

# Mangfold i norske dataspill fra 2017 til 2023

Joakim Johansen Østby



## Sammendrag

Denne rapporten presenterer analyser og funn fra et forskningsprosjekt om mangfold i norske narrative dataspill. Prosjektet er utført på oppdrag fra Norsk filminstitutt (NFI) som et av tiltakene i regjeringens dataspillstrategi for 2024–2026 (*Tid for spill*). Studien består av en kvantitativ innholdsanalyse og en kvalitativ vurdering og diskusjon av funnene. Analysefokuset ligger på mangfold blant hovedkarakterene i spillene. Utvalget består av 27 dataspill utgitt i perioden 2017–2023 og totalt 41 hovedkarakterer. Følgende egenskaper undersøkes i analysen: karaktervalg, karaktervesen, aldersgruppe, kjønn, kjønnsuttrykk, seksuell orientering, etnisitet og funksjonsevne.

Studien viser at mangfold blant hovedkarakterene i utvalget av norske narrative dataspill fra perioden 2017–2023 kommer til uttrykk gjennom en forholdsvis jevn fordeling av kvinnelige og mannlige hovedkarakterer. Kjønnsuttrykkene er stort sett konvensjonelle, men varierte og uten konsentrasjon av veldig stereotypiske kjønnsframstillinger. Norske dataspill ser ut til å ha fokus på likestilling mellom kjønn, og følger samfunnsutviklingen på dette området. Videre er det en ganske jevn fordeling av yngre og voksne hovedkarakterer.

Det er lite annet mangfold å finne blant spillenes hovedkarakterer. Ingen har funksjonsnedsettelse, og svært få er skeive. Andelen hovedkarakterer med etnisk minoritetsbakgrunn er noe høyere, men det etniske mangfoldet er også begrenset blant disse. Eksplisitt tematisering og utforskning av for eksempel kjønn, seksualitet og etnisitet er svært lite til stede i spillene i utvalget. Videre er det veldig få muligheter for spillere til å velge eller lage sine egne karakterer og uttrykke seg selv/eksperimentere med identitetsuttrykk, noe som kan ha sammenheng med både sjangertyper og økonomiske aspekter. Her henger norske dataspill etter den internasjonale utviklingen, og det er behov for en bredere satsing på mangfold.

Rapporten avslutter med noen kommentarer om veien videre og forslag til videre forskning på området.

## Forord

Jeg vil rette en stor takk til Norsk filminstitutt for dette forskningsoppdraget, og en spesiell takk til Live Nerموen og Jens Skavdal ved NFI for gode samtaler, ressurser og oppfølging.

Tusen takk til Caroline Bortne Testman, som har fungert som vitenskapelig assistent i prosjektet. Du har vært en utrolig trygg og effektiv analysepartner i kodingsarbeidet, og jeg takker deg så mye for et godt og lærerikt samarbeid.

Tusen takk til Martin Lehmann for konstruktive tilbakemeldinger og hjelp med rapportutkastet. Tusen takk til Kjetil Rødje for tips og råd gjennom prosessen. Tusen takk til Bao Nguyen i Umble for god og nødvendig informasjon om spillet *Midnattssol*.

Jeg håper at denne rapporten blir nyttig i det videre arbeidet for økt mangfold i norske dataspill, og at vi ser mer forskning på norske dataspill og norsk spillbransje framover.

Forskningsparken, mai 2024

Joakim Johansen Østby

Førstelektor ved Institutt for medier og kommunikasjon, UiO

# Innholdsfortegnelse

<b>Sammendrag</b> .....	<b>i</b>
<b>Forord</b> .....	<b>ii</b>
<b>Innledning</b> .....	<b>1</b>
Kort faglig bakgrunn og kontekst .....	1
Prosjektoppdraget .....	2
<b>Metode</b> .....	<b>4</b>
Spill i analyseutvalget.....	4
Egenskaper og kategorier i innholdsanalysen .....	5
Kodingsprosessen: framgangsmåte og utfordringer .....	7
<b>Analyse</b> .....	<b>9</b>
Karaktervalg .....	10
Karaktervesen .....	11
Aldersgruppe .....	12
Kjønn .....	13
Kjønnsuttrykk .....	14
Seksuell orientering .....	15
Etnisitet.....	18
Funksjonsevne .....	19
<b>Oppsummering, forslag til tiltak og videre forskning</b> .....	<b>20</b>
<b>Referanseliste</b> .....	<b>22</b>
<b>Vedlegg 1: Kodeskjema</b> .....	<b>23</b>
<b>Vedlegg 2: Kodebok</b> .....	<b>24</b>

## Innledning

- Æ... kan ikke snakke med han pappa... om nåkka som helst. Liksom, kem har lyst å skuff foreldran sine? Gjør det verre for dem?
- Før eller senere må du fortelle ham hvordan du har det. Er ikke noe galt å være skeiv.
- Samtale mellom Hermod og Jesper i *Embracelet*
  
- Jeg antar De har ansatt en mann til å drive kramboden? Som kvinne av god stand har De vel ikke tenkt til å drive den selv?
- Inntil videre er det jeg som driver kramboden / Tror De ikke jeg vil klare det?
- Samtale mellom Toller Busch og Fru Sem i *Fru Sems valg*

Norge er et ganske mangfoldig og liberalt land, og dataspill er en av Norges største kulturreporter. Internasjonalt har dataspillindustrien hatt en økt satsing på mangfoldig representasjon de siste årene. Hvordan reflekteres det norske samfunnets mangfold og verdier i spillene som produseres her?

Dataspill er en svært variert innholds- og uttrykksform som gir oss interaktive og dynamiske muligheter til å utforske og oppdage ulike folk, verdener og fortellinger. I tillegg til tradisjonell historiefortelling med bestemte karakterer og handlingsforløp, kan dataspill la spilleren selv få definere hovedkarakterens utseende og personlighet, og foreta valg som kan styre handlingen i forskjellige retninger. Historier som fortelles gjennom dataspill kan være dype og virkelighetsnære, noe som gjør dataspill til et godt og viktig medium for å utforske og fortelle om mangfold på ganske varierte måter. For eksempel belyser de to norske spillene sitert over opplevelser knyttet til henholdsvis det å være ung og skeiv på en liten øy i nåtidens Nord-Norge, og å være en selvstendig forretningskvinne i 1820-tallets Christiania.

Denne studien skal se nærmere på hva slags mangfold som finnes i norske dataspill, og hvordan dette henger sammen med den økte satsingen på mangfoldig representasjon vi ser i spillindustrien. Studien gjennomføres på oppdrag fra Norsk filminstitutt (NFI) som et av tiltakene i regjeringens dataspillstrategi for 2024–2026 (*Tid for spill*).

## Kort faglig bakgrunn og kontekst

Mangfoldig og inkluderende representasjon er et relativt nytt satsingsområde for spillindustrien. Dataspill har i mange år blitt sett på og markedsført som en hovedsakelig mannlig interesse og aktivitet (Cote, 2020; Condis & Morrissette, 2023). Dette har ført til at spill stort sett har hatt mannlige hovedkarakterer og ofte stereotypiske og nedsettende framstillinger av kvinner og minoriteter. Til tross for rapporter som viser at kvinner utgjør rundt halvparten av de som spiller, har spillindustrien lenge tviholdt på mannlige tenåringer og unge voksne som sitt kjernepublikum (Whelan, 2020). Spillindustrien er også i stor grad en risikomotvillig industri, hvor frykten for økonomisk tap gjør at man helst holder seg til det man vet at vil selge godt (Tompkins & Martins, 2022; McLaren, 2023). Dette har ikke skapt positive forhold for mangfoldig representasjon. Dataspill og gaming har også i lang tid vært ansett som en nisjeaktivitet, som ren underholdning/tidssløseri og som triviell formidlingsform. Dette har ført til mye mindre oppmerksomhet rundt og aktivisme for mangfold i spill enn for film, tv og

litteratur. I 2014–2015 ble hat- og trakasseringskampanjen Gamergate en oppvekker for flere deler av spillindustrien, og søkelyset ble for alvor rettet mot hvor viktig det er å anerkjenne et bredt og mangfoldig publikum (Tompkins & Martins, 2022).

I dag ser vi at spillindustrien har et mer bevisst fokus på progressive og inkluderende framstillinger av og fortellinger om kvinner, skeive og folk med ulike etniske bakgrunner, og det er en tydeligere anerkjennelse av at spillere er en bred og mangfoldig gruppe mennesker. Mange uavhengige spillutviklere har også kommet på banen med alternative framstillinger og fortellinger som utfordrer spillindustriens mer normative praksiser (Ruberg, 2020). Flere spill i dag tilbyr også fleksible karakterskapere som gir spilleren frie muligheter for kombinasjoner av kjønnsuttrykk og utseendetrekk, og dermed bredere potensial for selvuttrykk og -utforskning. Spillindustrien begynner også å bli mer mangfoldig. International Game Developers Association (IGDA) rapporterer om større mangfold blant spillutviklernes kjønn, seksuelle orientering og etnisitet enn i tidligere år, og majoriteten av spillutviklerne uttrykker at mangfold på arbeidsplassen, i spillinnhold og i spillindustrien er viktig (IGDA, 2021; 2022).

Vi har også sett utfordringer ved at flere spill tilbyr mangfold (for eksempel skeive karakterer og forhold) hovedsakelig som *valgfritt innhold*, hvor representasjonsbyrden legges på spilleren som selv må oppsøke/lage innholdet (Shaw, 2014; Østby, 2021). Muligheten til å gjøre egne valg og tilpasninger i spill er en viktig mediespesifikk kvalitet, men den blir problematisk når den brukes som hovedstrategi for mangfoldig representasjon. Adrienne Shaw påpeker at mange spill «kapitaliserer på pluralisme uten å gjøre spillene mangfoldige på en måte som faktisk ville gitt mening i en sosiopolitisk sammenheng. Hvem som helst kan spille *The Sims* og lage likekjønnede forhold, men ikke alle som spiller spillet blir konfrontert med skeivt innhold» (2014, s. 217–218; egen oversettelse). Utvikling i spillindustrien skjer sakte, og tilnærminger til mangfoldig representasjon foregår trinnvis (Tompkins & Martins, 2022).

Det er ikke gjort noen dedikerte studier av mangfold i norske dataspill, men i 2022–2023 gjennomførte jeg et forskningsprosjekt støttet av Medietilsynet hvor jeg intervjuet skeive norske spillutviklere og spillere. I intervjuene med spillutviklerne lå en del av fokuset på forholdene for utvikling av skeivt og mangfoldig innhold i norske dataspill. Spillutviklerne snakket blant annet om hvordan kommersielle hensyn og kriterier hos tilskuddsordninger og investorer kan komme i konflikt med utviklernes mer kunstneriske idealer og ønsker om mer mangfoldig/eksperimentelt innhold. De påpekte også at større og mer ressurssterke spillselskaper ofte får de store summene i tildelinger, og at disse spillskapene ikke oppleves å ha særlig fokus på skeiv representasjon og mangfold. Det oppleves vanskelig for mindre selskaper å få økonomisk støtte til mer eksperimentelle og mangfoldige spillprosjekter i Norge (Østby, 2023).

## Prosjektoppdraget

Denne studien skal undersøke hva slags mangfold som representeres i norske dataspill, og hvordan dette henger sammen med utviklingene vi ser ellers i spillindustrien. Studien utføres på oppdrag for Norsk filminstitutt (NFI). NFIs hovedoppgave er å «sette regjeringens filmpolitikk ut i livet og være rådgiver for staten i filmpolitiske spørsmål» (Norsk filminstitutt, u.d. a). Regjeringens dataspillpolitikk faller også innenfor NFIs mandat. NFI skal bidra til «et variert tilbud av norske dataspill av høy kvalitet; en profesjonell og mangfoldig dataspillbransje; gjennomslagskraft for norske dataspill; en inkluderende og tilgjengelig dataspillkultur» (Norsk

filminstitutt, u.d. a). NFI gir blant annet tilskudd til utvikling av norske dataspill, og er for flere spillutviklere den viktigste offentlige tilskuddsordningen som finnes i Norge i dag (Østby, 2023).

Regjeringens dataspillstrategi for 2024–2026 har eksplisitte mål om likestilling og mangfold i norske dataspill:

Mangfold i dataspilltilbudet innebærer at tilbudet skal være variert, for eksempel når det gjelder sjanger, format, plattform, målgruppe, karakterer og tematikk. Dette skal bidra til at flere kan ha glede av å spille norske dataspill og til å styrke dataspillenes relevans i befolkningen. Mangfold i dataspilltilbudet er også en forutsetning for en inkluderende og tilgjengelig dataspillkultur. Kjønnbalanse og bred representasjon i dataspill er overordnet viktig i et demokrati- og ytringsfrihetsperspektiv (Kultur- og likestillingsdepartementet, 2024, s. 12).

Kartlegging av innholdsmangfold i norske dataspill er ett av tiltakene i dataspillstrategien, og det er dette mangfoldet som NFI ønsker mer kunnskap om gjennom denne studien. I prosjektoppdraget uttrykker NFI at det er behov for å undersøke effekten av politikken på området og tilpasse virkemiddelapparatet i tråd med dette.

NFI spesifiserer i prosjektoppdraget at mangfold her forstås som mangfold knyttet til kjønn, etnisitet/innvandrerbakgrunn, urfolk (samisk identitet, språk, kultur), nasjonale minoriteter, alder (barn, unge og seniorer), seksuell orientering/kjønnsidentitet/kjønnsuttrykk, geografisk tilhørighet, funksjonsevne og sosial bakgrunn. NFI ønsker at undersøkelsen skal kartlegge omfang av dataspill med variasjon og mangfold i tematikk og karakterer når det gjelder ovennevnte parametere eller et utvalg av disse, og at den skal inneholde både en kvantitativ kartlegging og en kvalitativ vurdering av framstillingene av karakterene og behandlingen av tematikken i enkelte av de aktuelle dataspillene. Analysen skal også sette funnene i sammenheng med den øvrige kultur- og samfunnsutviklingen.

Av hensyn til prosjektets rammer og omfang, har det vært nødvendig å gjøre tydelige begrensninger i antall spill og hvilke karakterer og egenskaper vi har kunnet undersøke og omtale. En nærmere beskrivelse av dette finnes i neste del.

## Metode

Etter NFIs ønske, er metoden en kvantitativ innholdsanalyse etterfulgt av en kvalitativ vurdering og diskusjon av funnene. Den kvantitative innholdsanalysen har som mål å kode og kartlegge mangfoldet i hovedkarakterene i et utvalg av norske narrative dataspill for å undersøke trender og utviklinger i den gitte tidsperioden. Den kvalitative vurderingen har som mål å gi en nærmere omtale av hvordan ulike spill i utvalget framstiller og forholder seg til egenskapene og kategoriene i innholdsanalysen. Vurderingen vil kombinere generelle omtaler av utvalget og relevante eksempler fra enkeltspilltitler.

## Spill i analyseutvalget

Listen over spillene i analyseutvalget er gitt av NFI. Vi diskuterte på forhånd hva slags type spill som er relevante for en slik mangfoldsanalyse, og i tråd med prosjektoppdraget ble vi enige om at fokuset skulle være på narrative spill med tydelig definerte hovedkarakterer. Videre begrenset vi oss til spill som er offisielt utgitt på en plattform som Steam, spillkonsoll eller smarttelefon. NFI gjorde en grovsortering av spill etter disse kriteriene, og leverte en liste over spill fra perioden 2013–2022, og i tillegg enkelte spill utgitt i 2023. Gitt prosjektets rammer og omfang, ble vi enige om å fokusere på de seks siste årene i denne perioden, 2017–2023. Videre vurderte vi det som mest hensiktsmessig å se på disse spillenes hovedkarakterer i analysen. Vi valgte denne avgrensningen fordi det vil kunne gi et godt bilde av hvem/hva norske spill hovedsakelig handler om og hvem/hva man som spiller inntar rollen som.<sup>1</sup>

Tidsperioden 2017–2023 utgjorde 33 spilltitler i NFIs liste. Vitenskapelig assistent og jeg vurderte at seks av disse spillene var irrelevante for prosjektet av ulike årsaker, og ekskluderte dem fra utvalget. Dermed sto vi igjen med 27 spill og totalt 41 hovedkarakterer. Noen av spillene har flere hovedkarakterer, enten som man kan velge mellom selv eller som man må bytte mellom underveis i spillet. Vi kodet alle de 41 karakterene i analysen.

Liste over spill i analyseutvalget:

---

<sup>1</sup> Vi har kun forholdt oss til spillene på listen fra NFI. Vi har ikke oppsøkt/lagt til andre spill.



År	Spill	Utvikler/selskap
2017	<i>Dreamfall Chapters: The Final Cut</i>	Red Thread Games
2017	<i>Conan Exiles</i>	Funcom
2017	<i>The Frostrune</i>	Grimnir
2017	<i>Milkmaid of the Milky Way</i>	Machineboy
2017	<i>World to the West</i>	Rain Games
2018	<i>Pode</i>	Henchman & Goon
2018	<i>My Child Lebensborn</i>	Sarepta Studios
2019	<i>Mosaic</i>	Krillbite
2019	<i>Degrees of Separation</i>	Moondrop
2019	<i>Draugen</i>	Red Thread Games
2019	<i>Moons of Madness</i>	Rock Pocket Games
2020	<i>Apple Slash</i>	Agelvik
2020	<i>Embracelet</i>	Machineboy
2020	<i>Helheim Hassle</i>	Perfectly Paranormal
2020	<i>Mesmer</i>	Rain Games
2020	<i>Kaptein Sabeltann og den magiske diamant</i>	Ravn Studio & Rock Pocket Games
2020	<i>Dude, Where Is My Beer?</i>	Arik Games
2021	<i>Northern Journey</i>	Slid Studio
2022	<i>Midnattssol</i>	Umble
2022	<i>Ikonei Island: An Earthlock Adventure</i>	Snowcastle Games
2022	<i>Gun Devil</i>	Agelvik
2022	<i>Lulu's Temple</i>	Agelvik
2022	<i>Mari og Bayu: Veien Hjem</i>	Skinny Bandit
2022	<i>Fru Sems valg</i>	Tidvis
2023	<i>Teslagrad 2</i>	Rain Games
2023	<i>Kutoppen Gårdsdetektivene</i>	Qvisten Games
2023	<i>Girl Genius: Adventures in Castle Heterodyne</i>	Rain Games

Tabell 1: Liste over spill i analyseutvalget

Alle disse spillene kan regnes som narrative spill, men det er svært varierende hvor inngående og detaljerte fortellingene deres er. Det er stor forskjell på veldig fortellingsdrevne spill som *Dreamfall Chapters: The Final Cut*, *Draugen* og *My Child Lebensborn* og mer action-fokuserte spill som *Apple Slash* og *Lulu's Temple* hvor fortellingen er minimal. I flere av spillene fungerer fortellingen mest som en kort kontekstualisering av premisset for spillet, mens i andre spill opptrer fortellingselementer som filmsekvenser og dialog mer jevnlig underveis. Noen spill, som for eksempel *Milkmaid of the Milky Way* og *Mari og Bayu: Veien Hjem*, er veldig tydelige på hva de forteller en historie om, mens spill som *Mosaic* legger opp til en noe mer abstrakt og filosofisk fortelling. Disse forskjellene betyr at spillene i kartleggingen ikke nødvendigvis er likestilte eller fullstendig sammenlignbare i sjanger, omfang eller formål.

## Egenskaper og kategorier i innholdsanalysen

I den kvantitative analysen er målet å kartlegge framstillingen av ulike former for mangfold blant hovedkarakterene i spillene. Vi formulerte følgende egenskaper for å kode dette: *karaktervalg*; *karakterseser*; *aldersgruppe*; *kjønn*; *kjønnsuttrykk*; *seksuell orientering*; *etnisitet*; og *funksjonsevne*. Disse egenskapene vil bidra med et dekkende bilde av hva slags

mangfold som finnes blant spillenes hovedkarakterer og hva/hvem spilleren inntar rollen som. Flere av disse egenskapene samstemmer med NFIs definisjoner av mangfold i prosjektopdraget, og vi har lagt til et par spillspesifikke egenskaper. Her følger en beskrivelse av de ulike egenskapene og tilhørende kategoriene. En nærmere beskrivelse av kriteriene for de ulike kategoriene finnes i kodeboken (vedlegg 2).

*Karaktervalg.* Mange spill legger opp til at spilleren fritt kan velge hovedkarakter og/eller tilpasse sentrale trekk ved denne, for eksempel kjønn og utseende. Hensikten her er å undersøke om/hvordan norske dataspill åpner opp for en slik spillerstyring, eller om det hovedsakelig er snakk om forhåndsbestemte og tydelig definerte karakterer. Kodingskategorier for denne egenskapen er «ja» og «nei».

*Karaktervesen.* Vi ønsker å se på hva slags vesen som spillenes hovedkarakterer er. Spill handler ofte om mennesker, men det er også vanlig å sette andre vesener i sentrum for en fortelling. Karaktervesen kan ha betydning for hva slags mangfold og tematikk som blir framstilt. Kodingskategorier for denne egenskapen er «menneske» og «fantasifigur».

*Aldersgruppe.* I likhet med karaktervesen kan hovedkarakterenes alder ha betydning for hva slags mangfold og tematikk som blir framstilt. Her har vi valgt å se på større aldersgrupper framfor konkrete aldersspenn ettersom vi ikke kan gå ut ifra alder på skuespillere. Kodingskategorier for denne egenskapen er «barn/ungdom», «voksen» og «undefinert».

*Kjønn.* Vi vil undersøke kjønns mangfoldet blant hovedkarakterene, med særlig fokus på fordelingen av kvinnelige og mannlige hovedkarakterer i spillene. Videre vil vi se på omfanget av hovedkarakterer som er cispersoner, transpersoner og personer med ikke-binær kjønnsidentitet. Kodingskategorier for denne egenskapen er «kvinne (cis)», «mann (cis)», «kvinne (trans)», «mann (trans)», «ikke-binær» og «undefinert».

*Kjønnsuttrykk.* Vi vil se på hovedkarakterenes kjønnsuttrykk for å utdype framstillingen av kjønns mangfoldet i spillene. Kobles kjønn vanligvis til stereotypiske/konvensjonelle feminine og maskuline kjønnsuttrykk, eller åpnes det opp for mer flytende eller grenseoverskridende former for kjønnsuttrykk? Kodingskategorier for denne egenskapen er «feminin», «maskulin», «androgyn» og «undefinert».

*Seksuell orientering.* Videre ønsker vi å undersøke hva slags seksuelt mangfold som speiles i spillenes hovedkarakterer, og om karakterenes seksuelle orientering og seksualitet blir tematisert i spillene. Kodingskategorier for denne egenskapen er «streit», «skeiv», «spillerbestemt» og «undefinert».

*Etnisitet.* Vi ønsker å se på hvordan etnisk mangfold er representert blant hovedkarakterene. Siden dette er en norsk studie om norske dataspill, bruker vi kjennetegn hos den norske/skandinaviske etniske majoritetsbefolkningen som utgangspunkt for å skille mellom majoritetsbakgrunn og minoritetsbakgrunn hos hovedkarakterene. Dette kan si noe betydningsfullt om hvem spillene handler om. Kodingskategorier for denne egenskapen er «majoritetsbakgrunn», «minoritetsbakgrunn», «fantasifigur» og «undefinert».<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Vi opplevde en særegen utfordring med etnisitet i denne kartleggingen. De fleste spillene i utvalget handler om fiktive verdener, og hovedkarakterene varierer i grafisk stil og detaljgrad om deres bakgrunn. Vi kan ikke anslå karakterenes etniske bakgrunn ut ifra skuespillere (som man gjerne kan i film og tv-serier). Samtidig er det utfordringer med vår tilnærming: En karakter som blir kodet med minoritetsbakgrunn etter denne forståelsen

*Funksjonsevne.* Her ønsker vi å undersøke om norske spill har hovedkarakterer med ulike former for funksjonsnedsettelse, og om/hvor/hvordan dette er tematisert. Kodingskategorier for denne egenskapen er «full funksjonsevne» og «nedsatt funksjonsevne».

## Kodingsprosessen: framgangsmåte og utfordringer

I forkant av kodingsprosessen diskuterte vitenskapelig assistent og jeg egenskapene og kategoriene i kodeboken, og ble enige om et felles utgangspunkt for kodingen. Deretter gikk vi i gang med kodingen hver for oss. Vi hadde noen samtaler underveis for å diskutere utfordringer og behovet for å justere enkelte kategoribeskrivelser i kodeboken. I vårt avsluttende møte gikk vi gjennom alle spill og karakterer for å sørge for at vi hadde kodet dem på samme måte. Vi avsluttet prosjektsamarbeidet i enighet om kodingsresultatene som foreligger i denne rapporten.

Vi brukte hovedsakelig gjennomspillingsvideoer på YouTube, Steam-sider og andre nettressurser for å kartlegge spillenes hovedkarakterer.<sup>3</sup> Prosjektets rammer gir ikke anledning eller ressurser til å spille gjennom alle spillene, men vi opplevde at dette heller ikke var nødvendig for å kunne gjennomføre denne kartleggingen. Vi har spilt enkelte av spillene i utvalget.

I kodingen har vi primært undersøkt hovedkarakterene som spilleren selv styrer, men det er to spill i utvalget hvor vi definerte andre hovedkarakterer. I *My Child Lebensborn* inntar spilleren rollen som en usett adoptivforelder for krigsbarnet Klaus eller Karin. Spillet fokuserer sterkt på ivaretagelsen av det valgte barnet, og handler mye om barnets følelser, opplevelser og utvikling. Av disse grunnene valgte vi å kode Klaus og Karin som hovedkarakterene framfor den mer udefinerte adoptivforelder. I *Kutoppen Gårdsdetektivene* løser spilleren mysterier sammen med karakterene Klara og Gaute i et pek-og-klikk-format. Spilleren er ikke selv representert som noen karakter, men framstår mer som en utenforstående part som aktiverer ulike hendelser og scener i spillet. Her valgte vi å kode Klara og Gaute som hovedkarakterene.

Enkelte spills bruk av førstepersonsperspektiv førte til forskjeller i hva vi hadde mulighet til å kode. I spill som *Draugen* og *Moons of Madness* var det mulig å fastslå karakterenes kjønn og kjønnsuttrykk ettersom det finnes visuell og lydmessig representasjon av dem. I *The Frostrune* er hovedkarakteren tydelig definert som en tenåringsvikingjente, men det var ikke mulig å fastslå kjønnsuttrykk fordi hun hverken sees eller høres. I *Northern Journey* var det mulig å kode karakterens kjønn basert på smerteskrikene når han blir truffet av fiender, men det var ikke mulig å kode noe spesielt kjønnsuttrykk fordi det eneste man ser av karakteren er et par behanskede armer. Faktisk er armene det eneste som er modellert ved karakteren, noe som kommer tydelig fram flere ganger i spillet. Vi vurderte det slik at denne karakteren sannsynligvis er ment å være et menneske, men at en full modellering er unngått siden karakteren aldri skal synes helt.

Noen tilfeller var uklare og krevde at vi måtte oppsøke andre kilder eller foreta en mer skjønsmessig vurdering. I *Pode* spiller man som steinen Bulder og stjernen Glo. Det er ingen menneskelig dialog i spillet, og det er ingenting i spillet som direkte bekrefter om de har kjønn.

---

behøver ikke nødvendigvis være en minoritet i spillverdenen. Samtidig er det ikke rom for å undersøke og definere den diegetiske operasjonaliseringen av etnisitet i hvert enkelt spill.

<sup>3</sup> Det fantes svært få omtaler og ingen gjennomspillingsvideoer av *Midnattssol* på nett. Spillet er også kun tilgjengelig på Google Play, noe vi ikke hadde tilgang til. Her kontaktet jeg utvikleren av spillet for å få nødvendig informasjon til kodingen og analysen.

Vi fant derimot et utviklerintervju som omtaler karakterene med kjønnede pronomener, og har kodet kjønn på bakgrunn av dette.<sup>4</sup> Ruth i *Milkmaid of the Milky Way* er svært pikselert framstilt, og det er vanskelig å anslå hennes alder. Hun omtales kun som en ung kvinne som har tatt over gården etter sine foreldres bortgang. Vi vurderte det som sannsynlig at hun i det minste er 18 år eller eldre (myndig), og kodet henne som en voksen karakter. Teri fra *World to the West* og *Mesmer* bydde på utfordringer i kodingen av hennes etnisitet. I spillenes coverkunst har hun en mørkere hudfarge, men den er lysere inne i selve spillene. Denne forskjellen er tydeligst i *Mesmer*, hvor det også ser ut til å veksle. Det er uklart hva årsaken til dette er, men her tok vi coverkunsten som utgangspunkt og kodet Teri som en karakter med minoritetsbakgrunn. I *Midnattssol* følger vi hovedkarakteren Noa fra barndom til voksen alder, så her brukte vi «undefinert» som alderskategori siden hans alder ikke er statisk framstilt.

En kvantitativ innholdsanalyse søker mot en mest mulig objektiv og likeverdig behandling av analyse materialet, og målet er å få et generelt overblikk. Samtidig er det viktig å opplyse om at flere av egenskapene og kategoriene i denne analysen ikke er objektive fenomener som fungerer eller opptrer likt i alle sammenhenger. Ulike aspekter ved menneskelig identitet, som for eksempel seksuell orientering, kjønnsidentitet/-uttrykk og etnisitet, egner seg ikke alltid til kvantifisering og måling på denne måten. Dermed er det også mulig at andre vil kunne tolke for eksempel enkelte karakterers kjønnsuttrykk eller etnisitet på andre måter enn vi har gjort her, eller legge andre eller flere kategorier til grunn.

---

<sup>4</sup> The Geek Generation - PODE - developer interview - PAX East 2018:  
<https://www.youtube.com/watch?v=BiRoYhvKcoU>

## Analyse

I denne delen presenterer jeg resultatene fra den kvantitative innholdsanalysen og følger opp med en omtale og diskusjon av de ulike egenskapene for å utdype og nyansere funnene. Etersom analyseutvalget er ganske lite, med svært varierende antall titler i de ulike utgivelsesårene, er det mest hensiktsmessig å se på perioden som en helhet.

Utrekningen for karaktervalg er basert på totalt antall spill i utvalget (27), mens de øvrige utregningene er basert på totalt antall hovedkarakterer (41). Prosentandeler er rundet opp eller ned til nærmeste hele tall.

Egenskap	Kategori	Antall spill	Andel
Karaktervalg	Ja	4	15 %
	Nei	23	85 %

Tabell 2: Spill per karaktervalg

Egenskap	Kategori	Antall karakterer	Andel
Karaktervesen	Menneske	31	76 %
	Fantasifigur	10	24 %
Aldersgruppe	Barn/ungdom	20	49 %
	Voksen	17	41 %
	Udefinert	4	10 %
Kjønn	Kvinne (cis)	18	44 %
	Mann (cis)	22	54 %
	Kvinne (trans)	0	0 %
	Mann (trans)	0	0 %
	Ikke-binær	0	0 %
	Udefinert	1	2 %
Kjønnsuttrykk	Feminin	14	34 %
	Maskulin	17	41 %
	Androgyn	4	10 %
	Udefinert	6	15 %
Seksuell orientering	Streit	9	22 %
	Skeiv	2	5 %
	Spillerbestemt	1	2 %
	Udefinert	29	71 %
Etnisitet	Majoritetsbakgrunn	22	54 %
	Minoritetsbakgrunn	6	15 %
	Fantasifigur	10	24 %
	Udefinert	3	7 %
Funksjonsevne	Full funksjonsevne	41	100 %
	Nedsatt funksjonsevne	0	0 %

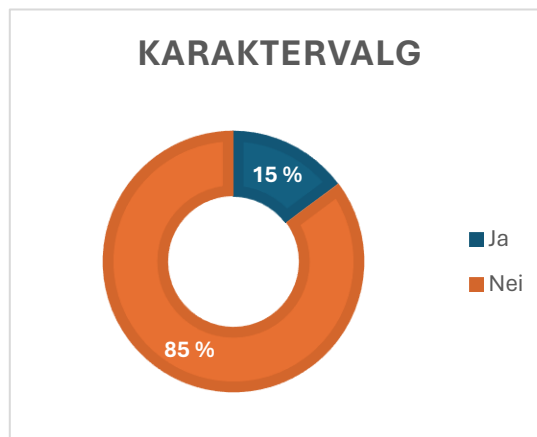
Tabell 3: Hovedkarakterer per egenskap

Den kvantitative innholdsanalysen viser at størsteparten av spillene handler om mennesker. Mangfold kommer hovedsakelig til uttrykk i et forholdsvis jevnt utvalg av kvinnelige og mannlige hovedkarakterer, og en forholdsvis jevn fordeling av unge og voksne hovedkarakterer.

Kjønnsuttrykkene er hovedsakelig konvensjonelle, men også varierte. Utover dette er mangfoldet begrenset. Det er veldig få muligheter for spilleren til selv å fritt velge eller tilpasse hovedkarakterer. Ingen av hovedkarakterene har nedsatt funksjonsevne, og svært få karakterer er skeive. Andelen karakterer med minoritetsbakgrunn er noe høyere. Flesteparten av karakterene har ingen eksplisitt seksuell orientering.

## Karaktervalg

De fleste spillene har bestemte og definerte hovedkarakterer, og tilbyr ikke fritt karaktervalg eller spesielle tilpasningsmuligheter. Det er kun fire av spillene som tillater fritt valg mellom ulike karakterer eller tilpasningsmuligheter. *Ikonei Island: An Earthlock Adventure*, *Kaptein Sabeltann og den magiske diamant* og *My Child Lebensborn* lar spilleren fritt velge hvilken karakter hen vil spille som/med, men de er alle definerte karakterer som spilleren ikke kan tilpasse selv. Karaktervalgene her er også hovedsakelig kosmetiske valg som ikke fører til noen



bemerkelsesverdige endringer i fortellingen, men som i hvert fall gir spilleren selv mulighet til å velge noe etter egne ønsker og preferanser. De andre spillene med flere hovedkarakterer, som *Dreamfall Chapters: The Final Cut*, *World to the West*, *Pode* og *Mari og Bayu – Veien Hjem*, krever at spilleren må spille som alle karakterene og veksle mellom dem på ulike punkter.

Onlinespillet *Conan Exiles* skiller seg ut her gjennom å tilby en karakterskaper der spilleren selv må lage sin egen karakter. Her kan spilleren bestemme om karakteren skal være kvinne eller mann, hva slags utseende og kroppslige attributter den skal ha, og hvilket folkeslag i *Conan*-universet den tilhører. Disse valgene er hovedsakelig kosmetiske, og vil ikke gi noen spesielle fordeler eller ulemper. Selv om spillet har langt større tilpasningsmuligheter enn de andre spillene i utvalget, tillates ikke spilleren en helt fri kombinasjon av ulike egenskaper og attributter: Kjønnsvalg vil også regulere karakterens kroppstype og enkelte tilpasningsmuligheter.

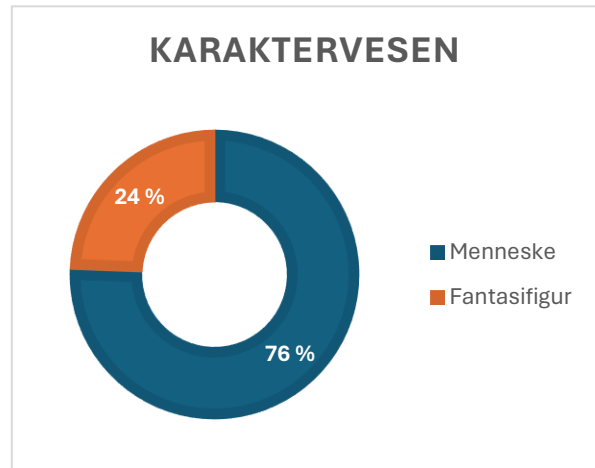
Det er vanlig at narrative spill handler om spesifikke hovedkarakterer, men det kan virke bemerkelsesverdig at det finnes så få tilpasningsmuligheter i spillene i utvalget. Dette kan blant annet knyttes til økonomiske og tidsmessige spørsmål og hensyn. Å tilrettelegge for flere hovedkarakterer, og spesielt det å tilby en karakterskaper, er kostbart, og spillutviklere vil ha ulike forutsetninger her. Å lage en omfattende karakterskaper er for eksempel mer oppnåelig med de ressursene et stort spillerselskap som Funcom har. Videre representerer spillene i utvalget få av de sjangertypene hvor vi vanligvis finner karakterskaper, som for eksempel rollespill og sosiale simulasjonsspill. Mange av spillene er også av kortere varighet/omfang, noe som sannsynligvis også bidrar til at slike funksjoner og valg ikke blir prioritert.

Spillene har altså mest fokus på bestemte og definerte hovedkarakterer, og svært få tilfeller hvor spilleren fritt kan velge eller tilpasse hovedkarakteren. Dermed er det få muligheter for spilleren til å kunne se (aspekter av) seg selv representert i spillenes hovedkarakterer dersom man for

eksempel har ikke-normative kjønnsidentiteter/-uttrykk eller etnisk minoritetsbakgrunn, eller generelt hvis man ønsker å eksperimentere med ulike uttrykk.

## Karaktervesen

Størsteparten av spillene har menneskelige hovedkarakterer, og dermed handler historiene mest om menneskelige opplevelser og erfaringer. De menneskelige karakterene eksisterer hovedsakelig i fantasiunivers, og fortellingene involverer typisk klassiske eventyrtroper som å dra ut på en reise, løse et mysterium, beseire ondskap, og gjenopprette ro og orden. Spillene *Milkmaid of the Milky Way*, *Draugen* og *Embracelet* legger mysteriene til fiktive steder i Norge, alle med utgangspunkt i fjerne øy- og kystlokasjoner. I tillegg til klassiske fantasi- og eventyrfortellinger, finner vi enkelte spill med mer unike fortellinger om mennesker. *My Child Lebensborn* (krigsbarn), *Midnattssol* (samisk identitet), *Embracelet* (seksuell orientering) og *Fru Sems valg* (kjønn og kvinnesyn) skiller seg særlig ut her fordi spillene har mer fokus på historiske og kulturelle temaer og utfordringer. *Mosaic* bidrar med en mer abstrakt framstilling av et dystopisk univers hvor mennesker ikke har individualitet, og hvor alt er nytteløs rutine og tilsynelatende håpløst. På et mer humoristisk kulturkritisk plan finner vi *Dude, Where Is My Beer?*, hvor spilleren styrer en mann på en desperat jakt etter en pilsner i et Oslo hvor utestedene har gått over til å tilby forskjellige moderne håndverksbryggede øltyper.



I tillegg til klassiske fantasi- og eventyrfortellinger, finner vi enkelte spill med mer unike fortellinger om mennesker. *My Child Lebensborn* (krigsbarn), *Midnattssol* (samisk identitet), *Embracelet* (seksuell orientering) og *Fru Sems valg* (kjønn og kvinnesyn) skiller seg særlig ut her fordi spillene har mer fokus på historiske og kulturelle temaer og utfordringer. *Mosaic* bidrar med en mer abstrakt framstilling av et dystopisk univers hvor mennesker ikke har individualitet, og hvor alt er nytteløs rutine og tilsynelatende håpløst. På et mer humoristisk kulturkritisk plan finner vi *Dude, Where Is My Beer?*, hvor spilleren styrer en mann på en desperat jakt etter en pilsner i et Oslo hvor utestedene har gått over til å tilby forskjellige moderne håndverksbryggede øltyper.

De menneskelige hovedkarakterene framstilles med forskjellig stil og detaljnivå. *Dreamfall Chapters: The Final Cut*, *Conan Exiles*, *Draugen* og *Moons of Madness* har mer (foto)realistiske grafiske framstillinger av mennesker enn de øvrige spillene, som baserer seg mest på ulike typer animasjonsstiler/tegnefilmstiler og karikerte framstillinger.

Fantasifigurene som opptrer som hovedkarakterer er antropomorfe dyr/vesener eller besjelte objekter, som grisejenta Hedda og blekksprutgutten Jacob i *Ikonei Island: An Earthlock Adventure*, mauren Mari og ildfluen Bayu i *Mari og Bayu – Veien Hjem*, og steinen Bulder og stjernen Glo i *Pode*. Fantasifigurenes fortellinger dreier seg om eventyr og mysterier. Fantasifigurene opptrer og fungerer i stor grad på samme måte som menneskekarakterene (unntatt i *Pode*). Fantasifigurene her brukes derimot ikke til å utforske historiske eller kulturelle temaer og utfordringer slik som de nevnte spillene med menneskekarakterer. Mennesker og fantasifigurer har altså overlapp når det gjelder sentrale roller og funksjoner i fantasiunivers, men kun menneskene brukes for å ta opp mer eksplisitt samfunnstematikk.

## Aldersgruppe

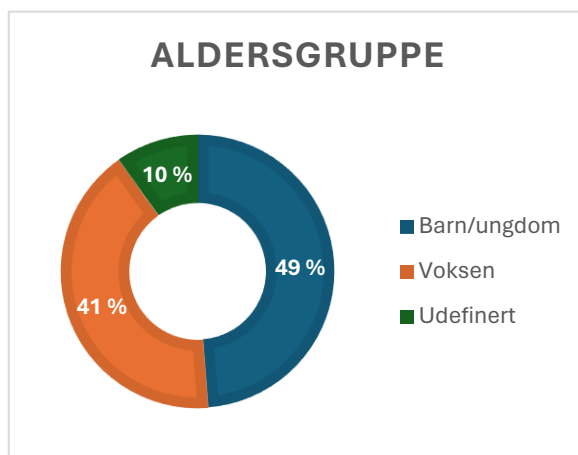
Representasjonen av aldersgrupper utmerker seg gjennom en nokså jevn fordeling av hovedkarakterer som er barn/ungdom og voksne. Det lages spill for ulike aldersgrupper, og mange av dem har en barne- og familievennlig profil.

Barne- og ungdomskarakterer framstilles i sentrale helteroller i spill som *World to the West*, *Degrees of Separation*, *Helheim Hassle*, *Ikonei Island: An Earthlock Adventure*, *Mari og Bayu – Veien Hjem*, *Kutoppen Gårdsdetektivene*,

*Kaptein Sabeltann og den magiske diamant* og *Teslagrad 2*. I mange av spillene ligger fokuset på vennskap og samarbeid. *My Child Lebensborn* skiller seg tydelig både tematisk og sjangermessig fra de andre spillene med barn i hoved- og helterollene. Som tidligere nevnt, må man i dette spillet ta hånd om krigsbarnet Klaus eller Karin i etterkrigstiden. Spillet fokuserer mye på Klaus'/Karins vonde opplevelser med trange kår og fordommer fra lokalsamfunnet. I tillegg til at spillet tilbyr en realistisk tilnærming til en historisk periode, viser det også hvordan spill med fortellinger om barn kan ta opp mer problematiske og mørke sider ved oppvekst og samfunn.

De voksne karakterenes hoved- og helteroller skiller seg ikke nevneverdig fra barne- og ungdomskarakterene. I norske spill stiller barne- og ungdomskarakterer på ganske lik linje med voksne. Dette poenget gjøres særlig eksplisitt i *World to the West*, hvor de to yngre karakterene Knaus og Lumina må samarbeide aktivt med de voksne karakterene Miss Teri og Lord Clonington. Der *My Child Lebensborn* tilbyr et historisk blikk på behandlingen av krigsbarn i etterkrigstiden, retter *Mosaic* blikket mot et grått og moderne dystopisk voksenliv preget av ensomhet, teknologidominans og poengløse rutiner, og hvor målet er å finne en vei ut den håpløse situasjonen.

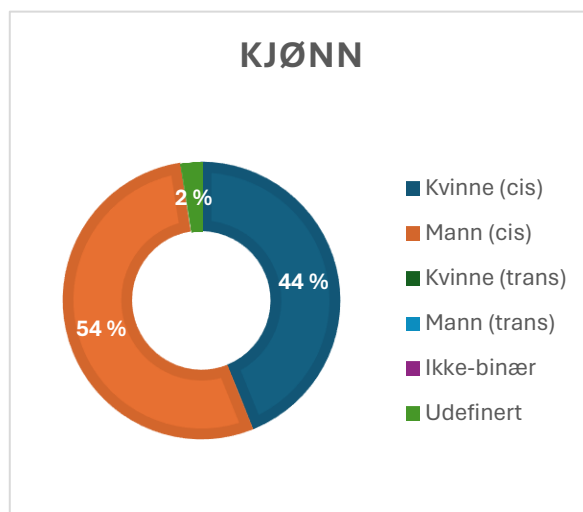
Ingen av spillene har eldre som hovedkarakterer, men i *Milkmaid of the Milky Way* spiller man midlertidig som en eldre voksen versjon av hovedkarakteren Ruth. En ond romvesendronning stjeler Ruths ungdommelighet, og spilleren må i en periode spille som en gammel, grå og smertefull Ruth i desperat søken etter å få sin ungdommelighet tilbake. Ruths kropp er merkbart større som gammel. Hun får til slutt ungdommeligheten (og den slanke kroppen) sin tilbake og frigjør romvesenfolket fra dronningens aldersstjelende regime. Fra Ruths perspektiv framstilles alderdom som noe negativt og uønsket, men det framstår ikke som en generell negativ holdning til alderdom. Det er heller knyttet til den drastiske berøvingen av ungdommeligheten og at Ruth plutselig befinner på slutten av livet sitt, ikke til den naturlige aldringsprosessen.





## Kjønn

Kjønnsfordelingen utmerker seg gjennom at spillene har et forholdsvis jevnt utvalg av kvinnelige og mannlige hovedkarakterer. Det er en liten overvekt av mannlige hovedkarakterer. Norske spill ser ut til å satse tydelig på kvinnelige hovedroller. Alle de 41 hovedkarakterene har kjønn (hovedkarakteren i *Conan Exiles* er kodet som udefinert fordi konkret kjønn avhenger av spillervalg). Det er derimot ingen eksplisitte transpersoner eller ikke-binære som hovedkarakterer i disse spillene. Kjønn er ikke et spesielt eksplisitt tema for fortellingen i de fleste av spillene. Spillenes fantasiverdener ser hovedsakelig ut til å ha likestilling mellom kjønn som et premiss.

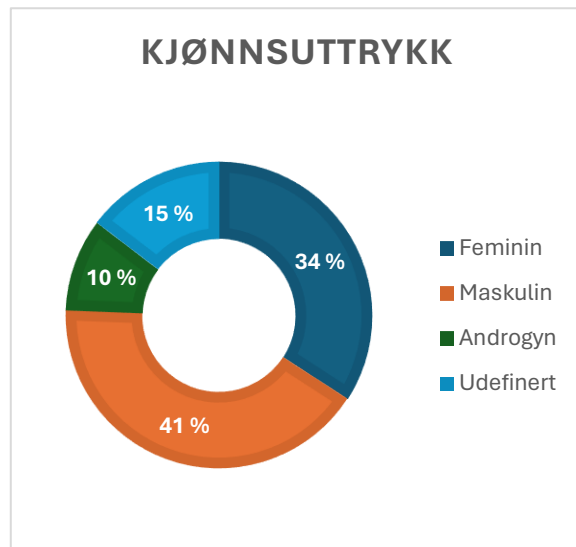


Kvinner og menn har mange av de samme typene helteroller, og kvinnelige hovedkarakterer plasseres ikke i spesielt stereotypiske roller eller sjangere. Spesielt framtrekkende eksempler inkluderer *Milkmaid of the Milky Way*, hvor budeien Ruths søken etter sine bortførte kyr leder henne ut på et utenomjordisk eventyr; *The Frostrune*, hvor vikingjenta Liv må løse et mysterium på en øde øy helt alene; *Mesmer*, hvor Teri må innta rollen som revolusjonsleder for å styrte en politistat; *Mari og Bayu – Veien Hjem*, hvor maurprinsessen Mari må ut på en reise for å redde storebroren sin; og *Teslagrad 2*, hvor «teslamancer» Lumina krasjlander på et fjernt sted og må navigere seg gjennom farlige landskap og vesener for å finne veien hjem igjen. I spillene hvor man kan velge mellom kvinnelig og mannlig karakter eller må veksle mellom dem, er begge kjønn jevngode alternativer. De kvinnelige hovedkarakterene framstilles heller ikke på spesielt seksualiserte måter.

*Fru Sems valg* skiller seg merkbart ut gjennom blant annet å sette kjønn og kjønnsroller som sentralt tema i fortellingen. Spillet er en visuell roman som omtaler seg selv som «et spill om kvinner, klær og kapitalisme», og er satt til 1820-tallets Christiania. Det er inspirert av Else Marie Strøm, kvinnen bak motemagasinet som i dag er kjent som Steen & Strøm, og andre kvinner som bygget opp forretninger på starten av 1800-tallet. I *Fru Sems valg* overtar Fru Sem ansvaret for en krambod etter sin avdøde ektemann, og spillerens ansvar er å drive kramboden og Fru Sems sosiale og forretningsmessige relasjoner. Spillet tar eksplisitt opp datidens holdninger til og fordømmer mot kvinner, og menns dominerende posisjon i samfunnet. Spilleren må selv blant annet vurdere om Fru Sem skal forsøke å drive kramboden på egen hånd (på lovlig eller ulovlig vis), eller søke etter hjelp fra og romantiske relasjoner med høytstående menn i samfunnet. Spillet har mange valgmuligheter og flere slutter, og legger opp til at spilleren skal reflektere over de valgene hen tok i løpet av spillet. Selv om spillet foregår i fortiden, har det en viktig nåtidig relevans. Utviklerne skriver at spillets temaer er like aktuelle i dag: «Kvinner i næringslivet møter fremdeles holdninger og hinder, klær sys fremdeles av mennesker med dårlige arbeidsforhold og av tekstiler produsert på lite bærekraftige måter, og kapitalismen som var i startgropen i 1820-årene gjennomsyrrer samfunnet i dag fullt ut» (Fru Sems valg, u.d.). Dermed bidrar spillet også til å framheve at kunnskap om historiske forhold kan være helt sentralt for å forstå nåtidens tilstander.

## Kjønnsuttrykk

Hovedkarakterene har for det meste konvensjonelle feminine og maskuline kjønnsuttrykk. De fleste kvinnelige hovedkarakterene har et feminint kjønnsuttrykk, og de fleste mannlige hovedkarakterene har et maskulint kjønnsuttrykk. Selv om det er generelt samsvar mellom kjønn og kjønnsuttrykk blant hovedkarakterene, er det variasjoner i hvordan femininitet og maskulinitet framstilles. Femininitet og maskulinitet er ikke uniforme kjønnsuttrykk, og det kommer fram i utvalget. Kjønnsuttrykk i spillene handler for det meste om forskjellige kroppstyper, utseendetrekk og bekledding, og ikke særlig om stereotypiske oppfatninger av kjønnsmessige kvaliteter og forutsetninger. Både femininitet og maskulinitet assosieres med heltemot, kløkt og drivkraft. Det er ingen konsentrasjon av veldig stereotypiske maskuline eller feminine hovedkarakterer.



Feminine kjønnsuttrykk varierer hos de ulike kvinnelige hovedkarakterene. Som nevnt ovenfor, framstilles ikke de kvinnelige hovedkarakterene på spesielt seksualiserte måter, og de innehar ofte sentrale helteroller. Karakterer som Fru Sem i *Fru Sems valg*, Ember i *Degrees of Separation* og Lumina i *Teslagrad 2* har mer tradisjonelt feminint kodet bekledding som kjoler og skjørt kombinert med trekk som langt hår. Karakterer som Zoë og Saga i *Dreamfall Chapters*, Ruth i *Milkmaid of the Milky Way* og Sunniva i *Kaptein Sabeltann og den magiske diamant* er kledd i mer hverdagslige eller praktiske antrekk, og har ellers andre mer konvensjonelt feminine trekk som langt hår og/eller sminke. Helhetlig kan vi si at spillene legger til grunn at feminine uttrykk ikke er noe som må legges bort eller ofres i rollen som helt eller som selvstendig. Samtidig er det lite variasjon i kroppstyper hos de menneskelige kvinnelige hovedkarakterene. Slanke og smale kropper er gjennomgående i utvalget.

Det er også variasjoner i maskulinitet hos de mannlige hovedkarakterene. Vi kan helhetlig si at spillene unngår stereotypisk heltmaskulinitet til fordel for mer introspektive, emosjonelle eller humoristiske karakterer. Shane Newehart i *Moons of Madness* og Edward Harden i *Draugen* representerer noen av de mer konvensjonelt utseende voksne mannlige hovedrollene i utvalget, men disse spillene har også særlig fokus på deres psykiske liv, traumer og lidelser (henholdsvis gjennom sjangrene kosmisk skrekk og psykologisk thriller). Mer emosjonelle framstillinger av maskulinitet finner vi hos ungdomskarakterene Rime i *Degrees of Separation* og Jesper i *Embracelet*. *World to the West* gir en mer humoristisk framstilling av maskulinitet gjennom «strongman» Lord Clonington, som stuper inn i enhver situasjon uten å tenke seg om. Den unge Bjørn i *Helheim Hassle* er en pasifistisk viking som ikke vil assosiere seg med den voldsomt maskuline vikingkulturen han lever i. Kroppene til de mannlige hovedkarakterene er også stort sett slanke (med noen mer muskuløse unntak), med konvensjonelt maskulint kodet fason og bekledding.

Det retroinspirerte spillet *Gun Devil* plasserer seg derimot ikke inn i trenden mot mer nyansert kjønnsrepresentasjon, men baserer seg heller på gammeldagse spilltroper om hypermaskuline

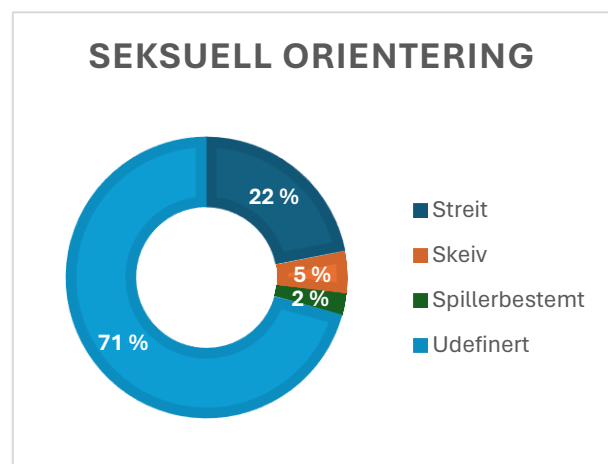
actionhelter og jomfruer i nød. Spilletts premiss er at Satans sønn forelsker seg i magilæreren sin, Gun Devils kone, og kidnapper henne. Gun Devil drar dermed ut på en jakt for å få henne tilbake. Gun Devil er en rappkjefet og muskuløs djevel. Hans karikerte ansiktstrekk skiller seg tydelig fra de mer menneskelige ansiktstrekene til både konen og de øvrige kvinnene i spillet. I spillet skyter man seg gjennom diverse absurde fiender. Underveis kan man redde noen «demon babes» (de omtales slik på spilletts Steam-side) fra fangenskap, og disse belønner Gun Devil med våpen og egenskaper. I tillegg kan han kjøpe gjenstander fra en kvinnestatue med nakne bryster («the cool boobs statue»). Spillet later til å ha en selvbevisst og en slags harselerende tilnærming. Antagonisten blir for eksempel omtalt som så dum at han tror at Gun Devils kone synes det er greit at han kidnapper henne. Spilletts tone er tydelig ment som humoristisk. Samtidig er det ingen problematisering av tropene spillet reproducerer: Kvinners funksjon i dette spillet er å være sexy, passive, i nød og marginalt involvert.

Noen av hovedkarakterene har androgyne og nøytrale kjønnsuttrykk. Dette gjelder Knaus i *World to the West*, Klara i *Kutoppen Gårdsdetektivene* og Mari og Bayu i *Mari og Bayu – Veien Hjem*. For Knaus og Klara dreier dette seg om en blanding av maskuline og feminine trekk i utseende og bekledning. For Mari og Bayu handler det om en mer kjønnsnøytral framstilling. Mari er en tobent antropomorf maur. Hun har på seg rosa kaps og hansker, så på én måte kan hun sies å være feminint kodet. Samtidig skiller ikke utseendet hennes seg nevneverdig fra storebroren annet enn i bekledning og høyde. Mari er for eksempel ikke gitt lange øyevipper eller andre konvensjonelt feminine utseendetrekk. Hun framstår dermed som en ganske kjønnsnøytral karakter. Det samme gjelder ildfluen Bayu. Han er ikke antropomorf på samme måte som Mari, men har menneskelige ansiktstrekk og er gitt et mer søtt utseende. Noen spill forsøker seg altså på mer androgyne eller kjønnsnøytrale uttrykk enn resten, men det er viktig å påpeke at tre av disse karakterene er fantasifigurer (hvorav én tilhører et eksisterende åndsverk) og den fjerde er et karikert framstilt barn. Ingen av de voksne eller mer realistisk framstilte menneskelige hovedkarakterene har denne typen kjønnsuttrykk.

## Seksuell orientering

De fleste hovedkarakterene framstilles ikke med noen eksplisitt seksuell orientering, og er ikke involvert i romantiske eller seksuelle situasjoner. Seksuell orientering og seksualitet er marginale temaer i spillene, og det er få betydningsfulle fortellinger å finne om dette i utvalget. Muligens kan dette ha sammenheng med at flere av spillene i utvalget har en barne- og familievennlig profil og generelt holder seg unna denne typen tematikk. Samtidig er det bemerkelsesverdig at det er fraværende eller vagt i flere av spillene med voksne hovedkarakterer. På én måte kan man argumentere for at fraværet åpner for friere tolkninger av karakterenes seksuelle orientering, men samtidig fungerer de ikke som eksplisitte representasjoner på dette området.

Det er ikke overraskende at det finnes flere definerte streite hovedkarakterer enn skeive hovedkarakterer, men samtidig er ikke heterofili spesielt eksplisitt framstilt. Tre av karakterene



(Pinky, Sunniva og Agatha Heterodyne) er kodet som streite fordi det er slik de er framstilt i åndsverkene de er hentet fra, men det er ikke noen eksplisitt framstilling av dette i spillene. Hovedkarakteren i *Dude, Where Is My Beer?* ender opp i et forhold med en kvinne helt på slutten av spillet, men dette framstilles kun gjennom dialog. Ember og Rime i *Degrees of Separation* forelsker seg i hverandre i løpet av spillets gang. Dette formidles hovedsakelig av spillets fortellerstemme. Ember og Rime ender opp som et par og flytter sammen i en av spillets sluttsekvenser, men det eneste som vises er at de står vendt mot hverandre inne i et hus.

Den dystopiske og monotone verdenen i *Mosaic* tilbyr en kommentar om seksuell orientering gjennom datingapplikasjonen Love™. Hovedkarakteren kan installere denne applikasjonen på sin smarttelefon, og den markedsfører seg slik: «Love™ gjør ting på gamlemåten! Du blir matchet med motsatt kjønn automatisk! Det er ikke nødvendig å velge! Finn din tradisjonelle heteroseksuelle sjelevenn i dag!» Applikasjonen krever at spilleren velger «mann» eller «kvinne» som brukerprofil, og dette vil styre hvilket kjønn man kan matche med: Menn kan kun matche med kvinner, og kvinner kan kun matche med menn. Hovedkarakteren i spillet er en mann, men det er mulig å velge kvinne som brukerprofil og dermed se menns profiler. Opplegget er uansett det samme: Man får muligheten til å sveipe seg gjennom mange nærmest identiske profiler av menn eller kvinner og klikke «ja» eller «nei» på dem. Det er ikke mulig å gjøre noe mer, og fokuset ligger særlig på det økende og store antallet mislikerklikk som hovedkarakteren selv får gjennom å bruke applikasjonen. Den heteronormative rammen passer nok godt til kulturkritikken som *Mosaic* ønsker å komme med, men eksempelet framstår mest som en generell refleksjon over dagens digitale datingpraksiser. Kjønn- og seksualitetstematikken tas ikke videre opp.

I *Dreamfall Chapters: The Final Cut* er to av de tre hovedkarakterene skeive, men dette framstilles kun gjennom dialog og tekst. Soldaten og snikmorderen Kian Alvane er homofil, og avhengig av spillerens dialogvalg i spillet kan man få nærmere samtaler om dette med karakteren Likho. Samtalene mellom Kian og Likho framhever ulike diegetiske holdninger til homofili: I det matriarkalske azadi-samfunnet Kian tilhører er homofili akseptert så lenge det foregår diskret, mens det ikke er akseptert i det hele tatt hos dolmari-folkeslaget som Likho tilhører. Samtalene mellom Kian og Likho vektlegger hvordan motstandsbevegelsen har gitt dem begge (seksuell) frihet og aksept.<sup>5</sup> Kian knytter ikke noen skam til sin seksuelle orientering, og framstår som veldig trygg på hvem han er. Dette kommer tydelig fram på en båttur når den snakkende kråken Crow spør Kian om han har hatt sex med April Ryan. Kian konstaterer at han er homofil og ikke har sex med kvinner, noe Crow synes er en interessant detalj.

Den dimensjonsreisende Saga er den andre skeive hovedkarakteren i *Dreamfall Chapters: The Final Cut*. Hun er panfil, men til forskjell fra Kians (delvis spilleraktiverte og valgfrie) samtaler om å være homofil, er Sagas eksplisitte seksuelle orientering formidlet *utenfor* spillet. I «The Propheser», en tegneserie basert på spillet, går det rykter om Sagas sexliv og at hun ikke kun har humanoide vesener som sexpartnere. *Dreamfall Chapters*-designer og -forfatter Ragnar Tørnquist har bekreftet på sosiale medier at Saga er panfil.<sup>6</sup> Selv om framstillingen av homofili med Kian kun skjer gjennom dialog, gir dette i det minste betydningsfull innsikt i hvordan det er å være homofil i dette spilluniverset. Sagas framstilling bidrar derimot med lite innsikt i

---

<sup>5</sup> Se Torget (2018) for en nærmere analyse og diskusjon av Kian Alvane.

<sup>6</sup> Denne tegneserien er ikke offentlig tilgjengelig. Informasjonen er hentet fra: <https://tlj.fandom.com/wiki/Saga>

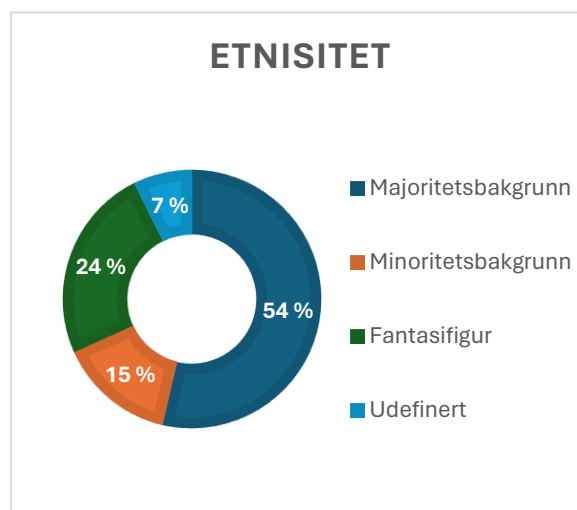
panfile perspektiver og erfaringer, og framstår ikke som en spesiell interesse for å utforske/representere dette temaet nærmere.

*Embracelet* bidrar med skeiv representasjon som går utover det rent dialogbaserte, men også dette er delvis valgfritt. Her inntar man rollen som syttenårige Jesper, som reiser til øya Slepp i Nord-Norge for å løse mysteriet med et magisk armbånd han har fått av bestefaren sin. På Slepp blir han venn med de jevnaldrende Hermod og Karoline. Spilleren får muligheten til å la Jesper vise romantisk interesse for dem, og det er til slutt mulig å ende opp sammen med enten Hermod eller Karoline. Hermod snakker tidlig om at det er vanskelig å være annerledes på et lite sted som Slepp, hvor alle kjenner alle og ryktene går. Han kaller Slepp for en liten og trangsynt plass, og ønsker å komme seg til en større by. Hvis Jesper drar hjem til Hermod for å henge, indikerer Hermod en forsiktig interesse i Jesper, og begynner å spørre ham om han har en kjæreste hjemme og om Karoline er hans «type». Jesper kan gjennom et dialogvalg si at han ikke liker jenter på den måten. Jesper sier deretter at han ikke har fortalt det til moren sin, noe som får Hermod til å si at han er redd for å skuffe faren sin. Mot slutten av spillet er det mulig for Jesper å invitere Hermod hjem på besøk. Hermod ender opp med å fortelle at han er skeiv til faren sin, noe som går bra, og han blir med Jesper tilbake til byen. På båten avslører Hermod at han egentlig ikke bryr seg så mye om byen, men at det er Jesper han bryr seg om. Jesper legger seg smilende i armkroken hans, og spillet er over.

*Embracelet* åpner opp for en kort, men betydningsfull og samfunnsrelevant framstilling av skeivhet gjennom Jesper og Hermod, og bidrar til å synliggjøre at skeivhet ikke kun er et «voksentema». Det er også to videre observasjoner det er verdt å merke seg om spillet framstilling av skeivhet. Den første er at spillet føyer seg inn en rekke av spill hvor hovedkarakteren har potensial for å være skeiv, men det er opp til spilleren å oppsøke/aktivere det skeive innholdet. Hermod er en viktig del av spillet fortelling, men det er valgfritt å utforske videre relasjoner med ham. Den andre er at spillet har en mye mer omfattende avslutning for den streite romansen med Karoline enn for den skeive romansen med Hermod. Hermod blir med Jesper på båten tilbake til fastlandet uansett, og hvis de har en romantisk relasjon på gang, avslutter spillet med den ovennevnte scenen. Hvis Jesper derimot har en romantisk relasjon på gang med Karoline, får Hermod i stedet båten til snu slik at Jesper kan gå og finne henne. Spilleren må da styre Jesper hele veien opp til toppen av fjellet på øya. Der møtes Jesper og Karoline igjen, og de klemmer hverandre og kysser mens kameraet sirkler rundt dem. Spillet er så slutt. Den streite romansen får altså et ekstra og mer spenningsfullt segment med et romantisk kyss til slutt, mens den skeive romansen ikke har noen ekstra scener eller samme grad av fysisk interaksjon. At de to romanseforløpene er kvalitativt forskjellige bidrar til en mer nyansert fortelling som tar hensyn til karakterenes forskjellige personligheter og situasjoner, men det kan samtidig virke påfallende at den streite romansen er mer omfattende enn den skeive romansen.

## Etnisitet

Størsteparten av de menneskelige hovedkarakterene har majoritetsbakgrunn, som hovedsakelig betyr her at det er snakk om hvite/lyshudete hovedkarakterer. Seks av hovedkarakterene har minoritetsbakgrunn, og i realiteten er det kun fem unike karakterer ettersom én av disse karakterene opptrer i to forskjellige spill. Omtrent en fjerdedel av hovedkarakterene i utvalget er fantasifigurer, og representerer dermed ikke noe reelt etnisk utgangspunkt i denne sammenhengen. Som nevnt i metodedelen, er det utfordrende å kode etnisitet på karakterer som hovedsakelig eksisterer i fantasiverdener, og som ikke er synlig representert av skuespillere. I tillegg påvirker ulik grafisk stil og detaljgrad den visuelle framstillingen. Samtidig er størsteparten av hovedkarakterene mennesker, og kan kodes med den operasjonaliseringen av etnisitet vi har lagt til grunn her.



Hovedkarakterene med minoritetsbakgrunn utgjør 15 % av utvalget. Ifølge Statistisk sentralbyrå (2024) utgjør andelen innvandrere og norskfødte med innvandrerforeldre (ekskludert Norden) 19,4 % av befolkningen. På én side kan man si at norske spill ligger nærme en generell prosentvis speiling av andelen etnisk majoritet og minoritet i befolkningen, særlig hvis man også tar i betraktning at andelen hovedkarakterer med majoritetsbakgrunn kun utgjør 54 %. På en annen side er det et ganske lite utvalg av spill og karakterer, og små tallmessige grunnlag fører til store prosentvise utslag. Det er derfor også viktig å se på de konkrete tallene. 6 av totalt 41 hovedkarakterer er et lavt antall (og i tillegg forekommer én av disse karakterene i to forskjellige spill, og en annen er valgfri). I perioden utgjør dette i gjennomsnitt kun ett spill i året som har en hovedkarakter med minoritetsbakgrunn. Fantasifigurer er mer representert enn mennesker med minoritetsbakgrunn, noe som er verdt å merke seg ettersom majoriteten av hovedkarakterene i utvalget er mennesker.

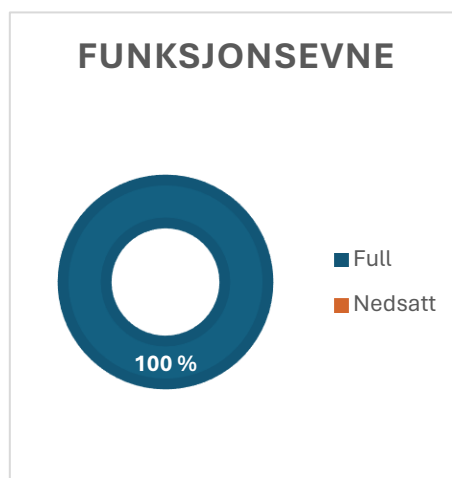
Hovedkarakterene med minoritetsbakgrunn her er Zoë Castillo og Kian Alvane i *Dreamfall Chapters: The Final Cut*, Teri i *World to the West* og *Mesmer*, Eva i *Ikonei Island: An Earthlock Adventure* og Noa i *Midnattssol*. I *Conan Exiles* er det opp til spilleren å bestemme karakterens utseende og opphav, og hva som framstilles her vil variere veldig. Zoë og Noa er de eneste av disse karakterene som representerer virkelige minoritetsbakgrunner. Zoë har søramerikansk, europeisk og asiatisk opphav, mens Noa er samisk og den eneste hovedkarakteren i utvalget som representerer et urfolk. Kian, Teri og Eva er karakterer med mørkere hudfarge. De kommer fra fantasiverdener og knyttes ikke til noe etnisk opphav med rot i virkeligheten. Det er begrenset variasjon i hva slags etnisk mangfold som finnes blant hovedkarakterene med minoritetsbakgrunn.

Ettersom antallet hovedkarakterer med etnisk minoritetsbakgrunn er lavt, og siden få av disse karakterene har et etnisk opphav med rot i virkeligheten, er etnisitet ikke et sentralt fortellingstema. *Midnattssol* utmerker seg her gjennom å sette samisk identitet i sentrum. Dette er et mobilspill som er lagt opp som en slags tegneserie med minispill underveis. I spillet følger

vi samiske Noa fra han er barn til han er voksen. Spillet er delt opp i kapitler som følger ulike faser i hans oppvekst og liv. Som barn er han i god kontakt med sine samiske røtter når han tilbringer somrene hos familien sin i Nord-Norge. Han mister denne kontakten når han blir eldre og livet dreier seg om utdanning og karriere i storbyen. Noa merker at valgene han har tatt har ført til at han har mistet viktige deler av seg selv, og han reiser nordover igjen for å gjenopprette båndene til sin samiske identitet og familie. Der opplever han at blant annet fargene og musikken gir ham tilbake den indre magien han følte som barn. Spillet fokus på samisk identitet og kultur knyttes tydelig til barndomsminner og familierelasjoner, noe som bidrar til at spillets handling og tematikk er gjenkjennbar og relevant for en bred målgruppe.

## Funksjonsevne

Ingen av hovedkarakterene har nedsatt funksjonsevne, og det er dermed heller ikke et eksplisitt tema for en hovedkarakters fortelling. *Helheim Hassle* leker riktignok med varierende grad av kroppsfunksjonalitet gjennom den udødelige hovedkarakteren Bjørns evne til å koble fra og kombinere sine kroppsdelene på forskjellige måter for å navigere seg rundt og løse gåter. Dette kan derimot ikke med rimelighet tolkes som en representasjon av eller analogi for virkelige funksjonsnedsettelse (og er heller ikke noe spillet ser ut til å forsøke seg på). *Draugen* tematiserer hovedkarakterens (undefinerte) psykiske lidelse og hallusinasjoner, men dette går ikke utover hans grunnleggende funksjonsevne.



## Oppsummering, forslag til tiltak og videre forskning

Denne studien viser at mangfold blant hovedkarakterer i et utvalg av norske narrative dataspill utgitt i perioden 2017–2023 kommer til uttrykk gjennom en forholdsvis jevn fordeling av kvinnelige og mannlige hovedkarakterer. Kjønnsuttrykkene er stort sett konvensjonelle, men varierte og uten konsentrasjon av veldig stereotypiske kjønnsframstillinger. Norske dataspill ser ut til å ha fokus på likestilling mellom kjønn, og følger samfunnsutviklingen på dette området. Videre er det en ganske jevn fordeling av yngre og voksne hovedkarakterer.

Det er lite annet mangfold å finne blant spillenes hovedkarakterer. Ingen har funksjonsnedsettelse, og svært få er skeive. Andelen hovedkarakterer med etnisk minoritetsbakgrunn er noe høyere, men det etniske mangfoldet er også begrenset blant disse. Eksplisitt tematisering og utforskning av for eksempel kjønn, seksualitet og etnisitet er svært lite til stede i spillene i utvalget. Videre er det veldig få muligheter for spillere til å velge eller lage sine egne karakterer og uttrykke seg selv/eksperimentere med identitetsuttrykk, noe som kan ha sammenheng med både sjangertyper og økonomiske aspekter. Her henger norske dataspill etter den internasjonale utviklingen, og det er behov for en bredere satsing på mangfold.

NFI kan være en sentral aktør i arbeidet for mer og bredere mangfold i norske dataspill. Som nevnt innledningsvis, ser NFI et behov for å undersøke effekten av politikken på området og tilpasse virkemiddelapparatet i tråd med dette. En mulig vei videre her vil for eksempel kunne være å se nærmere på kriteriene for tildeling av tilskudd til spillutvikling.

Spillutviklere bør selv prioritere mangfold i større grad i sine spill:

Hvis medieprodusenter ønsker å skape kulturelt relevante og viktige medietekster, må de ta initiativet, lære om kulturelle forskjeller, og designe tekster som reflekterer dette. [...] Medierepresentasjon skaper det som finnes og hva som er mulig. Gitt dette, er mangfold i spill et designimperativ for denne kreative industrien (Shaw, 2014, s. 218, 230; egen oversettelse).

Mangfoldig representasjon i dataspill handler om å anerkjenne, representere og inkludere mangfoldet som finnes blant spillere og i samfunnet, og å gi oss bredere og mer nyanserte fortellinger, opplevelser og innsikter. Spillutviklere må ha et kritisk blikk på egne designpraksiser for å videreutvikle dataspill som kulturuttrykk og fortellingsform, og for å legge enda mer til rette for en inkluderende og åpen spillkultur.

Det er i tillegg viktig å satse på bredere rekruttering inn i norsk spillbransje. *Spillrapporten 2023* (Virke og Norsk filminstitutt, 2023) rapporterer at kvinneandelen i norsk spillbransje øker og nærmer seg en tredjedel. Regjeringens nåværende dataspillstrategi har som mål å øke mangfoldet i bransjen:

Likestilling og mangfold i dataspillbransjen omhandler aktørene som skaper dataspill. Dette skal bidra til et mer mangfoldig dataspilltilbud gjennom en nødvendig bredde i hvem som skaper dataspillene, og hva spillene skal handle om. Mangfold i dataspillbransjen innebærer å stimulere til rekruttering og utvikling av nye talenter og aktører med ulik bakgrunn når det gjelder blant annet kjønn, alder, etnisitet og funksjonsevne (Kultur- og likestillingsdepartementet, 2024, s. 12).



Et større og bredere mangfold blant spillutviklere er viktig for å få nye perspektiver på hvem og hva man forteller om i spill, og for å tilrettelegge for å endre normative design- og arbeidspraksiser (Tompkins & Martins, 2022).

Det er behov for mer forskning på mangfold i norske dataspill. Denne undersøkelsen kan for eksempel følges opp med en kartlegging av spill lenger bakover i tid for å få et enda større bilde av trender og utviklingstrekk. Det bør også gjøres mer inngående kvalitative studier som ser nærmere på flere karakterer og verdener enn hva denne studien har hatt anledning til å gjøre. I tillegg er det behov for mer kartlegging av mangfoldet som finnes i norsk spillbransje. Videre ville det vært interessant å studere norske narrative spill som ikke møtte kravene til utvalget i denne studien, for eksempel gamejam-spill og studentprosjektspill, for å se nærmere på deres karakterer og fortellinger, og om de representerer mer alternative framstillinger og fortellinger om mangfold.

## Referanseliste

- Condis, M. & Morrissette, J. (2023). Dudes, boobs, and GameCubes: video game advertising enters adolescence. *Media, Culture and Society*, 45(6), 1–18.  
<https://doi.org/10.1177/01634437231159533>
- Cote, A. C. (2020). *Gaming Sexism. Gender and Identity in the Era of Casual Video Games*. New York: New York University Press.
- 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](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](https://igda-website.s3.us-east-2.amazonaws.com/wp-content/uploads/2022/11/15161607/IGDA-DSS-2021-Diversity-Report_Final.pdf)
- Fru Sems valg (u.d.). Om oss. Hentet fra <https://frusemsvalg.no/om-oss/>
- Kultur- og likestillingsdepartementet (2024). *Tid for spill – regjeringens dataspillstrategi 2024–2026*. Hentet fra <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/tid-for-spill-regjeringens-dataspillstrategi-2024-2026/id3018409/>
- McLaren, J. (2023). Towards Representational Adequacy: A Critical Analysis of Transgender Representation in *Tell Me Why*. *Games and Culture*, 1–21.  
<https://doi.org/10.1177/15554120231176634>
- Norsk filminstitutt (u.d. a). Mandat og organisasjon. Hentet fra <https://www.nfi.no/dette-gjor-nfi/mandat-og-organisasjon>
- Norsk filminstitutt (u.d. b). Utvikling av spill etter kunstnerisk vurdering. Hentet fra <https://www.nfi.no/sok-tilskudd/utvikling/utvikling-av-spill-etter-kunstnerisk-vurdering>
- Ruberg, B. (2020). *The Queer Games Avant-Garde. How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games*. Durham: Duke University Press.
- Shaw, A. (2014). *Gaming at the Edge. Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Statistisk sentralbyrå (2024). Innvandrere og norskfødte med innvandrereforeldre. Hentet fra: <https://www.ssb.no/befolkning/innvandrere/statistikk/innvandrere-og-norskfodte-med-innvandrereforeldre>
- Tompkins, J. E. & Martins, N. (2022). Masculine Pleasures as Normalized Practices: Character Design in the Video Game Industry. *Games and Culture*, 17(3), 399–420.  
<https://doi.org/10.1177/15554120211034760>
- 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 2023*. Hentet fra <https://www.virke.no/analyse/statistikk-rapporter/spillrapporten/>
- Whelan, B. (Red.) (2020). *Women and Video Game Modding. Essays on Gender and the Digital Community*. Jefferson: 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, J. J. (2023). *Skeive spillutviklere og spillere: mangfold og inkludering av skeive i dataspill, spillutvikling og spillkulturen* [Forskningsrapport, Institutt for medier og kommunikasjon]. Hentet fra <https://www.duo.uio.no/handle/10852/104671>

# Vedlegg 1: Kodeskjema

År	Spill	Karaktervalg	Hovedkarakter	Karaktervesen	Aldersgruppe	Kjønn	Kjønnsuttrykk	Seksuell orientering	Etnisitet	Funksjonsevne
2017	Dreamfall Chapters: The Final Cut	Nei	Zoë Castillo	Menneske	Voksen	Kvinne (cis)	Feminin	Streit	Minoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
			Kian Alvane	Menneske	Voksen	Mann (cis)	Maskulin	Skeiv	Minoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
			Saga	Menneske	Voksen	Kvinne (cis)	Feminin	Skeiv	Majoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
2017	Conan Exiles	Ja	Exile	Menneske	Voksen	Udefinert	Udefinert	Udefinert	Udefinert	Full funksjonsevne
2017	The Frostrune	Nei	Liv	Menneske	Barn/ungdom	Kvinne (cis)	Udefinert	Udefinert	Majoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
2017	Milkmaid of the Milky Way	Nei	Ruth	Menneske	Voksen	Kvinne (cis)	Feminin	Udefinert	Majoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
2017	World to the West	Nei	Lumina	Menneske	Barn/ungdom	Kvinne (cis)	Feminin	Udefinert	Majoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
			Knaus	Menneske	Barn/ungdom	Mann (cis)	Androgyn	Udefinert	Majoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
			Teri	Menneske	Voksen	Kvinne (cis)	Feminin	Udefinert	Minoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
			Lord Clonington	Menneske	Voksen	Mann (cis)	Maskulin	Udefinert	Majoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
2018	Pode	Nei	Bulder	Fantasifigur	Udefinert	Mann (cis)	Udefinert	Udefinert	Fantasifigur	Full funksjonsevne
			Glo	Fantasifigur	Udefinert	Kvinne (cis)	Udefinert	Udefinert	Fantasifigur	Full funksjonsevne
2018	My Child Lebensborn	Ja	Klaus	Menneske	Barn/ungdom	Mann (cis)	Maskulin	Udefinert	Majoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
			Karin	Menneske	Barn/ungdom	Kvinne (cis)	Feminin	Udefinert	Majoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
2019	Mosaic	Nei	Navnløs arbeider	Menneske	Voksen	Mann (cis)	Maskulin	Udefinert	Majoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
2019	Degrees of Separation	Nei	Ember	Menneske	Barn/ungdom	Kvinne (cis)	Feminin	Streit	Majoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
			Rime	Menneske	Barn/ungdom	Mann (cis)	Maskulin	Streit	Majoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
2019	Draugen	Nei	Edward Harden	Menneske	Voksen	Mann (cis)	Maskulin	Udefinert	Majoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
2019	Moons of Madness	Nei	Shane Newehart	Menneske	Voksen	Mann (cis)	Maskulin	Udefinert	Majoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
2020	Apple Slash	Nei	Apple knight	Fantasifigur	Udefinert	Mann (cis)	Udefinert	Udefinert	Fantasifigur	Full funksjonsevne
2020	Embracelet	Nei	Jesper	Menneske	Barn/ungdom	Mann (cis)	Maskulin	Spillerbestemt	Majoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
2020	Helheim Hassle	Nei	Bjørn	Menneske	Barn/ungdom	Mann (cis)	Maskulin	Udefinert	Majoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
2020	Mesmer	Nei	Teri De Belle	Menneske	Voksen	Kvinne (cis)	Feminin	Udefinert	Minoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
2020	Kaptein Sabeltann og den magiske diamant	Ja	Pinky	Menneske	Barn/ungdom	Mann (cis)	Maskulin	Streit	Majoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
			Sunniva	Menneske	Barn/ungdom	Kvinne (cis)	Feminin	Streit	Majoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
2020	Dude, Where is My Beer?	Nei	Navnløs mann	Menneske	Voksen	Mann (cis)	Maskulin	Streit	Majoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
2021	Northern Journey	Nei	Navnløs utforsker	Menneske	Voksen	Mann (cis)	Udefinert	Udefinert	Udefinert	Full funksjonsevne
2022	Ikonei Island: An Earthlock Adventure	Ja	Eva	Menneske	Barn/ungdom	Kvinne (cis)	Feminin	Udefinert	Minoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
			Shaun	Menneske	Barn/ungdom	Mann (cis)	Maskulin	Udefinert	Majoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
			Hedda	Fantasifigur	Barn/ungdom	Kvinne (cis)	Feminin	Udefinert	Fantasifigur	Full funksjonsevne
			Jacob	Fantasifigur	Barn/ungdom	Mann (cis)	Maskulin	Udefinert	Fantasifigur	Full funksjonsevne
2022	Midnattssol	Nei	Noa	Menneske	Udefinert	Mann (cis)	Maskulin	Udefinert	Minoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
2022	Gun Devil	Nei	Gun Devil	Fantasifigur	Voksen	Mann (cis)	Maskulin	Streit	Fantasifigur	Full funksjonsevne
2022	Lulu's Temple	Nei	Navnløs arkeolog	Menneske	Voksen	Mann (cis)	Maskulin	Udefinert	Udefinert	Full funksjonsevne
2022	Mari og Bayu - Veien Hjem	Nei	Mari	Fantasifigur	Barn/ungdom	Kvinne (cis)	Androgyn	Udefinert	Fantasifigur	Full funksjonsevne
			Bayu	Fantasifigur	Barn/ungdom	Mann (cis)	Androgyn	Udefinert	Fantasifigur	Full funksjonsevne
2022	Fru Sems Valg	Nei	Fru Sem	Menneske	Voksen	Kvinne (cis)	Feminin	Streit	Majoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
2023	Teslagrad 2	Nei	Lumina	Menneske	Barn/ungdom	Kvinne (cis)	Feminin	Udefinert	Majoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne
2023	Kutoppen Gårdsdetektivene	Nei	Klara	Fantasifigur	Barn/ungdom	Kvinne (cis)	Androgyn	Udefinert	Fantasifigur	Full funksjonsevne
			Gaute	Fantasifigur	Barn/ungdom	Mann (cis)	Maskulin	Udefinert	Fantasifigur	Full funksjonsevne
2023	Girl Genius - Adventures in Castle Heterodyne	Nei	Agatha Heterodyne	Menneske	Voksen	Kvinne (cis)	Feminin	Streit	Majoritetsbakgrunn	Full funksjonsevne

## Vedlegg 2: Kodebok

### KARAKTERVALG:

<b>Ja</b>	Spilleren kan fritt lage eller velge hovedkarakter, og/eller tilpasse hovedkarakterens fundamentale egenskaper (for eksempel kjønn og utseende).
<b>Nei</b>	Spilleren kan ikke fritt lage eller velge hovedkarakter, og kan ikke tilpasse hovedkarakterens fundamentale egenskaper (for eksempel kjønn og utseende).

### KARAKTERVESEN:

<b>Menneske</b>	Hovedkarakteren er et menneske (gjelder uavhengig om karakteren er realistisk framstilt eller ikke).
<b>Fantasifigur</b>	Hovedkarakteren er ikke et menneske, men for eksempel et antropomorft dyr, en robot, et objekt eller andre typer fantasifigurer.

### ALDERSGRUPPE:

<b>Barn/ungdom</b>	Karakteren er opptil 17 år gammel, eller ser slik ut.
<b>Voksen</b>	Karakteren er 18 år gammel eller eldre (definert etter norsk myndighetsalder), eller ser slik ut.
<b>Udefinert</b>	Alder er ikke tydelig eller mulig å anslå.

### KJØNN:

<b>Kvinne (cis)</b>	Karakteren er en ciskjønnnet kvinne.
<b>Mann (cis)</b>	Karakteren er en ciskjønnnet mann.
<b>Kvinne (trans)</b>	Karakteren er en transkvinne. Kategorien skal kun brukes dersom spillet gjør det eksplisitt at karakteren er en transperson. Hvis det ikke er tilfellet, brukes kategorien «Kvinne (cis)».
<b>Mann (trans)</b>	Karakteren er en transmann. Kategorien skal kun brukes dersom spillet gjør det eksplisitt at karakteren er en transperson. Hvis det ikke er tilfellet, brukes kategorien «Mann (cis)».

<b>Ikke-binær</b>	Karakteren er ikke-binær. Kategorien skal kun brukes dersom spillet gjør det eksplisitt at karakteren er ikke-binær. Hvis dette ikke er tilfellet, og karakteren ikke passer inn i kategoriene over, brukes kategorien «Udefinert».
<b>Udefinert</b>	Kjønn er ikke tydelig eller mulig å anslå.

### KJØNNSUTTRYKK:

<b>Feminin</b>	Karakteren har et tydelig feminint kjønnsuttrykk gjennom en kombinasjon av konvensjonelle/stereotypiske trekk som langt hår, lysere stemme, sminke, smykker, feminint kodet bekledding og kroppsspråk, m.m.
<b>Maskulin</b>	Karakteren har et tydelig maskulint kjønnsuttrykk gjennom en kombinasjon av konvensjonelle/stereotypiske trekk som kort hår, skjegg, mørkere stemme, maskulint kodet bekledding og kroppsspråk, m.m.
<b>Androgyn</b>	Karakteren har et kjønnsuttrykk som ikke samsvarer med kategoriene «Feminin» eller «Maskulin». Dette kan være et kjønnsuttrykk som tydelig blander begge disse kategoriene eller avviser dem.
<b>Udefinert</b>	Kjønnsuttrykk er ikke tydelig eller mulig å anslå.

### SEKSUELL ORIENTERING:

<b>Streit</b>	Karakteren framstilles som heterofil gjennom dialog/omtaler og/eller gjennom partnervalg. Hvis karakteren kommer fra et allerede eksisterende åndsverk og er framstilt som streit der, skal denne kategorien brukes (uavhengig av om den seksuelle orienteringen kommer til uttrykk i spillet eller ikke).
<b>Skeiv</b>	Karakteren framstilles som homofil, lesbisk, bifil, m.m. gjennom dialog/omtaler og/eller gjennom partnervalg. Hvis karakteren kommer fra et allerede eksisterende åndsverk og er framstilt som skeiv der, skal denne kategorien brukes (uavhengig av om den seksuelle orienteringen kommer til uttrykk i spillet eller ikke).

<b>Spillerbestemt</b>	Spilleren kan selv bestemme karakterens seksuelle orientering gjennom romantiske/seksuelle interaksjoner.
<b>Udefinert</b>	Seksuell orientering er ikke tydelig eller mulig å anslå.

### ETNISITET:

<b>Majoritetsbakgrunn</b>	Karakterens utseende samsvarer hovedsakelig med trekk vi finner i den norske/skandinaviske etniske majoritetsbefolkningen, og/eller er definert med en slik majoritetsbakgrunn i spillets historie.
<b>Minoritetsbakgrunn</b>	Karakterens utseende samsvarer med andre trekk enn de vi hovedsakelig finner i den norske/skandinaviske etniske majoritetsbefolkningen, og/eller er definert med minoritetsbakgrunn i spillets historie (for eksempel at karakteren har innvandrebakgrunn eller tilhører et urfolk).
<b>Fantasifigur</b>	Karakteren kan ikke kobles til en etnisk bakgrunn med rot i virkeligheten. Denne kategorien skal brukes dersom karakteren er kodet som «Fantasifigur» under «Karaktersesen».
<b>Udefinert</b>	Etnisitet er ikke tydelig eller mulig å anslå. Denne kategorien kan kun brukes dersom karakteren er kodet som «Menneske» under «Karaktersesen».

### FUNKSJONSEVNE:

<b>Full funksjonsevne</b>	Karakteren har full funksjonsevne.
<b>Nedsatt funksjonsevne</b>	Karakteren har én eller flere funksjonsnedsettelse (for eksempel døvhet, stumhet, blindhet, er rullestolbruker), som er synlig og/eller tematisert i spillet.