



Køn i computerspil

Af

Emil Lundedal Hammar
d. 2. oktober 2015
Årskursus 2015 - Køn

1. BESKRIVELSE AF WORKSHOP

Hvad enten der spilles via smartphones, tablets, computere, og konsoller, så fylder computerspil mere og mere i børn, unge og voksnes forbrug af underholdning. Både økonomisk og kulturelt har computerspil etableret sig som en aktivitet mange deltager i - uanset spillernes alder, køn, etnicitet, socialklasse eller evne, så spilles der - online og offline.

Workshoppen tager udgangspunkt i spørgsmål som: Hvordan fortælles køn og forholdet mellem forskellige køn i spilmiljøerne? Hvilke magtforhold gør sig gældende i spilskulturen og på spiludviklingsniveau? Hvilke modkulturer går imod de typisk mere stereotype computerspils kulturer og -identiteter?

Med udgangspunkt i analyse af en række konkrete eksempler vil Emil Lundedal Hammar fokusere på køn i forskellige computerspils kulturer. Både i mainstreamspil og gamermiljøer samt i mindre spilproduktioner hvor spiludviklerne bevidst danner modbilleder ?

I den sidste del af workshoppen vil deltagerne selv skulle afprøve et eller to små browserspil i praksis. Workshoppen giver således begreb og greb om computerspil og køn - lige til at bruge hjemme på skolerne.

2. BAGGRUND

Menneskers engagement med spil er karakteriseret ved en legende aktivitet, uanset om det er brætspil, computerspil, udendørsaktiviteter, eller forskellige børnelege. Man trækker let på smilebåndet når man lander på Rådhuspladsen i Matador, når man rammer bolden i rundbold, eller når man lige akkurat overlever i computerspillet Super Mario Brothers. Denne legende tilgang til kulturelle aktiviteter er en del af hvad det vil sige at være menneske, mens opmærksomheden er blevet større i takt med den stigende popularitet som computerspil har opnået de seneste årtier. Det er nemlig sådan, at næsten halvdelen af den danske befolkning som spiller computerspil. Derudover ser man at gennemsnitsalderen ligger nogenlunde omkring de 35 år, så det er på tværs af mange aldersgrupper at danskere spiller computerspil. Igennem de programmerede handlingsmuligheder i computerspil og de virtuelle verdner som de opbygger, så har de opnået en kulturel og økonomisk status, der gør at det også er vigtigt for os at forstå dem.

Derfor kan man stille spørgsmål om hvordan de afspejler den virkelighed vi befinder os i. Hvilke emner og historier bliver inkluderet i spillene? Hvilke type mennesker er at finde i både udviklingen af spillene og i spillene selv? Hvilke perspektiver og fokus har de på verden? Inden for entusiastkulturen og spilforskningen har der de seneste mange år været fokus på diversitet blandt spillene og deres udviklere, og hvilken betydning det har. Det er nemlig sådan at det hovedsageligt er hvide heteroseksuelle mænd der sidder på toppen af magten i den vestlige spilindustri, hvis man altså regner store, dyre spilproduktioner med store reklamekampagner som repræsentativt for magtforholdene i computerspilsudviklingen og karakterpaletten i sig selv.

Hvis man derimod retter blikket mod de mange underprivilegerede og -reklamerede spiludviklere og kommentatorer inden for kulturen og forskningen vil man finde langt mere varierede oplevelser og kritiske samtaleemner, som udforsker emner om grænsekontrol, mode, seksualitet, madlavning, og ikke mindst køn. I det seneste årti har lettere teknologisk adgang og en lavere økonomisk barriere til programmeringsværktøjer og nemmere distribution medført en mangfoldighed for enhver med adgang til en computer og internettet.

3. SPIL ONTOLOGI

Det viser sig, at spil på nogle punkter adskiller sig fra traditionelle underholdningsmedier. Dette er vigtigt at holde sig for øje når man skal analysere computerspil og forstå hvordan de opleves for spillerne. En typisk forståelse af computerspil indenfor spilforskningen er 3 nøgle-aspekter: Deres kode (verber), deres semantik (skin), og selve spilleren eller spillerne.

Med koden refererer man til de procedurer, regler, og mekanikker som danner grundlaget for *hvad* spilleren kan gøre og inden for hvilke rammer hun kan agere. Man kan jævnføre regler og mekanikker til et computerspils *verber*, altså hvad spilleren kan gøre. Man siger ofte at dette aspekt ved spil kræver *konfiguration* fra spillerens side.

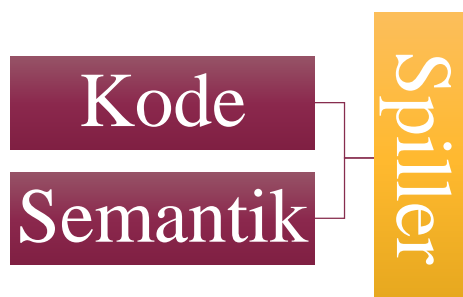
Semantik skal forstås som den betydning spillet afgiver via dets lyde og billeder. Dette forstås som det meningsfulde element, såsom historie, karakterer, æstetik, osv., der er i spillet. Man kan kalde det en form for skin der lægges over de mekanikker og regler som ligger i spillets kode – en dronning i skak kunne ligeså vel skiftes ud med en flaskekapsel uden at det ville ændre på dens spillemæssige egenskaber. Man siger ofte at dette aspekt ved spil kræver *fortolkning* fra spillerens side.

Med spilleren er det det menneske som spiller spillet. Et computerspil kan aldrig komme videre uden at nogen spiller det. Når en spiller er i gang med et spil, så bringer han eller hende altid sin egen baggrund, præferencer, forudindtagelser, og omkringliggende kontekst med sig i spillet. Derudover fordrer computerspillet at spilleren *konfigurerer* og *fortolker* imens hun eller han spiller, dvs. at der på den ene side konfigureres igennem regler og mekanikker, mens der samtidig fortolkes via spillets audiovisuelle elementer. Det skal hertil tilføjes at når vi snakker om at spille spil, så er det ofte at man 'leger'. Igennem leg overtager man det objekt eller den ting som leger med og ændrer dets formål til noget andet. På den måde er spilleren i stand til at 'appropriere' et computerspil igennem dets mekanikker og regler til at gøre noget helt andet end hvad det var designet til. Tænk for eksempel på hvordan en teddybamse kan leges med på alle mulige forskellige måder, hvad enten det er teselskab, sengekammeart, eller dørstopper. Samme approprierende aktivitet kan ses i spil som Minecraft eller the Sims, hvor spillere leger med objekterne i spil til forskellige formål.

Dette tredelte forhold mellem kode, semantik, og spiller udgør hvorledes man kan forstå og analysere hvad der er på spil når computerspil spilles. Hvis vi tager eksemplet med skak, så er dronningebrikkens mekanikker dets muligheder for at rykke, mens skakbrættets begrænsede indramning udgør spillets regler. Samtidig repræsenterer dronningebrikken en dronning, dvs. en herskerinde der står næst-øverst i det

repræsenterede samfundshierarki. Hertil kan spilleren selv konfigurere dronningebrikken og fortolke dets betydning ud fra hans eller hendes baggrund og kontekst.

Det tredelte forhold kan optegnes i denne figur 1.1:



Figur 1.1. (Aarseth, 2013)

4. KØN I SPIL

For at forstå hvordan køn figurerer i henholdsvis spilskulturen, industrien, og hvordan disse sociale forhold kommer til udtryk i spillene i sig selv, så er det nødvendigt at adskille hvem der spiller computerspil (kulturene), hvem der producerer spillene (industriene), og hvem der findes i spillene (produkterne).

SPILLERE

Den demografiske sammensætning af hvem der spiller computerspil har vist sig at være forholdsvis alsidig i en kønsmæssig forstand. Den gængste konstruerede stereotype er, at det er hvide teenage drenge med disponibel indkomst som spiller computerspil. Denne opfattelse er et resultat af flere årtiers massiv markedsføring, der konstruerer den såkaldte 'gamer' med hang for specifikke typer fantasier der indebærer vold, seksualisering af kvinder, udviskning af ikke-hvide, og underholdningsoplevelser der hovedsageligt tager udgangspunkt i kommercialiserede fantasy eller science-fiction genrer - oftest set i selskab med en pose chips og sodavand. Hvis man til gengæld ser bort fra denne marketingskonstruktion, ser man at forskellige køn og forskellige aldre spiller computerspil i den ene eller anden grad.

I USA hævdes det af organisationen ESA i 2015, at 44 % af dem som spiller computerspil identificerer sig som kvinder, mens 56 % identificerer sig som mænd. Den gennemsnitlige alder er 35 år og 51 % af hver husstand ejer en spillemaskine.

I 2012 undersøgte ISFE samme informationer om køn, alder, og hyppighed i de europæiske lande. Her så man 55 % mænd kontra 45 % kvinder, hvoraf aldersfordelen ses nedenfor:

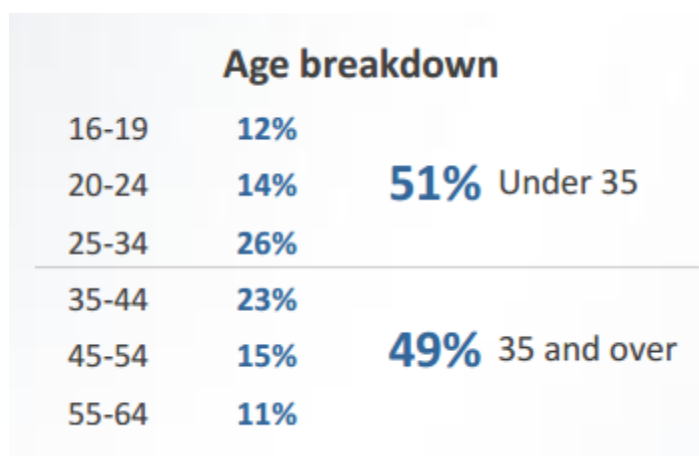


Figure 1.2

I samme undersøgelse fandt man følgende resultater for Danmark med henblik på hvor mange af de adspurgte inden for hvert køn som spillede computerspil:

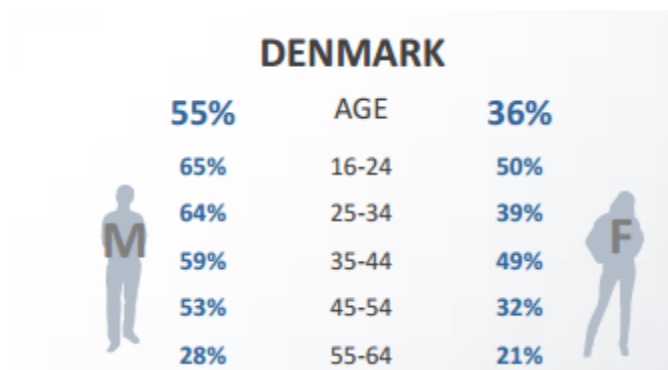


Figure 1.3

På den måde kan man se hvordan billedet af hvem der spiller og i hvilken frekvens de spiller på tværs af aldersgrupper i forhold til hvert køn.

For yderligere statistikker kan referencer til både ISFE og ESA rapporter findes i bibliografien. Andre rapporter om spillervaner og genrepræferencer imellem kønnene kan også findes i samme sektion.

INDUSTRI(ER)

Selve indtrykket af computerspilsindustrierne er lidt anderledes end dem der spiller spil. Den internationale fagforening for computerspilsudviklere IGDA udgav i September 2015 en rapport der opidser manglen på alsidighed i de forskellige adspurgte udviklere.

Her identificerede de adspurgte sig bl.a. som 75 % mænd, 22 % kvinder, og 1,2 % transkønnet. 73 % identificerede sig som heteroseksuelle, 22 % som handicappede på den ene eller anden måde, og 76 % som hvide, imens østlige/asiatiske (9 %), latinamerikanske (7.3 %), og sort/afrikansk/afro-amerikansk (3%) udgjorde minoritetsgrupperne. På den måde kan man sige, at inden for spiludviklingen på specielt amerikansk og europæisk plan er der tale om en majoritet af hvide, heteroseksuelle, funktionsdygtige mænd.

Det skal hertil tilføjes at computerspilsindustrien også er kendetegnet for dens hårde arbejdsvilkår. Idet at mange spilfirmaer udnytter entusiasmen for computerspil, er det nemmere at slippe af sted med ubetalt overarbejde, pludselige fyringer, og deadlines som skal nås på bekostning af familie og venner. Dårlig ledelse og projektstyring kan bl.a. medføre arbejdsuger på 60-70 timer over enkelte perioder i nogle af de værste tilfælde. Disse vilkår og arbejdsrammer gør at udbrændingen for spiludviklere på nuværende tidspunkt er hurtigere sammenlignet med andre typer af software industrier. Dette påvirker også hvem det er som har mulighed for at udvikle computerspil og derfor ser man specielt single 20-29 årige mænd i arbejdsstyrken.

PRODUKTER

Inden for de bedst sælgende spil ser man både kvantitativt og kvalitativt, at det er hvide heteroseksuelle mænd som der antageligvis appelleres til og repræsenteres.

Kvantitativt, så er det hovedsageligt hvide mænd som optager den primære karakterrolle, hvad enten det er i marketingen af produktet eller i selve historien. I den genre af mainstreamspil som fokuserer på historiefortælling og karakterer, så er det typisk ud fra en hvid mandlig karakter som man spiller. Forskellige undersøgelser af de bedst-sælgende spil kommer alle frem til samme konklusion. Andre mainstreamspil der involverer 'multiplayer' har typisk forskellige karakterer at vælge imellem, hvor alsidigheden er lidt bredere. Ellers skal man kigge efter mindre markedsførte og finansielt risikable spil for at se repræsentation af eksempelvis kvinder eller ikke-hvide karakterer i en primær rolle.

Hvis man kigger kvalitativt på populære computerspil så ser man også at karakteriseringen af andre typer identiteter inden for køn, race, eller seksualitet bliver henlagt til støtte for antageligvis hvide heteroseksuelle mænds syn og præferencer. Racialiserede stereotyper af ikke-hvide i biroller, ikke-objektificerede kvindelige karakterer, og homoseksualitet er næsten komplet udvisket. Hvis man vil have konkrete, letspiselige eksempler, så gennemgår Youtube kanalen Feminist Frequency gennemgår mange af de forskellige sexistiske og misogynistiske eksempler af computerspil der udgør symptomerne for computerspils generelle tendens til at diskriminere kvindelige karakterer. Denne lettilgængelige og gratis analyse er stadig undervejs på trods af at kvinden bag, Anita Sarkeesian, har modtaget utrolig mange dødstrusler fra en større samling af spilentusiaster for hendes ellers konstruktive kritik af hvordan computerspil kan forbedres når det kommer til repræsentation af kvinder.

Paletten er til gengæld anderledes inden for mindre spiludviklere og andre platforme. Typisk anses konsoller og PC-spil som de 'bedste' af spilentusiaster takket være deres

enorme budgetter og produktioner med en overdådig visuel præsentation og marketingskampagne, men økonomisk og popularitetsmæssigt er mobilplatforme og browser-spil en del større og mere omfattende. Spil på mobilen har takket været smartphones og tablets eksploderet i popularitet, da profitterne og risikovilligheden er større inden for det marked. Det gør også at der er forskellige normer på hvad der udgør et godt spil på disse platforme.

Imens er der også kommet værktøjer som Twine og GameMaker som alle er frit tilgængelige og som nemt kan læres og forstås enhver bruger, således at folk der normalt ikke har social eller økonomisk adgang til at producere computerspil, rent faktisk selv kan udtrykke dem selv igennem et spilprodukt. Det er specielt inden for her at man ser interessante eksempler på computerspil der tematiserer spørgsmål om køn.

På den måde ser man på tværs af de økonomiske og sociale skel i spilprodukterne, at det gøres en kulturel modstand igennem kritik (Feminist Frequency) eller kunsterisk udtryk (uafhængige spilproduktioner) i kontrast til de store økonomiske sværvægttere med deres ensidige udtryk.

5. KULTURDISKRIMINATION

Hvis man vil forstå spilkulturen skal man også være varsom på de mekanismer der foregår når det er at de herskende værdier, kønsopfattelser, og status quo bliver kritiseret. Typisk har spilentusiaster over internettet reageret meget voldsomt og diskriminerende når det kom til kritik ud fra køns-, race-, eller seksualitetsspørgsmål. Indtil for nylig har det været forholds uorganiserede råb og skrig, men takket være sociale medier formåede en tydelig misogynistisk bevægelse, at organisere sig til en decideret hadbevægelse. Med henblik på at skubbe politisk kritik ud af pressen og sociale medier, gik mere moderate personer sammen med ekstreme personer i online sammenhænge for at mobbe, lyve, true, og terrorisere de kvinder som udtalte sig om de sexistiske elementer i computerspil og kulturen. Dette blev gjort ved hjælp af offentliggørelse af kvindernes personlige oplysninger, telefontrusler om død og voldtægt, konstant online chikanering, bombetrusler til de konferencer som kvinderne holdte oplæg til. Imens hadbevægelsen gjorde så meget skade på mennesker og organisationer, fortiede de større spiludviklere og spilreportere i håb om at det ville gå væk af sig selv, indtil den konstante chikanering blev taget op i større aviser og TV-kanaler, såsom The Guardian, New York Times, Politiken, CNN, osv. Samtidig hoppede højre-ekstreme opportunister på sagen ved, at lefle til hadbevægelsen og opfinde konspirationsteorier for hvorfor næsten alle større nyhedsmedier mente, at det hele var løgn. Dette gjorde så at de mennesker der i god tro synes, at politisk eller feministisk kritik ikke hørte til i en analyse af computerspil, nu mente at det hele var en feministisk sammensværgelse bygget på løgne imod dem. Hadbevægelsen gjorde skade på spilindustriens omdømme og gjort det synligt hvor farligt det kan være hvis man som kvinde eller ikke-normativ identitet kommer i nogle spilentusiasternes sigtekorn. Samtidig påpegede det også passiviteten og stilheden fra spiludviklere og spilreportere i håb om at status quo forbliver stabil.

For at forstå denne massive og hadske reaktion på meget almindelig og politisk kritik, er man nødt til at forstå hvordan spilskulturen er blevet opbygget igennem de mange år og hvilke mekanismer der gør, at velmenende folk kan ty til modbydelige handlinger.

For det første, så har computerspilsindustrien gerne vil tjene flest penge så nemt som muligt. Dette er blevet gjort ved at appellere så stærkt og så gennemgående som muligt på en specifik normativ identitet – en hvid heteroseksuel ung mand. Dette er blevet gjort igennem marketing, konferencer, spilblade, og til dels produkterne. Ikke nok med at denne type identitet konstrueres som normativ, så er mange af spillene komfortable og karakteriseret som magtfantasier. Igennem koden i spillet er udfordringer altid overkommelige, andre virtuelle karaktere bifalder spilleren, og spilleren er næsten altid i centrum af spiluniverset. Dermed har både den kulturelle kontekst og selve spillenes design leflet til spillerne, således at kritik og modstand føles meget hårdere end hvad det normalt ville i andre sammenhænge.

For det andet er det sådan, at den æstetiske værdi i spilskulturen ofte er blevet målt ud fra forskellige parametre, som de fleste har været enige om. Kritikken i pressen har typisk været af computerspils tekniske specifikationer (grafik, opløsning, hastighed, etc.) der mundte ud i en numerisk værdi. Typisk har dette medført at en politisk og/eller æstetisk kritik af hvilke budskaber, temaer, og værdier der fremsættes igennem et spils kode og semantik har været minimale, hvis ikke ikke-eksisterende.

For det tredje, så er spil blevet markedsført som en identitet. ”Du er hvad du køber” har mantraen typisk været, hvor at forbrugers identitet sammenkobles med det som han eller hun køber og nyder. Denne sammensmeltning imellem produkt og identitet medfører så, at når et produkt kritiseres, så oplever forbrugeren eller spilleren, at det er deres person der bliver kritiseret. Så når et computerspil bliver kritiseret for at være sexistisk eller racistisk, så går forbrugeren straks i defensiv, fordi de tror, at de er dem selv som bliver kaldt sexistisk eller racistisk. Denne marketingstrategi gør yderligere, at det er nemmere, at skabe en gruppefølelse for spillerne således man skal købe produkterne for at være medlem i gruppen. Samtidig gør marketingstrategien det til en kategorisering, som fordrer at der er ”os” der spiller computerspil og ”dem” som ikke gør. Det værdisætter også nogle spil som ”rigtige spil” og andre som ”ikke-spil”, hvor man implicit ekskluderer de spil som ikke er normalt markedsført til hvide heteroseksuelle mænd som at ikke at være ”rigtige spil”. Dette ses bl.a. i reaktionen imod populære mobilspil eller browserspil hvor kontrolmekanismerne er anderledes eller at de omhandler noget andet eller at de appellerer til andre typer mennesker. Disse bliver derfor ekskluderet ved at blive kaldt ’ikke-spil’.

Disse mekanismer har gjort, at reaktionen har været så stærk. Det er sådan at lignende reaktioner også finder sted i typiske tilfælde hvor privilegier og magtpositioner bliver udfordret.

6. KULTURMODSTAND

Heldigvis er der mange mennesker, grupper, organisationer, og udviklere som gerne vil gøre en indsats for at bekæmpe diskrimination og ensidighed i computerspil. Forskellige konferencer har fokus på ikke-normative identiteter, såsom GaymerX (US), Different

Games (US), Games4Diversity (NL), Lyst (DK) AMAZE (DE), W00T festival (DK), AbleGamers (US), Queer Games (US), Spilpikene.no (NO) Copenhagen Game Collective (DK) og mange, mange andre. Det svenske initiativ Diversi.nu har stor opbakning fra spiludviklere og spilentusiaster, hvor der arbejdes for diversitet og mangfoldighed på tværs af kultur og industri. Lyst er en dansk international festival som har fokus på køn og seksualitet. Spilpikene.no er en sammenslutning af norske kvinder der både lokalt og online går i dybden med spørgsmål om kvinder og spil.

Som nævnt har Feminist Frequency udgivet en Youtube serie om sexismen og misogyni i computerspil. Den kommende video-serie Invisibility Blues vil adressere race og interseksionalitet i computerspil. Imens har podcasts og Twitter også formået at give en platform til de stemmer der ellers typisk overses eller bliver marginaliseret i computerspilkulturen, og inden for konkurrence-sportsgrene i computerspil ser man også kvindelige hold og talenter der går sammen for, at sikre deres inklusion og rum.

Udover de forskellige medieplatforme og organiseringer, så har de lettilgængelige værktøjer og digitale distributionskanaler gjort, at flere og flere kan lave spil og udgive dem uden de store omkostninger. Budgettet og produktionen er i de lavere lag, men det er her, at man ser kreative ideer, udfordrende oplevelser, og større dybde end i de mere kommercielle produktioner.

Samtidig er det kulturelle fænomen ”Game Jams” blevet populært inden for de seneste år. Her mødes spiludviklere i en begrænset mængde tid hvor de oftest blandes sammen for at finde på en ide til et spil og dernæst udvikle en så god prototype som muligt inden for 48 timer. Socialt samvær, møde med nye mennesker, træning i ens talenter, og uddannelse i udvikling bliver her kombineret til en ’sjov’ form for arbejde, der kan føres til videre brug i fremtiden – se eksempelvis det danske Stikbold som et klokkeklart eksempel på dette. Spillet Queer, der handler om flydende kønsidentiteter, var også et produkt af en 22 timers Game Jam.

Som det kan altså ses, er der forskellige modstrømninger imod dominerende, undertrykkende tendenser i spilindustrien og –kulturen. Mange af disse strømninger er højt elskede og ville kun finde sted takket være alt det hårde arbejde, men desværre nyder de nok ikke lige så bred og økonomisk status som de større, tunge spilfænomener.

7. EKSEMPLER PÅ SPIL & KØN

Følgende er eksempler på computerspil som eksplicit drejer sig om køn:

- Dys4ia (Anna Anthropy, 2012): <http://wizardofvore.itch.io/dys4ia>
- Mainichi (Mattie Brice, 2012): <http://www.mattiebrice.com/mainichi/>
- Lim (Merrit Kopas, 2012): <http://mkopas.net/files/Lim/>
- Queer (2014): <http://sassybot.com/queer/>

- The Perfect Woman (2014): <http://games.ucla.edu/game/perfect-woman/>

ANALYSEREDSKABER

- Hvilke mekanikker og regler er strengt taget gældende her?
- Hvilken semantik er lagt over disse mekanikker og regler?
- Hvordan spiller disse to lag sammen overfor spilleren?
- Hvilke dynamikker er gældende imellem de to lag?
- Hvordan figurerer køn inden for denne spilkontekst?
- Hvilket budskab sendes her?
- Hvordan kan spillerne bringe deres egne værdier med ind i spillet?

8. BLIOGRAFI & RESOURCER

BØGER

Anna Anthropy - Rise of the Videogame Zinesters - 2011

Adrienne Shaw – Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture - 2015

ENGELSKE ARTIKLER

Artikler af Mattie Brice <http://www.mattiebrice.com/>

- The Lost Woman in Games: <http://www.mattiebrice.com/the-lost-woman-in-games/>
- More than Representation: <http://www.mattiebrice.com/more-than-representation/>
- Love is a Battlefield <http://www.mattiebrice.com/love-is-a-battlefield-rambles-about-bonding-in-games/>

Artikler af Lana Polansky <http://sufficientlyhuman.com/>

- On Genre & Ludic Device <http://sufficientlyhuman.com/archives/1008>
- Theorypunk: <http://sufficientlyhuman.com/archives/745>

Feminist Frequency: <http://feministfrequency.com/>

GTFO: Women in Gaming: <http://gtfothemovie.com/>

Fron et al., 2007, Hegemony of Play

<http://ict.usc.edu/pubs/The%20Hegemony%20of%20Play.pdf>

Chambers, Becky,. “What We Aren’t Talking About When We Talk About Inclusion and Representation, And What We Are.”. <http://www.themarysue.com/what-we-arent-talking-about-when-we-talk-about-inclusion-and-representation-and-what-we-are/>.

“Add Breasts and Stir: On Gender Equality in Videogames.” PIXELS OR DEATH..
<http://pixelsordeath.com/features/add-breasts-and-stir-gender-equality-in-videogames>.

Alexander, Leigh: All the Women I Know In Video Games Are Tired
<http://boingboing.net/2015/05/29/all-the-women-i-know-in-video.html>

Errant Signal - “Keep Your Politics Out of My Video Games,” 2013.
http://www.youtube.com/watch?v=7_tdzHiiE&feature=youtube_gdata_player

“How To Destroy Everything, Or, Why Video Games Do Not Exist (And How This Is Great For Everyone).” <http://samcrisp.tumblr.com/post/62718211352/how-to-destroy-everything-or-why-video-games-do-not>.

“Radiator Blog: A Letter to a Letter.” <http://www.blog.radiator.debaacle.us/2013/04/a-letter-to-letter.html>.

Kaiser, Rowan. “The Cybermob Rules: It’s Not Videogame Culture That’s Sexist, It’s Culture, Period | Balder and Dash | Roger Ebert.” <http://www.rogerebert.com/balder-and-dash/the-cybermob-rules-its-not-videogame-culture-thats-sexist-its-culture-period>.

“Our Flappy Dystopia.” Alternate Ending. <http://www.mattiebrice.com/our-flappy-dystopia/>.

“Playing at Empathy: Anna Anthropy’s Dys4ia.” Gamechurch.com.
<http://gamechurch.com/playing-at-empathy-anna-anthropys-dys4ia/>.

25 Invisible Benefits of Gaming While Male, 2014.
https://www.youtube.com/watch?v=E47-FMmMLy0&feature=youtube_gdata_player

“Straight White Male: The Lowest Difficulty Setting There Is.” Kotaku.
<http://kotaku.com/5910857/straight-white-male-the-lowest-difficulty-setting-there-is>.

“‘You Can Sleep Here All Night’: Video Games and Labor | Jacobin.”
<https://www.jacobinmag.com/2013/11/video-game-industry/>.

“For Women on the Internet, It Doesn’t Get Better.” The Daily Dot.
<http://www.dailydot.com/opinion/it-doesnt-get-better-women-internet/>

“Why Straight White Guys Shouldn’t Always Play Games As Themselves.” The Escapist.. <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/columns/criticalintel/12105-Why-Straight-White-Guys-Shouldn-t-Always-Play-Games-As-Themselve>.

DANSKE ARTIKLER

Valenti, Jessice: Kvindehadet blomster på Internettet <http://www.information.dk/545633>

Pedersen, Charlotte Holm: Cyberfeminister er udskaeldte og får sågar dødstrusler i USA
<http://politiken.dk/forbrugogliv/digitalt/spil/ECE2396989/cyberfeminister-er-udskaeldte-og-faar-saagar-doedstrusler-i-usa/>

Brandt, Runa: Køn, Kunst, Computerspil: <http://friktionmagasin.dk/?p=2800>

Horup, Julie: Da en kvinde skrev om computerspil <https://www.denfri.dk/2015/02/da-en-kvinde-skrev-om-computerspil/>

SPILVÆRKTØJER

Twine

GameMaker

RPGMaker

Unity (avanceret)

Unreal (avanceret)

FESTIVALER & KONFERENCER

LYST (DK)

W00T (DK)

Spilpikene.no (NO)

Diversi.nu (SE) <http://diversi.nu/>

Games 4 Diversity (NL) - www.gamesjam.nl

Different Games (US) - <http://www.differentgames.org/>

Queerness & Games (US) <http://www.qgcon.com/>

GaymerX (US) <http://gaymerx.com/>

AbleGamers (US) <http://www.ablegamers.com/>

BlackGirlsCode (US) <http://www.blackgirlscore.com/>

Game Girl Workshop (DK) <http://gamegirlworkshop.org/>

STATISTIKKER & RAPPORTER

EEDAR 2015: <http://www.gamesindustry.biz/articles/2014-10-30-platform-not-gender-drives-gamer-differences-eedar>

ISFE 2012 consumer study: <http://www.isfe.eu/videogames-europe-2012-consumer-study>

IGDA 2015 Diversity Report: https://www.igda.org/resource/collection/CB31CE86-F8EE-4AE3-B46A-148490336605/IGDA_DSS_2015-SummaryReport_Final_Sept15.pdf

ESA Consumer Essential Facts 2015 <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>

Norsk rapport om chikanering i online computerspil 2014

<http://www.scribd.com/doc/240144719/Rapport-Om-Seksuell-Trakassering-i-Online-Dataspill>

SPILEKSEMPLER

- Dys4ia
- Lim
- Mainichi
- The Perfect Woman
- Queer

Nævneværdige Spil hvor man kan spille nævneværdige kvindelige karakterer*

- Life is Strange
- Dreamfall
- Alice: Madness Returns
- Beyond Good & Evil
- Silent Hill 3
- Alien Isolation
- Machineers
- Beyond Eyes
- Remember Me
- Blackwell Trilogien
- Sunset
- The Graveyard
- Never Alone
- Child of Light

*Maskulinitetsspørgsmål kunne nævnes og hvordan at mænd fremstilles på forskellige måder i de fleste spil, udviklarmiljøer, og anmeldelser. Dette er et omfattende spørgsmål uden for materialets omfang, men det er vigtigt at holde sig for øje.