

# Farsfigurer, skeive døtre og voldens egendynamikk i *The Last of Us: Part II*

## Father Figures, Queer Daughters, and the Dynamics of Violence in *The Last of Us: Part II*

Holger Pöttsch

Professor, Institutt for språk og kultur, UiT – Norges arktiske universitet

[holger.potzsch@uit.no](mailto:holger.potzsch@uit.no)

### Sammendrag

Denne artikkelen gir en fortolkning av Naughty Dogs skytespill *The Last of Us: Part II* (2020). Med utgangspunkt i Judith Butlers kritikk av krigsdiskurser viser jeg hvordan spillet recalibrerer kjønnsnormer, undergraver skytesjangerens konvensjoner og fremtvinger en kritisk granskning av vold og eskalering. Gjennom måten spillet avslører voldens ødeleggende egendynamikk og introduserer skeive og transkarakterer som en selvsagt del av spillverden, fremmer *The Last of Us: Part II* et inkluderende og progressivt politisk budskap.

### Nøkkelord

*The Last of Us: Part II*, farskap, skeive karakterer, krigsdiskurser, vold, eskalering, skytespill (sjanger), skeive spillstudier

### Abstract

This article offers an interpretation of Naughty Dog's shooter game *The Last of Us: Part II* (2020). Taking Judith Butler's critique of war discourses as a point of departure, I show how the game recalibrates gender norms, undermines conventions of the shooter genre, and invites critical scrutiny of violence and escalation. I show how the game unveils the destructive dynamics of violence and introduces queer and trans characters as a natural part of the game world, thereby issuing an inclusive and progressive political message.

### Keywords

*The Last of Us: Part II*, fatherhood, queer characters, war discourse, violence, escalation, shooter games (genre), queer game studies

### Innledning

Kan vold fremstilles på en etisk måte? Og i så fall, hvordan? Slike spørsmål har blitt behandlet i filosofi, litteratur-, film- og medievitenskap i lang tid. Judith Butler (2004, 2009), for eksempel, benytter seg av etikken til Immanuel Levinas for å finne svar. For Butler er et hovedproblem med voldsframstillinger at de vanligvis ikke behandler alle konfliktparter på lik måte. Mens noen vies stor oppmerksomhet, forblir andre ansiktsløse og dermed uten etisk relevans for leseren/betrakteren. Forståelse og medfølelse kanaliseres til én bestemt gruppe, mens andre neglisjeres eller bygges opp som anonyme trusler. Dette fører i ytterste konsekvens til en kulturell legitimering av voldsbruk uansett hvor eksplisitt dens konsekvenser vises (se også Falke 2017).

I dette bidraget vil jeg se på hvordan et suksessrikt dataspill – *The Last of Us: Part II* (Naughty Dog 2020; i det følgende *TLoU2*) – behandler slike spørsmål og hvilken rolle kjønn har i denne prosessen. I min fortolkning legger jeg vekt på både fortellertekniske virkemidler og på spillmekanikken. Jeg viser hvordan spillet utfordrer etablerte rollemønstre og kjønnsrelasjoner og benytter seg av fokaliseringsteknikker for å problematisere og undergrave sjangertypiske volds- og konfliktdiskurser. Dermed får *TLoU2* frem en rekke gråtoner i det diegetiske konfliktuniverset.

## Kjønn, representasjon og agens i dataspill

Kjønn og seksualitet har blitt sentrale forskningsområder i spillstudier (se for eksempel Kafai, Richard og Tynes 2016; Malkowski og Russworm 2017; Ruberg og Shaw 2017). Ikke minst siden #Gamergate-saken som skapte et økt fokus på aggressive og sterkt sexistiske spillerkulturer (Chess og Shaw 2015; Mortensen 2018), har temaer som representasjon og handlingsmuligheter for kvinnelige, trans og skeive karakterer i dataspill (Lynch mfl. 2016; Shaw og Friesem 2016; Torget 2018; Østby 2016) sammenhenger mellom arbeidsmiljø, kjønnsrelasjoner og innholdsmessige prioriteringer i spillindustrien (Chess 2017; Hammar og Hasselager 2015), eller spillerfaringer og -praksiser som en form for identitetsarbeid (Shaw 2014; Stang 2019) fått stadig økende oppmerksomhet. Forskere har vist at spillbransjen fortsatt er manns- og cisdominert (Chess og Shaw 2015) og at spillkulturer fremdeles preges av små, men høylytte, grupper som er svært ekskluderende overfor identiteter de oppfatter som avvikende (Ask og Svendsen 2014).

Som blant andre Stuart Hall (2002) har vist, har underholdningsmedier med et massepublikum betydning for hva som forstås som normativt i et samfunn. Især i forhold til marginaliserte grupper videreføres ofte ekskluderingspraksiser inn i medierte virkeligheter som dermed ikke bare gjenspeiler, men også forsterker ulikhetsrelasjoner og -strukturer. Representasjoner kan imidlertid også brukes for å fremme inkludering og øke aksept for ulike levemåter og identiteter. Måten populære dataspill representerer for eksempel seksualitet, kjønn og vold på blir dermed til både et politisk spørsmål og et viktig fokus for kritisk forskning (Pötzsch 2017; Shaw 2014; Torget 2018; Østby 2016). Som Mary Flanagan og Helen Nissenbaum (2014:9) skriver er det nettopp på grunn av spills økende kulturelle betydning viktig å gjøre verdier som «rettferd, likestilling og bærekraft» veiledende for utviklere som utfordres til å se lengre enn økonomiske bunnlinjer.

I denne artikkelen gjennomfører jeg en tolkning av *TLoU2* med bakgrunn i Butler's (2004, 2009) kritikk av krigs- og voldsdiskurser. I forskningsprosessen satt jeg mine egne spill-erfaringer opp mot spillanmeldelser og mot videopptak av andres gjennomspillinger. Især MKIceAndFires video på mer enn 20 timer viste seg å være et nyttig forskningsverktøy.<sup>1</sup> Ved å sammenligne mine egne med andres spillpraksiser åpnet jeg opp det Kristine Jørgensen (2020:73) kaller et «multi-spiller perspektiv» som løser analysen fra en individuell forskers idiosynkratiske synsvinkel. Som blant annet Espen Aarseth (1997) har påvist, krever dataspill et aktivt bidrag fra spillere som ikke bare konfigurerer fortellingen i en forståelsesprosess, men også driver handlingen i en bestemt retning gjennom egne valg. Ved å sammenligne spillpraksiser kan man illustrere spennvidden mellom muligheter og begrensninger som settes av narrative strukturer og av det Ian Bogost (2007) kaller prosedural retorikk – spills måte å fremme ideologiske posisjoner gjennom sine regelsystemer og spillmekanikker.

Forskjellige spillere vil konfigurere samme spill på ulikt vis. At publikum kan spille mot utviklernes intensjoner, underminerer likevel ikke analyser med fokus på virkemidlene som

systematisk inviterer en dominant lesemåte (eller spillmåte) av et gitt semiotisk materiale (for slike lesestrategier, se Hall 2007). Analyser av faktiske spillerresponser er meningsfulle (se for eksempel Jørgensen 2016), men ikke i fokus i denne artikkelen som konsentrerer seg om formelementer og de etiske implikasjonene av «forestillingene de inviterer» (Falke 2017:254).<sup>2</sup>

## Spillserien *The Last of Us*

Spillserien *The Last of Us* består så langt av tre tredjepersons skytespill som kombinerer spillbare avsnitt med en rekke til dels interaktive filmer og dialoger. Spillerne styrer en karakter gjennom en fotorealitisk<sup>3</sup> tredimensjonal verden mens de følger et fastlagt hendelsesforløp. Spillets interaktivitet begrenses dermed til relativ fri bevegelse i et gitt område og til taktiske valg i de banebaserte kampsekvensene, men forblir uten innflytelse på fortellingens gang. Seriens spilldesign gir ingen rettesnor for å hjelpe spillerne med å bedømme den moralske statusen av handlinger de utfører eller bevitner og følger dermed en retning som Miguel Sicart (2009:215) kaller «subtraksjonsetikk» som inviterer etiske opplevelser basert på spillernes egne moralske vurderinger.

Handlingen i spillserien foregår i et post-apokalyptisk USA hvor en soppinfeksjon har utsløttet mesteparten av befolkningen og forvandlet mange av de overlevende til aggressive monstre. I det første spillet i serien, *The Last of Us* (Naughty Dog 2013), styrer spilleren den middelaldrende Joel Miller som har mistet sin datter under utbruddet og som nå, 20 år senere, lever et liv som kynisk og egosentrisk smugler i en autoritær styrt karantenesone i Boston. Han får i oppdrag å eskortere den 14 år gamle jenta Ellie, som er immun mot soppinfeksjonen, til en motstandsbevegelse i Salt Lake City som hevder å kunne utvikle en vaksine med hjelp av hennes unike immunitet. På sin reise gjennom et farefullt land utvikler det seg etter hvert en kompleks relasjon mellom de to hovedkarakterene som drives frem særlig i velkomponerte filmsekvenser og dialoger. Når de omsider når frem får Joel vite at utviklingen av vaksinen vil ta Ellies liv. Han bestemmer seg for å redde den da alt bevisstløse jenta fra operasjonsbordet ved å drepe hele sykehuspersonalet og vaktmannskapet. På hennes senere spørsmål svarer Joel at det ikke var mulig å utvikle en vaksine likevel og at prosjektet måtte gis opp.

Den første delen av serien har blitt kritisert for å gjøre Joel til det fortellertekniske midtpunktet og dermed begrense handlings- og utviklingsmulighetene for den kvinnelige protagonisten (Lawlor 2018; Stang 2017); for å bruke svarte karakterer som ren bakgrunn for hvite hovedkarakterers utvikling (Russworm 2017) og for å ikke i tilstrekkelig grad fornye generiske spillmekanikker som derfor undergraver både fortellingens og de to hovedkarakterenes troverdighet (Kollar 2013; Pöttsch 2017). Tilleggspakken *The Last of Us: Left Behind* (Naughty Dog 2014) gir Ellie en dypere bakgrunnshistorie og gjør henne til eneste spillbare karakter. Oppfølgeren *TLoU2* knytter an til fortellingstrådene som ble utviklet og utprøvd i tilleggspakken. Spillet fører ikke bare fortellingen om Ellie og Joel videre, men bruker også narrative virkemidler for å respondere på ovennevnte kritikk.

*TLoU2* har tre spillbare karakterer. I en kort åpningssekvens styrer man Joel, helten fra seriens første del. Deretter veksles det mellom to kvinnelige protagonister – Ellie og Abby – som står på hver sin side i fortellingens mest sentrale konflikt. Ingen av karakterene kan individualiseres og de tar sine egne avgjørelser uavhengig av spillernes ønsker eller målsettinger. Forskjellige spillestiler – som for eksempel min egen og *MKIceAndFires* – får likevel protagonistene til å tre frem på ulikt vis. Avhengig av ferdighetsnivå og interessene til spillerne som styrer dem, kan Ellie og Abby fylle roller på slagmarken som alt fra profesjonell

soldat til nølende sivilist. Uavhengig av valgt spillestil er man imidlertid nødt til å begå en rekke drap for å komme videre. Flukt eller å snike seg forbi fiender er sjelden gangbare alternativer.

Spillmekanikken i *TLoU2* fremtvinger karakterenes, og dermed spillernes, voldsbruk. Likevel fremstår denne volden som mer enn en sjangerkonvensjon som skal tekke sentrale publikumssegmenter. Volden trer frem som spillets overordnede tema, et undersøkelsesobjekt som aktivt utforskes og problematiseres. Som jeg vil vise nedenfor skjer dette gjennom 1) en kritikk av etablerte far-datter relasjoner, 2) en rekalkibrering av sjangerens kjønnsnormer og 3) en dekonstruksjon av sjangertypiske spillmekanikker og konfliktdiskurser.

### Feilende fedre og skeive døtre: Far-datter relasjoner i *TLoU2*

Spillforskerne Sarah Stang (2017) og Shannon Lawlor (2018) har undersøkt farsroller i en rekke suksessrike og kritikerroste dataspill. Begge tar utgangspunkt i Hannah Hamads (2014) studier av farskapsdiskurser i nåtidige hollywoodfilmer og kritiserer Stephen Totilo's (2010) idé om en «daddening» av videospill. Totilo (2010) bruker begrepet for å beskrive en økt satsning på eldre menn i vergeroller ovenfor unge jenter som helter i dataspill, og ser på dette som et tegn på modning av både spillerne og spillindustrien. Som Stang (2017) argumenterer for, kan denne trenden imidlertid også forstås som en måte å redde tradisjonelle maskulin-voldelige rollemodeller i møte med en aldrende spillerdemografi. Alternativt, som Lawlor (2018) antyder, kan utviklingen være en respons til økonomisk nedgang og tap av mannens eneforsørgerrolle som fremtvinger imaginasjoner av nye helter – fedre som feiler i det vanlige liv, men som kan gjenvinne sin funksjon når alt det etablerte bryter sammen. På denne måten skapes det en ny type helt som utøver en voldelig form for «beskyttende paternalisme» som «klamrer seg til farskap som en måte å definere maskulinitetens betydning» (30).

Gjennom analyser av en rekke suksessrike spill, deriblant *The Last of Us*, viser Stang og Lawlor at den viktigste oppgaven til de nye mannlige heltene ikke lenger er overlevelse eller et seksuelt og/eller kjærlighetsforhold til en jomfru i nød, men at de må kunne beskytte og forsvare langt yngre jenter. Mødre forblir stort sett fraværende. Spillmekanisk reduseres de kvinnelige karakterene, ifølge Stang (2017), ofte til enkle funksjoner som re-etablerer den mannlige helten både som voldelig forsvarer og som sentralt omdreiningspunkt for jentenes utvikling og oppvekst – «et middel for farsfigurens foreldremessige forløsning» (164).

Både Stang og Lawlor er enige om at Ellies karakter i det første spillet – *The Last of Us* – fyller især den sistnevnte funksjonen. Dette er viktig siden tilleggspakken *The Last of Us: Left Behind* (2014) og i særlig grad *TLoU2* (2020) direkte kommenterer denne kritikken. Begge disse spillene gjenskaper ikke bare Ellie som en kompleks karakter, men undergraver også ideen om «essensiell foreldremaskulinitet» (Lawlor 2018) og «foreldremessig forløsning» (Stang 2017) som var karakteristiske for spillets første del.

Et viktig skritt i en slik kritisk retning ble tatt i tilleggspakken til det første spillet. *The Last of Us: Left Behind* (2014) utdyper den delen av fortellingen som sentreres rundt Ellie. En ung lesbisk jente blir slik hovedpersonen og handlingens sentrum som eneste spillbare karakter. I tillegg approprieres skytespillets sjangertypiske mekanikker til nye formål som ikke-voldelig utforskning av spillverdenen og en leken utvikling av relasjonen mellom to tenåringsjenter (Pötzsch 2017:21, fotnote 8; Torget 2018:261-262). Ellie blir presentert som en kapabel og selvstendig karakter som ikke bare redder Joels liv, men som også blir en farlig motstander for tilsynelatende sterkere mannlige fiender. Dessverre inviterer ikke spillet til etiske reflek-

sjoner rundt den utøvde volden (Pöttsch 2017). I tillegg ender den gryende og hensynsfullt fortalte kjærlighetshistorien mellom Ellie og bestevenninnen Riley nok en gang med en skeiv karakters tragiske død – et gjenkjennelig trekk av mange store spillproduksjoner som er blitt kjent som *bury-your-gays* trope (Alexandra 2018; Torget 2018:262).

Det er på disse punktene – kvinnelig agens, farsroller og LHBTQ-karakterers skjebner – at *TLoU2* utfordrer både etablerte sjangerkonvensjoner og smaken til et kjøpmektig massepublikum (Ehrlich 2020).<sup>4</sup> Spillet rekalkibrerer slikt et karakterfilter som vanligvis privilegerer verdenssyn, handlinger og skjebner til cis menn (Pöttsch 2017). En scene gjør dette spesielt tydelig.

Ellie deltar her på en låvefest i bygda Jackson hvor hun og Joel har bosatt seg. Hun blir bedt opp til dans av venninna Dina, som flørter med og til slutt kysser henne. Dermed stadfestes Ellies identitet som skeiv uten at dette blir gjort til valgfritt innhold.<sup>5</sup> Kysset fører til et homofobisk utbrudd om «loud-mouthed dykes» av en eldre mann. Ellie konfronterer ham, men blir stoppet av Joel som setter mannen på plass i hennes sted. Dette irriterer Ellie sterkt (ill. 1) og situasjonen blir et gjentagende tema i senere tilbakeblikk og samtaler med Joel. Ikke bare kan Ellie her hevde seg som selvstendig subjekt, men også Joel blir plassert i en ny rolle som en mann som er i ferd med å miste sin selvpåttatte rolle som voldelig beskytter. Dermed legges det grunnlag for en flerfoldig relasjon mellom far og datter som ikke sentreres på den mannlige part. Slike grep er en logisk videreføring av handlingsstrengene som ble påbegynt i tilleggspakken *The Last of Us: Left Behind* (2014) og gir mening til Ellies skjebnesvangre avgjørelse om å hevne Joel senere i spillet.



### Illustrasjon 1

Rekalibrering av stereotypiske kjønnsrelasjoner: Ellie som selvstendig subjekt

Spesielt interessant er denne scenen også fordi den gir et innblikk i Ellies psykologi. Dina er den ledende part mens Ellie virker tydelig utilpass i sosiale sammenhenger, og både kroppsspråket og ansiktsuttrykk viser henne som usikker og sårbar. Samtidig ser Dina på Ellie som sterk og pålitelig og tillegger henne dermed en rolle som tradisjonelt sett er reservert for mannlige beskyttere i skytesjangeren – sosialt utsatt, men til å stole på når det virkelig gjelder. Scenen på låvefesten kan ses som en direkte respons til kritikken som ble lansert mot rollefordelingen i første del av blant andre Stang (2017) og Lawlor (2018), og gir et frampek mot

Ellies senere handlinger og endrede rolle. At scenen ble bevisst fremhevet i en trailer, bekrefter at innholdet tillegges spesiell betydning av utviklerne.<sup>6</sup>

Men *TLoU2* setter ikke bare Ellie i skytesjangerens klassiske maktposisjon. Spillet viser også hvordan innebygde logikker av det som oppfattes som tradisjonelt maskuline konflikt-håndteringsmåter som Ellie har arvet, og nå briljerer i, ikke bare ødelegger mennesker rundt henne, men også henne selv. Dermed fremmedgjøres og gradvis undergraves en av de mest sentrale konvensjonene i skytesjangeren – vold som redningsanker og eneste gangbare konfliktløsningsmekanisme.

### Moralsk frakobling og fokalisering i konfliktnarrativer

Handlingen i *TLoU2* kommer i gang etter at perspektivet skifter fra Ellie og hennes gryende voksenalv i tilsynelatende fredelige Jackson, til den andre spillbare karakteren Abby – en jente fra Seattle som sammen med en liten gruppe leter etter Joel av inntil videre ukjente grunner. En rekke korte sekvenser gjør Abby til spillbar karakter og avsluttes ved at hun redde fra soppinfiserte monstre av Joel og broren hans Tommy. Hun leder de to til sitt eget skjulested hvor hun først skyter Joel og så torturer ham til døde. Spillerne tar igjen kontroll av Ellie som kommer for sent til å redde Joel, men tidlig nok til å måtte bevitne Abbys nidingsdåd. Grunnen for drapet på Joel forblir inntil videre ukjent for spillerne som nå styrer Ellie i noe som ligner et klassisk heventokt kjent fra en rekke tidligere skytespill.

Det brutale drapet på Joel har den fortellertekniske funksjonen å umenneskeliggjøre Abby og hennes gruppe, Washington Liberation Force, forkortet til WLF eller Wolves. Det diegetiske universet deles dermed i to adskilte leire som markeres som godt og ondt, menneskelige liv og umenneskelige monstre. Som en sterk «faktor for moralsk frakobling» (Hartmann og Vorderer 2010:98) rettfærdiggjør Abbys brutale adferd implisitt alle de draps- og voldshandlingene Ellie og hennes spillere utfører på jakt etter henne gjennom fortellingens videre gang, og bygger slik opp den klassiske skurken hvis død lover en tilfredsstillende slutt. En slik differensiering mellom godt og ondt er vanlig i sjangertro skytespill (Pötzsch 2017), men problematiseres i *TLoU2* på en interessant måte.

Med bakgrunn i Levinas' etikk kritiserer Butler (2004, 2009) mekanismene som benyttes i krigsdiskurser for å avhumanisere fienden og usynliggjøre voldens ødeleggende effekter. Ved å demonisere motstanderne og underslå sårbarhet som en delt menneskelig erfaring blir visse liv, ifølge Butler, «usørgbare» (Butler 2004:20) – de kan tas uten følelse av skyld, sorg eller skam. Det brutale drapet på Joel aktiverer en slik krigsdiskurs og markerer Abby og alle som tilhører hennes fraksjon som «usørgbare» i Butlers forstand. For å kunne forstå hvordan *TLoU2* beveger seg fra en diskurs som rasjonaliserer voldsbruk som en nødvendig respons på et tilsynelatende umotivert angrep til å problematisere den, må vi se på hvordan spillet fokaliserer den diegetiske verden.

Ifølge Mieke Bal (1997:142) gir begrepet fokalisering en mer nøyaktig forståelse av «narrativt perspektiv».<sup>7</sup> Svakheten med sistnevnte term er ifølge henne at «den ikke gjør noen forskjell mellom synsvinkelen elementene [i en fortelling] blir presentert fra og identiteten til stemmen som verbaliserer denne synsvinkelen» (143). I tilfeller der fortellingen baserer seg på intern fokalisering gjennom karakterer – som er typisk for spill – kan etablerte begrep ikke tilstrekkelig gjøre rede for forskjellen mellom det en karakter ser eller gjør og det den formidler om det den ser eller gjør. Denne distinksjonen mellom 'synsvinkel' og fokalisering er sentral i måten *TLoU2* underminerer sjangertypiske subjektposisjoner og konflikt-diskurser.

Bal (1997:146) hevder at karakterfokalisatorer har en fordel overfor andre protagonister

siden man inviteres systematisk til å se den fulle bakgrunnen for denne karakterens avgjørelser. Dette blir spesielt viktig i fortellinger om voldelige konflikter. Fokalisering kan her enten brukes for å belyse alle involverte parter fra innsiden og gjøre deres respektive handlinger forståelig, eller til å fremheve en gruppes syn på verden som viktigere og implisitt normativ. En ubalanse i hvordan en fortelling fokaliseres kan dermed legitimere voldsbruk mot en motstander hvis handlinger blir fremstilt som umotivert eller drevet av ren ondskap. Både syn på fokalisering i konfliktnarrativer kan øke forståelsen av hvordan formelle estetiske virkemidler enten forsterker eller undergraver krigsdiskurser som beskrevet av Butler (2004, 2009).

Ensidig og ubalansert fokalisering er en sentral konvensjon i krigs- og skytespill og et viktig middel for å legitimere drap som interaksjonsform med ikke-spillbare karakterer (Hartmann og Vorderer 2010; Pötzsch 2017). Slik legitimitet er grunnlag for underholdningsverdien og dermed den økonomiske suksessen til mange voldsorienterte spilltitler. I *TLoU2* benyttes derimot fokalisering for å undergrave slike konvensjoner og presentere den diegetiske konflikten som både kompleks og ambivalent, i tråd med Sicarts subtraksjonsetikk.

## Ellies vei og Abbys verden: Fokalisering og perspektivendringer i *TLoU2*

I største delen av *TLoU2* styrer spilleren enten Ellie eller Abby gjennom de samme tre dagene i Seattle. Med visse begrensninger kan spillerne avgjøre hvor disse karakterene skal gå, hva de skal se på og hva de skal gjøre. Det er dermed rimelig å hevde at spillerne bestemmer en «synsvinkel» på spillverdenen. Fokaliseringen av denne verdenen skjer derimot uavhengig av spillernes valg gjennom erindringssekvenser så vel som sentrale karakterers fastsatte monologer og dialoger. Disse virkemidlene kommenterer og fokuserer handlinger og hendelser fra to motstridende normative ståsteder som dermed undergraver hverandre. I tillegg til dette kan oppmerksomme spillere overhøre samtaler mellom ikke-spillbare karakterer og lese brev de har etterlatt seg. Dette skaper en ekstern fokalisering som ytterligere problematiserer Abbys og Ellies dominante syn på den diegetiske virkeligheten.

Etter omtrent 10 timer spilletid som Ellie på jakt etter sin motstander, skifter *TLoU2* plutselig synsvinkel og gjør igjen Abby til spillbar karakter. Gjennom denne refokaliseringen tvinges spillerne til å oppleve de samme tre dagene i Seattle fra hennes ståsted. I løpet av de neste timene blir spillerne slik ikke bare kjent med Abby, hennes fortid og grunnen for det brutale drapet på Joel, men møter også en rekke av de karakterene man – som Ellie – brutalt har myrdet tidligere i spillet.

Gjennom en rekke tilbakeblikk får spillerne vite at drapet på Joel – som tilsynelatende satt hele voldsspiralen i sving – var en reaksjon på et tidligere overgrep. Abby, lærer spillerne, er dattera til legen som skulle utføre operasjonen på Ellie og som var den eneste gjenværende eksperten med slike ferdigheter. Joel tok dermed ikke bare livet av Abbys far, men også selve håpet for fred og for en vei ut av katastrofen. Den dypt traumatiske erfaringen av å finne faren drept på den dagen alt skulle ordne seg forklarer hennes ville hat mot 'helten' fra spilllets første del og gjør hennes brutale handling forståelig. Joels tilsynelatende heltedåd blir til en arvesynd som skaper voldsladde egendynamikker som viser seg å være ødeleggende for spilluniversets viktigste protagonister.

Når handlingen refokaliseres gjennom Abby mister også gruppen Wolves sitt monolittiske preg og fremtrer som bestående av mennesker med varierende relasjoner, forskjellige interesser og en rekke interne motsetninger. For eksempel gjør en serie dialoger det tydelig at det

var dyp uenighet om drapet på Joel som de fleste anså som unødvendig brutalt. En rekke sekvenser viser også at gruppa ikke bare består av stridende parter, men at den også driver et sivilsamfunn med blant annet skoler, barnehager og felles jordbruk – et perspektiv som før var forbeholdt Ellies samfunn i Jackson.

Ellies implisitt normative syn på spillverdenen undergraves gradvis gjennom hele spillet. I samtaler med Dina må Ellie f.eks. innrømme at hun ikke husker de personene hun nå dreper fra hendelsene i Jackson. Spillerne blir dermed gjort oppmerksom på at målet for Ellies tokt implisitt utvides fra hevn på Joels morder til en krig mot fraksjonen Wolves som helhet. Observante spillere kan også oppdage en rekke spor etter tidligere kamper som viser at Wolves aggressive adferd er en reaksjon på angrep de ble utsatt for tidligere av blant annet Joels bror Tommy som har reist gjennom samme område før Ellie og Dina. Volden som utøves av en angivelig umenneskelig fiende fremstår dermed nok en gang som motivert av en farsfigurs tidligere overgrep. Spillet synliggjør voldens innebygde eskaleringslogikk og problematiserer de diskursive rammene som fastskriver identiteten av så vel helteskikkelser som antatte monstre.

Fokaliseringen i *TLoU2* balanseres mellom Ellies og Abbys uforenelige perspektiver. Dermed avslører spillet det relative og kontingente i all konfliktforståelse. I en slik sett paradigmatiske spillesekvenser styrer spillerne Ellie gjennom et gammelt akvarium hvor hun tror Abby holder til. Til slutt når hun et rom med en bære, blodige tøyfiller, hansker og verktøy (ill. 2). Når Ellie passerer stedet tenker hun høyt og fokaliserer dermed situasjonen for spillerne: «God. The fuck happened here!?» Hun sier det med litt ettertrykk som for å indikere at hun egentlig alt vet – at Wolves har brukt stedet for å torturere sine motstandere – nok en antatt udåd som lader opp stemningen før den åpenbart nært forstående siste konfrontasjonen med 'monsteret'. Samtidig er det rimelig tydelig at det Ellie ser på, egentlig er et operasjonsbord. Dermed inviteres spillerne til å spørre seg selv om Ellies syn på den diegetiske verden egentlig er pålitelig.

Senere, når som spiller kontrollerer Abby på samme sted, fokaliseres samme scene fra et annet normativt ståsted. I konteksten som vises her blir det tydelig at blodet faktisk var resultat av en operasjon – et forsøk på å redde livet til ei jente som Abby hadde ført i sikkerhet tidligere (ill. 3). Forståelsen av situasjonen viser seg å være betinget av forskjellige karakterers selektive oppfattelsesevne som farges av implisitt normative rammer som spillerne posisjoneres innenfor. Endres denne rammen, endres også spillverdenens verdisystem og dermed legitimiteten av karakterenes handlinger. Å lede spillernes oppmerksomhet mot slike dynamikker og sensibilisere for deres konsekvenser er en av *TLoU2*s sterkeste sider.





### Illustrasjoner 2 og 3

Tortur eller kirurgi? Spillernes skiftende realitetsoppfatning i *TLoU2*.

Ved å kontrastere Abbys og Ellies syn på spillverdenen problematiserer og til slutt undergraver *TLoU2* et etablert synlighetsregime som er typisk for skytersjangeren (Hartmann og Vorderer 2010; Pöttsch 2017) og for voldsdiskurser for øvrig (Butler 2004, 2009; Falke 2017). Gjennom bruk av multifokalisering inviteres først spillerne til å akseptere Ellies verdenssyn som helhetlig og legitim, for så å fremtvinge en perspektivendring som inkluderer alternative synsvinkler på samme konflikt. Spillet viser på denne måten to krigsdiskurser fra innsiden og setter disse opp mot hverandre i et kritisk dekonstruerende grep. Dermed skapes det en overgang fra det Cassandra Falke (2017) betegner som en rasjonaliserende fremstilling av vold til en narrativisering hvor sistnevnte motstår «fristelsen med å gjøre [volds]handlingene mer behagelig ved å forsonne dem med fornuften» (263). Slik utfordrer spillet også «de normative rammene [...] som avgjør hva er og ikke er menneskelig, hva er et levbart liv og hva er en sørgbar død» (Butler 2004:146).

## Levs intervensjon: Liminale karakterer og alternativer

Karakteren Ellie er sta, dypt traumatisert og bundet opp i en nedarvet og ødeleggende lojalitets-, æres- og hevnlogikk som er karakteristisk for de fleste skytespill og som driver henne dypere ned i en tilsynelatende uunngåelig voldsspiral. Noe lignende er tilfelle for Abby. Hun fremstilles som så manisk opptatt av å finne og hevne seg på Joel at hun ofrer både kjærlighet og vennskap for å kunne nå målet. I motsetning til Ellie, som forblir den samme inntil spillets siste sekvens, lærer imidlertid Abby av det hun opplever. I hele spillet er hennes karakter den eneste som utvikler seg og som ser ut til å være i stand til å bearbeide og kritisk reflektere over nye inntrykk. Den ikke-spillbare karakteren Lev tilkommer en sentral rolle i denne prosessen.

Under et av sine oppdrag møter Abby to ungdommer, Yara og Lev, som tilhører The Scars – en gjeng med religiøse fanatikere som kjemper mot Wolves om herredømmet over et ødelagt Seattle. De to har blitt utstøtt fordi transkarakteren Lev nektet å gifte seg med en av de eldre og måtte derfor flykte sammen med sin storesøster. Lev blir til en sentral protagonist i et skytespill som retter seg mot et massepublikum uten at hans kjønn gjøres til ren staffasje eller valgfritt innhold. Siden dialogen med Abby som tydeliggjør Levs historie ikke kan velges bort, inntar han en likestilt posisjon med cis-karakterene i spillverdenen. Utover dette gir Levs intervensjoner også gradvis opphav til et virkelig alternativ til dominerende volds- og hevnlogikker.<sup>8</sup>

Flukten har posisjonert Yara og Lev mellom frontene i et *tredje rom* (Bhabha 1994; Pötzsch 2010:72). Som liminale skikkelser situert mellom etablerte diskurser og identitetsposisjoner blir de til en potensiell kilde for inkluderende og ikke-voldelige alternativer. Dette kulminerer senere i spillet når Lev griper inn og stopper Abby før hun kan drepe både Ellie og den da gravide Dina som hevn for tidligere mord begått av Ellie. Lev tar her et tydelig standpunkt mot videre eskalering. Hans intervensjon står dermed i sterk kontrast til Dinas adferd som også retter kritiske spørsmål til Ellie, men aldri griper inn for å stoppe henne.

Mens Abby reiser sammen med Lev brukes hans stemme til å gradvis nyansere Abbys syn på sine motstandere. Levs ord og en rekke korte brev spillerne kan finne, sår tvil om Abbys sedimenterte konfliktskjema som anser Scars som ond og som betrakter Wolves som den eneste legitime kilden til orden. Som resultat av Levs små intervensjoner forvandles klare skillelinjer til soner med uklar moral og blandede lojalitetsbånd og det åpnes et alternativt syn som viser Wolves og Scars som to sider av samme sak. På samme måte som Abby og Ellie, bare med kollektivt fortegn, trer de to gruppene frem som bundet til hverandre gjennom gjensidig ekskluderende og demoniserende volds- og hevnlogikker.

Sett i lys av en frigjørende trans/feminisme (Stryker og Bettcher 2016) viser Levs karakter og intervensjoner at tilsynelatende naturgitte konfliktkonstruksjoner kan utfordres og endres. Hans ord og handlinger artikulere viktigheten av utopier som kilder til inspirasjon og et grunnlag for å kunne skape en bedre verden – noe som fører ham og Abby til å ta opp igjen letingen etter miljøer som muligens kan utvikle en vaksine. Det gjensidige omsorgsforholdet han og Abby utvikler, etableres slik som et alternativ og som spillets moralske midtpunkt.

## Ellies frigjøring: Hevndiskurser og voldens egendynamikk

Gjennom det meste av *TLoU2* blir både Abby og Ellie presentert som drevet av hat mot mor-derne av deres respektive farsfigurer. Mens Abby etter hvert lærer å fri seg fra denne vold-slogikken, forblir Ellie fanget i samme diskurs også etter at hun og Dina har vendt tilbake til Jackson hvor de nå bor på et forlatt gårdsbruk sammen med Dinas nyfødte sønn.<sup>9</sup> I en rekke fredfulle sekvenser vises det hvordan de prøver å bygge opp et liv sammen selv om Ellie lider av post-traumatisk stress som gir utslag i søvnløshet og skremmende hallusinasjoner. Ellies kroppslige sår, som ble pleiet med omsorg av Dina tidligere i spillet og som nå har grodd, blir dermed stående som toppen av et isfjell av dype psykiske arr skapt av hennes egen og andres voldelige adferd. Her utfordrer spillet på nytt et konvensjonelt voldsfilter (Pötzsch 2017) som vanligvis underkommuniserer eller fullstendig ekskluderer slike langsiktige psyko-sosiale konsekvenser.

Etter et møte med Joels bror Tommy, hvor han bebreider Ellie for å ha sviktet Joel da hun avbrøt jakten på Abby, drar Ellie ut på nytt for å finne og drepe sin motstander. Igjen blir hun og spillerne dominert av fedrenes voldsladde hevndiskurs som nå bringes til sin ytterste konsekvens. Samtidig har Ellies posisjon som karakterfokalisator blitt underminert til en slik grad at hennes tokt nå fremstår som hverken legitimt eller rettferdig. I et av spillets mørkeste øyeblikk tvinger hun Abby til en kamp på liv og død ved å true en såret Lev. Dermed truer Ellie samtidig implisitt det ikke-voldelige alternativet denne karakterens ord og handlinger gjør synlig. I påfølgende kamp forsvarer Abby dermed ikke bare Lev, men også utopien han hittil har gitt en stemme til. Spillets tidligere monster har dermed fått et moralsk overtak over den opprinnelige «helten».

Når Ellie til slutt gir seg og lar Abby og Lev dra sin vei, viser en siste scene henne hulkende i et svart hav, fysisk og psykisk utslitt. Ved å la hennes egentlige mål – å hevne Joel ved å drepe Abby – stå ugjort og tydeliggjøre både meningsløsheten og de svært ødeleggende konsekvensene av hennes hevntokt, undergraver spillet alt Ellie og hennes spillere har utrettet gjennom fortellingens gang. Volden hun har utøvd fremstår ikke lenger som legitim og en potensiell løsning på spillets mest sentrale konflikt, men som selve problemet. Gjennom å vise de ytterste konsekvensene av voldsladde hev- og lojalitetsdiskurser delegitimeres disse sammen med skytesjangerens spillmekanikk som strukturerer spillernes handlingsmuligheter langs like linjer.

Ellies adskilleelsesprosess fra fedrenes handlingsmønstre blir fullført i spillets siste sekvens. Den blir symbolsk fokusert gjennom et objekt i spillverdenen – Joels gitar. Gitaren og en bestemt låt – Future Days av Pearl Jam – som Joel ofte spilte for Ellie, er gjengående elementer i fortellingen. Instrumentet har en sentral rolle i å knytte sammen Joel og Tommy og definerer Joels forhold til Ellie. Samtidig er det under eller etter gitarspill at Ellie minnes sin fortid.

Den viktigste setningen i låten Joel spiller for Ellie er: «If I ever were to lose you, I'd surely lose myself.» Overflatisk sett høres det ut som et vakkert uttrykk for en fars kjærlighet til sin datter. I spillets gang blir imidlertid en annen tolkning av denne setningen mer fremtredende. Heller enn å artikulere Joels kjærlighet til Ellie, avslører refrenget et egoistisk grunnmotiv i hans adferd. Han reddet ikke Ellie for hennes skyld, men for sin egen.

I sekvensen som avslutter *TLoU2* returnerer Ellie til gårdsbruket hvor hun, Dina og sønnen J.J. har bodd før. Huset er velordnet, men tomt og spilleren ledes til å anta at Dina og sønnen hennes har flyttet tilbake til Jackson. Ellie vandrer gjennom det forlatte stedet og tar til slutt opp Joels gitar som ble etterlatt i et av rommene. Hun prøver å spille, nøler litt og setter den så fra seg før hun forlater stedet og drar videre mot ukjente mål. Ellie gjør ikke dette bare fordi hun mistet to fingre i siste konfrontasjon med Abby og dermed ikke

kan spille lenger. Instrumentet har for stor affeksjonsverdi og er et for sentralt symbol i spillets narrativ. Denne avsluttende filmscenen kan derfor tolkes som et tegn på Ellies ultimate frigjøring fra farsfigurenes makt og deres nedarvete volds- og hevlogikker. Nattsvermeren som pynter gitaren støtter en slik lesning. Den kan ses som et symbol for metamorfose og dermed for Ellies utvikling. Instrumentets strenger ser ut til å holde den på plass nærmest som i et bur (ill. 4). Ellie som går mot skogen i bakgrunnen ser ut til endelig å ha frigjort seg fra fortidens strukturer og, kanskje, fra følelsen av skyld som ufrivillig overlevende.



#### Illustrasjon 4

Frigjort fra gamle strukturer? Joels gitar blir igjen i et forlatt hus på slutten av *TLoU2*.

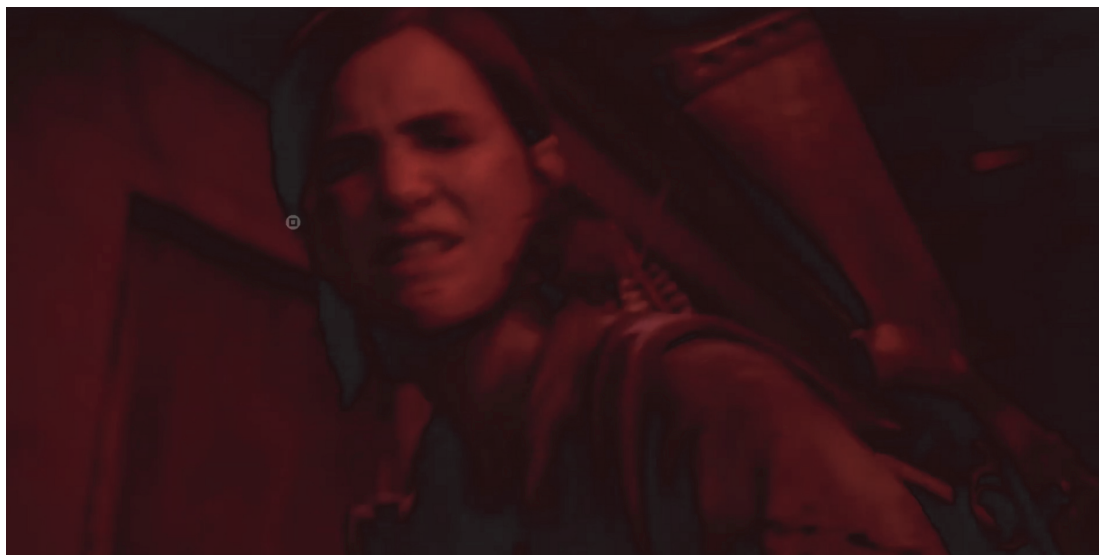
### Spilleren som monster: Spillmekanikk og voldsdiskurs

I motsetning til andre underholdningsmedier, krever spill aktiv deltagelse til å drive fortellingen videre (Aarseth 1997). Den eksessive volden i *TLoU2* krever dermed ikke bare betrakterens passive oppmerksomhet, men også spillernes aktive medvirkning. En måte å stoppe Ellies (selv)destruktive voldsorgie på hadde tross alt vært å slutte å spille. Ikke ulikt situasjonen i Yager Developments populære antikrigsspill *Spec Ops: The Line* (2010) (se Keogh 2012; Pötzsch 2017) blir beslutningen om å fortsette dermed en stilltiende aksept av spillets diskursive og spillmekaniske rammer, på lik linje med Ellies implisitte aksept av dominerende rolleforståelser og adferdsmønstre. Ved å fortsette og dermed følge Ellies vei godtar spillerne en rolle spillet tillegger dem – de agerer på linje med «den implisitte spilleren» (Aarseth 2007). Samtidig inviterer *TLoU2* til kritisk refleksjon om denne rollen og om konsekvensene av de rollemønstre og handlingsalternativene som foreskrives av skytesjangerens formelle virkemidler.

Spillernes inkorporering i spillverdenens voldsdynamikker blir spesielt fremhevet i en sekvens på slutten av dag 2 i Seattle. Spillerne kontrollerer her Ellie som jakter på Nora, en av Abbys nære venner som har opplysninger om Abbys tilholdssted. I en interaktiv filmsekvens overvinner Ellie sine siste skrupler og begynner å torturere Nora for å få informasjonen hun trenger. Hun benytter seg her av samme metode som Abby hadde brukt i drapet på Joel. For å kunne komme seg videre blir spilleren nødt til å aktivt implementere Ellies overgrep ved

å gjentatte ganger trykke en knapp på kontrolleren som får henne til å dele ut neste slag. Dermed fremheves en gradvis nedbryting av moralske normer i skytesjangerens voldsladde diskurs samtidig som spillernes aktive aksept og bidrag til slike prosesser gjøres tydelig.

Scenen med Nora viser ikke offeret, men fokuserer utelukkende på Ellies ansikt som uttrykker en blanding av fortvilelse og avsky over egen adferd (ill. 5). Hvert slag spillerne deler ut på hennes vegne blir slik gjenkjennelig som et slag som også er rettet mot henne selv. Ellies reaksjoner får frem et overordnet syn på voldshandlingen som overgrep ikke bare mot offeret, men også mot overgriperen. Heller enn en nødvendig del av en heltmodig jakt på en umenneskelig motstander blir volden synlig som ødeleggende for alle. Siden spillet i store deler fokuserer gjennom Ellie, kjenner man imidlertid hennes historie. Dermed trer hun her ikke frem som et monster man lett kan bli ledet til å hate. Både hun og spillerne blir synlige som ofre for krigsdiskurser (Butler 2004, 2009) og spillmekanikker som forblir utenfor deres kontroll, men som samtidig legger føringer for deres handlinger og vurderinger.



### Illustrasjon 5

Trykk firkant for å torturere: Ellie og hennes spillere som overgripere.

Etter overgrepet mot Nora er Ellie tydelig rystet. Når hun returnerer til Dina skjelver hendene hennes ukontrollert og hun virker ute av stand til å ta imot kjærlighet og omsorg. Volden isolerer henne mer og mer. Slike scener viser at de overskridende eller transgressive elementene (Jørgensen og Karlsen 2019) i spillets voldsbruk ikke er av en spekulativ eller voyeuristisk art, men har en kritisk vinkling (Pöttsch 2019:53-54). Med fare for å fremmedgjøre sentrale kjøpergrupper, fremtvinger utviklerne en problematisering av skytesjangerens etablerte konvensjoner. Spillerne blir nektet allmektighetsfantasier og utvetydige heltedåder og blir tvunget til å kritisk revurdere de rammene som legger føringer for deres oppfatninger av, og deltagelse i, spilluniversets hendelser.

## Avslutning

Volden i *TLoU2* er målrettet og bevisst. Likevel kan den også kritiseres. På mange måter stemmer det Kollar (2013) og Pötzsch (2017) skrev om *The Last of Us* også for oppfølgeren. Også i *TLoU2* skaper skytesjangerens banebaserte voldsmekanikker det Clint Hocking (2007) kaller en ludo-narrativ dissonans som lar spillrets detaljerte og engasjerende verden og karakterer fremstå som ofte lite troverdige. I tillegg åpner samme mekanikk for spillpraksiser som fokuserer på senso-motoriske utfordringer i kampsekvenser og som anser fortellingen og dens underliggende politiske budskap som en forstyrrende sideeffekt i et teknisk sett avansert sjangerspill. I de fleste spillbare sekvensene er hver eneste person spillerne møter en trussel som må unngås eller drepes. Ifølge flere kritikere (Petit 2020; Plante 2020; Sims 2020) tegner den prosedurale rammen for mulige interaksjoner med spillverdenen (Bogost 2007) dermed et dystopisk bilde av menneskeheten og våre evner til å samhandle med kollektive interesser for øyne.

Som vist i denne artikkelen åpner fortellertekniske virkemidler imidlertid for et langt mer nyansert bilde. Gjennom et narrativ som benytter seg av multi-fokalisering for å vise samme voldelige konflikt fra flere forskjellige ståsteder, muliggjør *TLoU2* en overgang fra en rasjonalisering av den fremstilte volden innenfor etablerte diskursive rammer (Falke 2017) til en problematisering av den. Ved å peke mot en delt erfaring av sårbarhet og trauma undergraver spillet krigsdiskurser (Butler 2004, 2009) og fremmer en kritikk av skytesjangerens konvensjoner. Mens man i begynnelsen ser en tilsynelatende velkjent verden bestående av skarpe kontraster i svart og hvitt, er det gråsjatteringer som dominerer mot slutten – og ingen liv fremstår da lenger som «usørgbare».

Galleriet av spillbare og ikke-spillbare karakterer som presenteres i *TLoU2*, er nyskapende og åpner opp for kvinner, transpersoner, skeive identiteter og ikke-hegemoniske maskuliniteter uten å stereotypisere eller gjøre deres tilstedeværelse i den diegetiske verdenen til valgfritt tilleggsmateriale. I spillbare sekvenser er Ellie og Abby aldri hjelpeløse ofre. De beholder kontrollen og kjemper seg aktivt ut av tilsynelatende håpløse situasjoner uten å bli reddet eller veiledet av andre. Tvert imot er det de selvutnevnte farsfigurene som gradvis blir avslørt som årsaken til mange utfordringer protagonistene er nødt å håndtere. Transpersonen Lev spiller en sentral rolle i spilluniverset. Gjennom ord og handling artikulerer han et alternativ som sammen med hans forhold til Abby til slutt blir stående som et av spillrets få lyspunkter og et nødvendig korrektiv til sementerte volds- og hevnlogikker. Ved å gi relasjonen mellom Lev og Abby en slik fremtredende rolle sender Naughty Dog med *TLoU2* et tydelig signal for mer inkluderende spilldesign.

## Om artikkelen

Jeg vil takke tre anonyme fagfeller og især redaktørene Ingvil Førland Hellstrand og Lene Myong for deres konstruktive tilbakemeldinger og produktive innspill.

## Noter

- 1 Videoen kan ses her: <https://www.youtube.com/watch?v=z1OESz4zpLs>
- 2 Falke (2017: 264) grunnlegger hennes ståsted med referanse til Paul Ricoeurs (2012) «multilayered acts of interpretation» som et vekselspill mellom kontekst, tekstuelle struktur og aktiv resepsjon.
- 3 Ifølge Pöttsch (2017: 159-160) er realismen i skytespill svært selektiv. De fleste produksjoner bruker betydelige ressurser på å skape fotorealistiske omgivelser og våpen. Samtidig er det en konvensjon at sår protagonistene får, enkelt kan kureres med et stykke tøy og litt alkohol. Volden fremstilles som uten langtidskonsekvenser for utøvere eller ofre.
- 4 Som blant andre Natalie Flores (2020) har observert, forblir mødre stort sett fraværende.
- 5 I spill blir minoritetsidentitet ofte gjort valgfritt. Dvs. spillerne må bevisst gå inn for å aktivere slikt innhold. Det spesielle med *TLoU2* er at det ikke er opp til spillerne å velge (bort) slike identiteter.
- 6 Traileren kan ses her: [https://www.youtube.com/watch?v=btmN-bWwv0A&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?v=btmN-bWwv0A&feature=emb_title)
- 7 Bal (1997) forankrer sitt fokaliseringsbegrep teoretisk på sidene 170-174.
- 8 Abbys nære venner Mél og Owen har lignende potensiale som imidlertid forblir urealisert fordi begge blir drept av Ellie.
- 9 Ifølge Yussef Cole (2020) har estetikken i *TLoU2* en konservativ ideologisk slagside som konnoterer rurale områder i amerikansk Midtvesten som trygge havner og arnesteder for tradisjonelle verdier i en ellers truende verden.

## Litteratur

- Aarseth, Espen 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, Espen 2007. «I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player», *Situated Play: Proceedings of DiGRA 2007*. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf> (Lastet ned 12.3.2021.)
- Alexandra, Heather 2018, 26. juni. «Let Queer Characters Be Happy», *Kotaku*. <https://kotaku.com/let-queer-characters-be-happy-1827147707> (Lastet ned 12.3.2021.)
- Ask, Kristine og Stine H. Bang Svendsen 2014. «'Bug or Feature?' Seksuell trakassering i online dataspill». Rapport. Trondheim: NTNU.
- Bal, Mieke 1997. *Narratology*. Toronto: University of Toronto Press.
- Bhabha, Homi K. 1994. *The Location of Culture*. London: Routledge.
- Bogost, Ian 2007. *Persuasive Games*. Cambridge: MIT Press.
- Butler, Judith 2004. *Precarious Life: The Powers of Mourning and Violence*. London: Verso.
- Butler, Judith 2009. *Frames of War: When is Life Grievable?* London: Verso.
- Chess, Shira 2017. *Ready Player Two: Women Gamers and Designed Identity*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Chess, Shira og Adrienne Shaw 2015. «A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity», *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 59(1): 208-220. <https://doi.org/10.1080/08838151.2014.999917>
- Cole, Yussef 2020, juli. «Their World», *Bullet Points Monthly*. <https://bulletpointsmoonthly.com/2020/07/09/their-world-last-of-us-part-ii> (Lastet ned 12.3.2021.)
- Ehrlich, David 2020, 22. juni. «Neil Druckmann and Halley Gross Open Up About the Biggest Twists of 'TLoU2'», *IndieWire*. <https://www.indiewire.com/2020/06/the-last-of-us-part-ii-interview-neil-druckmann-halley-gross-spoilers-1234568597/> (Lastet ned 12.3.2021.)
- Falke, Cassandra 2017. «Reading Terror: Imagining Violent Acts through the Rational and Narrative Sublime». I: Hanna Meretoja og Colin Davis (red.): *Storytelling and Ehtics: Literature, Visual Arts and the Power of Narrative*. London: Routledge.
- Flanagan, Mary og Helen Nissenbaum 2014. *Values at Play in Digital Games*. Cambridge: MIT Press.

- Flores, Natalie 2020, juli. «Absent Mothers», *Bullet Points Monthly*. <https://bulletpointsmoonthly.com/2020/07/18/absent-mothers-the-last-of-us-part-ii> (Lastet ned 12.3.2021.)
- Hall, Stuart 2002. «The Work of Representation». I: Stuart Hall (red.): *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage.
- Hall, Stuart 2007. «Encoding/Decoding». I: Simon During (red.): *The Cultural Studies Reader*. London: Routledge.
- Hamad, Hannah 2014. *Postfeminism and Paternity in Contemporary U.S. Film: Framing Fatherhood*. London: Routledge.
- Hammar, Emil L. og Andrea Hasselager 2015. «Cunt Touch This: Køn i Computerspill», *Dansk Noter* 4: 44-45. [https://dansklf.dk/ungdomsuddannelserne/tidsskrifter/dansknoter/l%C3%A6s\\_tidligere\\_udgaver/dansk\\_noter\\_2015/l%C3%A6s\\_dansk\\_noter](https://dansklf.dk/ungdomsuddannelserne/tidsskrifter/dansknoter/l%C3%A6s_tidligere_udgaver/dansk_noter_2015/l%C3%A6s_dansk_noter)
- Hartmann, Tilo og Peter Vorderer 2010. «It's Okay to Shoot a Character: Moral Disengagement in Violent Video Games», *Journal of Communication* 60(1): 94-119. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2009.01459.x>
- Hocking, Clint 2007, 7. oktober. «Lundonnarrative Dissonance in Bioshock», *Click Nothing*. [https://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonnarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonnarrative-d.html) (Lastet ned 12.3.2021.)
- Jørgensen, Kristine 2016. «The Positive Discomfort of Spec Ops: The Line», *Game Studies* 16(2). <http://gamestudies.org/1602/articles/jorgensenkristine> (Lastet ned 12.3.2021.)
- Jørgensen, Kristine 2020. «Understanding War Game Experiences: Applying Multiple Player Perspectives to Game Analysis». I: Philip Hammond og Holger Pötzsch (red.): *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*. London: Bloomsbury.
- Jørgensen, Kristine og Faltin Karlsen (red.) 2019. *Transgression in Games and Play*. Cambridge: MIT Press.
- Kafai, Y.B., G.T. Richard og B.M. Tynes (red.) 2016. *Diversifying Barbie and Mortal Combat: International Perspectives on Inclusive Design in Gaming*. Pittsburgh: ETC Press.
- Keogh, Brendan 2012. *Killing Is Harmless: A Critical Reading of Spec Ops: The Line*. Marden: Stolen Projects.
- Kollar, Philip 2013, 5. juni. «'The Last of Us' Review: Dead Inside», *Polygon*. <https://www.polygon.com/2013/6/5/4396286/the-last-of-us-review> (Lastet ned 12.3.2021.)
- Lawlor, Shannon 2018. «Your Daughter Is in Another Castle: Essential Parental Masculinity in Video Games», *The Velvet Light Trap* 81: 29-42. <https://doi.org/10.7560/VLT8104>
- Lynch, Teresa, mfl. 2016. «Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years», *Journal of Communication* 66: 564-584. <https://doi.org/10.1111/jcom.12237>
- Malkowski Jennifer og TreaAndrea Russworm (red.) 2017. *Gaming Representation: Race, Gender and Sexuality in Video Games*. Bloomington: Indiana University Press.
- Mortensen, Torill E. 2018. «Anger, Fear, and Games: The Long Event of #Gamergate», *Games & Culture* 13(8): 787-806. <https://doi.org/10.1177/1555412016640408>
- Petit, Carolyn 2020, 30. juni. «Broken People, Broken Worlds: Thought on 'The Last of Us: Part II'», *Medium.com*. <https://medium.com/@carolynpetit/broken-people-broken-worlds-thoughts-on-the-last-of-us-part-ii-a012de5d2acf> (Lastet ned 12.3.2021.)
- Plante, Corey 2020, 25. juni. «'The Last of Us: Part II': The Most Emotionally Corrosive Video Game Ever», *Inverse.com*. <https://www.inverse.com/gaming/last-of-us-2-review> (Lastet ned 12.3.2021.)
- Pötzsch, Holger 2010. «Challenging the Border as Barrier: Liminality in Terrence Malick's 'The Thin Red Line'», *Journal for Borderlands Studies* 25(1): 67-80. <https://doi.org/10.1080/08865655.2010.9695752>



- Pöttsch, Holger 2017. «Selective Realism: Filtering the Experience of War in the First- and Third-Person Shooter», *Games & Culture* 12(2): 156-178. <https://doi.org/10.1177/1555412015587802>
- Pöttsch, Holger 2019. «Forms and Practices of Transgressivity in Videogames: Aesthetics, Play, and Politics». I: Kristine Jørgensen og Faltin Karlsen (red.): *Transgression in Games and Play*. Cambridge: MIT Press.
- Ricoeur, Paul. 2012. *Time and Narrative: Volume 1*. Chicago: University of Chicago Press.
- Ruberg, Bonnie og Adrienne Shaw (red.) 2017. *Queer Game Studies*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Russworm, TreaAndrea 2017. «Dystopian Blackness and the Limits of Racial Empathy in The Walking Dead and The Last of Us». I: Jennifer Malkowski og TreaAndrea Russworm (red.): *Gaming Representation: Race, Gender and Sexuality in Video Games*. Bloomington: Indiana University Press.
- Shaw, Adrienne 2014. *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Shaw, Adrienne og Elizaveta Friesem 2016. «Where is the Queerness in Games?», *International Journal of Communication* 10, 3877-3889. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/5449>
- Sicart, Miguel 2009. *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: MIT Press.
- Sims, David 2020, 1. juli. «The Last of Us: Part II Tests the Limits of Video-Game Violence», *The Atlantic*. <https://www.theatlantic.com/culture/archive/2020/07/the-last-of-us-limits-video-game-violence/613696/> (Lastet ned 12.3.2021.)
- Stang, Sarah 2017. «Big Daddies and Broken Men: Father-Daughter Relationships in Video Games», *Loading: The Journal of the Canadian Game Studies Association* 10(16): 162-174. <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/180>
- Stang, Sarah 2019. «‘This Action Will Have Consequences’: Interactivity and Player Agency», *Game Studies* 19(1). <http://gamestudies.org/1901/articles/stang>
- Stryker, Susan og Talia M. Bettcher 2016. «Introduction: Trans/Feminism», *Transgender Studies Quarterly* 3(1-2), 5-14. <https://doi.org/10.1215/23289252-3334127>
- Torget, Guro 2018. «Usynlige lesbiske og kontroversielle homofile: Representasjon av lesbiske og homofile karakterer i dataspill», *Tidsskrift for kjønnsforskning* 42(4): 250-267. <https://doi.org/10.18261/issn.1891-1781-2018-04-04>
- Totilo, Stephen 2010, 2. september. «The Daddening of Video Games», *Kotaku*. <https://kotaku.com/the-daddening-of-video-games-5467695v> (Lastet ned 12.3.2021.)
- Østby, Kim Johansen 2016. *From Embracing Eternity to Riding the Bull: Representation of Homosexuality and Gender in the Video Game Series ‘Mass Effect’ and ‘Dragon Age’*. Doktorgradsavhandling, Institutt for medier og kommunikasjon, Universitetet i Oslo.

## Spill

- Naughty Dog 2013. *The Last of Us*. Tokyo: Sony Computer Entertainment.
- Naughty Dog 2014. *The Last of Us: Left Behind*. Tokyo: Sony Computer Entertainment.
- Naughty Dog 2020. *The Last of Us: Part II*. Tokyo: Sony Computer Entertainment.
- Yager Development 2012. *Spec Ops: The Line*. Novato: 2K Games.