

Göteborgs Universitet

Samhällskunskap

# Att bryta mönster

En kvalitativ textanalys av hur kvinnor porträtteras i tv-spel

Examensarbete i Samhällskunskap

HT 13

Författare: Alexander Englund

Handledare: Malin Sveningsson

Antal ord: 9987

Titel: Att bryta mönster – En kvalitativ textanalys av hur kvinnor porträtteras i tv-spel

Författare: Alexander Englund

Kurs: SM1580

Examensarbete i samhällskunskap

Omfattning: 15 högskolepoäng

Termin: HT13

Handledare: Malin Sveningsson

---

## ABSTRACT

**Bakgrund:** Du redogör med ett par meningar för kunskapsläget för det ämne du har valt att skriva uppsats om.

**Syfte:** Syftet med denna studie är att undersöka hur kvinnliga karaktärer porträtteras i 2013 års bäst säljande speltitlar. För att svara på syftet har jag valt att ställa frågorna

1. I vilken utsträckning förekommer kvinnliga karaktärer i spelen?
2. När de finns, hur framställs de?

**Metod:** Studien använder sig av en kvalitativ textanalys med kvantitativa inslag, materialet som analyseras är spelgenomgångar av fyra tv-spel som laddats upp på YouTube.

**Resultat:** Resultatet visar en ökning av antalet kvinnor i förhållande till män som finns i tv-spel och visar att det finns tendenser som bryter mot den rådande normativa bilden av femininitet och skönhetsideal, men dessa förekommer i väldigt liten utsträckning i förhållande till de stereotyper som funnits av tidigare forskning. Kvinnan används fortfarande huvudsakligen som ett objekt för den manliga blicken men visar på en konkret förändring i hur kvinnan porträtteras då hon inte längre kan beskrivas med endast en idealtyp utan har fått mer nivåer och nyanser än den tidigare forskningen funnit.

**Sökord:** Genus, tv-spel, femininitet, stereotyper.

## Innehållsförteckning

1 INLEDNING.....	4
Inomvetenskaplig relevans.....	5
Utomvetenskaplig relevans.....	5
Undervisningsrelevans.....	6
Syfte.....	7
Frågeställningar.....	7
2 BAKGRUND.....	8
Spelindustrins tillväxt.....	8
Vem spelar spel?.....	8
Spelandets inflytande & Mediernas påverkan.....	9
Tidigare skildringar av kvinnor i spel.....	11
3 TEORI.....	14
Klass.....	14
Kapital.....	15
Normalisering.....	15
Den heterosexuella matrisen.....	17
Den manliga blicken.....	17
4 METOD OCH MATERIAL.....	19
Material.....	20
Urval.....	20
Analys: steg ett.....	22
Analys: steg två.....	22
Validitet & Reliabilitet.....	24
5 ANALYS OCH SLUTSATSER: STEG ETT.....	26
Grand Theft Auto V.....	26
The Last of Us.....	26
Assasin's Creed 4: Black Flag.....	27
Tomb Raider.....	27
6 ANALYS OCH SLUTSATSER: STEG TVÅ.....	29
Hennes utseende.....	29
Hennes plats i spelet.....	30
Hennes beroende av männen i spelet.....	30
Hennes moraliska egenskaper i spelet.....	31
Generella slutsatser.....	31
7 DISKUSSION.....	33
Förslag på vidare forskning.....	33
Betydelse för lärarprofessionen.....	34
Bilaga ett: analyschema.....	39
Bilaga två: Urvalsprocess.....	40

## 1 INLEDNING

1985 släppte företaget Nintendo sin spelkonsol ”Famicom” (Känd här i Europa som Nintendo Entertainment System eller ”NES”). NES blev den första konsolen att ta en plats i familjehemmet och gjorde enorm succé med sina nästan 62 miljoner sålda konsoler<sup>1,2</sup>. Idag snart 30 år senare finns det generationer av människor som har växt upp med dess spel och spelkaraktärer, och NES är inte längre den dominerande konsolen i våra hushåll eller ens det enda alternativet för den som vill spela. Spelande är inte heller längre endast ett tidsfördriv; det blir t.ex allt vanligare att spel används som ett pedagogiskt verktyg inom utbildning för åldrar så låga som 1-3 år<sup>3</sup>, tv-spelandets målgrupp har också växt en hel del även uppåt i åldrarna, hela 36% av alla som spelar spel är över 36 år gamla, och 51% av alla Amerikanska hushåll äger idag en spelkonsol. Och även om de redan har en är de benägna att äga ytterligare en, 36% av alla som spelar gör även så på sin telefon, 58% av alla Amerikaner spelar idag tv-spel<sup>4</sup>.

Med den allt större tillgängligheten av spel kan man fråga sig huruvida spelen skulle kunna påverka den som spelar. Den troligtvis största och mest utforskade grenen av spelens påverkan på oss behandlar användningen av våld, det är också den mest av medier uppmärksammade frågan, och det är inte svårt att hitta forskning som stödjer båda sidor av myntet. Exempelvis konstaterar Gentile m.fl (2004) att barn vars föräldrar låter dem köpa eller hyra spel utan att uppmärksamma åldersgränsen resulterar i att dessa är mer sannolika att hamna i fysiska konfrontationer<sup>5</sup>. Detta resultatet står i rak motsats till Williams & Skoric's (2005) studie som drar slutsatsen att det inte över huvud taget fanns någon observerbar långtidseffekt det våldsamma spel som de undersökte<sup>6</sup>. Men om man är öppen för möjligheten att spelande i olika former skulle kunna ha en påverkan, hur ligger det då till minst lika viktiga, men inte alls lika väl utforskade områden?

Om det finns en möjlighet att spelen påverkar den som spelar gäller detta självklart inte bara våld utan även andra områden, som till exempel synen på etnicitet och kön. Exempelvis visar en studie av Dill & Thill (2007) att spelare i bredare utsträckning har en mer traditionell syn på könsrollerna, det finns även studier som föreslår att upplevelser i den digitala världen påverkar konstruktionen av

---

1 Wikipedia

2 Statisticbrain

3 Förskolepadda

4 ESA, s. 2-5

5 Gentile m.fl, s.13

6 Williams & Skoric, s.228

könsroller, Sudeen & Sveningsson (2011) beskriver exempelvis hur kvinnor för att vinna acceptans hos de manliga lagkamraterna i spelet World of Warcraft tenderar att inte bara tolerera en viss mängd sexualisering och kvinnofientlighet för att passa in, utan kan med tid även komma att använda liknande maskulint beteende för att avsäga sig delar av sin femininitet i hopp om att vinna större acceptans<sup>7</sup>. Den typen av könskonstruktion vi talar om är dock (även om den utspelar sig i en digital spelvärld) en social sådan, än mindre forskning har gjorts på hur spelet i sig självt kan tänkas påverka sina användare, något som enligt Beasley & Collins krävs för att vi skall kunna förstå vad barnen lär sig när de leker<sup>8</sup>. Med bakgrund i detta finner jag det viktigt att undersöka hur spelens innehåll faktiskt ser ut.

### **Inomvetenskaplig relevans**

Vi brukar också spela i en allt lägre ålder än tidigare, och för användningsområden utöver den ursprungliga avsikten. Av studierna som gjorts tidigare på området så har ingen fokuserat på den rena representationen av kvinnan i tv-spel utan innefattar även exempelvis våld. Den här studien ämnar även att jämföra resultaten över tid, vilket har gjorts tidigare men inte efter så stora förändringar som skett med den snabba teknologiska utvecklingen och den enorma ökningen av intresset för spel som finns idag. Spelvärlden har förändrats och den här studien ämnar att titta på huruvida den forskningen som gjorts på området fortfarande är relevant.

### **Utomvetenskaplig relevans**

Den här uppsatsens teoretiska utgångspunkt är att kvinnan och det kvinnliga systematiskt har värderats lägre än män, oavsett vilken aspekt vi tittar på. Hon har genom tiden fått anamma ärvda egenskaper om vad hon bör göra och hur hon bör bete sig för att vara normal och passa in i den heteronormativa ramen<sup>9 10</sup>. Detta är ett beteende som också kan observeras i filmens värld där kvinnan ofta är mer av en bakgrundskaraktär eller ett redskap än en fullgod del av berättelsen<sup>11</sup>. Går det att observera detta maktförhållande även i tv-spel? Vilken typ av bild av kvinnan är det egentligen som förmedlas i tv-spelen och hur ser den ut? Sverige ses som en internationell ledare när det kommer till jämställdhet, det bör därför vara angeläget att undersöka vilken bild av jämställdhet som förmedlas i ett av våra mest konsumerade medium. Framställs kvinnor i

---

7 Sudeen & Sveningsson, s.100f

8 Beasley & Collins, s.282

9 Ambjörnsson, s.20ff

10 Skeggs, s.20ff

11 Mulvey, s.837f

spelvärlden som jämlikar eller fortsätter de nedärvda maktstrukturerna att hålla henne tillbaka<sup>12</sup>?

## Undervisningsrelevans

I läroplanen för Samhällskunskap 1a1 (GY11) står det skriver att *”Ett komplext samhälle med stort informationsflöde och snabb förändringstakt kräver ett kritiskt förhållningssätt och eleverna ska därför ges möjlighet att utveckla ett sådant. Det omfattar förutom att söka, strukturera och värdera information från olika källor och medier samt förutom att dra slutsatser utifrån informationen”*. vilket självklart inkluderar även tv-spel.

För att kunna undervisa om detta anser jag att man måste börja med att beskriva hur det ser ut i dagsläget, genusundervisning på skolor idag behandlar nästan uteslutande ämnet med hjälp av böcker eller film som ofta är gamla och daterade vilket många gånger gör det svårt för eleverna att relatera. Jag tror att beskrivningar av genus i förhållande till tv-spel gör det möjligt att fånga in och problematisera genus på ett mer intressant sätt, och för en bredare publik och kan tillåta eleverna få konkreta exempel eller kanske till- och med låta dem genom tv-spel uppleva hur kön konstrueras.

---

12 Regeringskansliet

13 Skolverket

## **Syfte**

Syftet med denna studie är att undersöka hur kvinnliga karaktärer porträtteras i 2013 års bäst säljande speltitlar.

## **Frågeställningar**

1. I vilken utsträckning förekommer kvinnliga karaktärer i spelen?
2. När de finns, hur framställs de?

## 2 BAKGRUND

Innan man kan undersöka på vilket sätt kvinnor porträtteras i tv-spel måste jag först titta på hur stor spelmarknaden faktiskt är och vilka möjligheter det finns för spelskapare att nå ut till en bred publik.

### Spelindustrins tillväxt

Den totala omsättningen för den Amerikanska spelmarknaden uppgick år 2012 till 14.8 miljarder dollar, motsvarande siffra var år 2002 6.9 miljarder, således har omsättningen mer än fördubblats över en 10-års period<sup>14</sup>, Swedish-American Chambers of Commerce of the USA, Inc uppskattade att den globala intäkten från spelförsäljning uppgick till 65 miljarder dollar 2011<sup>15</sup>, i Sverige så har också märkt av en ökning, från en omsättning på ca. 1.2 miljarder kronor 2008 till ca. 3,7 miljarder 2012<sup>16</sup>. För att dessa siffror skall bli lite mer överskådliga kan man göra jämförelser med filmindustrin; filmen Avatar som enligt hemsidan Box Office Mojo är den bäst säljande filmen genom alla tider<sup>17</sup> drog enligt tidningen Forbes under sin premiärvecka in en total summa av 232 miljoner dollar 2009, medan dator och tv-spelet Modern Warfare 2 under sin premiärvecka drog in totalt 550 miljoner dollar<sup>18</sup>. Detta inte heller en ovanlig företeelse, snarare har spelindustrin med ganska god marginal gått förbi filmindustrin när det gäller intäkter och publik.

### Vem spelar spel?

Att spela spel har som vi kan utläsa ovan blivit ett allt vanligare sätt att spendera sin fritid, speciellt för de yngre åldrarna. Färsk statistik från Statens medieråd<sup>19</sup> visar att så många som 87% av Sveriges ungdomar i åldrarna 9-12 spelar spel, motsvarande siffra för 13-16 år är 62% och för 17-18 år 58% och även om man här ser en märkbar minskning med åldern så är det nu fortfarande en majoritet av alla ungdomar som aktivt ägnar sig åt att spela tv-spel. Tittar man mer specifikt på kvinnor ser vi att 76% av alla tjejer 9-12 brukar spela spel, för 13-16 år är motsvarande siffra 36% och för 17-18 år 38%<sup>20</sup> vilket är en anmärkningsvärd minskning, men innebär fortfarande att drygt en tredjedel av unga Svenska kvinnor spelar spel regelbundet. Om man vänder sig till USA får man

---

14 ESA 2013, s.10

15 SACC

16 Dataspelsbranchen 2012, s.5

17 Box Office Mojo 2013

18 Forbes 2013

19 Unga och Medier 2013, s.35

20 Unga och Medier 2013, s.35f



se en något högre siffra; 45% av alla som uppger sig spela spel regelbundet är kvinnor och 46% av de mest frekvent konsumenterna av spel är kvinnor. Och 31% av den totala spelande populationen är kvinnor fyllda 18 eller äldre, medan motsvarande siffra för män 17 eller yngre är 19%<sup>21</sup>.

## **Spelandets inflytande & Mediernas påverkan**

Av informationen ovan kan man konstatera att spelindustrin har blivit en stor del av underhållningsbranchen, med en förmåga att nå ut till en anmärkningsvärd del av vår befolkning. Nedan skall jag titta på om medier som spel har någon påverkansmöjlighet på sina användare.

Forskningen av mediepåverkan började etablera sig i början av 1920-talet och kan hittills sägas ha gått genom tre olika perioder. Mellan 1920 och 1940 ansåg man att medierna var *allsmäktiga*, samhället var under denna tid under stor förändring, demokrati höll på att införas och industrialiseringen var på väg att slå igenom. Det skedde stora förflyttningar av människor till städerna och rösträtten höll på att utvidgas, ur detta uppstod nya teorier om den stora massan och dess psykologi och människor var som individer oförmögna att stå upp mot massans psykologi. Propaganda bedrevs för att hålla massan under kontroll vilket för många gick att tolkas som en bekräftelse på att denna var påverkbar och medierna var som en injektionsnål som injicerar massan med innehåll. Medierna var en effekt som påverkade alla lika och hade en direkt inverkan på människans beteende och åsikter<sup>22</sup>.

Den andra tidsperioden ägde rum mellan slutet av 1940-talet och början av 1970-talet, medierna ansågs nu istället för närmast *maktlösa*, med nya undersökningsmetoder som enkätundersökningar fick man nya sätt att mäta opinion och fann att medierna inte alls hade den effekt som man tidigare funnit. I framkanten av denna forskning befann sig Paul Lazarsfeld som med sin studie ”*People's Choice*” fann tre former av effekter av medier. Den första kallas *activation*, människan bär runt på åsikter utan att använda informationen, denna medvetandegörs av medierna när denne väljer att ta del av dem. Den andra formen är *reinforcement*, medierna *förstärker* de åsikter som människan redan har. Och slutligen har vi *conversion*, medierna omvänder människans åsikt till sin egen vilket ligger i linje med den tidigare dominerande påverkansteorin. Mindre än 10% av alla som deltog i studien sa sig ha blivit omvandlade av medierna vilket förstärkte Lazarsfeld's teori om att medierna

---

21 ESA 2013, s.3

22 Strömbäck, s.84f

var maktlösa<sup>23</sup>.

Den tredje teorin tar vid redan vid början av 1970-talet och har fått namnet *mäktiga medier*, stora förändringar i samhället och utpekande av bristerna i People's Choice studien gjorde att man fann nya teorier som befann sig någonstans mellan de två tidigare. En av dessa var att många hushåll fick en TV som snabbt blev en populär och primär kanal för att ta emot information, vilket i kombination med det begränsade utbudet av kanaler och avsaknaden av regler för opartiskhet och saklighet gjorde att en stor publik kunde nås med ett väldigt riktat budskap. Man uppmärksammade även möjligheten för människan att vara selektiv i sitt medieintag, för tidningsläsare innebar detta att man endast valde att ta del av det materialet som förstärkte den egna uppfattningen och i vilken takt man vill absorbera materialet<sup>24</sup>.

Till skillnad från traditionella medier så finns det en stor fundamental skillnad med spel i förhållande till andra medier; då de enligt Beasley & Collins (2002) är framtagna för att spelas flera gånger än en (upp till hundratals timmar), så kan spelen ses som en pågående upplevelse som konsekvent förstärker sitt sociala budskap<sup>25</sup>. Ett engagemang i en medieprodukt i så stor utsträckning ökar risken för att förvärva sig stereotypa könsattributer, speciellt för ungdomar<sup>26</sup>.

Könsstereotyper definieras i denna uppsats som beskrivande generaliseringar av en persons biologiska och utseendemässiga kön, generaliseringarna står även i motsats till varandra, forskning har visat att stereotypa attributer som tillskrivs män är självständighet och aggressivitet, medan kvinnor beskrivs som hjälpsamma och snälla. Detta innebär att det inte bara är så att det ena könet kan sägas sakna det andra könets egenskaper, utan också att kvinnliga stereotyper värderas lägre än manliga<sup>27</sup>. Exponering för feminina kroppsideal även om dessa är näst intill ,eller fullständigt omöjliga att uppfylla har kunnat knytas till en ökad positiv opinion till kosmetiska ingrepp hos både män och kvinnor, och även till att normativt sett vackra kvinnor i självvärderingar upplevde sig som mindre åtråvärda efter att de exponerats för mediala bilder av olika skönhetsideal<sup>28</sup>.

---

23 Strömbäck, s.85f

24 Strömbäck, s.86f

25 Beasley & Collins, s.280

26 Beasley & Collins, s.282

27 De Angeli & Brahnam, s.1

28 Dill & Thill, s.852f

En annan särskiljande egenskap är att spel förser möjligheten att låta spelaren lära känna sin karaktär på ett djupare plan, spelaren får möjligheten att ta del av sin karaktärs berättelse och lär sig identifiera med denna. Exempelvis kan unga män få möjlighet experimentera med femininitet och en kvinnlig identitet utan de sociala konsekvenserna av att exponera sig i verkliga sociala utrymmen<sup>29</sup> men vilken typ av bild de gestaltar behöver inte nödvändigtvis vara positiv.

Forskning har visat att tv-spelare i större utsträckning stödjer en mer traditionell syn på könsrollerna, så som idén att män är mer kapabla ledare och mer professionella, och att kvinnor är lägre stående än män. Det har också visat sig att de som har en mer stereotyp uppfattning om könsroller tenderar att ha en mycket mer traditionell uppfattning om kvinnans roll i samhället<sup>30</sup>. Trots detta argumenteras det ofta för att negativa könsstereotyper i media inte spelar någon roll; för det är bara underhållning, och utspelar sig inte i den riktiga världen. Men ungdomen och speciellt tv-spelande unga män upplevs inte förstå att negativt medieinnehåll kan få negativa effekter<sup>31</sup>. Det är viktigt att förstå att tv-spel och dess karaktärer fungerar som socialisationsagenter i ungdomlig populärkultur och att uppfattningarna som ligger till grund för innehållet har en källa som inte är spelen själva<sup>32</sup>.

---

29 Schleiner, s.223

30 Dill & Thill, s.853

31 Dill & Thill, s.854

32 Dill & Thill, s.861

## Tidigare skildringar av kvinnor i spel

Dietz (1998) gjorde en innehållsanalys på ett urval av de 33 mest populära tv-spelen i butik och enligt den populära tidskriften *Electronic Gaming Monthly* med fokus dels på kvinnans skildring men också på våldsskildringar. Dietz fann att den vanligaste bilden av kvinnan var icke-existerande eller att det med andra ord att det inte fanns någon kvinnlig karaktär i spelet över huvud taget vilket var fallet för 30% (10 spel) av analysenheterna<sup>33</sup>. I de fallen det kvinnliga könet fanns representerat i spelet så var det vanligast förekommande att hon var en ”dam i nöd”, exempelvis en kidnappad prinsessa eller en vän till hjälten som behöver hjälp i en utsatt situation vilket var fallet i 21% (7 spel) av analysenheterna<sup>34</sup>. Andra vanligt förekommande bilder i urvalet var bland annat kvinnan som en skönhet, ofta med stora bröst, små höfter och relativt lite kläder på sig. Kvinnan som ond eller som ett hinder för huvudkaraktären, detta exemplifieras genom den onda förförerskan Elmyra från tv-spelet *Tiny Toon* (1990) som med kramar kan skicka spelaren tillbaka till labyrintens början och försöker lura bort den manliga huvudkaraktären från sina åtaganden, Dietz noterar också att exemplet ovan, och liknande kvinnliga skurkar vanligtvis porträtteras som oattraktiva<sup>35</sup>. Slutligen har vi också bilden av kvinnan som oviktig, vilket vanligtvis också innebär motsatsen till vad mannen är; i fem fall var kvinnan endast en åskådare eller i en stödjande roll till mannen eller närvarande men mindre bidragande än mannen<sup>36</sup>. Det bör också nämnas att ingen av dessa bilder utesluter en annan vilket i vissa fall kan resultera i extremt stereotypa bilder av könsrollerna.

Dietz (1998) studie följdes några år senare upp med en liknande studie av Jansz & Martis (2003), men istället för att fokus låg på själva tv-spelen så analyserades istället introduktionsfilmen, en animerad videosekvens som visas innan spelet startar, och som med stora drag introducerar huvudkaraktärer och omgivning. Detta förser forskaren med ett av utvecklarna själva summerat intryck av spelupplevelsen. Totalt valdes 12 spel ut för analys, och av dessa visade det sig att 60% (12 spel) dominerades av manliga karaktärer. Till skillnad från tidigare fann man nu att könsfördelningen mellan huvudrollerna var jämlik, och att birollerna bestod av 70% manliga och 30% kvinnliga karaktärer<sup>37</sup>. Man fann även att kvinnor nu kunde inneha dominerande roller både som huvudroll och biroll, det vill säga att de inte var offer eller underställda karaktärerna de hade omkring sig och att de var kapabla att spela en större mängd roller än sina manliga motsvarigheter.

---

33 Dietz, s.433f

34 Dietz, s.434f

35 Diets, s.435f

36 Dietz, s.436

37 Jansz & Martis, s.265

Undersökningen fann inte heller ett enda exempel på kvinnan i en undergiven position, vilket går helt mot vad exempelvis Dietz funnit. När det kommer till framställningen av kvinnornas kroppar fann man att en överlägsen majoritet av alla karaktärer var välproportionerade (83%), smala och vältränade med välformad byst och bakdel samt främst iklädda utmanande klädsel<sup>38</sup>. Den huvudsakliga förändringen mellan Dietz studie och Jansz & Martis verkar således vara att kvinnor nu utan problem kan ta rollen som ledare i tv-spel, men att de oavsett roll också är ögongodis för konsumenten<sup>39</sup>.

I sin bok *TV är bra för barn* diskuterar Margareta Rönnberg (1997) TV-tittandes effekt på barns fantasi, moral könsroller och hur de påverkas av våld. Resultatet var att barn i viss mån imiterar och lever ut våldshandlingar men att de har möjlighet att åtskilja dessa från verkligheten och att TV-tittande faktiskt uppmuntrar till ett mindre stereotypt könsrollstänkande. Rönnberg konstruerade också en uppsättning *feminina rolltyper* vars syfte var att beskriva olika avbildningar av kvinnor på TV som vi kommer att återkomma i analysavsnittet<sup>40</sup>.

---

38 Jansz & Martis, s.266

39 Jansz & Martis, s.267

40 Rönnberg

### 3 TEORI

Varför spelar det någon roll hur det kvinnliga könet representeras i tv-spel? I detta kapitel skall vi bygga en teoretisk bas som kan hjälpa oss att förklara om, hur och varför det spelar roll hur kvinnor framställs i tv-spel. Den teoretiska utgångspunkten för analysen kommer från Beverly Skeggs (1999) definitioner av klass och kapital, två begrepp som kanske inte direkt associeras med femininitets- och genusforskning; men begreppet femininitet var från början en tillgång som förknippades med ett medelklass ideal, och uppstod ur medel- och överklassens försök att skapa distinktioner och värdeskillnader mellan sig själva och den lägre klassen<sup>41</sup>. Vår begreppsbas kommer att breddas ytterligare med hjälp av Fanny Ambjörnsson (2003), som med starka influenser av Judith Butler hjälper oss att definiera normalisering och heterosexualitet<sup>42</sup>.

#### **Klass**

Genom medelklassens begreppsläggning och försök att skapa avstånd mellan det som tydligt kunnat definieras som ”annorlunda” skapades genom kartläggning av observerbart avvikande beteende begreppet arbetarklass. Ett begrepp som till en början inte var av någon större vikt, men som med tiden blev till mätbara kategorier; det blev möjligt att identifiera vilka som var arbetarklass och vilka som inte var det, och arbetarklassen lärde sig också att identifiera sig själva. Kärnan av denna kategoriska grund var kvinnans roll i hemmet, med utgångspunkt i konstruktionen av den moderna familjen som en medelklassfamilj tolkade man hur väl kvinnans antog rollen som hustru, mor och hur hon behärskade sin sexualitet, vilket kunde mätas exempelvis genom tolkningar och observationer av arbetarklass kvinnans utseende<sup>43</sup>. Uppkomsten av klasskategorier har skapat möjligheten att med diskursiva ramar möjliggöra, legitimera eller projicera specifika egenskaper till en specifik grupp, över tid har detta medfört att vissa individer känner en ovilja eller ett obehag när de associeras med vissa typer av grupper, oavsett huruvida det finns likheter eller inte<sup>44</sup>.

Klasskategorier behöver inte nödvändigtvis enbart vara ett organisatoriskt begrepp som möjliggör eller begränsar möjligheten för individer att samspela eller röra sig inom olika sociala strukturer, det kan också röra sig om en reproduktion av en *känslstruktur* där egenskaper som rädsla, tvivel, ångest och oro präglar individen. Klass kan således ses som något mer än en ideologisk eller socioekonomisk indelning, en slumpmässigt tillskriven egenskap som kan ha verkliga sociala

---

41 Skeggs, s.158f

42 Ambjörnsson, 13ff, 23ff

43 Skeggs, s.14f

44 Skeggs, s.16

effekter<sup>45</sup>.

## Kapital

I sektionen ovan definieras klass och klassindelning, och för att få en djupare förståelse för begreppet skall vi nu gå djupare in på de indelningar som finns inom klassbegreppet. Mer specifikt så kommer vi att titta på så kallade *kapitalrörelser* i det sociala rummet, en teori som ursprungligen kan härledas till Bordieu men som här tolkas av Skeggs (1999). Begreppet kapital används här för att beskriva inte bara en monetär tillgång utan också en individs sociala tillgångar<sup>46</sup>. Det finns fyra typer av kapital: Det ekonomiska kapitalet som beskriver personliga monetära tillgångar. Det kulturella kapitalet som kan gestaltas som tre olika former; dels som förkroppsligat kapital eller mental disposition, dels som objektifierat material som exempelvis kulturell tillhörighet, och slutligen som institutionaliserat kapital som en kvalifikation förvärvat genom utbildning. Femininitets- och maskulinitetsdiskurser kan också användas som en kulturell resurs, men är till sin natur inte rent kulturell då detta kapital endast existerar i förhållande till andra kapitalformer. Det sociala kapitalet avgörs av relationerna man har till andra människor, exempelvis genom olika grupp tillhörigheter och växer om kontaktnätet ökar. Och slutligen så har vi det symboliska kapitalet som är den form olika kapitaltyper får när de tillskrivs legitimitet eller generellt erkännande; utan legitimitet kan inte kapital omsättas och inte heller få någon makt<sup>47</sup>.

Det sociala rummet som finns idag, och som alla på något sätt agerar inom är ett historiskt genererat fenomen, kapitalöverföringen av vissa egenskaper har ärvts nedåt i släkträdets vilket skapar vad som skulle kunna kallas förutbestämda platser för alla individer; född som vit, medelklass och man medföljer dels tillhörande positioner, men också ett sätt att förstå sin omvärld<sup>48</sup>.

## Normalisering

Att vara normal i det avseendet som det kommer användas i denna uppsats består av två delar; dels kan det beskrivas som det mest eftersträvarvärda och dels som det mest vanligt förekommande, normalitet är således både uppfattningar om vad som är normalt utan har även en reglerande funktion; normalitet kan således beskrivas som avbildningar av olika maktförhållanden<sup>49</sup>. Makt som

---

45 Skeggs, s.20

46 Skeggs, s.20

47 Skeggs, s.20f

48 Skeggs, s.22

49 Ambjörnsson, s.21

idag oftare gestaltar sig rädslan för utanförskap än hot om fysisk våld, en makt som allt vanligare observeras som självreglerande; det vill säga att hopp eller löften om lycka genom konformitet gör att individer utan någon faktiskt åtgärd ändå anpassar sig till majoriteten, individen konformerar, disciplinerar och korrigerar sig själv. Vår förståelse av förtryck är således bredare än det traditionella maktbegreppet i det att makt inte längre behöver komma ovanifrån exempelvis från någon statlig institution, istället kan vem som helst som anpassar sig till någon av samhällets rådande strukturer omedvetet förtrycka sina medmänniskor, detta kan ske var som helst; från mötet med en kassörska i mataffären, till sociala medier, till globala massmedier. Processen att bilda en identitet, och mer specifikt processen att bli en kvinna kantas längs vägen av konvergerande intryck från en enorm mängd källor i vardagen, alla med uppfattningar om vad som är normalt<sup>50</sup>. Men vad innefattar egentligen begreppet? En utgångspunkt är att normen i sig inte bara kan existera, det krävs också en motpol som kan stå för eller identifiera det som avviker från normen<sup>51</sup>. Detta kan exempelvis illustreras med vad som kallas ”tjejspel” - tjejspel är spel som marknadsförs specifikt mot unga kvinnor, det finns dock inte en motsvarande kategori med namnet ”killspel”, killspel är bara tv- eller datorspel och uppfattas generellt vara något för killar. Således kan man påstå att normen är att killar som spelar spel är det normala, och tjejer som spelar spel det avvikande. En annan aspekt av normen är dess existens hela tiden måste berättigas i avvikelser, vilket innebär att det inte finns något stadig kärna för vad som är normalt, relationen mellan normen och avvikelsen är därför relativt osäker och instabil. Detta kan tolkas som någonting positivt i det att avvikelserna ändå har en viktig plats som motpol till rådande normer, men det kan också ses som något negativt då avvikelsernas existerande kan ignoreras eller bortses<sup>52</sup>. Normalitetens naturliga instabilitet kan dock göra det lätt för individer att tänja och leka med gränserna för vad som är acceptabelt normalt beteende och över tid möjliggöra skiften eller förändringar i den rådande sociala ordningen.

En annan aspekt av normaliseringsbegreppet kan vi hämta från den queerteoretiska forskningen om sexualitet som ämnar att undersöka varför vissa uppfattningar om sexualitet står över andra och upplevs som det normala medan andra märks som avvikande<sup>53</sup>. Det skall påpekas att begreppet sexualitet som det används här inte är den allmänna definitionen av sexuellt umgänge. Istället kommer jag utgå från Ambjörnssons (2003) definition av sexualitet som ”en ordning av blickar,

---

50 Ambjörnsson, s.21

51 Ambjörnsson, s.23

52 Ambjörnsson, s.23

53 Ambjörnsson, s.14



begär, känslor, sociala relationer och skvaller”<sup>54</sup>. Likt normbegreppet så är sexualitetens organisering beroende av en kontext genom tid och plats; den rådande mallen för det normala, en monogam tvåsamhet har inte alltid uppfattats som sådan, och fokus ligger istället därför på att undersöka hur fenomen som maktordning och normer reproducerar hierarkier inom den heterosexuella institutionen. För även inom denna ganska snava ram premieras vissa beteenden över andra, vissa aktioner blir normala och vissa blir avvikande. Summan av alla premierade egenskaper kallas för heteronormativitet, och innefattar de normativa strukturer, lagar, relationer och maktförhållanden som upprätthåller ramarna för heterosexualiteten som det korrekta valet för hur livet skall levas<sup>55</sup>.

### **Den heterosexuella matrisen**

Konstruktionen av sexualitet och genus är dock ingenting som bara uppstår naturligt, och är enligt queerteoretiker inte en del av vårt biologiska arv. Idén om det naturliga könet kan i sig en normativt konstruktion där regler inte dikterar HUR man skall bete sig som kvinna, utan ATT man skall bete sig som kvinna. Dessa regler förmedlas till kvinnor genom relationerna mellan kropp, genus, sexualitet och begär. Den uppsättning egenskaper som tolkar vad som är manligt och kvinnligt befinner sig dock, och gör sig begriplig inom en specifik kontext heterosexuell kontext eller förståelseram; män och kvinnor existerar bara som en konstruktion inom denna ram som framställer dessa som två olika uteslutande identiteter utan några andra möjliga alternativ<sup>56</sup>. Den *heterosexuella matrisen* beskriver med andra ord den kulturellt konstruerade uppdelningen mellan man och kvinna eller kön och genus och begripliggör olika begrepp som kan knytas till dessa inom ramen för vad som är heterosexuellt och korrekt, en guide för hur man överlever genom att leva på ”rätt” sätt i ett system som systematiskt utesluter sådant som inte passar inom ramen för vad som är normativt korrekt.<sup>57</sup>

### **Den manliga blicken**

Mulvey (1999) introducerade i sin text *Visual Pleasure and Narrative Cinema* begreppet *Den manliga blicken* för att beskriva den sexuella obalansen mellan män och kvinnor i kommersiella filmproduktioner vilken har resulterat i en delning mellan män som den aktiva karaktären och kvinnan som den passiva karaktären. Den manliga blicken projicerar sina fantasier på den kvinnliga

---

54 Ambjörnsson, s.13f

55 Ambjörnsson, s.14f

56 Ambjörnsson, s.15

57 Ambjörnsson, s.15f

karaktären som formges i enlighet med dessa och blir den traditionellt exhibitionistiska rollen av kvinnan som åskådas och visas upp med en starkt visuell erotisk genomslagskraft så att de kan sägas förmedla ett ”skall-tittas-på” budskap, hon håller åskådarens ögon på sig, anspelar och gestaltar mannens lustar. Kvinnans närvaro har varit en oundgänglig del av i berättelse driven film, men hennes visuella närvaro noterar Mulvey (1999) tenderar att sakta ned den huvudsakliga berättelsen<sup>58</sup>. För att lösa detta finns det en tendens att utveckla så kallade ”buddy movies” där den aktiva homosexuella eroticismen kan bära berättelsen framåt utan distraktion; Traditionellt presenteras i denna typen av filmer kvinnan på två olika nivåer; dels som erotiskt objekt för karaktärerna inom filmens berättelse, och dels som ett erotiskt objekt för filmens åskådare och med en skiftande spänning mellan de båda. Ett exempel på detta illustreras med ”show-girls” (som i nutida verk så gott som fullständigt har ersatts av strippor) som dyker upp inom berättelsens kontext och fångar både de manliga karaktärernas och åskådarnas blickar och således kombinerar dessa utan att avbryta berättelsen<sup>59</sup>. En aktiv/passiv heterosexuell arbetsfördelning har på liknande sätt kontrollerat berättarstrukturen; som, enligt principer för den styrande ideologin och de fysiska strukturerna som stödjer dessa dikterar att den manliga aktören inte kan bära bördan för sexuell objektifikation, och således finner vi en uppdelning mellan berättelsen som stödjer mannens roll som den aktiva och bärande delen av berättelsen och kvinnan som det erotiska objektet av ringa vikt<sup>60</sup>.

---

58 Mulvey, s.837

59 Mulvey, s.837f

60 Mulvey, s.838

## 4 METOD OCH MATERIAL

För att kunna uppfylla uppsatsens syfte och besvara dess frågeställningarna så skall jag utföra en *kvalitativ innehållsanalys* (ibland även kallad *kvalitativ textanalys*) på fem olika tv-spel på spelkonsolerna Xbox 360 och Playstation 3. Traditionellt har begreppet innehållsanalys använts för att beskriva kvantifierande textanalyser - som exempelvis hur ofta ett fenomen förekommer i en text, men den kan också med fördel användas om användaren avser att systematiskt beskriva ett kvantitativt omfattande textmaterial, eller vill göra mer komplexa tolkningar av ett kvantitativt förekommande fenomen<sup>61</sup>. Textanalyser kan appliceras på alla medieprodukter, så väl visuella som verbala för att söka textens betydelse<sup>62</sup>, och den kvalitativa innehållsanslysens huvudsakliga styrkor ligger i möjligheten att se en helhet *inom* texten. I vårt fall vill vi exempelvis se hur ofta och på vilket sätt kvinnor framställs i populära tv-spel. En annan styrka med min valda metod är att den är passande för att finna innehåll som inte är direkt observerbart utan kräver att man skrapar på ytan och läser koncentrerat<sup>63</sup>.

Den finns tre utgångspunkter att uppfylla när man gör en kvalitativ innehållsanalys; man bör läsa aktivt, ställa frågor till texten samt se efter huruvida det är läsaren eller texten som bör besvara frågorna. I vårt fall så har vi redan i vårt syfte preciserat att svaret bör komma från tv-spelen själva vilket naturligtvis utesluter möjligheten för läsaren att svara på materialet.; och innebär att vår analys blir av en systematiserande karaktär. Vi strävar efter att *klassificera* vårt valda innehåll. För att göra detta krävs ett analytiskt redskap, vi har här valt att använda oss av så kallade idealtyper för att kunna kategorisera observationerna som görs under analysen, men en djupare beskrivning av dessa kommer vi till lite senare i analysavsnittet<sup>64</sup>.

För att komplettera de kvalitativa elementen ytterligare så har jag valt att även ha ett kvantitativt inslag i analysen. En central del av den tidigare forskningen vi tagit del av noterar dels att män är mycket mer vanligt förekommande än kvinnor, och att det inte tillhör ovanligheten att kvinnor inte förekommer över huvud taget. Således kommer vi utöver observationer kring gestaltningar av kvinnor och femininitet även räkna antalet manliga karaktärer. Detta görs dels för att vi skall få ett jämförbart empiriskt material med tidigare studier, och dels för att vi skall kunna svara på vår

---

61 Bergström & Boréus, s.43f

62 Dimbleby & Burton, s.180f

63 Esaiasson m.fl, s.210

64 Esaiasson m.fl, s.210f

frågeställning om hur vanligt förekommande kvinnor är i tv-spelens värld.

## **Material**

Materialet som skall analyseras i denna studien är tv-spel. Men på grund av diverse restriktioner kommer jag istället använda mig av videomaterial från videosidan YouTube.

På YouTube liksom på många andra hemsidor har spelkulturen börjar florerar, användare laddar upp filmer som förklarar hur man skall gå tillväga för att besegra en svår strid i ett tv-spel, företag marknadsför sig själva genom att ladda upp inspelningar från sina nya spel och recensenter betygsätter nya eller kommande titlar. En genre inom det materialet som genereras av användarna själva är så kallade *spelgenomgångar*.

Att använda sig av spelgenomgångar i videoformat kan vara problematiskt, först och främst för att man får ta del i hur en annan individ uppfattar materialet utan någon som helst aning om vem denna personen är eller har för värderingar. Röster som kommenterar spelet är vanligt förekommande vilket mycket väl skulle kunna påverka studiens resultat.

För att motverka denna problematik är det främsta kriteriet för valet av material att alla genomgångar är så kallade ”no commentary walkthroughs”, spelgenomgångar utan någon form av utomstående inflytande vare sig visuellt eller språkligt. Jag har funnit en sådan källa i användaren ”MKIceAndFire” vars kanal nästan exklusivt förser den typen av material som krävs för analysen.

Avsaknaden av inflytande från spelaren får som lycklig konsekvens att den blir väldigt passande att använda för analyser på spelens innehåll då forskaren inte själv behöver lägga tid på att lära sig navigera spelet eller lösa dess pussel. Istället kan man koncentrera sig endast på det man ämnar att undersöka, dessutom medföljer även möjligheten att pausa eller spola tillbaka innehållet vid risk för missar eller feltolkningar.

## **Urval**

Innan jag kan bestämma urvalskriterierna skall jag inleda med att avgränsa min population. I vårt fall är bilden av kvinnor i tv-spel det fenomen vi vill kunna uttala oss om. Nästa avgränsning är vilka spel som skall analyseras och vilka konsekvenser detta kan tänkas få för undersökningen. I den här uppsatsen har jag valt att göra ett så kallat *strategiskt urval* vilket innebär att man selektivt

väljer ut, samt utesluter urvalskriterier för att finna sina analysenheter<sup>65</sup>. Det finns två huvudsakliga anledningar till att använda den här typen av urval; först och främst så avser vi att beskriva vårt valda fenomen vilket kräver en spridning som man inte nödvändigtvis kan få från ett slumpmässigt urval. Det finns också inom själva analysenheterna faktorer som talar för strategiskt urval; främst det faktum att kvinnor i många tv-spel tidigare inte representerats alls.

Spelkonsolerna avgränsas till att börja med till Playstation 3 och Xbox 360, dessa har valts för att öka möjligheten att finna spelet på YouTube då de delar nästan alla stora titlar som släppts under året, samt att de är de två mest populära konsolerna.

Nästa avgränsning är att spelen som analyseras skall vara globala toppsäljare för året 2013, höga försäljningssiffror antyder att spelen har fått stor spridning och att det finns en efterfrågan. Siffrorna som ligger till grund för urvalet är tagna från hemsidan ”Vgchartz”<sup>66</sup>, som veckovis publicerar försäljningssiffror för tv-och datorspel både globalt och per år.

Vidare skall spel där användaren har kontroll över karaktärernas utseende räknas bort då det inte är användarnas bild av kvinnor som skall undersökas. Detta exkluderar alla så kallade ”MMO-spel” där spelarna har kontroll över sin karaktärs klädsel och visuella drag. Om spelen har ett flerspelarläge kommer detta inte att analyseras då det förutsätts att en interaktion mellan spelare inte ger samma bild av en karaktär som ämnats från början. Spelen måste också bygga på någon form av berättelse, vilket exkluderar exempelvis sportspel. Detta valet gjordes för att det skall finnas plats för olika nivåer inom vilka utvecklaren har eller skulle kunnat placerat kvinnan.

Om två olika spel ur samma spelserie förekommer under urvalsprocessen så kommer den titel med färre antal sålda enheter uteslutas då det förmodas förekomma tillräckligt många likheter mellan spelen för att det inte skall vara produktivt att analysera båda.

För att en kvinnlig karaktär skall kvalificeras för kodning måste det finnas någon interaktion mellan henne och andra karaktärer i spelet på en nivå som inte endast är yttlig. Om en kvinna bara befinner sig i bakgrunden eller i en skara människor utan dialog eller fokus kommer hon således inte att kodas. Hon måste också vara en del av berättelsen, det vill säga att utvecklarna har ämnat att alla

---

65 Stukát, s.69

66 Vgchartz

som spelar spelet skall möta henne längs med vägen.

Trots en förhoppning om att urvalet skall vara starkt går det att identifiera ett flertal brister i vårt urval; det kan exempelvis vara så att uteslutande av spel utan berättelse exkluderar ett flertal spel som annars hade kunnat vara väldigt intressanta att analysera. Olika spel från samma spelserie skulle också kunnat vara intressant då det skulle låta oss jämföra bilden av kvinnan över tid och diskutera företagets möjliga utveckling av hur de gestaltar kvinnor.

Med hjälp av Vgchartz applicerade vi våra urval vilket resulterade i att vi fick följande analysenheter; Grand Theft Auto V (PS3), The Last of Us (PS3), Tomb Raider (PS3) och Assassin's Creed 4: Black Flag (PS3). En mer detaljerad redogörelse av dessa finns bifogad som bilaga nummer två.

### **Analys: steg ett**

Den första delen av min analys avser att hjälpa mig besvara min första frågeställning; ”I vilken utsträckning förekommer kvinnliga karaktärer i spelen?”. Under analysens gång kommer en rad i mitt kodschema fyllas i för varje kvinnlig karaktär som möter urvalskraven. Inget av spelen som analyserades hade så lågt deltagande att det inte gick att fylla i ett kodschema, men det förekom flera gånger kvinnor som hade så pass liten roll att de inte antecknades. Med samma urvalskriterier noterades även manliga karaktärer under spelets gång, detta för att jag skall få möjligheten att jämföra hur vanligt förekommande kvinnan är i förhållande till mannen.

### **Analys: steg två**

Denna fas i analysen avser att svara på frågeställning 2. För att kunna undersöka hur kvinnor framställs i spelen behöver vi titta på vilka egenskaper som premieras, till vår hjälp skall vi använda oss av ett så kallat *analysschema* (eller *kodschema*) som dels beskriver vad det är vi skall observera i vår analys, och dels förser en logisk struktur inom vilken man skall fylla i det som observerats<sup>67</sup>. Genom urvalsprocessen har vi redan fått bekantat oss med materialet, och vår översikt av tidigare forskning har gett oss en bild vilken typ av egenskaper vi bör studera. Nästa steg blir att precisera vad det är vi söker och föra in detta i ett analysschema<sup>68</sup>. För att kunna beskriva hur kvinnor framställs börjar vi med att dela in den fullständiga bilden i fyra kategorier; utseende, plats,

---

67 Bergström & Boréus, s.48f

68 Bergström & Boréus, s.49

beroende av männen i spelet samt hennes moraliska egenskaper i spelet. För varje kategori finns det frågor som skall ställas till spelet under analysens gång, och vilket resultat jag i slutänden får att vara helt beroende av vad jag finner i tv-spelen. Det kan sägas att vi har ett *öppet förhållningssätt* då vi inte har några föreställningar om vad för typ av svar tv-spelen kommer att förse oss med<sup>69</sup>. Syftet med analys-schemat är att skapa så kallade idealtyper, en stereotyp bild av det studerade fenomenet som fokuserar på att urskilja och förtydliga vissa drag hos en karaktär. Jag vill helt enkelt se vad som är typiskt för vissa ideal, och om vissa egenskaper är mer eller mindre vanligt förekommande<sup>70</sup>. För att läsa analys-schemat hänvisar vi till bilaga 1.

Jag kommer efter datainsamlingen att utgå från Rönnbergs (1997) feminina rolltyper i min analys av materialet, men kommer inte exklusivt att hänvisa till dessa på förhand utvalda idealtyper. Anledningen till detta är att man inte kan utesluta möjligheten att det finns idealtyper som inte ännu är upptäckta, och jag kommer därför att försöka se samband mellan de feminina rolltyperna som finns angivna samt att om möjligt bygga på eller addera till dessa. Att enbart utgå från färdiga idealtyper skulle innebära att jag blir tvungen att försöka passa in spelens karaktärer i fasta roller vilket inte är förenligt med den beskrivande komponenten av den här uppsatsen. Ett öppnare förhållningssätt till materialet ger oss möjlighet att istället kunna utveckla den teori vi har i grunden.

### **Rönnbergs (1997) feminina rolltyper**

*Skönheten* - ”Prinsessan” existerar bara för och genom sitt yttre, populärkulturellt attraktiv, vet hur hon skall klä och sminka sig, välformad men utan substans. Materiella ting förvärvade genom konsumtion är det viktigaste för henne.

*Bruden* – Tänker ständigt på sin man eller män i allmänhet som ger henne närhet, skydd och säkerhet och är formbar som lera, hennes viktigaste mål är mannens lycka och hon gestaltas i den kombinationen av egenskaper som mannen letar efter.

*Modern* – Spindeln i nätet. Är omtänksam, varm, kärleksfull och inkluderande mot alla omkring sig. Sätter alltid andra framför sig själv och är beskyddande mot utomstående hot.

*Den självständiga yrkeskvinnan* – Självständig, intelligent, fyndig och ansvarsfull. Bedöms som

---

69 Esaiasson m.fl, s.217

70 Esaiasson m.fl, s.139f

attraktiv mer utifrån sin mogenhet och position i livet; bra jobb och god ekonomi.

*Horan / Häxan* – Kall, hänsynslös, förförisk, självupptagen

*Den fogliga flickan* – Svag, vill vara andra till lags, har goda intentioner. Lever inom väldigt fasta ramar och korrigerar sig efter auktoriteten, lagar och regler. Är ängslig och önskar säkerhet, innehåller lite av alla egenskaper och är därför önskvärd men blir samtidigt ganska intetsägande.

*Hönshjärnan / Huskorset* – Velig, grinig, kan inte klara sig själv. Behöver räddas av en man men har svårt att vara nöjd utan skäller ut eller ställer till problem för den samme.<sup>71</sup>

Vi kan observera att flera av dessa typer troligtvis skulle kunna kombineras med andra vilket är ytterligare en anledning till att inte enbart utgå från dessa. Istället tjänar de mer som en bra grund för analys-schemat, idealtyperna som genereras är också oundvikligen väldigt stereotypa, ytliga och utan möjlighet att direkt koppla till verkligheten. Det gäller därför att vara varsam i hur detta materialet sedan tolkas i analysen, vi ämnar trots allt att beskriva hur det ser ut, inte varför<sup>72</sup>.

## **Validitet & Reliabilitet**

Att utforma en undersökning och att faktiskt genomföra den kan sägas vara två helt olika saker, utformningen har sin grund i ett teoretiskt arbete på vilken vi slår fast vad vi ämnar att undersöka och hur. Genomförandet görs på en så kallad operationell nivå och är menat att vara en praktiskt tillämpning av teorin, denna översättning görs exempelvis genom att man formulerar frågeställningar till sitt syfte, och hur man väljer vilka frågor som skall inkluderas och på vilket sätt de är formulerade. Hur väl vi lyckas med vår operationalisering resulterar i olika nivåer av *Validitet*, som inte sällan brukar ställas som en fråga; ”undersöker vi det som vi påstår att vi undersöker?”<sup>73</sup>. Ett vanligt validitetsproblem kan sägas vara att det blir allt mer problematiskt att undvika systematiska fel desto längre avstånd det är mellan den teoretiska definitionen och den operationella indikatorn. Som vi nämnt tidigare ämnar dock den här uppsatsen att beskriva ett fenomen snarare än att tolka eller mäta det, således kan vi sägas ligga relativt nära den teoretiska definitionen<sup>74</sup>.

---

71 Rönnberg, s.124ff

72 Esaiasson m.fl, s.140

73 Esaiasson m.fl, s.57

74 Esaiasson m.fl, s.59



Ett annat frågetecken när det gäller validiteten skulle kunna finnas i analyschemat, har man missat något? Går det att feltolka frågorna till texten? Går det att svara på frågorna? Ett bristfälligt analyschema skulle mycket enkelt kunna sätta stora käppar i julen för den här studien. I ett försök att motverka den här typen av systematiska fel så har vi dels låtit en utomstående part efter instruktioner göra en kort testanalys med hjälp av analyschemat (endast en analysenhet), denna resulterade dock inte i några förändringar<sup>75</sup>.

En annan viktig aspekt att ta hänsyn till är om uppsatsens reliabilitet, vilken kan beskrivas som huruvida man har begått fel som inte är systematiska, exempelvis slarvfel. När man analyserar ett så stort videomaterial som vi gör är det därför viktigt att ta hänsyn till faktorer som trötthet, både mentalt och fysiskt. Regelbundna pauser är därför obligatoriskt, och under analysens gång kommer det finnas en klocka som varje timma ringer till med en påminnelse om att ta 15 minuters paus. En stor fördel med att arbeta med videomaterial är också möjligheten att pausa och spola tillbaka, vilket kommer hjälpa oss att motverka feltolkningar eller missar som skulle kunna minska vår reliabilitet. Till sist så skall vi också nämna att vi under kodningen kommer använda oss av två datorskärmar uppställda jämsides, den ena med aktuellt analyschema och den andra med aktuell analysenhet vilket gör att vi slipper problem med oläsliga anteckningar eller att behöva rikta sitt huvud åt ett annat håll för att anteckna<sup>76</sup>.

---

75 Esaiasson m.fl, s.58

76 Esaiasson m.fl, s.63

## **5 ANALYS OCH SLUTSATSER: STEG ETT**

Trots väldigt olika berättelser kan vi se några generella trender i vårt urval; först och främst så ses alla spelen som analyseras ur ett tredjepersonsperspektiv, spelaren ser med andra ord hela sin karaktär framför sig istället för genom dennes ögon. En förutsättning för att lyckas med samtliga spel är också att spelaren måste använda en stor mängd våld, i tre av fyra spel mot andra människor, endast en spelbar karaktär var exkluderad, och denna spelas bara på sin höjd femton minuter av spelets tio timmar. Utöver detta var upplevelserna helt olika och skilda från varandra, inga av spelen hade samma utvecklare eller utgivare.

### **Grand Theft Auto V**

”GTA” kretsar kring tre manliga huvudkaraktärer vars vägar möts för att utföra bankrån tillsammans, historien utspelar sig i nutid i den fiktiva staden Los Santos. Alla tre karaktärer styrs av spelaren och har sina egna berättelser bortom gruppkonstellationen vilket innebär att spelaren exempelvis får sköta familjerelationer och vardagssysslor. Utanför de obligatoriska uppdragen som för spelet fram så finns det även sidouppdrag, spelaren har full tillgång till att fritt navigera staden utan restriktioner vilket inkluderar möjlighet att stjäla bilar, gå på strippklubb eller ta droger och dricka alkohol. Både bilstölder och strippklubben är även en del av den huvudsakliga berättelsen och kan därför inte undvikas. På grund av sin öppna natur blev det under analysen stundtals svårt att urskilja när en analysenhet skulle noteras då interaktionen i många fall var begränsad till ytligheter, och också bara ett val som den observerade spelaren gjorde men som inte nödvändigtvis behövde göras. En annan konsekvens var således också att vi under analysen säkerligen missade analysenheter då spelaren valde att inte utföra vissa sidouppdrag. Det finns en viss typ av uppdrag kallade ”Strangers and Freaks” som specifikt handlar om interaktion med excentriska karaktärer, spelaren vi observerade utförde endast ett fåtal av dessa vilket således innebar att alla karaktärer inte kom med i analysen. Huruvida någon av dessa var kvinnlig är svårt att veta. Det kan dock argumenteras för att den spelgenomgången var en skräddarsydd upplevelse och att karaktärerna som inte inkluderades helt enkelt inte hade någon plats.

### **The Last of Us**

Utspejar sig i en postapokalyptisk verklighet 20 år efter ett infektionsutbrott som i likhet med zombiefilmer omvandlar infekterade människor till köttätande hjärndöda varelser, ingen förklaring

ges till hur infektionen till en början kom att spridas. Huvudkaraktärerna är två smugglare som tar sig an uppdraget att smugla en ung flicka till ett hemligt sällskap vid namn Fireflies, efter ena karaktärens plötsliga bortgång och avsaknaden av Fireflies vid mötesplatsen förvandlas den korta smuggelresan till en lång resa genom landet i jakt på svar. Spelet i sig var väldigt linjärt och det var således inga problem alls att särskilja vilka som bör vara analysenheter och vilka som inte bör vara det och man riskerade inte att missa någon. Kön fördelningen var till skillnad från GTA väldigt jämn; en huvudkaraktär av var kön, två av tre spelbara karaktärer var kvinnor. Tre av sju biroller var kvinnliga, av andra återkommande karaktärer är det dock trots allt fler män med tretton mot en.

### **Assasin's Creed 4: Black Flag**

Spelaren kontrollerar en karaktär vars jobb är att via en dator uppleva och samla in data från en förlorad tid då pirater seglade haven, berättelsen delas mellan dels uppdrag som utförs utanför och inom båda karaktärens verklighet i parallella berättelser. Likt GTA finns det gott om möjligheter för spelaren att avvika från den huvudsakliga berättelsen, men dessa aktiviteter involverar sällan karaktärer som inte behandlas i huvudberättelsen utan är snarare saker som valjakt eller plundring av fartyg. Huvudkaraktären i berättelsen är en man, och det är även den enda spelbara karaktären, likaså är hans besättning och den övervägande majoriteten av karaktärerna han omges av, fjorton av karaktärerna som berättelsen kretsar kring är män och tre är kvinnor. Mest intressant är att en av männen med en stor betydelse för berättelsen visar sig vara en kvinna vilket är den enda funna instansen av könsöverskridande identitet.

### **Tomb Raider**

Känd som kanske den första riktiga kvinnliga hjältinnan i spelvärlden fokuserar berättelsen i Tomb Raider på Lara Croft, en arkeolog och äventyrare som med sin besättning är på jakt efter en bortglömd civilisation. När Lara väljer att styra båten in i "Draktriangeln" hamnar besättningen i en storm som leder till att skeppet förliser på en okänd ö. Separerad från sina kamrater blir Lara bortförd av en mystisk sekt och måste kämpa för att överleva och återförenas med sina vänner. Likt The Last of Us så är berättelsen här med av det linjära slaget, spelaren navigerar Lara från punkt a till punkt b och utför uppdrag efter instruktioner, begränsad till en Ö innebär också att spelaren vid flera tillfällen återvänder till familjära miljöer flera gånger om. Tomb Raider var det enda spelet som exklusivt har en kvinnlig spelbar huvudkaraktär, och i besättningen så är det totalt tre kvinnor och fem män. På skurksidan finner vi i huvudsak en man, men hela historien byggs kring dennes ambition att återuppliva en kvinna, som på flera sätt figurerar genom hela spelet.

Nedan följer en tabell där vi lite mer översiktligt kan se könsfördelningen mellan män och kvinnor i spelen.

<b>Spel</b>	<b>Antal</b>
Grand Theft Auto V	38
Assasin's Creed 4: Black Flag	14
The Last of Us	10
Tomb Raider	7

<b>Spel</b>	<b>Antal</b>
Grand Theft Auto V	18
Assasin's Creed 4: Black Flag	9
The Last of Us	5
Tomb Raider	3

<b>Totalt antal män:</b>	<b>69</b>
<b>Totalt antal kvinnor:</b>	<b>35</b>

## 6 ANALYS OCH SLUTSATSER: STEG TVÅ

Totalt observerades 35 kvinnliga karaktärer under analysens gång. Vi skall börja med att titta på hur dessa kan beskrivas utifrån våra tidigare nämnda kategorier utseende, plats, beroende av männen samt hennes moraliska egenskaper, och sedan gå vidare till att se på mer generella drag och gör jämförelser mot Rönnbergs idealtyper.

### Hennes utseende

Generellt kan sägas att nästan alla karaktärer följde samma mall, 32 av kvinnorna som observerades var smala unga kvinnor (ca. 20-35) som nästan alla kan uppfattas som vackra enligt en västerländsk modell för skönhet, och jag fann ytterst få fall som avvek från den här modellen. Att vara vacker är ett tämligen vagt och subjektivt begrepp att använda sig av, men jag valde att beskriva kvinnorna på detta vis så länge det inte fanns en tydlig indikator i spelet på att de *inte* skulle vara vackra. Jag utgick således inte från min egen uppfattning av skönhet utan snarare en mer inkluderande och öppnare definition. Jag fann tre konkreta fall där det tydligt framgick att spelaren inte skulle uppfatta kvinnan som vacker; den första var Tonya, en drogberoende kvinna vid ett gathörn i GTA V som får hjälp av huvudkaraktären Franklin med att göra bilar när hennes lika drogberoende pojkvän är försvunnen från sitt jobb. Tonya erbjuder flera gånger sexuella tjänster till Franklin vilka alla möts med avsky; "*Damn... What the hell happened to you Tonya?*" - Franklin, GTA V.

De två andra avvikelserna från mönstret var båda icke-smala karaktärer och dessutom anmärkningsvärt mycket äldre än snittet. En av dessa är 57-åriga Patricia, frun till en av Los Santos gangsterbossar som blir kidnappad av huvudkaraktären Trevor från GTA V. Följande kidnappningen inleder Patricia ett romantiskt förhållande med Trevor vilket avfärdas och förlöjligas av den tredje huvudkaraktären Michael med hänvisning främst till hennes ålder.

Vad hennes kroppsliga proportioner avser observerades nio fall där någon av hennes kroppsdelar var överdimensionerad i förhållande till resten kroppen. I samtliga fall var det bysten som framhävdes, och OM kvinnan hade en stor byst så visades denna också gärna upp med åtsittande kläder, en bild av henne i underkläder eller med en djup uringning. Ett tydligt exempel är Lara Croft, som trots tydligt i dialog vid ett flertal tillfällen uttrycker att hon fryser och har möjlighet att förskaffa sig mer kläder aldrig tar på sig mer än den slitna topp och det linne hon bär från spelets

inledning.

## **Hennes plats i spelet**

Av de 35 kodade kvinnorna framgick tre tydliga typer av kvinnor; Den *hjälpssamt passiva* kvinnan som var av nytta och vikt för berättelsen men aldrig blev en fullständig del av den. Reyes från Tomb Raider är en mekaniker som vid flera tillfällen är till stor nytta men har inte en tillräcklig drift för att kunna hjälpa med något mer än praktiska lösningar. Den *hämmande passiva* kvinnan är en del av berättelsen men har inte förmågan att bidra med mer än dialog och hamnade ofta i trubbel som blev ett problem för huvudkaraktären. Sam från Tomb Raider fyllde denna rollen väl, hon var ett gott emotionellt stöd men lyckades flera gånger bli kidnappad vilket ställde till problem för Lara och resten av besättningen. Den *drivande aktiva* karaktären var ovanligast, hjältinnan Lara Croft från Tomb Raider, Ellie från The Last of Us som inleder spelet hjälpsamt passiv och utan förtroende men som växer in i rollen, Tess från The Last of Us och Mary Read från Assassin's Creed 4 fyllde den här rollen, de var alla inte bara hjälpsamma och självständiga från de andra karaktärerna utan agerade självständigt och ledande vilket drev berättelsen framåt.

## **Hennes beroende av männen i spelet**

Innebörden av beroende i den kontexten som jag kommer använda här är tvådelad; dels kan beroende vara när hon uppvisar tydliga tendenser till att hon inte är kapabel att utföra något på egen hand och således ber om hjälp. Och dels kan det vara att en eller flera män bedömer henne som oförmögen att klara sig själv vilket förmedlar ett upplevt "beroende" till spelaren. En kvinnas beroende till männen medföljer även en bild av kvinnan som ett hinder för mannen, hon porträtteras med andra ord som det som står mellan mannen och hans mål. Ett tydligt exempel på kvinnan som beroende och hinder finner vi i Michael's dotter Tracey från GTA V; Tracey beskrivs som en rik och bortskämd ung kvinna som till sin pappas förtret sätter sig i klistret upprepade gånger utan att "lära sig sin läxa". När Michael får reda på Traceys aktiviteter sätter han, utan att bli tillfrågad ut för att "rädda" henne. Exempelvis umgås hon vid ett tillfälle med sina vänner från stadens pornografiska industri på en båt i hamnen. Michael simmar då ut till båten och släpar henne där ifrån skrikande, andra gånger är det istället Tracey som ringer upp sin far när hon har hamnat i knipa och behöver hjälp vilket ger spelaren möjlighet att välja om hon "förtjänar" hjälp eller inte, i alla scenarion så är. Vi har även Ellie från The Last of Us, som trots att hon mot slutet av spelet blir både spelbar och självständig spenderar majoriteten av spelet som hjälplös och i behov av skydd från zombieliknande varelser. Totalt av alla kvinnorna så var det 14 stycken som kunde ses som hinder och därav även

beroende av män.

## **Hennes moraliska egenskaper i spelet**

Begreppet moral kan inneha flera betydelser, men i den här sektionen kommer jag beskriva observationer av olika beteenden från kvinnor som vårt samhälle generellt fördömer eller bestraffar.

Den första grenen är det sexuella beteendet och inkluderar prostitution, otrohet och strippande (vilket i GTA V leder till prostitution när spelaren betalat tillräckligt mycket pengar); bland analysenheterna finner vi fem fall av otrohet, fem fall av prostitution och tre strippor. Med andra ord så är totalt 13 av 35 kvinnor sexuellt promiskuösa mot betalning eller bakom ryggen på sina män vilket var drygt en tredjedel av alla analysenheter.

Den andra grenen är våldsvärkarna vilket inkluderar hot om och utförande av våld mot andra karaktärer i spelen. Totalt 12 av 35 kan ses som hotfulla eller brukar sig av våld, och endast två av dessa är också sexuellt promiskuösa vilket innebär att sexualitet och våld var nästan helt frånskilda varandra.

Den tredje grenen är den ärliga, laglydiga och professionella kvinnan som är totalt 10 av 35 vilka hade avstånd från både våld och sexualitet men som inte heller innehöll speciellt intressanta eller viktiga roller för berättelsen och sällan tilläts ta någon plats.

## **Generella slutsatser**

Användningen av Rönnerbergs idealtyper gav en hjälpande hand i utformningen av analys-schemat för spelen, men som vi diskuterat tidigare så framgick det ganska tydligt att dessa var något snäva för att kunna appliceras fullständigt, istället kan vi i analysen se drag av flera typer inom samma kvinna. Inte i något fall fanns det någon fullständigt klockren träff vilket indikerar att kvinnan inte är så pass endimensionell som begreppen beskriver henne.

Man kunde i spelen finna flera exempel på kombinationer av flera av hennes egenskaper, exempelvis var *skönheten*, *den fogliga flickan* och *häxan* en populär kombination i GTA V. Detta gestaltas exempelvis genom Michael's fru Amanda som är dels vacker och förtjust i sin ekonomiska status men samtidigt kall, självupptagen, förförisk och fördömande mot Michael's umgängeskrets

och kriminella aktiviteter. Byter vi ut den fogliga flickan mot hönshjärnan får man istället en relativt bra beskrivning av Michaels dotter Tracey istället. Den mest saknade komponenter tydliggörs när vi skall försöka beskriva kvinnorna från The Last of Us, Lara Croft från Tomb Raider och de centrala kvinnorna i Assassin's Creed 4 som alla brukar dödligt våld i stor utsträckning och avfärdar kommentarer från män med hot och aggressivitet som inte finns representerade bland Rönnsbergs idealtyper då dessa lätt blir för tvådimensionella, och skulle med ett snävare förhållningssätt kunna resulterat i antingen en brist på resultat eller lite för breda definitioner för att kunna beskrivas som idealtyper.

Att använda idealtyper som metod ansåg jag var ett relativt bra sätt att förhålla sig till materialet, det uppstod dock ett par problem. Att använda idealtyperna för att skapa ett analyschema gick bra, men att direkt applicera idealtyper till texten hade aldrig fungerat vilket gjorde det svårt att koppla dessa direkt till resultatet. Stundtals blev det även problematiskt med att dra gränsen för vilka kvinnor som skulle antecknas då avgränsningarna jag satt upp var relativt vaga, samma gällde räkningen av männen. Vid reflektion så anser jag dock att idealtyperna fungerade relativt väl för resultatet då det framgår tydligt att kvinnan inte i något fall kunde summeras till endast en typ.



## 7 DISKUSSION

I inledningen av den här uppsatsen så ställde jag mig undrande till i vilken utsträckning kvinnliga karaktärer förekommer i tv-spel, och hur de framställs när de finns. Mitt första huvudsakliga resultat är att kvinnor förekommer i samtliga spel, och ungefär hälften så ofta som män. Vilket är en märkbar ökning i förhållande till Dietz (1998) och Jansz & Martis (2003) resultat. Kvinnan porträtterades generellt som smal och vacker i enlighet med västerländska skönhetsideal på vilka den manliga blicken kan falla, nivåerna av objektivering var dock varierande. Det fanns kvinnor som visades upp enbart för att fånga åskådarens blick, men vi kunde också observera en starkare och mer neutral kvinna som varken klädde sig utmanande, hade överdrivna proportioner eller var undergiven mannen på något sätt, vilket indikerar att kvinnan kan bära ett högre kapital i det sociala rummet än den hon växer upp med. Men dessa normbrytande kvinnor var få i förhållande till alla som istället levde inom den heterosexuella matrisens ramar.

Kombinationen av att spelen till sin natur är framtagna för att spelas om, och det djupare engagemang som spelaren får möjlighet att ta del av skulle i förhållande kunna vara både positivt och negativt, onekligen finns det observerbara effekter av att fördjupa sig i olika former av medier vilket innebär att innehållet blir helt avgörande för resultatet. Om spelaren får mycket tid med någon av de få, men existerande starka kvinnorna bör möjligheten till en positiv effekt vara fullt realistisk, men samtidigt bör dock samma sak gälla åt det motsatta hållet. Kvinnor i tv-spel är inte ännu lika representerade som männen, men likt hur kvinnor i världen i allt större utsträckning omfamnar spelkulturen så blir hon allt vanligare förekommande även i dem, och det finns tydliga tendenser som visar att hon inte heller behöver begränsas av vare sig normativitet eller förknippas med egenskaper som står i motsats till männens.

### Förslag på vidare forskning

Spelupplevelsen har förändrats en hel del sedan NES var den dominerande plattformen, men bakom varje spel står en skapande individ vars världsbild kan speglas i innehållet vi konsumerar<sup>77</sup>. Och varje spel som upplevs tolkas också av en individ som tillför sin egen unika tolkning. Det skulle kunna vara intressant att i nästa steg se på hur spelarna själva uppfattar och förstår innehållet i spelen.

---

77 Taylor, s.25

## **Betydelse för lärarprofessionen**

Resultatet visar oss att det finns en ökning av kvinnor i tv-spel och att dessa inte behöver vara negativt stereotypa, men den visar oss också att det fortfarande är långt ifrån ett jämlikt förhållande i många fall. Vetskapen om vad spelen faktiskt innehåller betyder dels om att man som lärare kan hjälpa eleverna att reflektera och förhålla sig till det innehåll som de konsumerar utan att behöva referera till material som känns abstrakt och främmande för de elever som har ett intresse av att spela tv-spel, och kanske även använda spelen som en resurs för uppgifter och undervisning. Intresset för tv-spel visar inga tecken på att försvinna inom en förutsebar framtid vilket innebär att det är vårt ansvar som lärare att erkänna och utbilda våra framtida elever om dess innehåll och kulturella relevans.

## LITTERATURLISTA

Ambjörnsson, Fanny. (2003) I en klass för sig – Genus, klass och sexualitet bland gymnasietjejer. Stockholm: Ordfront förlag.

Beasley, Berrin & Collins Standley, Tracy. (2002) Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games, *Mass Communication and Society*, 5:3, 279-293.

Bergström, Göran & Boréus, Kristina. (2005) Textens mening och makt – Metodbok i samhällsvetenskaplig text- och diskursanalys. Lund: Studentlitteratur AB.

Box Office Mojo. (2013) All time Box Office Domestic Grosses. Hämtad den 13e december från: <http://www.boxofficemojo.com/alltime/domestic.htm>

Dataspelsbranchen. (2012) Spelutvecklarindex 2012 – Dataspelsbranchens rapporter 2013. Hämtad den 6e december från: [http://www.dataspelsbranchen.se/media/134049/spelutvecklarindex\\_2012.pdf](http://www.dataspelsbranchen.se/media/134049/spelutvecklarindex_2012.pdf)

De Angeli, Antonella. & Brahnem, Sheryl. (2006) Sex Stereotypes and Conversational Agents.

Dietz, Tracy L. (1998) Examination of Violence and Gender Role Portrayals in VideoGames - Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles*, Vol. 38, Nos. 5/6.

Dill, Karen E. & Thill, Kathryn P. (2007) Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions. Springer Science + Business Media, LLC.

Dimbleby, Richard & Burton, Graeme. (1999) Kommunikation är mer än ord. Lund: Studentlitteratur AB.

Entertainment Software Association. (2013) Essential facts about the computer and video game industry. 2013 Sales, demographic and usage data. Hämtad 6e december 2013 från:

[http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA\\_EF\\_2013.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2013.pdf)

Esaiasson, Peter. Gilljam, Mikael. Oscarsson, Henrik & Wägerud, Lena. (2012) Metodpraktikan – Konsten att studera samhälle, individ och marknad. Stockholm: Nordstedts Juridik AB.

Forbes. (2013) Why Video Games Are More Addictive And Bigger Than Movies Will Ever Be. Hämtad den 13e december från: <http://www.forbes.com/sites/christophercorrea/2013/04/11/why-video-games-are-addictive-and-bigger-than-movies-will-ever-be/>

Förskolepadda (2013) Varför iPad? Hämtad 29e oktober 2013 från: <http://forskolepadda.wordpress.com/varfor-ipad/>

Gentile, Douglas A. Lynch, Paul J. Linder Ruh, Jennifer. Walsh, David A. (2004): The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence* 27 (2004) 5.22.

Jansz, Jeroen & Martis, Raynel G. (2003) The Representation of gender and ethnicity in digital interactive games. Digital Games Research Association (DiGRA).

Mulvey, Laura. (1999) Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Film Theory and Criticism : Introductory Readings*. Eds. Leo Braudy and Marshall Cohen. New York: Oxford UP, 1999: 833-44.

Regeringskansliet (2013). Hämtad 2a Januari 2014 från: <http://www.government.se/sb/d/2593>

Rönnerberg, Margareta. (1997) TV är bra för barn. Stockholm: Ekerlids Förlag.

Schleiner, Anne-Marie. (2001) Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games. *Leonardo*, Vol.34, No.3. (2001),pp.221-226.

Skeggs, Beverly. (1999) Att bli Respektabel. Göteborg: Daidalos AB

Skolverket (2013) Samhällskunskap 1a1. Hämtad 29e oktober 2013 från:

[http://www.skolverket.se/laroplaner-amnen-och-kurser/gymnasieutbildning/gymnasieskola/sam?tos=gy&subjectCode=SAM&lang=sv&courseCode=SAMSAM01a1#anchor\\_SAMSAM01a1](http://www.skolverket.se/laroplaner-amnen-och-kurser/gymnasieutbildning/gymnasieskola/sam?tos=gy&subjectCode=SAM&lang=sv&courseCode=SAMSAM01a1#anchor_SAMSAM01a1)

Statens medieråd (2013) Ungar och medier. Hämtad 29e oktober 2013 från:

[http://www.statensmedierad.se/upload/\\_pdf/Ungar\\_och\\_medier\\_2013\\_fullfarg.pdf](http://www.statensmedierad.se/upload/_pdf/Ungar_och_medier_2013_fullfarg.pdf)

Statisticbrain (2013) Nintendo Company Statistics. Hämtad den 5e Januari 2014 från:

<http://www.statisticbrain.com/nintendo-company-statistics/>

Strömbäck, Jesper (2009) Makt, Medier och Samhälle – En introduktion till politisk kommunikation. Stockholm: SNS Förlag

Stukat ,Staffan (2011) [Att skriva examensarbete inom utbildningsvetenskap. Lund: Studentlitteratur.](#)

Sundén, Jenny & Sveningsson, Malin (2011) Gender and Sexuality in Online Game Cultures: Passionate Play. New York: Routledge

Svenska Dagbladet (2013) Nytt rekord för svenska dataspel. Hämtad 29e oktober 2013 från

[http://www.svd.se/naringsliv/digitalt/nytt-rekord-for-svenska-dataspel\\_8212370.svd](http://www.svd.se/naringsliv/digitalt/nytt-rekord-for-svenska-dataspel_8212370.svd)

Swedish-American Chambers of Commerce of the USA, Inc (2013) Gaming Industry Guide.

Hämtad den 6e december 2013 från: <http://sacc-usa.org/saccexportguide/guide-by-industry/gaming-industry-guide/>

T.L. Taylor. (2003) Intentional Bodies: Virtual Environments and the Designers Who Shape Them. Int. J. Engng Ed. Vol. 19, No. 1, pp. 25-34, 2003

VGChartz (2013) Global Yearly Chart, The year's top-selling games at retail ranked by unit sales.

Hämtad den 16e december 2013 från: <http://www.vgchartz.com/yearly/2013/Global/>

von Feilitzen, Cecilia. (2001) Medievåldets påverkan – En kortfattad forskningsöversikt. Göteborg:

Nordicom.

Wikipedia (2013) Hämtad den 16e december 2013 från:

[http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_console](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_console)

Williams, Dimitri & Skoric, Mark (2005) Internet Fantasy Violence: A Test of Agression in an Online Game. Communication Monographs Vol. 72, No 2, June 2005, pp. 217-233.

## Bilaga ett: analyschema

Ifyllda analyscheman är för stora för att infogas i detta dokument, därför kommer endast frågorna som inkluderades i schemat att uppvisas här. Ifyllda analyscheman kan fås vid förfrågan.

<b>Speltitel:</b>	<b>Analysenhet 1</b>	<b>Analysenhet 2</b>	<b>Analysenhet 3</b>	<b>Analysenhet 4</b>	<b>Analysenhet 5</b>
-------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

**Antal män:**

### **Utseende:**

Kropp?

Smink?

Kläder?

Smycken?

Kroppsmodifikationer?

Färger?

Omänskliga drag?

Ålder?

Porträtteras hon som attraktiv?

### **Tal:**

Hurdan röst har hon?

Vad pratar hon om?

Hur formulerar hon sig?

### **Beteende:**

Vad gör hon?

Hur bemöter hon andra?

### **Personlighet:**

Vilken attityd har hon?

Vilket humör har hon?

Sexualitet?

### **Funktion i spelet:**

Vad har hon för funktion i spelet?

Är hon till hjälp eller ett hinder?

Spelbar?

En del av berättelsen?

## Bilaga två: Urvalsprocess

Med våra avgränsningar satta är det nu dags att påbörja vår urvalsprocess. De följande 25 titlarna rankade sig högst på hemsidan Vgchartz den 16:e december 2013:

1. Grand Theft Auto V (PS3)
2. Grand Theft Auto V (X360)
3. Pokemon X/Y (3DS)
4. Call of Duty: Ghosts (X360)
5. Call of Duty: Ghosts (PS3)
6. FIFA Soccer 14 (PS3)
7. The Last of Us (PS3)
8. Animal Crossing: New Leaf (3DS)
9. Monster Hunter 4 (3DS)
10. FIFA Soccer 14 (X360)
11. Luigi's Mansion: Dark Moon (3DS)
12. Minecraft (X360)
13. Call of Duty: Black Ops II (PS3)
14. Call of Duty: Black Ops II (X360)
15. Battlefield 4 (X360)
16. New Super Mario Bros. 2 (3DS)
17. Tomb Raider (PS3)
18. Assassin's Creed IV: Black Flag (PS3)
19. Battlefield 4 (PS3)
20. Halo 4 (X360)
21. God of War: Ascension (PS3)
22. Tomodachi Collection: Shin Seikatsu (3DS)
23. BioShock Infinite (X360)
24. Tomb Raider (X360)
25. Assassin's Creed IV: Black Flag(X360)

Vi börjar med att ta bort alla spelen som inte tillhör de valda plattformarna Playstation 3 och Xbox



360 samt de spel som förekommer mer än en gång eller tillhör samma spelserie, detta lämnar oss med följande 11 titlar;

1. Grand Theft Auto V (PS3)
4. Call of Duty: Ghosts(X360)
6. FIFA Soccer 14 (PS3)
7. The Last of Us (PS3)
12. Minecraft (X360)
15. Battlefield 4 (X360)
17. Tomb Raider (PS3)
18. Assassin's Creed IV: Black Flag (PS3)
20. Halo 4 (X360)
21. God of War: Ascension (PS3)
23. BioShock Infinite (X360)

Nästa steg är att ta bort spel sportspel, spel utan någon form av berättelse samt spel där kvinnor förekommer så sällan att det inte är värt att analyseras, vilket utesluter följande; FIFA Soccer 14, Minecraft, Call of Duty: Ghosts och Battlefield 4. För att utesluta Call of Duty: Ghosts och Battlefield 4 gjordes en provanalys vilket dels fungerade som testomgång för analys-schemat samt för att se huruvida dessa spelen innehöll ett tillräckligt material för att vara signifikant, vilket de visade sig inte vara. På grund av det tidsmässigt krävande arbetet som ligger bakom den här typen av analys så begränsas här också antalet analysenheter till 5, vilket innebär att God of War: Ascension, BioShock Infinite samt Halo 4 som stryks då de inte får plats i tidsramen för den här uppsatsen. Detta lämnar oss med följande fyra titlar att analysera:

- Grand Theft Auto V (PS3)
- The Last of Us (PS3)
- Tomb Raider (PS3)
- Assassin's Creed 4: Black Flag (PS3)

