

Faderen som helt i computerspil

Thessa Jensen

er lektor i interaktive digitale medier og oplevelsesdesign ved Aalborg Universitet. Jensens forskning omfatter arbejde med fanfiktion, herunder køn og repræsentation i forhold til online medier. Løgstrups ontologiske etik og Honneths anerkendelsesbegreb udgør en del af det teoretiske grundlag for hendes forskning.

Søren Hommel Østerlund

Uafhængig researcher med en bachelorgrad i Art og Technology fra Aalborg Universitet og med interesse i computerspil. Har fokus på narrativ, formidling, og historiefortælling igennem digitale medier, og i særlig grad også kønsroller og portrættering af relevante problemstillinger i fiktion.

Abstract

In the last few years, a new type of hero has emerged in computer games: the father, who has sole responsibility for a child. In this article, three action-adventure computer games are analyzed to explore how fatherhood extends the notion of masculinity and the concept of heroism. Interestingly, these computer games seem to soften and extend existing notion of masculinity. In addition, the games do not appear to create the kind of backlash as other attempts to create inclusive and representative characters in relation to different genders and sexualities.

Keywords: Fatherhood, masculinity, videogames, inclusivity, identity

Indledning

I denne artikel undersøges tre udvalgte computerspil i forhold til den faderfigur, der udgør en af protagonisterne i de valgte spil. Hovedvægten af analysen lægges på maskulinitetsopfattelsen i de tre spil. Computerspil bliver ofte set som domineret af vold, hegemonisk maskulinitet samt mangel på empati og følelser. Som analysen viser, kan præsentationen af de tre fædre i de valgte computerspil ses som et paradigmeskift, hvor nye narrativer giver mulighed for at undersøge og arbejde med mere intime konflikter og problemstillinger. Ligeledes giver dette mulige paradigmeskift anledning til at overveje, hvordan computerspil kunne udvikles til at være mere inkluderende og repræsentative i forhold til nye helteopfattelser, kvindelige spillere og LGBT+ fællesskaberne. Mens dette perspektiv ikke uddybes yderligere i det følgende, vil det dog være en underliggende pointe i forhold til analyserne og kommende undersøgelser.

De tre computerspil

Heltens rejse, som beskrevet af Vogler (2007), tager sit udgangspunkt i Joseph Campbells omstridte værk *The Hero with a Thousand Faces* (1949). Blandt andet kritiseres Campbell for sin tilgang til heltefiguren som hegemonisk maskulin og se passive kvinder som belønning for udført heltedåd (Murdock, 1990; Frisk, 2019).

De såkaldte playable characters (PCs) som findes i typiske action-adventure spil (eksempelvis som *Deus Ex: Human Revolution*; *Medal of Honor: Warfighter*; *Assassin's Creed*; *Halo*) lever ofte op til denne snævre beskrivelse for helten, som findes hos Campbell og Vogler.

I 2013 udgiver firmaet Naughty Dog spillet *The Last of Us* og sætter dermed en nyudvikling af heltefiguren i denne spilgenre i gang. Joel, som er spillerens PC, er far til Sarah, som dør i begyndelsen af spillet. I løbet af spillet overtager Joel ansvaret for en anden pige, Ellie. Karakteren Joel udvikler sig i løbet af spillet fra at være den typiske hårdtslående, følelseskolde helt til at blive som en far for Ellie. Spillerne oplever en stærkere emotionel tilknytning til både Joel og Ellie, samtidig med at spillerne begynder at reflektere over, hvad det vil sige at være far (Cruea, 2018). 2015 udkommer *The Witcher 3: Wild Hunt*, afslutningen på den succesfulde *The Witcher* computerspilserie, udviklet af CD Project på baggrund af Sapkowskis *The Witcher* bogserien (Sapkowski, 2019). I denne ud-

gave følger vi Geralt af Rivia, der sammen med sin adoptiv-datter Ciri skal redde verden. Endelig er spillet *God of War 4*, udgivet af Sony Interactive Entertainment i 2018, endnu et eksempel på et spil, som har en fader i hovedrollen. Her skal Kratos vejlede og oplære sin søn Atreus.

Faderskabet bliver italesat på forskellig måde. Således er der i *The Last of Us* nærmest tale om en adoption af Ellie, mens *God of War* undersøger forholdet mellem en guddommelig far og dennes søn, som er halvgud, og endelige *The Witcher 3*, hvor forholdet mellem faderen og dennes datter Ciri er omdrejningspunktet.

De tre spil hører alle til action-adventure genren og spilles fra tredje persons perspektiv. De er konsolspil, dog findes *Witcher 3* også til pc'en. I sammenhæng med denne artikel kaldes spillene for computerspil. Spillene har været en klar salgssucces: *The Last of Us* har siden 2013 solgt 17 millioner eksemplarer for både Playstation 3 og 4 (Sarkar, 2018); *Witcher 3* har alene solgt 20 millioner eksemplarer på tværs af forskellige konsoller og pc'en siden 2015, hvor hele *Witcher* serien sammenlagt har solgt 40 millioner eksemplarer per juni 2019 (Haider, 2019); *God of War 4* har siden 2018 solgt 10 millioner eksemplarer udelukkende til Playstation 4 (Locke, 2019).

For at undersøge engagementet med spillene, blev en række søgninger gennemført på google.com. Søgeordene var henholdsvis 'spillets navn youtube' og 'faderens navn barnets navn spillets navn youtube'. Søgningerne skal kun ses som et lille udsnit af måder, spillerne kan engagere sig med spillene, men selv med dette begrænsede udgangspunkt kan det ses, at de tre valgte spil langt

Spil	Navn + Youtube søgning	Far + barn + navn + Youtube søgning
Uncharted 4	17.300.000 hits	-
The Last of Us	6.680.000.000 hits	267.000 hits
The Witcher 3	46.500.000 hits	114.000 hits
God of War 4	229.000.000 hits	122.000 hits

Tabel 1. Oversigt over engagement med de tre computerspil. Uncharted 4 er med som det mest solgte action-adventure Playstation 4 spil ifølge Wikipedia. Søgningerne foretaget 19. november 2019.

overgår Playstation 4 spillet *Uncharted 4: A Thief's End*, som ifølge Wikipedia er det mest solgte Playstation 4 spil per 19. november 2019 (Wikipedia, 2019).

Mens en del af forklaringen kan være, at *The Last of Us* er det ældste spil på listen, kan det dog ikke forklare *God of War 4*, som er det yngste spil og stadig overgår *Uncharted 4*.

Maskulinitet og faderskab

Som Mark Cruea (2018) gør opmærksom på i sin analyse af spillernes tolkning og forhold til faderfiguren i *The Last of Us*, så er interessen for faderfigurer i computerspil i sin vorden. Dette til trods for, at flere spil allerede har brugt faderfiguren for at give deres karakterer yderligere dybde i forhold til de maskuline heltetyper, der findes i computerspil (Cruea, 2018:93).

Opfattelsen af den mandlige helt er i computerspil, ligesom i film, tæt forbundet med den hegemoniske maskulinitetsopfattelse (Connell, 1987). Den hegemoniske maskulinitetsopfattelse understøtter ideen om, at manden har en naturgiven magt over kvinden og børnene. Dette kommer især til udtryk i diskursen om den gamle mand eller patriarken, som defineres gennem autoritet, kropsstyrke, aggressivitet, konkurrence og vold. Meyer og Milestone (2012) har derudover påvist den såkaldt nye mand, også kaldet metroseksuel, som er mode- og sundhedsbevidst. Den nye mand ser sig selv som omsorgsfuld og med sympati for feminismen. Endelig er der den tredje diskurs, som tager udgangspunkt i 'the lad', som i Meyer og Milestones undersøgelse er blevet til 'the new lad'. Denne diskurs blander patriarkens macho træk sammen med den metroseksuelles fokus på mode og sundhed.

Mens disse tre diskurser er fremherskende i populærkulturen, sådan som vi kan finde den på film, tv og netop computerspil, har Anderson og McCormack dog påvist, at en ny, inkluderende maskulinitetsopfattelse er ved at udvikle sig (Anderson og McCormack, 2018). Den opfattelse tager udgangspunkt i, at maskulinitet ikke skal ses som hegemonisk. I stedet inkluderes feministiske og homoseksuelle træk i maskulinitetsopfattelsen, som på denne måde mister den klare adskillelse af mandlig versus kvindelig væremåde, som kan ses i den hegemoniske opfattelse.

I sin analyse af *The Last of Us* gør Cruea med god grund brug af den hegemoniske maskulinitetsopfattelse, siden Joel på mange må-

der opfylder den patriarkiske opfattelse af faderen som forsørger og øverste autoritet i familien (Pleck, 1998). Pleck udarbejder i 2010 en model for samspillet mellem faderskab og maskulinitet, som blandt andet tager udgangspunkt i, hvorvidt faderen er den biologiske far til barnet, i hvilken alder faderen blev far for første gang, samt hvor ofte han ser børnene. Dette sættes så i forhold til faderens maskulinitetsopfattelse (Pleck, 2010: 29). Mens Pleck undersøger, hvordan forælderrollen påvirker barnet, kan hans undersøgelse her sættes i forhold til de tre computerspil. Blandt andet henviser Pleck til Sandra Bems artikel om målingen af androgynisme ved at se på maskuline, feminine og neutrale træk i en given person. Bems artikel er fra 1974, men understøtter den hegemoniske maskulinitetsopfattelse, som stadig kan ses i populærkulturen.

Forandringerne i faderrollen skyldes ifølge Pleck, at forventningerne forandrer sig i det øjeblik, hvor faderen ikke længere er den eneste forsørger. Moderens mulighed for at have arbejde udenfor hjemmet medfører ligeledes en forventning om, at faderen engagerer sig yderligere i omsorgs- og husarbejdet (Griswold, 1993; Reinicke, 2013; Wahlström, 2010; Anderson og Magrath, 2019).

Den grundlæggende hypotese for denne artikel er således, at den hegemoniske maskulinitetsopfattelse i computerspil bliver forandret gennem brugen af faderfiguren i computerspil. Denne forandring og udvidelse af hovedkarakteren giver spillerne mulighed for en dybere empatisk forbindelse med karakterene i spillene, som igen kan lede til en forandring af maskulinitetsopfattelsen hos spilleren.

Analyse af de tre fædre

Siden de tre valgte spil umiddelbart lægger sig indenfor den hegemoniske maskulinitetsopfattelse, vælges Bems kategorisering af tre kønsstereotyper som udgangspunkt for analysen af faderfigurerne i de tre spil (Bem, 1974: 156). Bems kategorier blev udviklet til at måle androgynitet i mennesker, det vil sige, hvorvidt deres personlighed ligger indenfor det maskuline (m), feminine (f) eller det neutrale (n) spektrum.

Joel (<i>The Last of Us</i>)	Geralt of Rivia (<i>The Witcher 3</i>)	Kratos (<i>God of War 4</i>)
Act as leader (m)	Athletic (m)	Aggressive (m)
Analytical (m)	Competitive (m)	Assertive (m)
Dominant (m)	Defends own belief (m)	Dominant (m)
Independent (m)	Independent (m)	Has leadership abilities (m)
Affectionate (f)	Individualistic (m)	Individualistic (m)
Gullible (f)	Self-sufficient (m)	Willing to take a stand (m)
Loyal (f)	Affectionate (f)	Affectionate (f)
Adaptable (n)	Compassionate (f)	Loyal (f)*
Moody (n)	Gentle (f)	Understanding (f)
Secretive (n)	Sympathetic (f)	Eager to soothe hurt feelings (f)*
Solemn (n)	Reliable (n)	Conceited (n)
Unpredictable (n)	Theatrical (n)	Moody (n)

Tabel 2: De tre fædre i forhold til Bems personlighedskategorier.

*Gælder kun i forhold til Kratos' søn Atreus.

Bems oversigt kan virke gammeldags, især i forhold til feminismen og den inkluderende maskulinitet. De tre kategorier og deres elementer giver dog et billede af, at de tre fædre i disse spil ikke er entydig hegemonisk maskuline. De viser en dybde i karakteren, der går udover det maskuline og netop er istand til at inkorporere elementer fra både den feminine og neutrale kategori.

Dette bevirker, som Cruea allerede kunne påvise med *The Last of Us*, at spillerne får empati med karakterene. Både med Joel, som prøver at passe på Ellie, men også med Ellie selv. Her er der flere spillere, som giver udtryk for, at de opfatter Joel som dårlig far, fordi han ikke hjælper Ellie med at blive mere selvstændig og fastholder hende i et afhængighedsforhold til ham. Joel er et klassisk eksempel på det patriakalske familieoverhoved, som forsørger og drager omsorg ved at afværge farer mere end ved at understøtte en selvstændiggørelse af barnet (Cruea, 2018).

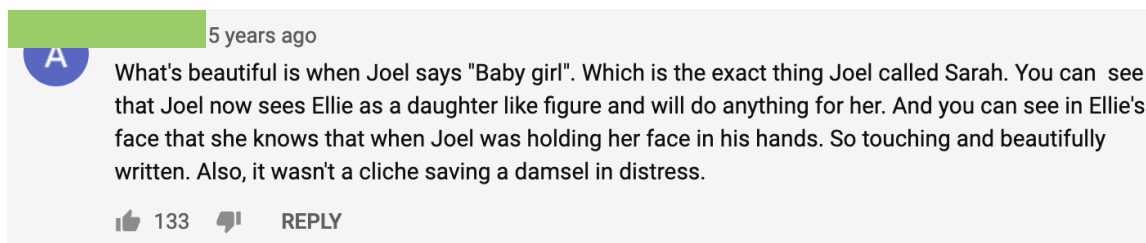
Dette står i modsætning til Kratos, som netop er mentor og vejleder for sin halvgude søn Atreus. Mens Kratos har en lang række

hypermaskuline elementer, blandt andet sit meget muskuløse udseende, de aggressive og dominante træk i sin personlighed, så er han ligeledes i stand til at vise følelser for sin søn og hjælpe ham videre i livet.

Mens der med Kratos og Atreus er tale om et fader-søn forhold, som kunne sættes ind i en hegemonisk maskulinitetsopfattelse, er Geralts forhold til sin datter Ciri præget af ikke bare stor følelsesmæssig involvering, men også ønsket om at oplære hende og hjælpe hende med at gennemføre sin mission som 'the chosen one'.

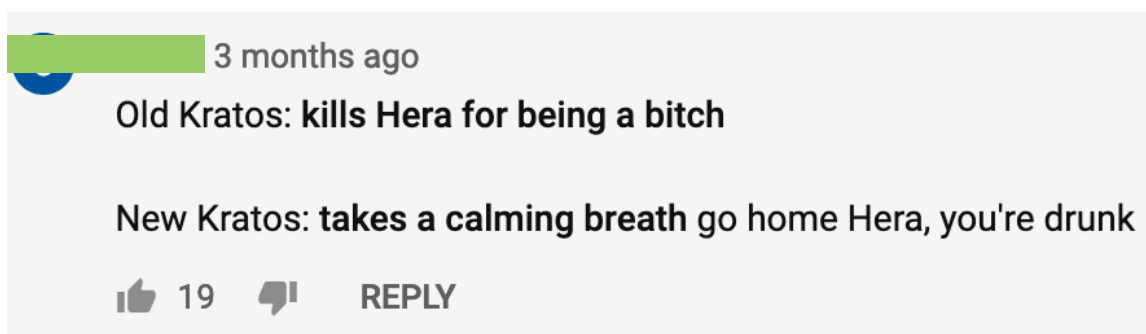
Denne forskel mellem fader-barn forholdet understreges yderligere i de valgmuligheder og konsekvenser, som spillene giver spilleren i forhold til fædre og børnene. Helt grundlæggende er spørgsmålet her, hvorvidt faderen har indflydelse på eller ligefrem kan diktere barnets valg. Her er Joel fra *The Last of Us* det ene ekstrem, idet han nærmest enerådigt bestemmer over Ellie og i slutningen af spillet ender med at snyde hende i forhold til hendes beslutning om at ofre sig selv til menneskehedens gode. Ellie er immun overfor den zombie-lidelse, der er ved at udslutte menneskeheden. En udvikling af vaccine ville dræbe Ellie og Joel kan ikke acceptere hendes valg efter allerede at have mistet sin datter i begyndelsen af apokalypsen.

Spillet har dermed en lineær fortælling, som gennem storytelling og karaktertegningen giver gode muligheder for indlevelse og empati fra spillerens side i forhold til faderen og Ellie. I modsætning til de andre to spil har spilleren her ikke mulighed for at kontrollere barnets handlinger. Kun en kort overgang har Ellie yderst begrænsede handlingsmuligheder, hvor Joel er bevidstløs. Dette bliver af spillere udpeget som et problem, fordi spillerne identificerer sig med Ellie og føler hendes begrænsninger som deres egne begrænsninger (Cruea, 2018). Hvor dyb denne identifikation og indlevning i Ellie finder sted, kan ligeledes ses af kommentarsporene til forskellige youtube klip fra spillets slutning (GameRevolution, 2013). Kommentatorerne giver overensstemmende udtryk for en dyb betagelse af Ellies redning, hvor flere påpeger, at hun faktisk redder sig selv (se figur 1). Selve det valgte videoklip har 510 likes mod 6 dislikes (28. februar 2020).



Figur 1. Kommentar til slutscenen i The Last of Us. Skærmbillede 19. november 2019.

God of War 4 er ligeledes en lineær fortælling, hvor faderfiguren dog giver sønnen frihed i sine valg. I modsætning til Joel vejleder og uddanner Kratos sin søn. For eksempel kan Kratos godt skælde ud på Atreus og direkte fortælle ham, at det han gør, er forkert. Men samtidig træffer Atreus sine egne valg, blandt andet understreget af, at spilleren kan kontrollere Atreus' brug af bue og pil (zanar aesthetics, 2018). Se figur 2, hvor en kommentator forklarer forskellen på den gamle Kratos, som kan sidestilles med indbegrebet af den hegemoniske maskulinitets patriark eller gamle mand, og den nye Kratos, der viser nye sider af sin maskulinitet. Gamle Kratos er en reference til, hvordan han var i de første *God of War* spil, før hans udvikling i *God of War 4* fra 2018. Interessant i denne sammenhæng er den positive tilbagemelding fra andre brugere. Således har zanar aesthetics video 13.000 likes mod 369 dislikes (28. februar 2020).



Figur 2. Kommentar til Youtube klip fra God of War 4 med Kratos og Atreus. Skærmbillede 19. november 2019

I *Witcher 3* er udfaldet af spillet afhængig af en række valg, spilleren skal træffe som Geralt i forhold til dennes datter. Der er i alt 36 forskellige mulige slutninger, som dog kan inddeles i tre overordnede slutninger: Ciri dør; Ciri overlever og bliver selv til en witcher; Ciri

overlever og bliver kejserinde. Hver af disse slutninger er en konsekvens af en række valg, spilleren træffer som faderen Geralt:

Hvordan Ciri blev trøstet af Geralt under Blood on the Battlefield;

Om Geralt besøgte kejseren under Blood on the Battlefield;

Accepterede Geralt betaling fra kejseren for at have bragt Ciri til ham i Blood on the Battlefield;

Om Geralt ledsagede Ciri til et møde med Lodge of Sorceresses under Final Preparations;

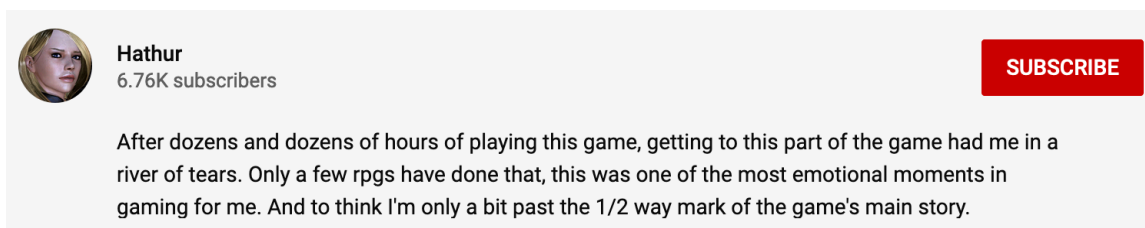
Hvordan Geralt reagerede på Ciri's temperament i The Child of the Elder Blood;

Om Geralt tog Ciri til Skjalls grav som et resultat af et valg i The Child of the Elder Blood;

Hvorvidt Geralt gennemfører en række af sidequests (Hillier, 2019).

Ciri overlever kun, hvis Geralt og dermed spilleren vælger de positive svar i flere af disse valg. Det vil sige, at spilleren skal træffe bevidste valg – også i forhold til, hvad der vil være et positivt valg for Ciri. Spilleren skal altså forholde sig til missionen, til Ciri og hendes udvikling, samt til det at være far og den rolle, han har i Ciris liv.

En af de mest emotionelle scener i *The Witcher* viser Geralt, der finder sin datter liggende død på bænke i en hytte (Hathur, 2015). Idet Geralt løfter hende op og omfavner hende, vækkes hun til live igen af det lys, som har fulgt Geralt gennem hele spillet. Som Hathur giver udtryk for i sin beskrivelse af youtube klippet (figur 3), har denne scene været den mest emotionelle nogensinde i forhold til såkaldte RPGs (roleplaying games).

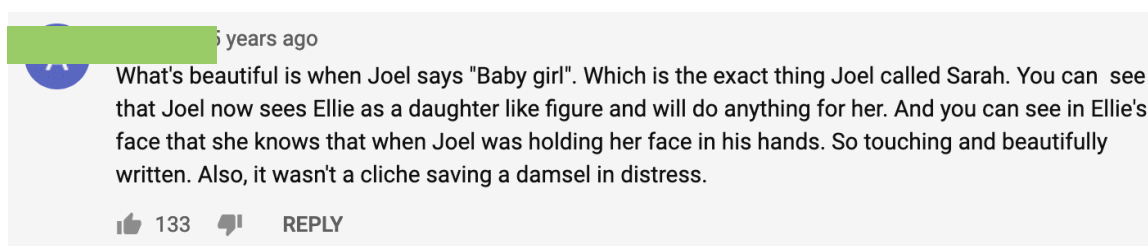


Hathur
6.76K subscribers

After dozens and dozens of hours of playing this game, getting to this part of the game had me in a river of tears. Only a few rpgs have done that, this was one of the most emotional moments in gaming for me. And to think I'm only a bit past the 1/2 way mark of the game's main story.

Figur 3. Beskrivelse til Youtube klippet, hvor Geralt finder Ciri.
Skærbillede 19. november 2019.

Kommentarsporet til dette youtube klip giver udtryk for den samme form for følelser. Igen kan det ses, at spillerne og brugerne ikke anser Geralts reaktion for forkert eller umandig, men tværtimod lever sig ind i hans sted (figur 4). Hathurs videoklip har 98 likes mod 1 dislike.



Figur 4. Kommentar til Youtube klippet, hvor Geralt finder Ciri.
Skærbillede 19. november 2019.

Konklusion

De tre valgte computerspil har faderfiguren til fælles. Derudover kan alle tre betegnes som succesfulde i forhold til salgstal og ligeledes engagementet med spillet i form af memes, youtube klip og kommentarspor.

Som analysen af de tre spil viser, er der sket et skred i opfattelsen af helten i spillene. Hvor de 'gamle' God of War spil helt klart havde en hegemonisk maskulin helt, der udelukkende var baseret på de maskuline elementer i Bems oversigt over personlighedskategorier, er den 'nye' Kratos anderledes dyb og kompleks i sin reaktion og sit samspil med sønnen Atreus. Ligeledes viser spillernes og brugernes reaktioner på *The Last of Us* og *The Witcher 3*, at spillenes komplekse figurer bliver modtaget positivt. Figurerne giver mulighed for identifikation og indlevelse, som igen giver mulighed for en bevidstgørelse af spillernes og brugernes egne handlinger.

Analysen viser tydeligt, at opfattelsen af den hegemoniske maskulinitet, som ellers er fremherskende i computerspil, med fordel kan ændres til inkluderende maskulinitet, endda med spillernes og brugernes accept.

Hvis denne tolkning er korrekt, så er det forfatterens opfattelse, at computerspil kunne vise vejen til at skabe forståelse for en udvikelse af maskulinitetsbegrebet til også at omfatte den inkluderende maskulinitet, feminismen samt en større forståelse for andre køn og

seksualiteter. Ikke kun ved at udvide repræsentationen, som kan give bagslag, med Gamergate som det værste eksempel (Massanari, 2017). Men ved netop at udvide opfattelsen af, hvad en helt, og især en maskulin helt, kan være. I denne artikel var udgangspunktet faderfiguren, som havde tre meget forskellige udtryk i de valgte spil. Det er spørgsmålet, hvordan andre udvidelser af den gængse helteopfattelse kunne være med til at skabe netop den repræsentation, som mangler i mainstream spil og populærkulturen.

Referencer

- Anderson, Eric, og Mark McCormack. 2018. "Inclusive masculinity theory: Overview, reflection and refinement." *Journal of Gender Studies* 27 (5): 547-561. <https://doi.org/10.1080/09589236.2016.1245605>
- Anderson, Eric, og Rory Magrath. 2019. *Men and Masculinities*. London: Routledge.
- Bem, Sandra L. 1974. "The measurement of psychological androgyny." *Journal of consulting and clinical psychology* 42, no. 2: 155. Retrieved June 3 2020 from <https://psycnet.apa.org/full-text/1974-27631-001.pdf>
- Campbell, Joseph. 1949. *The hero with a thousand faces*. London: Fontana Press (1993).
- CD ProjectRED. 2015. *The Witcher 3: Wild Hunt*.
- Chapman, Rowena. 1988. "The great pretender: Variations on the new man theme." In Chapman, Rowena and Rutherford, Jonathan (eds.) *Male order: Unwrapping masculinity*, 225-48 London: Lawrence & Wishart Ltd.
- Connell, Raewyn W. 1987. *Gender and power: Society, the person and sexual politics*. Sydney: Allen and Unwin.
- Cruea, Mark. 2018. "(Re) reading Fatherhood: Applying Reader Response Theory to Joel's Father Role in The Last of Us." In *Masculinities in Play*, 93-108. Cham: Palgrave Macmillan.
- Frisk, Kristian. 2019. "What Makes a Hero? Theorising the Social Structuring of Heroism." *Sociology* 53 (1): 87-103. Doi: [10.1177/0038038518764568](https://doi.org/10.1177/0038038518764568)
- Dietz, Tracy L. 1998. "An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior." *Sex roles* 38 (5-6): 425-

442. Retrieved from <https://link.springer.com/content/pdf/10.1023/A:1018709905920.pdf> June 3 2020.
- GameRevolution. 2013. "The Last of Us—Joel Rescues Ellie". Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=ZsWwbG-6CGv8> accessed November 19th.
- Griswold, Robert L. 1993. *Fatherhood in America: A history*. New York: Basic Books.
- Haider, Ali. 2019, June 12. "The Witcher 3 Has Now Sold More Than 20 Million Copies". Retrieved November 19, 2019, from TwistedVoxel website: <https://twistedvoxel.com/the-witcher-3-sold-20-million/>
- Hathur. Geralt finds Ciri (Witcher 3). 2015. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=6KpXbdgtns8>
- Hillier, Brenna 2019, October 14. "The Witcher 3: How to get the best ending". Retrieved November 19, 2019, from VG247 website: <https://www.vg247.com/2019/10/14/the-witcher-3-how-to-get-the-best-ending/>
- Locke, Jennifer. 2019, May 21. "God of War has passed 10 million sales worldwide". Retrieved November 19, 2019, from Android Central website: <https://www.androidcentral.com/god-war-has-passed-10-million-sales-worldwide>
- Massanari, Adrienne. 2017. "#Gamergate and The Fapping: How Reddit's algorithm, governance, and culture support toxic tech-cultures". *New Media & Society*, 19 (3): 329–346. <https://doi.org/10.1177/1461444815608807>
- Milestone, Katie, og Anneke Meyer. 2012. *Gender and popular culture*. Cambridge: Polity.
- Murdock, Maureen. 1990. *The heroine's journey: Woman's quest for wholeness*. London: Shambhala Publications.
- Naughty Dog. 2013. *The Last of Us*.
- Pleck, Joseph H. 1998. "American fathering in historical perspective." In Hansen, Karen V. and Garey, Anita Ilta (eds.). *Families in the US: Kinship and domestic politics*, 351-61. Philadelphia: Temple University Press.
- Pleck, Joseph H. 2010. "Fatherhood and masculinity." In Lamb, Michael E. (ed.) *The role of the father in child development*, fifth edition, 27-57. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons.
- Reinicke, Kenneth. 2013. *Mænd: Køn under forvandling*. Århus: Aarhus Universitetsforlag.

- Sapkowski, Andrzej. 1993-2013. *The Witcher Series 8 Books*. Gollancz, (2019).
- Sarkar, Samit. 2018, June 14. "The Last of Us sales top 17 million copies across PS3 and PS4". Retrieved November 19, 2019, from Polygon website: <https://www.polygon.com/2018/6/14/17465488/the-last-of-us-sales-17-million-ps3-ps4>
- SIE Santa Monica Studio. 2018. *God of War*.
- Vogler, Christopher. 2007. *The Writer's journey*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- Wahlström, Helena. 2010. *New fathers? Contemporary American stories of masculinity, domesticity and kinship*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Wikipedia. "List of best-selling PlayStation 4 video games". In Wikipedia. 2019. Retrieved from https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=List_of_best-selling_PlayStation_4_video_games&oldid=924143273 accessed November 19th 2019.
- zanar aesthetics. "God of War 4—Atreus Disrespects His Mother & Attacks Kratos, Kratos Gets Mad (GoW 2018) PS4 Pro". Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=VyFd-jnhMxvE> accessed November 19th 2019.