ forskning på skeive spilleres opplevelser i onlinespill og andre deler av spillkulturen på nett. Denne studien har pekt på noen erfaringer og tendenser, men grunnet informantenes begrensede erfaring med onlinespilling har det ikke vært mulighet til å gå i detalj.

Dette er en kvalitativ studie med fokus på individuelle opplevelser og erfaringer, og flere punkter bør følges opp i kvantitative studier for å danne et bilde av større trender og mønstre. Eksempler på ting som bør følges opp kvantitativt: skeives spillpreferanser, betydningen av skeiv representasjon, hva spillere synes er god og dårlig representasjon, og opplevelser med spillkulturen på nett.

Det kan også være interessant å studere streite spilleres opplevelser og erfaringer med skeiv representasjon i spill. Det ville vært spennende å følge opp hvordan de opplever det lærerike og empatiske potensialet i skeiv representasjon som mange av informantene i denne studien har snakket om.

Referanseliste

Litteratur

- Arneberg, E. J. & Hegna, K. (2018). Virtuelle grenseutfordringer. Symbolske grenser i spill i *The League of Legends*. *Norsk sosiologisk tidsskrift*, 2(3), 259–274.
<https://doi.org/10.18261/issn.2535-2512-2018-03-05>
- Ask, K., Svendsen, S. H. B., & Karlstrøm, H. (2016). Når jentene må inn i skapet: Seksuell trakassering og kjønnsfrihet i online dataspill. *Norsk medietidsskrift*, 23(1), 1–21.
<https://doi.org/10.18261/issn.0805-9535-2016-01-03>
- Cassell, J. & Jenkins, H. (Red.) (2000). *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*. The MIT Press.
- Cote, A. C. (2020). *Gaming Sexism. Gender and Identity in the Era of Casual Video Games*. New York University Press.
- Entertainment Software Association (2022) *2022 Essential Facts About the Video Game Industry*. Hentet fra <https://www.theesa.com/resource/2022-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
- Harviainen, J. T., Brown, A. M. L. & Suominen, J. (2018). Three Waves of Awkwardness: A Meta-Analysis of Sex in Game Studies. *Games and Culture*, 13(6), 605–623.
<https://doi.org/10.1177/1555412016636219>
- IGDA (2021). *Developer Satisfaction Survey 2021. Summary Report*. Hentet fra https://igda-website.s3.us-east-2.amazonaws.com/wp-content/uploads/2021/10/18113901/IGDA-DSS-2021_SummaryReport_2021.pdf
- IGDA (2022). *Developer Satisfaction Survey 2021. Diversity in the Game Industry Report*. Hentet fra https://igda-website.s3.us-east-2.amazonaws.com/wp-content/uploads/2022/11/15161607/IGDA-DSS-2021-Diversity-Report_Final.pdf
- Johannessen, L. E. F., Rafoss, T. W. & Rasmussen, E. B. (2018). *Hvordan bruke teori? Nyttige verktøy i kvalitativ analyse*. Universitetsforlaget.
- Jørgensen, K. (2019). Newcomers in a Global Industry: Challenges of a Norwegian Game Company. *Games and Culture*, 14(6), 660–679.
<https://doi.org/10.1177/1555412017723265>
- Karmali, L. (2015). How Gaming's Breakout Gay Character Came to Be. *IGN*. Hentet fra <https://www.ign.com/articles/2015/07/09/how-gamings-breakout-gay-character-came-to-be>
- Kultur- og likestillingsdepartementet (2019). *Spillerom. Dataspillstrategi 2020–2022*. Hentet fra <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/spillerom---dataspillstrategi-2020-2022/id2667467/>
- Kvale, S. & Brinkmann, B. (2015). *Det kvalitative forskningsintervju*. 3. utgave. Gyldendal.
- Norsk filminstitutt (u.d.) Utvikling av spill etter kunstnerisk vurdering. Hentet fra <https://www.nfi.no/sok-tilskudd/utvikling/utvikling-av-spill-etter-kunstnerisk-vurdering>
- Royse, P., Lee, J., Baasanjav, U., Hopson, M. & Consalvo, M. (2007). Women and Games: Technologies of the Gendered Self. *New Media & Society*, 9(4), 555–576.
<https://doi.org/10.1177/1461444807080322>

- Ruberg, B. & Shaw, A. (Red.) (2017). *Queer Game Studies*. University of Minnesota Press.
- Ruberg, B. (2017). *Video Games Have Always Been Queer*. New York University Press.
- Ruberg, B. (2020). *The Queer Games Avant-Garde. How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games*. Duke University Press.
- Shaw, A. (2009). Putting the Gay in Games. Cultural Production and GLBT Content in Video Games. *Games and Culture*, 4(3), 228–253.
<https://doi.org/10.1177/1555412009339729>
- Shaw, A. (2014). *Gaming at the Edge. Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. University of Minnesota Press.
- Shaw, A. & Friesem, E. (2016). Where Is the Queerness in Games? Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender and Queer Content in Digital Games. *International Journal of Communication*, 10(2016), 3877–3889.
- Shaw, A., Lautheria, E. W., Yang, H., Persaud, C. J. & Cole, A. M. (2019). Counting Queerness in Games: Trends in LGBTQ Digital Game Representation, 1985–2005. *International Journal of Communication*, 13(2019), 1544–1569.
- Statista (2023). Share of internet users worldwide who play video games on any device as of 3rd quarter 2022, by age, group and gender. Hentet fra <https://www.statista.com/statistics/326420/console-gamers-gender/>
- Statistisk sentralbyrå (2023). *Norsk mediebarometer 2022*. Hentet fra <https://www.ssb.no/kultur-og-fritid/tids-og-mediebruk/artikler/norsk-mediebarometer-2022>
- Talbert, J. (2016). A Gatekeeper Final Boss: An Analysis of MOGAI Representation in Video Games. *Press Start*, 3(1), 87–98.
- Tjora, A. (2021). *Kvalitative forskningsmetoder i praksis*. 4. utgave. Gyldendal.
- Torget, G. (2018). Usynlige lesbiske og kontroversielle homofile. Representasjon av lesbiske og homofile i dataspill. *Tidsskrift for kjønnsforskning*, 42(4), 250–267.
<https://doi.org/10.18261/issn.1891-1781-2018-04-04>
- Virke & Norsk filminstitutt (2023). *Spillrapporten 2022*. Hentet fra <https://www.virke.no/analyse/statistikk-rapporter/spillrapporten/>
- Wennlund, M. (2014). “... Jag finns inte i spel” En rapport om unga hbtq-personers syn på dator- och tv-spel och kulturen kring dem. RFSL Ungdom og Sverok – Spelhobbyförbundet.
- Whelan, B. (Red.) (2020). *Women and Video Game Modding. Essays on Gender and the Digital Community*. McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Østby, J. J. (2021). Skeiv representasjon i dataspill: progressiv utvikling og mediespesifikke muligheter og utfordringer. *Norsk medietidsskrift*, 28(4), 1–18.
<https://doi.org/10.18261/issn.0805-9535-2021-04-04>
- Østby, K. J. (2017). *From Embracing Eternity to Riding the Bull: Representations of homosexuality and gender in the video game series Mass Effect and Dragon Age* [Doktoravhandling, Universitetet i Oslo]. Hentet fra <https://www.duo.uio.no/handle/10852/55261>

Spill

BioWare (2007–). *Mass Effect* [spillserie]. Microsoft Game Studios & Electronic Arts.

BioWare (2009–). *Dragon Age* [spillserie]. Electronic Arts.

BioWare (2014). *Dragon Age: Inquisition*. Electronic Arts.

Blizzard Entertainment (2016). *Overwatch*. Blizzard Entertainment.

CD Projekt Red (2007–). *The Witcher* [spillserie]. CD Projekt.

CD Projekt Red (2020). *Cyberpunk 2077*. CD Projekt.

ConcernedApe (2016). *Stardew Valley*. ConcernedApe.

Diverse utviklere (2003–). *Call of Duty* [spillserie]. Activision.

Dontnod Entertainment (2015–). *Life is Strange* [spillserie]. Square Enix.

Dontnod Entertainment (2015). *Life is Strange*. Square Enix.

Dontnod Entertainment (2020). *Tell Me Why*. Xbox Game Studios.

Double Fine (2021). *Psychonauts 2*. Xbox Game Studios.

Epic Games (2017). *Fortnite*. Epic Games.

Extremely OK Games (2018). *Celeste*. Extremely OK Games.

Firaxis Games (1991–). *Civilization* [spillserie]. Diverse utgivere.

FromSoftware (2022). *Elden Ring*. Bandai Namco Entertainment.

Game Freak (1996–). *Pokémon* [spillserie]. Nintendo.

Game Freak (2022). *Pokémon Scarlet og Violet*. Nintendo.

Gearbox Software (2012). *Borderlands 2*. 2K.

Guerrilla Games (2017). *Horizon Zero Dawn*. Sony Interactive Entertainment.

Henchman & Goon (2018). *Pode*. Henchman & Goon.

Intelligent Systems (1990–). *Fire Emblem* [spillserie]. Nintendo.

Intelligent Systems (2012). *Fire Emblem Awakening*. Nintendo.

Maxis (2000–). *The Sims* [spillserie]. Electronic Arts.

Maxis (2000). *The Sims*. Electronic Arts.

Maxis (2014). *The Sims 4*. Electronic Arts.

Mojang Studios (2011). *Minecraft*. Mojang Studios.

Naughty Dog (2020). *The Last of Us Part II*. Sony Computer Entertainment.

Nintendo (1992–). *Mario Kart* [spillserie]. Nintendo.

Nintendo (2020). *Animal Crossing: New Horizons*. Nintendo.

Paradox Development Studio (2000–). *Europa Universalis* [spillserie]. Paradox Interactive.

Riot Games (2009). *League of Legends*. Riot Games.

Riot Games (2020). *Valorant*. Riot Games.

Rockstar Games (1997–). *Grand Theft Auto* [spillserie]. Rockstar Games.

Santa Monica Studio (2018). *God of War*. Sony Interactive Entertainment.

Supergiant Games (2020). *Hades*. Supergiant Games.

Toby Fox (2015). *Undertale*. Toby Fox.

Ubisoft (2007–). *Assassin's Creed* [spillserie]. Ubisoft.

Ubisoft (2020). *Assassin's Creed Valhalla*. Ubisoft.

Witch Beam (2021). *Unpacking*. Humble Bundle.

Vedlegg

Vedlegg 1: Metode, empiri og forskningsetikk

Jeg har valgt å bruke individuelle dybdeintervjuer som metode i dette prosjektet. Kvalitative intervjuer egner seg godt som forskningsmetode når man ønsker å utforske hvordan mennesker opplever og forstår verden, deres holdninger, erfaringer og meninger, og for å få mer kunnskap om betydningen ulike temaer har for folk (Kvale & Brinkmann, 2015; Tjora, 2021). Siden forskning på skeive norske spillutviklere og spillere er et ganske utforsket område, mener jeg det er viktig å få kvalitativ og konkret kunnskap om individers opplevelser og erfaringer. Kvalitative intervjuer har gitt meg muligheten til å gå i dybden og danne et bilde av hva som er viktig for informantene. Det har også gitt et godt utgangspunkt for videre kvalitative og kvantitative studier.

Jeg ønsket å fokusere på unge og unge voksne skeive, og satte aldersspennet for deltakere til 16–30 år for spillere og 20–30 år for spillutviklere. Dette aldersspennet er valgt fordi det representerer en gruppe som generelt bruker mye tid på dataspill, og fordi jeg ønsket å undersøke nærmere hvilken betydning dataspill og skeiv representasjon har hatt for deltakerne i ulike faser av livet. Spillutviklerne har en høyere nedre aldersgrense enn spillerne, ettersom jeg søkte spillutviklere som jobbet i et norsk spillsekskap. Jeg åpnet for noe fleksibilitet med den øvre aldersgrensen, men den nedre aldersgrensen var absolutt. Ungdommer fra 16 år og oppover kan selv gi fritt og informert samtykke til å delta i forskning.

«Skeiv» brukes typisk som et politisk og kulturelt paraplybegrep, men det betyr ikke at alle skeive opplever felles utfordringer eller har samme erfaringer og holdninger knyttet til kjønn, seksuell orientering og representasjon. Jeg ønsket å ha et mangfoldig utvalg for å representere bredden i skeiv-begrepet. Jeg brukte derfor «skeiv» som begrep i utlysningen, og spesifiserte ikke noe konkret om kjønnsidentitet og seksuell orientering. Jeg vurderte det slik at det kunne bli vanskeligere å rekruttere interesserte deltakere dersom jeg la føringer på relevant identitet. Jeg mener at jeg har fått en god blanding av ulike skeive mennesker. Av hensyn til anonymitet, kan jeg ikke oppgi noe eksplisitt om spillutviklerne utover det som er oppgitt i rapporten om at ingen av dem har lik kombinasjon av kjønnsidentitet og seksuell orientering. I spillerinformantgruppen er seks av ni informanter ciskjønnete, og videre er fem av dem ciskvinner (hvorav fire av dem er bifile). Dette er ikke overraskende ettersom ciskjønnete personer representerer en majoritetsgruppe i samfunnet. Jeg vurderer det som positivt å ha et kvinnesterkt utvalg, og alle har bidratt med unike perspektiver og meninger, men jeg har fått færre perspektiver fra skeive cismenn, transpersoner og personer med ikke-binær eller utypisk kjønnsidentitet. I framtidige studier kan det dermed være fordelaktig å tydeliggjøre bedre hvem man mener med «skeiv» i en utlysning (for eksempel, å oppgi eksplisitt at man søker LHBTQIA+-personer), hvis målet er å rekruttere et bredere utvalg av skeive.

Informantene ble rekruttert via åpen utlysning og selvseleksjon (egenpåmelding). Jeg vurderte dette som fordelaktig for å sikre at deltakere deltok av egen interesse, og ikke fordi de følte noen form for forpliktelse. Jeg planla å rekruttere rundt 15 informanter for å få et godt og variert utvalg deltakere. Jeg la ut en invitasjon til å delta i prosjektet via mine egne personlige kontoer

på sosiale medier (Facebook og Twitter) og i en intern kanal på Universitetet i Oslo (Canvas). Utlysningen spesifiserte kort de to informantgruppene jeg søkte etter og hva intervjuene ville handle om. Jeg kontaktet også nettsamfunnet «Skeive spillutviklere» med en forespørsel om de kunne dele utlysningen i sine kanaler, noe de gjorde. Utlysningen ble delt videre av andre personer i både åpne og lukkede kanaler på nett (blant annet på Discord). Jeg gikk ikke selv inn i noen lukkede grupper for å rekruttere til prosjektet. Informantene kontaktet meg personlig via e-post med ønske om å delta. Pilotintervjuet (for å teste intervjuguiden) er unntak fra dette. Her kontaktet jeg en person som jeg visste var åpent skeiv og relevant for prosjektet med en forespørsel om å stille til pilotintervju. Denne spillerinformanten er inkludert i utvalget. Enkelte andre informanter var også kjent for meg fra tidligere, men jeg har ingen personlig relasjon eller personlig tilknytning til noen av informantene.

Intervjuene ble gjennomført i tidsrommet august 2022–februar 2023. Alle intervjuene har vært enkeltintervjuer. Intervjuene fant sted enten i lokalene til Institutt for medier og kommunikasjon i Forskningsparken eller på Zoom. Zoom var et godt alternativ til fysisk intervju, ettersom flere av informantene ikke holdt til i/rundt Oslo, eller av andre grunner ønsket å gjennomføre intervjuet digitalt. Jeg gjorde lydopptak av intervjuene med UiOs diktafonapplikasjon. De aller fleste intervjuene ble transkribert av prosjektets vitenskapelige assistent, Sunna Maria Kristina Simma. Jeg kontrollerte og anonymiserte hver transkripsjon. I anonymiseringen har særlige personspesifikke detaljer (som navn på informant, hjemsted, arbeidsplass, studiested, navn på kollegaer og/eller venner) blitt endret eller fjernet. Lydopptakene ble deretter slettet.

Jeg har brukt halvstrukturerte intervjuguider. Intervjuguidene tok utgangspunkt i tematikk og funn fra studier presentert i den faglige bakgrunnen i denne rapporten og målet for dette prosjektet. Intervjuguidene ble tilpasset de to ulike informantgruppene, og hadde stor åpenhet for å følge opp informantenes erfaringer, og temaer og problemstillinger de mener er særlig viktige. Det var også mulig å gå bort fra visse temaer og spørsmål som ikke var relevant for den enkelte informanten (for eksempel, hvis de ikke spilte onlinespill). Spillutviklerne representerer et profesjonsperspektiv, og fikk derfor spørsmål rettet mot spillutvikling som profesjon, arbeidsmiljø og norsk spillbransje. Spillerne representerer et hobby- og interesseperspektiv, og fikk derfor spørsmål rettet mot spill og oppvekst, onlinespill og spillkulturen på nett. Noen temaer og spørsmål, som for eksempel om spillpreferanser og om skeiv representasjon i spill, er felles for begge informantgruppene. Intervjuene varte 1–1,5 time per informant.

Analysearbeidet foregikk i flere steg. Jeg bestemte meg tidlig for å gjøre en tematisk analyse av intervjuene. Tematisk analyse er en fleksibel tilnærming som handler om å gruppere data med viktige fellestrekk (Johannessen et al., 2018). En tematisk analyse er hensiktsmessig i dette prosjektet, ettersom intervjuguidene og -samtalene har vært tematisk inndelt. Jeg startet analysearbeidet med å skrive oppsummeringer av hver intervjutranskripsjon. Transkripsjonene varierte mellom rundt 19–40 sider, avhengig av hvor mye informantene hadde å snakke om. Jeg fokuserte på å hente ut de mest sentrale poengene, eksemplene og argumentene fra hvert intervju, og skrev oppsummeringer på rundt 4–5 sider for hvert intervju. Dette gjorde det lettere å identifisere momenter som gikk på tvers av intervjuene, og hva som var individuelle tilfeller. Deretter opprettet jeg et eget analysedokument hvor jeg konkretiserte 25 forskjellige temaer, og samlet hva de aktuelle informantene hadde sagt om dette temaet i tabeller. Eksempler på slike

temaer fra analysedokumentet er «Hva er informantenes spillpreferanser/hva liker de å spille», «Har spill hatt betydning for informantenes oppdagelse/forståelse/utforskning av egen skeive identitet» og «Hvilke styrker og svakheter har dataspill for å formidle skeive karakterer, erfaringer og fortellinger?». Dette var til god hjelp for å se etter både de større sammenhengene og de unike tilfellene.

Jeg jobbet med å kode informantenes svar i analysedokumentet på en datanær måte, som innebærer å bruke stikkord som gjenspeiler det konkrete innholdet i dataene (Johannessen et al., 2018). Eksempler på en slik datanær koding her er «Spill var en viktig interesse på grunn av manglende venner og mobbing» og «Spillutviklere må lage fortellinger som er realistiske». Datanær koding fungerte godt ettersom studien er kvalitativ, og jeg er opptatt av individuelle opplevelser, erfaringer og nyanser. Til denne rapporten jobbet jeg med å formulere temaer og poenger som jeg vurderer som særlig relevant for rapportens formål og publikum, og som tydelig kan formidle konkrete funn fra studien. Jeg har valgt temaer som kan slå fast konkrete argumenter og poenger, og samtidig åpne opp for nyansene og ulikhetene i informantenes fortellinger.

Prosjektet har blitt gjennomført i henhold til etablerte forskningsetiske retningslinjer beskrevet av Den nasjonale forskningsetiske komité for samfunnsvitenskap og humaniora (NESH). Jeg søkte om godkjenning fra Norsk senter for forskningsdata (NSD, nå SIKT) før rekrutteringen og intervjuene. Prosjektet ble godkjent 4. august 2022. Jeg har innhentet fritt og informert samtykke fra alle informantene. Før hvert intervju mottok informantene et informasjonsskriv med opplysninger om prosjektets bakgrunn og formål, hvordan intervjuet blir gjennomført, hvordan personopplysninger blir behandlet, deres rettigheter som prosjektdeltakere og kontaktinformasjonen til UiOs personvernombud og meg. Jeg brukte SIKTs mal for dette informasjonsskrivet, og fylte inn detaljer som gjaldt dette prosjektet. Informasjonsskrivet inneholdt også en samtykkeerklæring. Alle informantene fylte ut samtykkeerklæringen før intervjuet. Informantene hadde mulighet til å trekke tilbake samtykket når som helst i prosjektperioden.

Prosjektet har samlet inn og behandlet sensitive personopplysninger. Her gjelder det særlig informasjon om personers kjønnsidentitet og seksuelle orientering, og for spillutviklere gjelder det også informasjon om deres arbeidsplass. For å sikre ivaretagelse av personvern, gjorde jeg lydopptak av alle intervjuene med UiOs mobilapplikasjon «Nettskjema-diktafon». Denne applikasjonen er utviklet til forskningsbruk, og krypterer og overfører lydopptakene til tjenesten Nettskjema, som kan brukes til lagring av opptil det UiO klassifiserer som «røde data» (som inkluderer særskilte kategorier av personopplysninger). Lydopptakene i applikasjonen kan ikke spilles av på egen mobilenhet eller deles videre. Intervjuene ble som tidligere nevnt transkribert, kontrollert og anonymisert. Deltakerlister og koblingsnøkler har blitt lagret separat og kryptert, og har kun vært tilgjengelig for meg. Vitenskapelig assistent har hatt tilgang til lydfilet i Nettskjema for transkribering, men ikke det øvrige datamaterialet. Vitenskapelig assistent har undertegnet taushetserklæring, og har arbeidet med transkripsjonene på en kryptert disk.

Vedlegg 2: Intervjuguider

Intervjuguide: Skeive spillutviklere

Innledning: ønske informanten velkommen, fortelle om bakgrunnen og formålet til prosjektet og hvordan intervjuet kommer til å foregå.

Del 1: Bakgrunnsinformasjon

- Navn og tittel?
- Kjønn og seksuell orientering: Hva identifiserer du deg som? Hvilke pronomen skal jeg bruke?
- Hva liker/pleier du å spille selv?
- Har dataspill/spilling betydd noe spesielt for deg som skeiv (i oppveksten, i senere tid)?

Del 2: Om spillutvikling

- Kan du fortelle meg litt om arbeidsplassen din og hva du gjør? Hva er de viktigste arbeidsoppgavene dine?
 - Hvordan er en vanlig arbeidsdag for deg?
- Når begynte du å interessere deg for spillutvikling, og hvorfor? Hvordan ble du spillutvikler?
 - Har du formell utdanning? Er du selvlært?
 - Hvordan ble du rekruttert inn i yrket?
- Hva engasjerer og motiverer deg i arbeidet med spill?
- Hva er utfordrende når man jobber med spillutvikling?

Del 3: Arbeidsmiljø og skeive spillutviklere i bransjen

- Har du kolleger på arbeidsplassen som også er skeive?
 - Er du/dere åpne om at du/dere er skeive på jobb?
 - Opplever du arbeidsplassen din som et trygt og inkluderende miljø?
- Er det vanlig for skeive i spillbransjen å møte fordommer, diskriminering, hets, trakassering eller trusler?
 - Hvis ja: Hvor/fra hvem?
 - Har du personlige erfaringer med dette som du ønsker å dele, eller kjenner du til andre konkrete tilfeller?
- IGDAs (International Game Developers Association) årlige industriundersøkelser viser at andelen skeive spillutviklere i bransjen har økt betraktelig de siste 10-15 årene. Har du noen tanker om hvorfor spillbransjen har en slik økning?
 - Tenker du at spillbransjen og spillutvikling er særlig attraktivt for skeive? Hvorfor/hvorfor ikke?

Del 4: Skeiv spillutvikling i Norge

- Opplever du at det er fokus på mangfold og inkludering i norsk spillbransje og i norsk dataspillpolitikk? Hvordan/hvorfor ikke?

- Hva slags føringer legger finansieringsordninger for spillutvikling og investorer i Norge på spilltyper og spillinnhold?
- Norsk filminstitutt (NFI) har eksplisitte krav for å gi utviklingsstøtte til spill, som for eksempel at «prosjektet fokuserer på norsk språk, kultur og historie, eller tematikk som har relevans for en norsk målgruppe». Opplever du og andre i bransjen at dette åpner opp for/inkluderer skeive mennesker og skeive fortellinger i spill?
- Er du med i nettsamfunnet «Skeive spillutviklere»?
 - Hvordan jobber dere med spillutvikling og skeivhet? Kan du gi eksempler?
 - Hva har dere gjort/fått til så langt?
 - Hvordan planlegger dere å jobbe med spillutvikling og skeivhet videre?
 - Tenker du at du har en spesiell rolle/mulighet (i bransjen, i kulturen) som *skeiv* spillutvikler?
 - Kan du gi noen konkrete eksempler?
- Kjenner du til eksempler på norske/nordiske spill med skeiv representasjon?
- Hva kan gjøres for at norske spill kan satse mer på skeiv representasjon og mangfold?

Del 5: Skeiv representasjon i spill

- Er det viktig med skeive karakterer, fortellinger og erfaringer i spill? Hvorfor/hvorfor ikke?
 - Hvis viktig: Når/i hva slags spill er det viktig? Når/i hva slags spill er det mindre viktig?
- Hvordan synes du skeive framstilles i dagens dataspill? Kan du gi noen eksempler på karakterer/spill du mener fungerer godt/dårlig?
 - Hvorfor er disse gode/dårlige?
- Hvilke styrker tenker du dataspill har (sammenlignet med for eksempel bok, film og tv) for å formidle skeive karakterer, erfaringer og fortellinger?
 - Hvilke eventuelle svakheter og utfordringer har dataspill her?

Del 6: Avslutning

- Er det noe du ønsker å legge til, noe jeg burde vite om eller som jeg burde ha spurt om?

Intervjuguide: Skeive spillere

Innledning: ønske informanten velkommen, fortelle om bakgrunnen og formålet til prosjektet og hvordan intervjuet kommer til å foregå.

Del 1: Bakgrunnsinformasjon

- Navn og utdanning/yrke?
- Kjønnssidentitet og seksuell orientering: Hva identifiserer du deg som? Hvilke pronomen skal jeg bruke?
 - Når fant du ut at du er skeiv?
- Hva liker du å spille? Hvorfor akkurat de spillene du nevner?
 - Hvor ofte spiller du? Hvor/hvordan spiller du (på PC, konsoll, mobil)?
 - Spiller du oftest alene eller sammen med andre? Spiller du online?

Del 2: Oppvekst og spill

- Hvor gammel var du da du begynte å spille dataspill?
- Hvordan har dine foreldre/foresatte forholdt seg til spill og spillingen din? Har de regulert spillingen? Har de vært oppmuntrende eller bekymret for spillingen?
- Hvilken betydning har dataspill hatt i oppveksten din/senere i livet?
- Hva likte du å spille som barn (på barne- og ungdomsskolen), og hvorfor? Har spillpreferansene og -vanene dine endret seg med årene?
- Har dataspill/spilling hatt noen spesiell betydning for deg som skeiv, for eksempel i oppveksten eller i senere tid? Hvorfor/hvorfor ikke?
 - Kan du gi noen konkrete eksempler på spill eller situasjoner som har hatt særlig betydning?

Del 3: Skeiv representasjon i spill

- Hva slags muligheter gir dagens dataspill til å uttrykke og eksperimentere med kjønnssidentitet eller seksualitet? Har du noen konkrete eksempler?
- Er det viktig med skeive karakterer, fortellinger og erfaringer i spill? Hvorfor/hvorfor ikke?
 - Hvis viktig: Når/i hva slags spill er det viktig? Når/i hva slags spill er det mindre viktig?
- Har du bevisst valgt eller valgt bort visse spill basert på hvordan de behandler kjønn og seksualitet? I så fall, hvilke spill gjelder dette og hvorfor?
- Hva regner du som gode og dårlige framstillinger av skeive i spill (og i andre medier)?
- Hvilke styrker tenker du dataspill har (sammenlignet med for eksempel bok, film og tv) for å formidle skeive karakterer, erfaringer og fortellinger?
 - Hvilke eventuelle svakheter og utfordringer har dataspill her?

Del 4: Skeive spilleres erfaringer med spillbransjens og spillkulturens holdninger til skeive

- Opplever du at spillbransjen tar skeive spillere på alvor som et viktig publikum/målgruppe? Hvis ja: Hvordan? Hvis nei: Hvorfor ikke?
 - Eventuelt: Hvordan kan spillbransjen bli bedre på å ta skeive spillere på alvor?

- Hvis du spiller online med andre mennesker: Hvordan opplever du holdninger til skeive hos andre/streite spillere (for eksempel i språkbruk og handlinger)?
 - Er du åpen om at du selv er skeiv i onlinespill?
 - Hvis ja: Har du opplevd noen spesielle positive eller negative reaksjoner på det?
 - Hvis nei: Hvorfor ikke?
 - Hvordan forholder du deg eventuelt til dårlige holdninger, fordommer, hets eller trakassering fra andre spillere?
- Hva slags gamingnettsteder og forumer pleier du å bruke (for eksempel, Reddit, YouTube, Twitch)? Hvordan opplever du tonen mot skeive mennesker og skeivt spillinnhold i diskusjonene her?
- Har du noen tanker om hva som kan gjøres for at onlinespilling, gamingnettsteder og gamingforumer kan bli tryggere og mer inkluderende?

Del 5: Avslutning

- Er det noe du ønsker å legge til, noe jeg burde vite om eller som jeg burde ha spurt om?