Examensarbete

HÖGSKOLAN I SKÖVDE

# JÄGAREN, VARGEN OCH DEN VANDRANDE FADERN

En analys av fader-dotterrelationen inom The Witcher 3: Wild Hunt, The Last of Us och The Walking Dead

# THE RANGER, THE WOLF AND THE WALKING DAD

An analysis of the father daughter relationship within The Witcher 3: Wild Hunt, The Last of Us and The Walking Dead

Examensarbete i medier, estetik och berättande
Grundnivå 15 högskolepoäng
Vårtermin 2025

Cecilia Olsson
Ture Turesson

Handledare: Sandra Alexandersson
Examinator: Johan Almer

# Sammanfattning

Faderskap har ökat markant i media under 2000-talet, tillväxten syns även i spelindustrins många hörn, där flera spel blir också kritiserade i hur de avbildar pappor (Brooks, 2021; Lawlor 2018; Stang, 2017). Denna uppsats behandlar därför tre spel med en far i huvudrollen för att analysera deras representation. Hur de representeras definieras genom begrepp som Dadification, Daddening, EPM och Agens. Genom dessa teorier och termer kommer segment från varje spel att undersökas och problematiseras. Resultatet visar ett komplext förhållande i hur fäder presenteras inom spel, vilket är viktigt för att förstå hur en ska föreställa faderskap inom media.

**Nyckelord:** Agens, faderskap, könsroller, maskulinitet, spelindustrin

# Innehållsförteckning


**1 Introduktion ..... 1**

**2 Bakgrund ..... 2**

2.1 Faderskap och maskulinitet i media ..... 2

2.2 Faderskap i datorspel och industrin ..... 2

2.3 Spelaragens ..... 4

2.4 Val av spel ..... 4

2.5 Presentation av valda spel ..... 5

**3 Problemformulering ..... 6**

3.1 Metod och utförande ..... 6

3.2 Metodval ..... 7

3.3 Metod-problematisering ..... 8

**4 Genomförande ..... 9**

4.1 The Last of Us ..... 9

4.2 The Walking Dead ..... 9

4.3 The Witcher 3: Wild Hunt ..... 10

**5 Analys ..... 11**

5.1 Emotionella Segment ..... 11

5.1.1 The Last of Us – Giraff-scenen ..... 11

5.1.2 The Walking Dead – Tåg-scenen ..... 12

5.1.3 Witcher 3 – Altan-scenen ..... 13

5.1.4 Jämförelse av emotionella segment ..... 14

5.2 Överbeskyddande Segment ..... 15

5.2.1 The Last of Us – Sjukhus-scenen ..... 15

5.2.2 The Walking Dead – Hotell-scenen ..... 16

5.2.3 Witcher 3 - White Frost-scenen ..... 17

5.2.4 Jämförelse av överbeskyddande segment ..... 18

5.2.5 Slutsats av analys ..... 19

**6 Sammanfattning och diskussion ..... 20**

6.1 Sammanfattning ..... 20

6.2 Diskussion ..... 20

6.2.1 Problematisering av resultat ..... 20

6.2.2 Analys och bias ..... 21

6.3 Samhälleliga aspekter ..... 21

6.3.1 Döttrarnas framtid ..... 21

6.3.2 Mödrar i datorspel och industrin ..... 22
6.4 Framtida arbete ..... 22
**Referenser ..... 24**

# 1 Introduktion

Faderskap har blivit allt mer framträdande i media de senaste åren, vilket även tycks påverka spelindustrin (Hamad, 2013; Stang, 2017). Claflin (2022) påpekar att i dagsläget finns det många tv-spel som kretsar kring en fader-dotterrelation. Några populära spelexempel som inkluderar denna sorts relation är The Witcher 3: Wild Hunt (2015), The Last of Us (2013) och The Walking Dead (2012). Spelen är relativt lika utifrån en narrativ aspekt då dessa har en stark, skicklig och kunnig man i huvudrollen, som tar hand om och fostrar en dotter. En fråga som kan uppstå i och med detta, kan vara varför just denna relation är så pass populär i spelen?

Uppsatsen innefattar alltså en analys av The Witcher 3: Wild Hunt, The Last of Us och The Walking Dead, med fokus på en manlig protagonist som tacklar fadersrollen. Syftet med detta är att analysera faderns roll och relation till dottern. En jämförelse mellan spelen medtas för en djupare granskning. Hur de representeras definieras genom begrepp som Dadification, Daddening, Essential Parental Masculinity och Emotionell agens.

Problemformuleringen för uppsatsen kretsar alltså kring faderskap och hur fader-dotterrelationen porträtteras i spelen. Trots en ökad representation av fäder i media (Hamad, 2013) är kvinnor sällan porträtterade i liknande föräldraroller i spel (Stang, 2017). Målet med denna analys är att skapa en djupare förståelse för fader-dotterdynamiken, med fokus på genusaspekter och hur pappor påverkar döttrarna i spelen. Frågeställningen är då: Hur hanterar dessa spel fader-dotterrelationen? Fortsättningsvis, genom denna frågeställning, behandlas samtidigt en hypotes angående representation av fäderna. Hypotesen är då: The Last of Us, The Walking Dead och The Witcher 3: Wild Hunt behandlar fader-dotterrelationen på ett sätt där representationen anses vara bra. Sedan är eftersträvan att falsifiera hypotesen i analysen, utifrån Ejvegårds (2003) teorier om hypotesprövning.

Analysens metod är en textanalys som inkluderar en uppsamling av segment från spelen som granskas utifrån två olika perspektiv. Ett av perspektiven innefattar ett segment där fadern agerar överbeskyddande gentemot dottern. Det andra perspektivet innefattar ett segment där relationen karaktärerna emellan upplevs att utvecklas och få en djupare emotionell mening. De tre emotionella, samt överbeskyddande segmenten från respektive spel ställs sedan mot varandra i en jämförelse, för att se eventuella likheter och olikheter mellan spelen gällande hur fader-dotterrelationen porträtteras. Gemensamma drag och skillnader i de emotionella och överbeskyddande segmenten diskuteras och problematiseras, för att sedan slutligen besvara frågeställningen genom hypotesprövningen.

De valda segmenten granskas även utifrån de vetenskapliga källor och relevanta begrepp som hittats. Termerna appliceras på segmenten för att ge en fördjupad uppfattning av karaktärerna, deras relationer och narrativen överlag. Ytterligare, en inkludering av de tre spelens huvudsakliga berättelsen är också relevant för analysen, just för att ge en möjlighet att förstå sig på relationerna bättre.

# 2 Bakgrund

I bakgrundskapitlet inkluderas flertalet relevanta termer, koncept och vetenskaplig litteratur för att ge läsaren en djupare förståelse över analysen. Slutligen, sker en kort presentation av de valda spelens narrativ.

## 2.1 Faderskap och maskulinitet i media

Hamad (2013) beskriver ökningen av pappor i populärmedia, specifikt film som en sorts tillkallelse av idealiserad maskulinitet. Den idealiserade fantasin, som hen förklarar, handlar om heteronormativa karaktärer vars faderskap blir en sexsymbol. Flera exempel på filmer med pappor som protagonister anges där faderskap presenteras som något sexigt en kvinna ska söka sig till. Presentationen är grundat i en heteronormativ bild av män, enligt Hamad. Den idealiserade maskuliniteten inom film är också något som Zeglin (2016) analyserar. Hen tar upp exempel på de vanligaste komponenterna av maskulinitet inom film, som emotionell kontroll, risktagande, våld och dominans. Emotionell kontroll är karaktärens möjlighet att begränsa sina känslor. Risktagande är viljan att sätta sig själv i farliga situationer. Våld var något som Zeglin såg utfördes av alla urvals karaktärer. Hen argumenterar att våld oftast förknippas med maskulin aggression och utförs endast mot andra män. Därefter teoretiserar Zeglin att just denna form av maskulin aggression handlar om hur karaktärerna förstärker sin maktposition. Våld kan eventuellt vara positivt enligt Zeglin i beskyddandet av när och kära, till exempel ens fru. Å andra sidan, problematiseras detta eftersom det kan presentera kvinnor som jungfrur i nöd med behovet att bli beskyddade. Zeglin förklarar också att dessa delar är det åskådarna kommer att identifiera sig med genom männen i filmen.

Utifrån hur Hamad (2013) och Zeglin (2016) beskriver maskulinitet, liknar Connell och Messerschmidt (2005) definition av termen hegemonisk maskulinitet. De definierar hegemonisk maskulinitet som den idealiserade och mest privilegierade formen av manlighet, vilket män förväntas upprätthålla i samhället. Sociala och kulturella normer är vad som bibehåller den hegemoniska maskuliniteten, där både kvinnor och män blir påverkade genom skapandet av förstärkta könsroller. Detta tenderar att marginalisera andra former av manlighet, samt kvinnor.

## 2.2 Faderskap i datorspel och industrin

Mängden pappor har inte enbart ökat inom film utan också i datorspel (Stang, 2017). Den ökade trenden av pappor inom datorspel beskrivs med begreppet “Daddening”. Den tidigaste användningen av ordet kommer från Totilo (2010) i deras Kotaku artikel: “The Daddening of video games”. Artikeln har några år på nacken och sedan dess har flertalet spel som handlar om pappor släppts. Trenden har delvis förändrats sedan 2010 eftersom senare släppta spel som exempelvis The Witcher 3: Wild Hunt har barnet som en fysisk karaktär, någon som fadern interagerar med (Claflin, 2022).

För att förstå just varför, krävs en bild över hur just själva spelindustrin ser ut. En undersökning på några av spelindustrins utvecklare gjordes av Bailey, Miyata och Yoshida (2021) med fokus på fördelningen av män och kvinnor. Deras studie visar att spelet med störst andel kvinnor i produktionen var en femtedel, vilket är väldigt lågt. I studien diskuteras att endast 15 av de 139 mest sålda spelen har kvinnor i rollen som producent och inte en enda av de 123 mest sålda spelen har en

kvinna som regissör. En kan då tänka sig att det finns en större andel män i spelens kreativa ledarroller, alltså har män mer kontroll över vad spelen faktiskt innehåller. Eftersom spelindustrin är så pass mansdominerad formas datorspels innehåll efter den begäran manliga konsumenter har (Gelūnas, 2022; Pan, 2023). Fortsättningsvis, uttrycker Gelūnas (2022) att majoriteten av spelutvecklare är män som har utvecklat produkter för andra män. Produkterna, i detta fall, är formade utifrån de värderingar som vädjar åt den bild av just hegemonisk maskulinitet - våld och kontroll - enligt Gelūnas.

Våld och kontroll är ett centralt tema i debatten kring begreppet "Dadification". Termen beskrivs i både Brook (2021) och Stangs (2017) analyser och används för att kritisera spel som försöker rättfärdiga våld genom att göra protagonisten till en pappa. Dessa pappor beskyddar sin dotter som liknar en jungfru i nöd - en beskyddare och beskyddad dynamik - vilket stödjer en heteronormativ standard. Däremot förklarar Brook (2021) att det finns fler exempel på fader-dotterrelationer som inte bygger på någon beskyddare och beskyddad dynamik. Ett exempel som hen förespråkar är dynamiken i The Walking Dead, som bygger på känslorna karaktärerna har för varandra och hur de förändras, istället för enbart pappans vilja att beskydda barnet. Både Brook och Stang (2017) anser dadification som något negativt. Stang går så långt att förklara detta som skadligt eftersom dynamiken bygger på en aktiv dominerande roll i formen av pappan och en passiv roll i formen av dottern. Pappan presenteras som en hypermaskulin man, vars behov av våld upplevs vara nödvändigt. Andra forskare har även uttryckt sina problem med användningen av pappor. Lawlor (2018) i sin analys, använder begreppet hegemonisk maskulinitet för att beskriva de spel där fadern saknar möjligheten att ta hand om sitt barn och all fokus läggs på det våld fadern utför, precis som hur dadification används av Brooks (2021) och Stang (2017). Bilden som skapas av dadification är att termen grundar sig de flertal aspekter av hegemonisk maskulinitet, makt och den våld som utförs för att behålla makten. Fortsättningsvis är uteslutandet av mammor i rollen som beskyddare kritiserat av Brooks (2021).

Beskyddaren och den beskyddade i formen av en fader-dotterrelation, blir förklarad ytterligare av Lawlor (2018). Hen menar att dynamikens konstruktion rättfärdigar en term de benämner som "essential parental masculinity", förkortat till EPM. Denna term definieras utifrån hur fader-dotterrelationer används inom berättelser där beskyddaren och den beskyddade dynamiken förekommer. I dessa dynamiker presenteras dottern som söt, oskyldig och kraftlös. Lawlor fortsätter med att dotterns framställning motiverar en vilja att beskydda henne och använder både The Last of Us och The Walking Dead som exempel på detta. Det blir ytterligare problematiserat av Voorhees (2016) som i sin tur anser att The Last of Us inte försöker rättfärdiga någon form av beskyddare och beskyddad dynamik. Hen berättar att dottern i spelet, Ellie, stundtals hjälper fadern Joel i strid. I de stunder spelaren har kontroll över Ellie presenteras hon som kapabel och kompetent. Samtidigt presenterar både Voorhees och Brooks (2021) ett kapitel där Ellie faktiskt måste ta hand om Joel efter han blivit svårt skadad. Helt plötsligt blir deras roller omvända och Ellie måste skydda sin beskyddare. Oavsett skillnaden i deras styrkor, argumenterar Brooks för att Ellie presenteras vara kapabel nog att beskydda någon på samma sätt som Joel. "It is in this light that Ellie's ability to do everything that Joel can do is so significant. There is no gulf between the capacities of the father and the daughter…" (Voorhees 2016, s.10). Det är viktigt att förmedla att Lawlor (2018) också skriver om rollskiftet, men anser fortfarande att EPM är applicerbart för The Last of Us.

Dessa termer bidrar till en uppfattning om vad som är bra, gentemot dålig representation av pappor inom datorspel. En pappa måste faktiskt uppfostra barnet, istället för att enbart använda rollen för självberättigande. Lawlor (2018) förklarar att fader-dotterrelationen inte heller borde vara konstruerad runt dynamiken av beskyddaren och den beskyddade. Om ett spel följer de normer som idealiserar ett våldsamt och dominant beteende, utifrån idén bakom dadification, bör de också

kritiseras. Detta är vad Stang (2017) menar med att dadification är skadligt för spel. Ifall de valda spelen uppfyller dessa kriterier, skapas potentiellt bilden av att verket representerar en fader-dotterrelation på ett negativt sätt.

## 2.3 Spelaragens

Eftersom två av de utvalda spelen - The Walking Dead och The Witcher 3: Wild Hunt - bygger på val som spelaren kan göra, så hanteras även spelaragens i analysen. Termen spelaragens definieras av Thue, Bulitko, Spetch och Romanuik (2010) som möjligheten att kunna påverka utfallet av ett spel. Det finns flera olika typer av spelaragens som redogörs för, specifikt spelaragens via narrativet eller gameplay. Av dessa två, är narrativ agens den form av agens som är mest intressant för analysen. Det finns två olika typer av narrativ agens, teoretisk agens som är den objektiva förmågan att påverka berättelsen. Samt, upplevd agens, vilket står för spelarens subjektiva upplevelse av deras påverkan på spelet. Alltså, även fast ett spel kan ha val så är det också relevant att fundera ifall dessa val har någon inverkan på själva narrativet. Fendt, Harrison, Ware, Cardona-Rivera och Roberts (2012) studie om agens bygger däremot på definitionen att agens är det som händer inom spelaren, när hen väljer bland meningsfulla val för att bevittna deras utfall. För att testa denna definition undersökte Fendt et al. hur spelarens upplevda agens påverkas. Deras studie argumenterar för att det inte krävs någon objektiv förmåga hos spelaren att kunna påverka narrativet. Istället räcker det att spelet endast bekräftar spelarens val, även fast det leder till samma utfall.

Det finns en till form av agens kallad emotionell agens. Termen myntades av Weir (2011), i en blogg på hemsidan Game Developer. Hen definierar emotionell agens som det en spelare upplever när de utför val som bär på stor emotionell vikt, trots deras inverkan på narrativet. Men det är samtidigt viktigt att förstå att emotionell agens fortfarande kan uppstå där valen har påverkan på berättelsen. Det Weir påpekar är hur just emotionell agens och narrativ agens inte är detsamma. Emotionell agens kan förstärka spelarens tillgivenhet till karaktärerna, enligt Kway och Mitchell (2018a). De resonerar att spelaren inte alltid vill genomgå alla möjliga val inom ett spel, på grund av deras emotionella koppling till karaktärerna. Anledningen till detta, var val som överskred den uppfattning spelaren hade av huvudkaraktären. Alltså, tillgivenheten spelaren känner för karaktärerna påverkar hur villiga de är att göra vissa val. Spelarens emotionella agens begränsar därför deras narrativa agens (Kway & Mitchell, 2018a). I sin fortsatta studie beskriver Kway och Mitchell (2018b) ett starkt samband mellan deltagarnas val, samt deras möjlighet att identifiera sig med spelarkaraktären och dess relationer.

Fortsättningsvis, uppsatsens analys behandlar känslor som uppstår mellan karaktärerna i spelen. En relevant term som kommer användas är därför engelskans “bonding”. Enligt Cambridge ordbok innebär *bonding*: “the process by which a close emotional relationship is developed” (Cambridge Dictionary 2025). Begreppet är då applicerbart på delar av analysen, eftersom just emotionellt fördjupade relationer är något som kommer diskuteras. Det finns i vårt tycke, inte något svenskt ord eller begrepp som beskriver detta på ett så passande sätt som *bonding*, därav används det.

## 2.4 Val av spel

Spel som bygger på en fader-dotterrelation finns det gott om på spelmarknaden idag. The Witcher 3: Wild Hunt (2015), förkortat W3, The Last of Us (2013), förkortat TLoU och The Walking Dead

(2012), förkortat TWD, är exempel på stora och populära spel som inkluderar denna slags relation. Spelen släpptes under första halvan av 2010-talet och är relativt lika varandra om en utgår från aspekten: En stark, skicklig och kunnig man som tar hand om och fostrar en dotter.

Fortsättningsvis är spelen bara några exempel av många som bygger på denna trop. Brooks (2021) diskuterar att fader-dotterrelationen har blivit en märkbar trend de senaste åren. Bioshock Infinite (2013) och Dishonored 2 (2016) är exempel på andra spel som följer ett liknande koncept, alternativen av spel till analysen är därav många. Ytterligare är W3, TLoU och TWD välkända och relativt nya spel. Där fadersfigurerna i spelen, Geralt, Joel och Lee värnar om en dotter, som i nästkommande spel tar sig an rollen som spelbar protagonist (Claflin, 2022). Det är en intressant aspekt att ha i åtanke till analysen, just att spelen har detta koncept gemensamt.

De valda spelen är hyllade av både kritiker och spelare med överväldigande betyg. På Metacritic har kritiker gett W3 betyget 92, TLoU 95 och TWD 89 av 100. Samtidigt som spelare har gett spelen 9.1, 9.2 och 8.8 av 10 på betygsskalan. Vilket tyder på väldigt goda omdömen av spelen (Metacritic 2025). På grund av spelens popularitet, har de stort inflytande på marknaden och representerar då standarden spel kan sträva efter.

## 2.5 Presentation av valda spel

The Witcher 3: Wild Hunt (2015) är ett fantasyspel som handlar om monsterjägaren Geralt som försöker leta reda på sin adoptivdotter, Ciri. Hon är samtidigt på flykt från The Wild Hunt, som är spelets fiender. Under spelets gång får spelaren möjlighet att spela som Ciri vid ett par tillfällen, vilket ger en inblick i hennes unika och speciella krafter. W3 har tre olika slut, varav ett av dessa bygger på nästkommande spel, The Witcher 4, där Ciri är en witcher och protagonist.

The Last of Us (2013) är ett zombiespel som handlar om huvudkaraktären Joel. Han behöver ta en upprorisk tonåring till en läkare, som i sin tur har möjlighet att göra ett vaccin mot zombieviruset, eftersom flickan är immun tack var hennes blod. Ellie, som hon heter, uppträder rebelliskt och är inte så samarbetsvillig till en början av spelet. Men hennes och Joels relation växer sig allt starkare under spelets gång och de blir mer eniga med varandra. Spelet slutar med att Joel dödar läkaren och hans team, då han får till sig att Ellie kommer dö genom skapandet av vaccinet, något som han inte kunde tillåta.

The Walking Dead (2012) är även det ett zombiespel, som är baserat på serietidningen under samma namn. Spelets protagonist är Lee och han springer tidigt i spelet på Clementine, en åttaårig flicka som är ensam i apokalypsen. Han väljer att ansvara för Clementine och tar henne med sig, samtidigt som de försöker undvika det konstanta hotet av zombier. Under spelets gång lär Lee Clementine att skjuta med pistol och annat värdefullt för att kunna överleva i en zombieapokalyps. I slutet av spelet dör sedan Lee av viruset.

# 3 Problemformulering

Hamad (2013) förklarar att faderskap har blivit mer populärt i media de senaste åren. Stang (2017) påpekar att den trenden också påverkade spelindustrin. Samtidigt, finns det få kvinnor i liknande roller inom spel. Mammor är alltså utesluten att hålla samma föräldraroll (Stang, 2017). Uppsatsens syfte är att analysera de tre spelens fader-dotterrelationer, med målet att skapa en djupare förståelse för hur just pappor i datorspel porträtteras. Problematiseringen av sociala aspekter ingår, såsom genus samt hur dynamiken mellan föräldrar och barn är konstruerad. Målet är då att genom detta, skapa en förståelse om den påverkan fadern har på barnet, dess användning i datorspel, samt just varför män används istället för kvinnor. Analysen drivs även att ge upplysning av mansdominerade roller och deras dynamik.

Frågeställningen blir då: Hur hanterar The Last of Us, The Walking Dead och The Witcher 3: Wild Hunt fader-dotterrelationen?

## 3.1 Metod och utförande

Målet med metoden blir en form av hypotesprövning, där hypotesen ska falsifieras utifrån Ejvegård (2003) definition av hypotesprövning. En hypotes för frågeställningen blir då: The Last of Us, The Walking Dead och The Witcher 3: Wild Hunt behandlar fader-dotterrelationen på ett sätt där representationen anses vara bra. Vad som står för en bra representation, är i detta fall det som presenterats och beskrivits gällande de relevanta termerna i bakgrunden. Ifall denna hypotes inte blir falsifierad, förstärks påståendet och de valda spelens representation kommer därmed uppfattas som bra.

Något som inspirerat inför valet av metod kommer från Schmierbachs (2009) kritik av spelanalys. Hen presenterar flera misstag som görs i analys och metod. Ett av problemen som presenteras är analytikernas val av segment som analysen bygger på. Schmierbach lägger vikt på att de segment som väljs bör representera spelet i sin helhet. Hen förtydligar detta ytterligare genom exempel av studier, där deras val av segment inte ger en klar representation av spelet som helhet. En annan aspekt som Schmierbach problematiserar är variation. Olika spelare kommer att spela spelet annorlunda, vilket leder till olika resultat. Det är därför viktigt att förstå hur de olika valen påverkar segmentets händelseförlopp, samt spelets framtida berättelse. Eftersom både TWD och W3 bygger på val som kan förändra spelets gång, så måste en ha i åtanke om de möjliga utfall olika spelsessioner kan ha. Ytterligare, är det värt att nämna att vi som skriver uppsatsen spelat alla spelen och har god inblick i dem. Vi anser att dessa segment kan bidra med relevant och intressant information till analysen. Fortsättningsvis, på grund av tidsbrist, kommer inte analysen vara baserad på varken intervjuer eller någon kvantitativ data. Analysen blir en fallstudie över just porträtteringen av pappor i spelen.

Den valda metoden för uppsatsen är därmed en textanalys av segment från de olika spelen. I detta fall definieras ett segment som en del av spelet, inkluderat gameplay, cutscenes eller en blandning av dessa två. Segmentets längd kan också variera från kort till långt beroende på vad som ska analyseras. Fortsättningsvis, de valda segmenten granskas sedan utifrån två olika perspektiv. Det första segmentet inkluderar en scen, där karaktärerna upplevs få ett närmare band och relationen får en djupare emotionell mening. Fortsättningsvis, innefattar det andra segmentet hur fadern kan uppfattas vara överbeskyddande mot dottern. En kort presentation av dessa segment inkluderas nedan i “Genomförande”.

Det som eftersöks i segmenten är hur fädernas agerande kan kopplas till de vetenskapliga källor och termer som presenteras i bakgrunden. Segmenten analyseras därav med utgångspunkt i de relevanta texterna som tas upp. Något annat som granskas är hur spelen behandlar känslor i segmenten, då både de "emotionella" och "överbeskyddande" segmenten grundar sig i olika känslouttryck. Kan spelaren uppleva emotionell agens genom de olika segmenten? I sådana fall, hur påverkar det bilden av hur fäderna i segmenten porträtteras? Kan en se likheter eller olikheter spelen emellan, samt representeras rollen mer eller mindre bra? Efter att segmenten har analyserats ska de alltså ställas och jämföras mot varandra, samt att frågeställningen ska besvaras genom hypotesprövningen.

## 3.2 Metodval

Varför detta ämne valts att göra en analys på, grundar sig i nyfikenhet: varför är denna trop så populär i nutida spel? Samtidigt, finns ett intresse av att lära sig mer om den akademiska sidan av spel inom området. En textanalys som grundar sig i spelsegment är därav ett optimalt val av metod för uppsatsen, enligt oss. Vi som utför analysen har, som tidigare nämnts, spelat alla spelen och känner till dem bra. Vilka segment som analyseras är därmed omdiskuterade och i vårt tycke väl utvalda. Segmenten kan bidra med relevant information till uppsatsen och ger på samma gång utrymme för spännande och givande diskussioner. Vi som genomför uppsatsen hade eventuellt kunnat spela om spelen tillsammans, för att friska upp minnet om vissa delar i spelen, samtidigt, få möjlighet att diskutera de valda segmenten medan vi spelar. Det hade förmodligen gett en mer fördjupad analys och förståelse för segmenten och spelen som helhet, eftersom vi vid denna genomspelning vet vad vi letar efter. Varför vi valt att exkludera detta moment är på grund av tidsbrist, då en genomspelning av alla tre spelen hade tagit oss för mycket tid. Vi förlitar oss på att vår erfarenhet av tidigare genomspelningar av spelen räcker, medan en granskning utförs från klipp av de valda segmenten för att friska upp minnet.

En alternativ metod hade varit att inkludera deltagare som får spela och ge sin kommentar på segmenten. Men likt föregående stycke, tar detta lång tid att genomföra. Det finns även en potentiell risk att informationen vi får av intervjuerna inte bidrar eller är givande för analysen, vilket inte uppfattas vara lika problematiskt i en textanalys. Vi är mer intresserade av hur analysen kan tolkas utifrån de relevanta termerna och litteraturen som presenterats, istället för intervjuer. En annan risk med intervjuer, upplevs vara att deltagarna med högst sannolikhet inte har de förkunskaper som krävs för att kunna ge givande kommentarer till analysen. Fortsättningsvis, deltagare som inte spelat spelen sen tidigare hade behövt utföra en genomspelning, för att få en helhetsbild av narrativet, som grund för att förstå sig på segmenten. Samtidigt, hade deltagare som tidigare spelat spelen eventuellt behövt spela om för att friska upp minnet, just med anledning av förståelsen för segmenten. Det är däremot värt att erkänna, att det hade varit givande med ett bredare utbud av data från intervjuer, för att just få höra andras åsikter om segmenten.

De valda segmenten för analysen är en blandning mellan korta och långa segment, där blandningen av gameplay och cutscenes är varierade. Variation är något som Schmierbachs (2009) diskuterar, då flera genomspelningar av ett spel eller segment kan se olika ut för spelare, beroende på tidigare val i spelet. Detta är något vi som genomför analysen har i åtanke. Analysen kommer därför att inkludera olika utfall av segmenten som kan variera mellan genomspelningarna. Detta är något som potentiellt hade skapat problem, ifall analysen skulle inkludera just flera deltagare, då tidsramen för uppgiften är begränsad. Hantera och analysera så många eventuella utfall hade varit svårt att hinna med.

## 3.3 Metod-problematisering

På grund av uppsatsens natur och tidsbristen, är det omöjligt att hinna analysera alla aspekter av de spel som valts. Analysen är begränsad till två segment och perspektiv vardera från de tre spelen, vilket kan upplevas relativt lite. Det är därför viktigt vilka segment som faktiskt väljs ut. Syftet med segmenten, är som tidigare nämnts, att representera spelen som helhet, utifrån Schmierbachs (2009) teorier. Därför har segmenten som ska användas omdiskuterats, för att analysen ska få ett så bra resultat som möjligt. Vi som skriver uppsatsen har lagt vikt i det här, dels för att vi eftersträvar intressanta diskussioner, men också ett givande resultat.

Det är samtidigt viktigt att erkänna att det förekommer en del partiskhet i just vilka segment som ska analyseras. Även hur det analyseras kommer att vara baserat på de åsikter vi som genomför analysen har. Ett sätt att motverka denna bias, hade varit att driva någon form av intervjuer eller testning på deltagare för att få mer varierade åsikter. Men återigen, för att genomföra flera intervjuer, hade mer tid behövts för att kunna få någorlunda bra och givande resultat. Deltagarna hade inte bara behövt ta del av segmenten utan även spelen som helhet, samt relevanta termer och litteratur. Det är som Schmierbachs (2009) beskriver, att segmenten bör representera spelet i sin helhet, så eventuella deltagare får en komplett bild av spelet och inte bara ett fragment. Det kan lättare uppnås genom en textanalys av segmenten utan deltagare, med den givna tidsramen.

# 4 Genomförande

I genomförandekapitlet inkluderas en kort och övergripande presentation av varje segment. En mer fördjupad beskrivning av segmentens innehåll ingår i analysen.

## 4.1 The Last of Us

Giraff-scenen:

Joel är under stora delar av spelet emotionellt otillgänglig. Detta beror på att hans dotter gick bort i början av apokalypsen, vilket påverkade honom väldigt mycket. En kan se vilka konsekvenser det har på huvudkaraktären, då han har svårt att komma nära Ellie, rent känslomässigt. I slutet av spelet inkluderas en scen, där Ellie och Joel tittar och klappar på giraffer, som klarat sig i apokalypsen. Scenen är väldigt lugn och harmonisk, i jämförelse med resten av spelet, som är intensivt och actionfyllt med hotfulla zombier. Joel och Ellie har även ett kort samtal om läkaren och ifall Ellie är säker på hur hon vill göra, där Joel uppriktigt visar att han bryr sig om henne.

Sjukhus-scenen:

I slutet av spelet när Ellie ska opereras för att läkaren och teamet ska kunna skapa vaccinet, får Joel samtidigt till sig att Ellie inte kommer överleva processen. Detta är något huvudkaraktären inte tillåter, utan det slutar med att Joel dödar läkaren och hans team. Slutligen, lämnar han sjukhuset med en medvetslös Ellie i sin famn. Han begår övervåld mot oskyldiga för att Ellie ska överleva, ett agerande som grundar sig i traumat av att förlora sin egen dotter, som spelaren får se i början av spelet.

## 4.2 The Walking Dead

Tåg-scenen:

Under den tredje episoden i spelet, befinner sig Lee och Clementine på ett tåg. Lee förbereder och vägleder Clementine inför farorna apokalypsen kan föra med sig. Han lär henne att skjuta med pistol och klipper hennes hår, så att zombierna ska ha svårare med att få tag på henne. Clementine frågar mer om Lees förflutna, då han i början av apokalypsen var på väg till fängelset. Spelaren får olika val att välja mellan hur Lee ska besvara Clementine, där Lee mer eller mindre, beroende på val, öppnar upp för Clementine.

Hotell-scenen:

I slutet av spelet konfronterar Lee en man som kidnappat Clementine. Mannen påstår sig kunna ta bättre hand om Clementine än Lee, samt ifrågasätter hur han hanterat vissa situationer under spelets gång. Tidigare i spelet får Lee möjlighet att välja att ta resurser från en bil, en får senare reda på att det var mannens bil och att han på grund av detta, fått svårt att överleva i apokalypsen. Mannen tvivlar på Lees omdöme, då Lees grupp väljer att stjäla från bilens resurser oavsett om spelaren själv väljer att ta. Det slutar med att de två männen hamnar i slagsmål, där spelarens val leder till att antingen Lee stryper mannen till döds, eller att Clementine skjuter honom i huvudet för att rädda Lee.

## 4.3 The Witcher 3: Wild Hunt

Altan-scenen:

När Vesemir, en Witcher som står både Geralt och Ciri nära, går bort blir Ciri väldigt upprörd. Under en scen i spelet, får spelaren valet att antingen muntra upp Ciri genom ett snöbollskrig eller att öppna en flaska sprit, där hon och Geralt dricker för sin sorg. Det förstnämnda valet startar ett ”minigame”, där spelaren slåss mot Ciri i ett snöbollskrig. Oavsett hur matchen slutar, muntrar Geralt upp Ciri genom denna handling och spelaren kan se hur hennes humör förändras till det bättre.

White Frost-scenen:

I slutskedet av spelet har Geralt en sista dialog med Ciri, innan hon ska bemöta The White Frost, vilket är en apokalyptisk kyla. Hon är nämligen den enda personen som kan stoppa kylan från att förstöra spelvärlden. Det finns flertalet dialogval som spelaren kan välja i detta segment, beroende på vad en vill att Geralt ska säga till Ciri, innan hon går in i portalen till The White Frost. Vad spelaren än väljer kommer Ciri att gå in i portalen och möta hennes öde, vilket påverkas beroende på vad spelaren gjort för val i spelet.

# 5 Analys

De valda segmenten fördjupas inom analysen för att sedan bli diskuterade och problematiserade. Efter de emotionella, respektive överbeskyddande segmenten har analyserats påbörjas en jämförelse där segmentens gemensamma drag och skillnader noteras. Slutligen, redovisas en slutsats där den tidigare etablerade frågeställningen besvaras.

## 5.1 Emotionella Segment

Här kommer de emotionella segmenten att analyseras, ett från vardera spel. Det inkluderas även en jämförelse mellan de tre segmenten.

### 5.1.1 The Last of Us – Giraff-scenen

Det första segmentet är en scen där Ellie och Joel står och tittar ut över en vildvuxen stad, där giraffer överlevt i apokalypsen. Scenen inkluderar även harmonisk musik, vilket blir en kontrast till resten av spelet, då spelaren till stora delar slåss och försöker undvika zombier. Det blir utöver det en skillnad i tempot eftersom spelet överlag är intensivt och actionfyllt. Segmentet kan därmed uppfattas som lugnet före stormen, då spelet börjar närma sig sitt slut som är väldigt intensivt. Detta är något som analyseras senare i analysen. Fortsättningsvis, i segmentet samtalar Ellie och Joel relativt lite, men en kan ändå förstå hur karaktärernas relation vuxit sig stark under spelets gång, genom symboliken i scenen. Scenen upplevs, som tidigare etablerats, så lugn och känslosam. Joel frågar även Ellie om hon verkligen är säker på att fortsätta med planen att gå till läkaren och teamet, en handling där Joel uppriktigt visar att han bryr sig om henne. Han påpekar samtidigt att de kan låta bli att gå till läkaren, något som har varit planen hela tiden, utan istället vända om och gå tillbaka.

Detta segment är relevant för analysen då det visar på hur Ellie och Joels relation har utvecklats under spelets gång och vad relationen har resulterat i. Joel är under stora delar av spelet emotionellt otillgänglig, vilket grundar sig i traumat från att förlora sin egen dotter, men har mot slutet av spelet accepterat att han faktiskt genuint bryr sig om Ellie. Det här lyfts i segmentet, då spelaren får möjlighet att se hur betydelsefull Ellie och Joels relation har kommit att bli. Här är termen EPM relevant, då Joels agerande kan upplevas beskyddande i och med att han vill klargöra ifall Ellie verkligen vill fortsätta och att de lika gärna kan vända om och gå tillbaka.

Värt att nämna, är att en kan dra likheter mellan Ellie och Joels relation utifrån Lawlors (2018) beskrivning av beskyddaren och den beskyddade, då Ellie delvis presenteras som både oskyldig och kraftlös under spelets gång. Ellie kan nämligen varken ta sig upp på vissa ställen eller simma, utan kräver Joels assistans för att spelaren ska kunna ta sig vidare i spelet. Ellie kan därmed anses som någon Joel vill hjälpa och beskydda, vilket blir alltmer tydligt i och med att deras relation växer sig starkare. Något som kan konstateras i giraff-scenen. Värt att tillägga är att Ellie inte alltid presenteras som oskyldig och kraftlös, utan stundtals får spelaren se hennes potential, så som att assistera Joel i strid. Det finns även ett kapitel som Brooks (2021) benämner som "Vinter Kapitlet", där spelaren får möjlighet att spela som Ellie. I detta kapitel presenteras Ellie som fullt kapabel att klara sig själv, samtidigt som hon tar hand om Joel som är skadad. Hon slåss även mot fiender helt på egen hand under detta kapitel, något som kan motsäga bilden av att Ellie är kraftlös. TLoU kan

därför upplevas ha en tvådelad bild av Ellie som karaktär.

Giraff-scenen består varken av gameplay sekvenser eller några val spelaren kan göra, utan är en cutscene. Däremot så upplevs effekten av *bonding* i Joel och Ellies relation vid det här laget i berättelsen trots uteslutandet av valmöjligheter. En kan tänka sig att den emotionella agensen kan påverka hur en spelare väljer att spela spelet, genom att karaktärerna kommit varandra så pass nära och att spelaren känner tillgivenhet för dem (Kway och Mitchell, 2018a). Det här är givetvis svårt att se i giraff-scenen eftersom spelaren bara kan se på segmentet, men hur spelaren väljer att spela efter segmentet är en annan fråga. För att koppla ihop till det andra TLoU segmentet, sjukhus-scenen, där spelaren har möjlighet att välja hur segmentet ska spelas. Oavsett hur spelaren väljer att spela segmentet, kan detta ha påverkats av effekten av *bonding* genom Joel och Ellies fördjupade relation? Det kan upplevas som att den emotionella agensen byggs upp successivt genom spelet, medan spelaren fattar tycke för karaktärerna.

Detta segment bygger alltså på en emotionell dynamik mellan Joel och Ellie. Joel, frågar som sagt Ellie, om hon egentligen vill fortsätta resan. Han ger henne ett val, trots att det grundar sig i osäkerhet. Oavsett vad, försöker han inte kontrollera Ellies beslut, utan accepterar att hon vill fullborda uppdraget. Detta går emot de koncept av hegemonisk maskulinitet, som behandlar den makt män vill utöva på kvinnor (Connell & Messerschmidt, 2005). Därför uppfattas scenen innehålla en bra representation av en faderdotterrelation, utifrån de etablerade kriterierna.

### 5.1.2 The Walking Dead – Tåg-scenen

Under episod tre får Lee och gruppen igång ett tåg som står på tågrälsen. Det blir en känslosam tågresa, då en i gruppen blivit biten av en zombie och är väldigt sjuk. Segmentet som analyseras är när Lee och Clementine får lite egentid under denna resa. Det är en rörande scen, där Lee lär Clementine att skjuta med pistol, för att förbereda henne inför apokalypsens faror. Han klipper även hennes hår, så att zombierna ska ha det svårare med att få tag på henne. Under tiden frågar Clementine mer om Lees förflutna, då han i början av apokalypsen var på väg till fängelset. Spelaren får olika val att välja mellan angående hur Lee ska besvara Clementine. Det beror på spelarens val ifall Lee öppnar upp för Clementine. Alltså, det är spelarens agens som avgör hur mycket Lee ska dela med sig av. Väljer en att vara öppen och ärlig, kan en få uppfattningen av att de båda karaktärerna kommer varandra närmre, medan effekten inte blir lika tydlig ifall en väljer att inte vara lika öppen om Lees förflutna. Oavsett val, kan segmentet fortfarande anses som rörande. Lee är överlag både omhändertagande och beskyddande gällande Clementine, en kan lägga märke till att han bryr sig om henne trots inkluderad spelaragens. Narrativet är upplagt så, mer eller mindre.

Det valda segmentet är relevant för analysen, då en kan dra likheter mellan det och till begreppet EPM som Lawlor beskriver (2018). Clementine presenteras som söt, oskyldig och kraftlös, någon som Lee vill beskydda. Det blir klart och tydligt, i och med att han förbereder henne för vad som komma skall i apokalypsen. Spelet presenterar denna handling av Lee som nödvändig, trots Clementines unga ålder, eftersom hon behöver lära sig att klara sig själv, under de nya levnadsförhållandena fullt med zombier. Trots att Lee är beskyddande när det kommer till Clementine, vilket inte är konstigt i och med att hon är ett barn i en apokalyps, så upplevs Lee vara en stöttepelare samtidigt. Karaktärernas relation växer sig starkare genom spelets gång, medan de bryr sig mycket om varandra.

I denna scen har inte spelaren någon teoretisk agens. Narrativet påverkas inte, i det stora hela, oavsett val. Clementine kommer alltid lära sig att skjuta, samt få sitt hår klippt av Lee. Det finns även

ett samspel med den emotionella agensen i detta segment, då beslutfattandet av valen påverkas av hur spelaren ser på Clementine och Lees relation. Detta bestämmer hur emotionellt tillgänglig Lee kommer vara i segmentet, vilket möjligtvis kan påverka hur Lees representation uppfattas.

Tåg-scenen består av flertalet dialogval, där spelaren får möjlighet att välja hur öppen Lee ska vara med Clementine. Segmentet inkluderar även val som kan upplevas mer eller mindre bra, gällande Lees representation. Alltså, ligger mycket av hur Lee representeras i hur spelaren väljer att spela segmentet. Det finns samtidigt sekvenser som spelaren måste spela igenom, som att lära Clementine att skjuta och att klippa hennes hår. Detta gör Lee eftersom att han bryr sig om och värnar om henne. Överlag, så skulle representationen av Lee kunna anses som bra, även om det finns undantag, beroende på just vissa dialogval. Varför det skulle kunna klassas som bra representation, är för att varken dadification eller EPM är fullt applicerbart på Lees agerande. En skulle kunna dra likheter till EPM och beskyddaren och den beskyddade. Lees motiv till dessa handlingar upplevs grunda sig mer i tillgivenhet till Clementine, än att ha någon slags makt, likt det som Connell & Messerschmidt (2005) diskuterar gällande hegemonisk maskulinitet.

### 5.1.3 Witcher 3 – Altan-scenen

Altan-scenen är ett perfekt exempel på ifall Geralt ska vara emotionellt närvarande för Ciri, eller om han ska distansera sig. Geralt och Ciris relation byggs upp av hur han beter sig mot henne genom spelet. I och med att Geralts beteenden delvis ligger i spelarens kontroll, så kan spelaren uppleva en form av agens. Scenen följer samtidigt stunder som är emotionellt svårt att hantera, för inte bara Geralt, utan också för Ciri. Det är då upp till spelaren att välja hur Geralt ska agera i sin roll som far. Spelaren presenteras med två val av hur Geralt ska uppmuntra henne, att glömma bort sorgen med sprit, eller lekfullt skratta bort den med ett snöbollskrig. Detta är ett av flera val som bygger på hemliga poäng och dessa poäng bestämmer Ciris öde. Det val som ger poäng åt ett positivt slut, där Ciri överlever, är snöbollskriget.

Valet att ha ett snöbollskrig med Ciri leder till ett “minigame” där spelaren - som Geralt - ska försöka träffa henne med snöbollar, samtidigt som spelaren måste undvika Ciris kast. Oavsett minispelets resultat, avslutas scenen med en lyckligare Ciri. Det andra valet spelaren kan göra leder till att Geralt och Ciri dricker sprit tillsammans, för att glömma bort sin sorg. I detta fall upplevs inte Geralt hjälpa Ciri att konfrontera sina problem, utan väljer att inte prata om dem. Ciri uppfattas istället få en försämrad självbild. Detta val ger alltså poäng åt ett dåligt slut för Ciri. Segmentet handlar i grund och botten, om hur Geralt och Ciris relation ska vara, vilket ligger helt i spelarens kontroll. Den narrativa agensen är uppenbar, beroende på val påverkar spelaren narrativet och Ciris öde. Geralt upplevs hjälpa Ciri vid ett av valen, medan han uppfattas förskjuta henne, vid det andra valet.

Det upplevs tydligt vilket som är det bättre valet för Ciri, eftersom att hon blir gladare efter snöbollskriget, samtidigt som hon sitter och deppar när Geralt väljer att dricka alkohol med henne. Vad spelaren känner för Ciri kan absolut påverka vilket av valen som väljs i segmentet, eftersom spelare kan känna olika för Ciri som karaktär. Det är som Kway och Mitchell (2018a) förklarar, just att spelaren kan påverkas av tillgivenheten för karaktärerna och genom detta, välja att spela spelet annorlunda. Fortsättningsvis, det framförs inte jättetydligt i spelet att dricka alkohol med Ciri är det sämre valet. När spelaren ska välja mellan att dricka eller ha snöbollskrig, presenteras detta genom ett tidsbaserat val. Valet av att dricka alkohol med Ciri är: *Ta det lugnt. Du behöver inte vara bra på allting*, medan snöbollskriget startas av valet: *Jag tror jag vet vad som kan få dig på bättre humör*. Ciri har ögonblicket innan valen dyker upp på skärmen, påpekat och frågat Geralt hur han klarar av att hålla sig lugn och fokuserad, trots omständigheterna. Vilket val som är mer eller mindre bra kan

därför upplevas otydligt, särskilt under tidspress. Den emotionella agensen som kan uppstå i segmentet kan därmed vara svår att tolka, eftersom att valen inte är helt och hållet självklara. Spelaren kan känna med Ciri efter Vesemir gått bort och vilja stötta henne, men vilket val som väljs behöver alltså inte baseras på vad spelaren tycker för karaktärerna, då valet kan uppfattas som något missledande. Det nämns inte heller att Geralt varken kommer att bjuda Ciri på alkohol, eller att han kommer starta ett snöbollskrig med henne. Fortsättningsvis, konsekvenserna av detta kan vara att den emotionella agensen rubbas, då spelaren exempelvis har som intention att värna om Ciri, men att det slutar med att hon fortfarande är ledsen. Detta kan få segmentet att uppfattas annorlunda, just på grund av att valet är missledande och spelaren trodde på ett annat utfall.

Altan-scenen kan upplevas både bra och mindre bra, beroende på hur segmentet spelas. Det märks mycket tydligt på att valet som leder till snöbollskriget är det bättre beslutet för spelaren. Ciri blir både gladare och det ger poäng till ett bättre slut. Om spelaren väljer att dricka alkohol med Ciri, fortsätter hon att deppa och utfallet kan leda till att hon dör. Det ger alltså poäng till ett sämre slut. Spelet upplevs därför anse att en emotionellt tillgänglig och stöttande Geralt är något bra. Alltså, uppfattas representationen i segmentet bra eller mindre bra, beroende på spelsession.

### 5.1.4 Jämförelse av emotionella segment

Värt att nämna är att Geralt och Ciri känner varandra och redan har en nära relation sedan innan händelserna i Witcher 3, medan för Joel och Lee är Ellie och Clementine främlingar i början av spelet. Geralt och Ciris relation är redan etablerad, medan de andra måste bygga upp sina relationer från grunden. Den upplevda effekten av *bonding* kan däremot upplevas stark i alla tre relationer, men det tar tid för Joel och Ellie, samt Lee och Clementine att etablera en sådan nära relation som Geralt och Ciri faktiskt har. Det kan därmed upplevas som att Geralt och Ciri har ett slags försprång, i just hur fördjupad deras relation är.

En annan intressant aspekt är hur TLoU och TWD behandlar fader-dotterrelationen, då båda spelen upplevs ha stort fokus på själva relationen i sig och att berättelsen just är relationsdriven. I TWD får spelaren, vid vissa av valen, indikatorer på att: *Clementine kommer komma ihåg detta*. Det tyder på att hon faktiskt påverkas av valen Lee gör. Om valen faktiskt har en inverkan på Clementine och narrativet vid dessa tillfällen är en annan fråga, men det är så det kan upplevas av responsen spelaren får av spelet. Fortsättningsvis, i TLoU är det stort fokus på Joel och Ellies relation, eftersom spelaren får följa dessa karaktärer genom hela spelets gång. En kan samtidigt se hur deras relation utvecklar sig och att de bryr sig mer och mer om varandra. TW3 inkluderar visserligen en del scener med Geralt och Ciri tillsammans, men det stora fokuset ligger inte på deras relation, utan på att bekämpa The Wild Hunt.

Alla tre emotionella segment inkluderar en scen, där effekten av *bonding* upplevs fördjupa karaktärernas relationer till varandra. Segmenten är känslosamma och en kan tänka sig att dessa skulle kunna bidra till den emotionella agensen som kan uppstå. Vilket kan påverka hur spelaren väljer att spela fortsättningen av spelet, då en har karaktärerna i åtanke. Det här är också bara enstaka exempel av många emotionella segment som finns i spelen. En kan potentiellt uppfatta detta som att inkluderingen av sådana scener är betydelsefulla i spel som innefattar en sådan slags relation. Alla tre spelen har, som tidigare nämnts, fått väldigt bra betyg av både kritiker och spelare (Metacritic 2025).

## 5.2 Överbeskyddande Segment

Här kommer de överbeskyddande segmenten att analyseras, ett från vardera spel. Det inkluderas även en jämförelse mellan de tre segmenten.

### 5.2.1 The Last of Us – Sjukhus-scenen

Det andra segmentet som analyseras från TLoU, är just det intensiva slutet som tidigare nämnts. När Ellie och Joel når sjukhuset, får Joel till sig att Ellie inte kommer överleva processen av att skapa vaccinet. Detta är något huvudkaraktären inte tillåter, utan det slutar med att han dödar läkaren och teamet, sedan lämnar han sjukhuset med en medvetslös Ellie. Joel begår övervåld mot oskyldiga för att Ellie ska överleva, ett agerande som grundar sig i traumat av att förlora sin egen dotter, vilket spelaren får se i början av spelet. Fortsättningsvis, spelaren kan välja vilka vapen – exempelvis, kniv, automatgevär eller eldkastare - som ska användas i detta segment, vilket kan upplevas väldigt brutalt. Samtidigt som Joel är i sitt raseri, anfaller vissa i teamet honom, medan andra inte ens försöker försvara sig. Spelaren kan trots detta, välja att inte döda någon i teamet förutom just huvudläkaren. Spelet kan nämligen inte fortsätta förrän Joel har dödat honom. Så, i och med detta, kan spelarens emotionella agens påverka segmentet. Däremot, värt att nämna, är att spelet introducerar hur spelaren kan slåss tidigt i spelet. Det kan därmed upplevas som det mer eller mindre självklara sättet att spela spelet på. Ytterligare, behöver Joel faktiskt döda den oskyldiga läkaren eftersom att nästa spel, The Last of Us Part 2, bygger på just den händelsen (The Last of Us Part 2, 2020).

En kan dra likheter mellan detta segment och begreppet dadification, som både Brooks (2021) och Stang (2017) tar upp i deras analyser. Stang påpekar att presentationen av pappan kan upplevas som en hypermaskulin man, vars behov av våld är något nödvändigt. Vilket en kan se i Joels övervåld mot läkaren och teamet. Frågan är om han verkligen behövde agera så? Stang beskriver dadification med att våld rationaliseras och rättfärdigas genom beskyddandet av ett barn. Vilket även det är något en kan applicera på Joels agerande. Begreppet EPM som Lawlor (2018) tar upp i sin analys är något som kan diskuteras i detta segment också. Ellie, som tidigare nämnts, presenteras tidvis som kraftlös under spelets gång. Någon som Joel kan tänkas vilja beskydda, enligt Lawlors teorier.

Denna scen bygger mycket på den emotionella agensen spelaren upplever. Trots att det inte finns någon narrativ agens i denna del, har spelaren full kontroll i hur de ska utföra dådet. Att mörda alla läkare för att rädda Ellie, stärks helt av den investering spelaren har i deras relation. Ifall spelaren känner sig investerad i relationen, kan de även känna Joels val rättfärdigat. Ytterligare, kan den upplevda effekten av *bonding* mellan spelaren och karaktärerna påverka spelarens sympati för Joel och hans beslut?

Ett inlägg på ett TLoU forum på Reddit (2022) av användaren doxqwae, har ett filmklipp på sjukhus-scenen med titeln: “The only acceptable way of finishing the hospital scene in TLoU”. I detta klipp visas spelaren utföra övervåld mot läkaren och hans team, i form av att elda upp dem med en eldkastare. Efteråt skjuter spelaren deras lik med ett flertal olika vapen. Spelarens våld hyllades i kommentarerna och vissa påpekade att den våld som utfördes inte var tillräcklig. Detta är ett exempel på hur spelare känner sig rättfärdigade i sin övervåld, på grund av tillgivenheten och den emotionella investeringen i Joel och Ellies relation.

En intressant vinkel är att Joel har makt över Ellies liv och död. Han låter inte henne bestämma sitt eget öde utan gör beslutet åt henne. Detta har en tydlig liknelse till hegemonisk maskulinitet, i hur

män utövar makt över kvinnor. Alltså, förlorar Ellie all form av kontroll hon har över sitt egna liv, för att Joel ska uppfylla hans idealiserade fantasi, av den dotter han förlorade. Joel utför övervåld och bestämmer över Ellies öde med ursäkten att skydda henne. Därför känns det logiskt med slutsatsen att Joel och Ellie är en dålig presentation av en fader-dotterrelation.

### 5.2.2 The Walking Dead – Hotell-scenen

I sista episoden av spelet har Clementine blivit kidnappad av en man som i spelvärlden kallas "The Stranger". Tidigare i spelet, har denna man blivit bestulen på sina resurser av Lee och gruppen. The Stranger har därför som mål att hämnas, speciellt på Lee. Mannen påstår sig kunna ta bättre hand om Clementine än Lee och i scenen ifrågasätter han hur Lee hanterat vissa situationer. Segmentet kan upplevas som en konfrontation mot hur spelaren valt att spela spelet, då Lee blir utfrågad om valen som gjorts under spelets gång. Hur utfrågningen än slutar hamnar de två männen i slagsmål, där spelarens val leder till att antingen Lee stryper mannen till döds, eller att Clementine skjuter honom i huvudet, för att rädda Lee.

Denna scen bygger på en form av upplevd agens, inte bara det tidigare valet om att ta från mannens bil, utan även återkopplingen av hur Lee lär Clementine använda en pistol. Spelet inkluderar, som tidigare nämnts, en scen där Lee lär Clementine att skjuta. Därför kan spelaren uppleva att dessa val påverkar resultatet i hotell-scenen.

Hur spelaren än väljer att spela spelet kommer Clementine alltid att bli kidnappad. Konfrontationen och slagsmålet med The Stranger är då ett faktum. Slagsmålet går ut på att rädda Clementine och det blir en intensiv scen, då mannen som kidnappat henne mer eller mindre tappat förståndet. Detta är något som kan relateras till EPM eftersom att Lee beskyddar Clementine (Lawlor 2018), men en kan samtidigt argumentera för att termen är applicerbar på mannen. Han har faktiskt liknande motiv som Lee, att beskydda Clementine mot vad han upplever är ett hot, som då alltså är Lee. Fortsättningsvis, ifall spelaren får utfallet att Clementine skjuter mannen för att rädda Lee, adderas ännu ett intressant perspektiv till argumentet, då det är Clementine som beskyddar Lee.

Lee har samtidigt inte mycket annat val än att slåss mot mannen som uppträder så hotfullt. Det är visserligen Clementine och Lee som slår först, men mannen är beväpnad och situationen är pressad. Segmentet har som tidigare nämnts två utfall, antingen att Lee stryper mannen till döds, eller att Clementine skjuter honom i huvudet. En kan applicera dadification på utfallet där Lee stryper mannen, då han är uppenbart frustrerad. Ifall detta är övervåld är däremot en tolkningsfråga. En får inte glömma att Lee faktiskt agerar i självförsvar, då mannen är just hotfull och till och med sagt att han ska skada Lee. Ytterligare, i det andra utfallet motsägs konceptet av dadification, då spelaren kan få en ännu tydligare uppfattning av att Lee agerar just i självförsvar, samt att han sedan får hjälp av Clementine. Fortsättningsvis, går det även att applicera dadification på The Stranger i hans motiv att skydda Clementine. Han hämnas på Lee eftersom han anser att han och gruppen var anledningen till sin familjs död, samtidigt som mannen påpekar att Lee är en fara för Clementines säkerhet. The Stranger anser därför att han skyddar henne genom att hålla Lee borta. Han upplevs då nästan som en spegling av Lee. Två män som försöker beskydda samma barn, vilket leder till deras vilja att utföra våld mot varandra.

Hotell-scenen har likt tåg-scenen flera olika dialogval. Representationen kan alltså, även i detta segment, upplevas mer eller mindre bra beroende på hur spelaren väljer att spela spelet. När The Stranger diskuterar med Lee innan slagsmålet, så kan han bland annat agera sympatiskt för mannen, men också aggressivt. En skulle potentiellt kunna dra likheter mellan Lees aggressiva beteende till

konceptet bakom begreppen dadification och EPM, eftersom Lee och mannen hamnar i slagsmål över Clementine. Däremot har The Stranger både kidnappat Clementine och hotat Lee, så en skulle också kunna dra slutsatsen att Lee agerar i självförsvar. Därför är inte begreppen helt och hållet applicerbara under omständigheterna. Lees motiv till dessa handlingar upplevs återigen grunda sig mer i tillgivenhet till Clementine. En kan därför argumentera för att representationen lutar mot det bättre i segmentet, men som tidigare nämnts, beror det fortfarande på hur spelaren väljer att spela i spelsessionen.

### 5.2.3 Witcher 3 - White Frost-scenen

Det andra segmentet inom W3, utspelar sig under spelets klimax där skurkarna är besegrade och det enda som kvarstår är att stoppa The White Frost från att förstöra världen. Ciri är den enda kapabel nog att göra detta, men Geralt vill inte låta henne bemöta faran ensam. Det uppstår en konfrontation mellan karaktärerna utanför porten till dimensionen, där The White Frost kommer ifrån. Genom deras dialog är det tydligt att Geralt inte riktigt vill släppa taget om Ciri. I denna scen vill alltså Geralt vara överbeskyddande, men slutligen måste han släppa Ciri fri och låta henne bekämpa White Frost själv. Innan detta, bemöts spelaren med ett val, det sista Geralt ska säga till Ciri innan hon bemöter kylan. Här har spelaren mycket frihet i hur Geralt ska bete sig. Dessa val tillför ingen narrativ agens, utan består helt av den upplevda agensen spelaren har i stunden.

När Ciri lämnar Geralt, så visar spelet några av de val spelaren gjort som Geralt, i en form av återblickar. De val som visas är just valen som ger hemliga poäng, som representerar Geralt och Ciris relation, exempelvis valet på altanen. Utfallet av denna scen beror alltså helt och hållet på de val spelaren gjort sedan tidigare. Ifall de hemliga poängen är för låga kommer Ciri dö i slutet, men om spelaren gjort nog med bra val överlever hon. De val som spelaren gör där Geralt agerar som emotionellt stöd åt Ciri och låter henne vara självständig, leder till att hon överlever spelets slut. Spelet förmedlar då en positiv bild av Geralts faderskap, ifall han agerar rätt.

Under spelets gång får spelaren möjlighet att spela som Ciri, där en kan se att hon är kapabel nog att hantera farliga situationer själv. Geralt och Ciris relation bryter då mot konceptet av EPM (Lawlor 2018), eftersom Geralts roll som far inte görs genom ett tydligt och starkt beskyddande motiv. Istället, ligger det mer tyngd i de stunder där spelaren har möjlighet att agera hjälpsamt och vara emotionellt stöttande för Ciri, exempelvis hur Geralt agerar i altan-scenen med snöbollskriget. Målet för ett gott slut där Ciri blir en witcher, grundar sig alltså i en emotionellt drivande Geralt, istället för enbart faderns vilja att beskydda dottern. I detta slut blir begreppet *bonding* relevant eftersom Geralt och Ciris relation upplevs fördjupas genom spelets gång, med detta utfall. I och med att Geralt och Ciris relation presenteras, får spelaren samtidigt möjlighet att känna tillgivenhet till karaktärerna och investera sig känslomässigt i deras relation. Det kan stärka den emotionella agensen spelaren upplever, vilket i sin tur kan påverka hur spelaren väljer att spela spelet.

En annan aspekt värd att nämna, är att det inte ligger så stort fokus på att Geralt ska beskydda Ciri under spelets gång, utan mer att han ska beskydda dem som är i nöd av hotet från The Wild Hunt. Det inkluderas sekvenser i spelet där Ciri är i fara och behöver Geralts hjälp, men det finns samtidigt scener där Ciri är beskyddaren och hjälper folk i nöd. Hon framställs som en hjälte precis som Geralt. Det som kan göra att spelaren får en dubbeltydig bild av det här, är att första delen av spelet går ut på att Geralt ska finna Ciri, som är på konstant flykt från The Wild Hunt. Hon presenteras som någon som behöver assistans, vilket kan relatera till Lawlors (2018) teorier gällande EPM. Dock, som redan konstaterats, får spelaren möjlighet att spela som Ciri flertalet gånger under spelet och får då se att hon är fullt kapabel att klara sig själv. Hon är inte kraftlös och därför är EPM ej applicerbart.

Både Geralt och Ciri motiveras alltså till våld, dock är det inte enbart för att skydda nära och kära, utan även viljan att rädda världen. Därför faller inte Geralt riktigt in under konceptet av dadification, eftersom han inte enbart använder beskyddandet av sin dotter som ursäkt till våld. W3 behandlar också mycket större faror med inverkan på hela världen. Målet för pappan blir då inte längre beskyddandet av dottern eller gruppen, utan istället viljan att skydda världen de lever i. Ifall W3 inte hade dessa element hade eventuellt mer fokus lagts på Geralts vilja att beskydda Ciri, då hade Geralt varit mer likt konceptet av dadification.

Ifall W3 inte handlar om en beskyddare och beskyddad dynamik, vad handlar då spelet egentligen om? Som tidigare etablerat vill inte Geralt släppa taget om Ciri. När hon ska bemöta The White Frost, får spelaren flera val för vad Geralt ska säga. Alla valen är olika sätt för Geralt att tveka, några mer eller mindre bra. Ifall spelaren väljer att ifrågasätta Ciri, så förklarar hon att det inte finns något sätt att undvika hennes uppoffring. Som tidigare sagt, får då Geralt möjligheten att acceptera eller neka hennes val, men oavsett beslut bemöter Ciri sitt öde. Valen som gör att hon överlever kylan, grundar sig i att låta Ciri vara självständig och låta henne bestämma över sitt eget liv. Geralt måste därav släppa taget om Ciri och låta henne få utrymme och möjlighet att lita på sin egen förmåga. Det är nyckeln till att få ett bra slut i W3.

Detta segment ger en tydlig bild av vilka val som är bra eller dåliga. Sluten med att Ciri antingen dör eller överlever, ger en klar svart eller vit bild. För att återgå till exempelvis altan-scenen, ser en hur valen objektivt försämrar eller förbättrar Ciris öde. Valen att vara emotionellt tillgänglig och de som låter henne vara självständig, är de som leder till ett bra slut. W3 kan då anses ha bra representation, eftersom det förhöjer en känslosam och sårbar fader-dotterrelation och förtrycker samtidigt överkontroll.

### 5.2.4 Jämförelse av överbeskyddande segment

En intressant sammankoppling mellan de tre överbeskyddande scenerna är att de utspelar sig närliggande spelens slut. Inom segmenten i TLoU och TWD, så måste faktiskt dottern beskyddas, medan i W3 handlar det om hur Geralt inte längre behöver skydda Ciri. En stor anledning till denna skillnad kan vara döttrarnas ålder, Ciri är vuxen samtidigt som Ellie och Clementine fortfarande är barn. W3 handlar om att släppa taget och låta dottern bli självständig, vilket Geralt inte vill till att börja med. Spelet kan då upplevas som en utveckling eller nästintill fortsättning av fader-dotterberättelsen, som presenteras genom TLoU och TWD. Denna utveckling är något som alla fäder kommer uppleva och Geralt kan därför uppfattas som en idealiserad far, beroende på vilket slut spelaren får.

När det kommer till motivationen för våld agerar Lee utifrån självförsvar, medan Joel tar initiativet och agerar först. Lee upplevs därför ha en ursäkt till sitt våld, som inte enbart involverar beskyddandet av Clementine. Joels våld rättfärdigas endast genom sin vilja att beskydda Ellie, därmed kan det uppfattas som att han passar in på konceptet av dadification, till skillnad från Lee.

En annan intressant jämförelse är mellan Joel och Geralt. Joels val, är dadification i sitt primära, bestående enbart av hans vilja att skydda Ellie. Han låter inte vaccinet bli producerat och zombier kommer därför fortsätta att terrorisera mänskligheten. Joel utför indirekt våld mot hela mänskligheten, endast för att garantera säkerheten av en flicka han knappt känt ett år. Vill spelet förmedla att han gjorde det rätta eller inte? Det är fullt möjligt att läsa Joels val som en kritik mot dadification, genom att ta övervåld till det maximala. Det är oklart vad utvecklarna vill förmedla, utan frågan kvarstår ifall Joel agerade rätt. Geralt gör däremot raka motsatsen, han tillåter att Ciri

sätts i fara, genom att låta henne rädda världen. En kan då också se Geralts val som kritik mot dadification, eftersom han blir belönad med att Ciri överlever och världen blir räddad. Spelet presenterar därför Geralts val som det rätta. Geralt offrar därmed Ciri för världen medan Joel istället offrar världen för Ellie.

### 5.2.5 Slutsats av analys

En intressant aspekt är att de emotionella segmenten eller *bonding* scenerna inträffar före de överbeskyddande segmenten i alla spelen. Exemplen som tas upp är även bara enstaka fall som inkluderar emotionella segment. Det finns alltså flera sekvenser i spelen som är känslosamma och där en kan uppleva effekten av *bonding* mellan karaktärerna. En kan argumentera för att även spelaren kan uppleva en viss *bonding* effekt med karaktärerna, beroende på spelarens engagemang (Kway och Mitchell, 2018a). Kan den eventuella effekten av *bonding* påverka hur spelaren uppfattar de överbeskyddande segmenten, ifall spelaren faktiskt engagerar sig i sina karaktärer och känner tillgivenhet för dem? Det är inte helt orimligt att påstå att spelaren skulle kunna, genom den emotionella agensen, känna för sina huvudkaraktärer och faktiskt bli påverkad av hur de överbeskyddade segmenten spelas eller upplevs (Kway och Mitchell, 2018a). Potentiellt, skulle det samtidigt kunna få spelaren att sympatisera mer med sin huvudkaraktär, varför den agerar och tänker som den gör i och med relationen till dottern.

Ifall hypotesen går att falsifieras upplevs vara en tolkningsfråga. Samma spel kan både inkludera, samt exkludera segment som anses ha mer eller mindre bra representation. Uppfattningen av segmenten kan vara väldigt annorlunda beroende på spelare, spelsession och hur en väljer att spela segmentet. Hypotesen går därmed inte att falsifiera helt och hållet. På samma sätt, kan det uppfattas som att hypotesen delvis har blivit förstärkt, men då inte fullt ut. Det går därför inte att ge ett klart ja eller nej svar gällande frågeställningen, utan svaret kan upplevas likt en gråzon. The Last of Us, The Walking Dead och The Witcher 3: Wild Hunt behandlar alltså fader-dotterrelationen bra eller dåligt beroende på spelaren och vilket segment som analyserats.

# 6 Sammanfattning och diskussion

I detta kapitel sammanfattas uppsatsen i sin helhet, resultatet problematiseras och diskuteras. Samhällig aspekt angående genus kommer även inkluderas, samt framtida arbete.

## 6.1 Sammanfattning

Denna uppsats har analyserat fader-dotterrelationen i The Last of Us, The Walking Dead och The Witcher 3: Wild Hunt. En väsentlig del av uppsatsen kretsade kring vetenskapliga källor där begrepp som, dadification, essential parental masculinity och hegemonisk maskulinitet diskuteras. Tillvägagångsättet var att genom denna litteraturöversikt, granska ett flertalet spelsegment. Spelsegmenten inkluderade två perspektiv, känslosamma scener mellan karaktärerna, samt pappors överbeskyddande beteenden. Dessa segment ställdes och jämfördes sedan mot varandra, med målet att besvara frågeställningen: Hur hanterar dessa spel fader-dotterrelationen? För att besvara frågeställningen användes en hypotes med syftet att falsifieras, utifrån Ejvegårds (2003) teorier om hypotesprövning. Hypotesen var då: The Last of Us, The Walking Dead och The Witcher 3: Wild Hunt behandlar fader-dotterrelationen på ett sätt där representationen anses vara bra. Analysens resultat kunde inte helt och hållet falsifiera hypotesen, utan förstärkte den till en viss del, i och med att vårt påstående gällande hypotesen var att motbevisa att spelen har en bra representation. Anledningen till att resultatet inte motbevisades fullt ut, var för att spelens representation av fader-dotterrelationen kunde uppfattas som både positivt och negativt.

## 6.2 Diskussion

I diskussionskapitlet problematiseras resultatet, samt den bias som kan upplevas att uppstå.

### 6.2.1 Problematisering av resultat

Resultatet i denna uppsats upplevs inte vara generaliserbart, eftersom analysen är påverkad av den litteratur, termer, spel och segment som används. Exempelvis, ifall en likadan studie utförs på samma spel, utifrån annan litteratur, skulle resultatet potentiellt bli annorlunda. En skulle samtidigt kunna se en eventuell skillnad, ifall det varit andra spel som analyserats, både med samma och annan litteratur. Det går därmed att påstå att studiens resultat inte är generaliserbart och applicerbart på liknande studier, enligt oss. Ytterligare, besvarar endast frågeställningen de valda spelen och är därför avgränsad till vår studie. Till exempel: bara för att W3 skulle kunna ha en bra representation av faderskap, behöver det inte betyda att det stämmer överens med spel som Bioshock Infinite (2013).

Målet med hypotesen var att den skulle falsifieras, för att bevisa att papporna inom de valda spelen representeras på ett sätt som inte anses vara bra. Vi förväntade oss därmed ett resultat som helt och hållet motsäger och samtidigt falsifierar hypotesen. Istället blev resultat överraskande för oss, i och med hur representation kan anses vara både bra och dålig. Detta reflekteras inom en viss del av litteraturen som påpekar att spelen har både bra och dålig representation. Exempelvis, anser Brooks (2021) att TLoU har en bra representation på karaktärerna, eftersom att både Joel och Ellie är

kapabla att klara sig i en zombieapokalyps. Brooks argument stämmer då inte överens med konceptet EPM, som Lawlor (2018) förespråkar. Lawlor argumenterar samtidigt för att TLoU inkluderar sämre representation av karaktärerna, då hen just anser att EPM är så pass applicerbart. Detta är en intressant debatt som ger analysen ett tankeväckande perspektiv. Fortsättningsvis, på samma sätt som Brooks (2021) och Lawlor (2018) debatterar representationen i TLoU, så är inte resultatet i vår studie solklar. Resultatet kan istället upplevas likt en gråzon, eftersom det blir svårt att sätta ett slutgiltigt svar på frågeställningen.

### 6.2.2 Analys och bias

Som tidigare problematiserats, kan det uppstå en sorts bias i analysen. Det är en stor svaghet att ifrågasätta, när det kommer till analysens trovärdighet. En vidare utveckling, kan vara att försöka förminska den biasen så mycket som möjligt. Ett sätt att göra detta på, skulle kunna vara att inkludera deltagare, för att bredda perspektivet. Fortsättningsvis, ett annat sätt att förminska vår bias kan vara förändringen av spelens urvalsprocess. En genomspelning av fler spel som inkluderar fader-dotterrelationen upplevs vara optimalt, för att ge oss en klarare bild av vilka spel som eventuellt skulle passa bättre in i studien. Valet av spelen baseras enbart på våra åsikter om vilka spel vi anser skulle kunna vara bra för studien.

En fortsättning på föregående stycke, är ifall de valda segmenten faktiskt är de mest optimala till arbetet. Som tidigare nämnts, är de valda segmenten omdiskuterade, men diskussionen grundar sig i våra åsikter om vilka segment som passar bäst in. Återigen, en gemensam genomspelning av de valda spelen skulle potentiellt kunna motverka denna bias. Vi får då en möjlighet att tillsammans friska upp minnet när det kommer till spelen och samtidigt få en tydligare helhetsbild av spelens narrativ. Vissa segment skulle möjligtvis kunna ha bytts ut vid den nya informationen.

## 6.3 Samhälleliga aspekter

En diskussion kring analysens relation till kultur och genus, samt dess eventuella kopplingar till literaturen, inkluderas i denna del.

### 6.3.1 Döttrarnas framtid

En viktig punkt att ha i åtanke är att Ciri, Clementine och Ellie växer upp till att bli lika kapabla och våldsamma som deras fäder. Alla tre blir även protagonister i nästkommande spel, något som kan diskuteras. Vilken bild skapas om spelen och industrin, ifall endast män uppfostrar starka kvinnor? Potentiellt, skapas en uppfattning av att kvinnor inte kan uppfostra ett barn, under sådana förhållanden som spelen uppvisar. Vilka konsekvenser kan tänkas uppstå av exkluderingen av just kvinnor i denna roll? En tanke vi resonerar kring, är att döttrarnas agerande reflekterar de problematiska beteenden som deras pappor kritiserades för (Lawlor, 2018; Stang, 2017). Samtidigt, anser vi att det är positivt med starka kvinnor i huvudrollen, eftersom presentation kan anses vara normbrytande.

### 6.3.2 Mödrar i datorspel och industrin

Vad är anledningen till varför det inte finns lika många mammor i rollen som beskyddare? En uppfattning kan vara hur rollen kan kopplas till män och kvinnors könsroller. Den typiska hegemoniska maskulina mannen, kopplas oftast till våld och makt (Gelūnas, 2022; Zeglin, 2016). Samtidigt som Stang (2017) förklarar hur våld presenteras som nödvändigt, när det kommer till den beskyddande pappan. En kan alltså påstå att rollen som beskyddare, bygger på vissa typiska drag, gällande hegemonisk maskulinitet, vilket även kan gå att applicera på den beskyddande pappan. Båda dessa koncept kretsar kring att kvinnor, inte helt och hållet, klarar av att ta hand om sig själva. Hur ska då kvinnor klara av att ta hand om andra kvinnor? Detta kan potentiellt vara en anledning till varför kvinnor exkluderas från föräldrarollen, inom spel som kretsar kring en beskyddare och beskyddad dynamik. Det borde inte vara omöjligt att konstruera en kvinnlig beskyddare, men som Stang (2017) påpekar, så har inte många spelutvecklare vågat skapa just en sådan karaktär. Frågan är då, varför?

Mängden pappor, kontra mammor inom spel, kan då upplevas vara ett resultat av just mängden män och därmed mängden fäder i spelindustrin. Är det så att män skapar mer manliga karaktärer, inklusive pappor, eftersom de enklare kan relatera till dessa karaktärer? En kan uppleva att problemet är, precis som Bailey, Miyata och Yoshida (2021) påpekar, att kvinnor saknas från kreativa ledarroller, inom spelproduktion. Ifall fler kvinnor varit producenter, regissörer eller författare, skulle vi då fått se fler mödrar i spelen? Lek med tanken att det skapas fler mödrar inom spel, skulle de då falla under samma normer som männen? En kan inte vara säker, men det är möjligt att mammor fortfarande inte uppfattas som en beskyddare, utan fortfarande följer de etablerade normerna. Det skulle samtidigt kunna ske en förändring ifall spelindustrin varit mer jämställd, men som sagt är det svårt att svara på. Ett exempel som eventuellt skulle kunna ge ett tydligare svar på denna fråga, är ifall det gjordes studier på de spel som faktiskt inkluderar kvinnor i kreativa ledarroller inom produktionen. Hade dessa spel sett annorlunda ut i jämförelse med spel som är skapade av män i kreativa ledarroller?

Ytterligare, kan det även vara så att utvecklare tänker sig att marknaden inte är jätteintresserad av kvinnor i rollen som beskyddare. Enligt Gelūnas (2022) och Pan (2023), är marknaden mer intresserad av spel som uppfyller en manlig fantasi som består utav bland annat, makt och våld. Ifall konsumenterna ber om fler mammor i spel, lyssnar utvecklarna då på efterfrågan?

Vår analys har resulterat i många frågor som kan diskuteras. Vi upplever däremot att många av frågorna är svåra att besvara på. En potentiell anledning till detta, kan vara att fältet upplevs relativt outforskat.

## 6.4 Framtida arbete

En utveckling hade varit att utöka mängden studieobjekt, alltså spel. Både fler datorspel med fäder och döttrar, men även spel som hanterar en far och son dynamik. Detta hade eventuellt kunnat leda till en klarare bild av industrin, då studien täckt mer områden. Det skulle även kunnat ge mer argumentation för de motivationer vissa spelutvecklare har, gällande karaktärsutveckling. Å andra sidan, hade ökningen av studieobjekt lett till en mindre komplex analys. Anledningen till detta, hade varit att mindre tid faktiskt hade gått åt till att analysera varje spelsegment. Enligt oss, upplevs begränsningen till en mindre mängd studieobjekt relevant och applicerbart för liknande framtida studier, inom den givna tidsramen.

Fortsättningsvis, ifall vi hade haft mer tid och resurser hade en studie med deltagare varit ett intressant komplement för uppsatsen. Det hade eventuellt kunnat ge mer spännande perspektiv och diskussioner inför analysskrivandet, något som potentiellt kunnat fördjupa uppsatsen. En studie med deltagare, hade samtidigt kunnat få oss som utför studien att kunna tänka mer utanför boxen, eftersom deltagarnas input skulle kunna bredda vårt perspektiv. Det skulle kunna leda till en mer komplex och innehållsrik analys.

En annan fortsatt studie, hade kunnat se över könsdistributionen av de olika spelstudior som utvecklat TLoU, TWD och W3, precis som Bailey, Miyata och Yoshida (2021) gjorde med andra spel. Ifall det finns fler män i ledarrollerna, hade det då stärkt idéen om varför pappor i spel är mer förekommande? Till vidare arbete hade studien potentiellt kunnat förstärkas med intervjuer eller citat från de utvecklare som valt att inkludera pappor, i studiens valda spel. Detta skulle eventuellt ge en fördjupad bild av varför spelutvecklarna har skapat dessa karaktärer och givit dem attributen som de har. Ifall det inte hade funnits någon relevant information tillgänglig, hade möjligtvis en egen intervju med utvecklarna gett goda resultat.

# Referenser


Bailey, E. N., Miyata, K., Yoshida, T. (2021). Gender Composition of Teams and Studios in Video Game Development. *Games and Culture*, 16(1).

*Bioshock Infinite* (2013). [PC]. Novate: 2K Games.

Brooks, S. (2021). *Rescripting Father-Daughter Dynamics: New Masculinities and Relational Possibilities in Post-apocalyptic Video Games*. Masteruppsats, Art. Old Dominion University.

Cambridge Dictionary (2025). *Dictionary*. https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/bonding [2025-03-03]

Claflin, K. (2022). *Playing Dad: An Analysis of Video Game Fathers and their Daughters as Playable Characters*. Masteruppsats, Art. University of Alberta.

Connell, R., Messerschmidt, J. (2005). Hegemonic Masculinity Rethinking the Concept. *Gender & Society,* 19(6)

Dishonored 2 (2016). [PC]. Rockville: Bethesda Softworks.

Ejvegård, R. (2003). *Vetenskaplig metod*. 3 uppl. Lund: Studentlitteratur.

Fendt, M. W., Harrison, B., Ware, S.G., Cardona-Rivera, R.E., Roberts, D.L. (2012). Achieving the Illusion of Agency. *Interactive Storytelling*. *Lecture Notes in Computer Science*, 7648(1).

Gelūnas, B. (2022). Depathologizing Addiction: Considerations of Hegemonic Masculinity in and Around Problematic Video Gaming. *The Journal of Men's Studies*, 31(2).

Hamad, H. (2013). Hollywood fatherhood: Paternal postfeminism in contemporary popular cinema. *Postfeminism and contemporary Hollywood cinema*, 1(1).

Kway, L., Mitchell, A. (2018a). Emotional agency in storygames. *FDG*, 13(1).

Kway L., Mitchell, A. (2018b) Perceived Agency as Meaningful Expression of Playable Character Personality Traits in Storygames. *Interactive Storytelling*. *Lecture Notes in Computer Science*, 11318(1).

Lawlor, S. (2018). Your Daughter Is in Another Castle: Essential Paternal Masculinity in Video Games. *The Velvet Light Trap*, 81(1).

Metacritic (2025). *Games*. Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews, and Music Reviews - Metacritic [2025-02-05]

Pan, R. (2023). Video Games and Gender Equality: How Has Video Gaming Become a Mens Privilege? *Communications in Humanities Research,* 6(1).

Reddit (2022). *The only acceptable way of finishing the hospital scene in TLoU*. https://www.reddit.com/r/TheLastOfUs2/comments/tqdjix/the_only_acceptable_way_of_finishing_the_hospital/?rdt=50283 [2025-03-03]

Schmierbach, M. (2009). Content Analysis of Video Games: Challenges and Potential Solutions. *Communication Methods and Measures*, 3(3).

Stang, S. (2017). Big Daddies and Broken Men: Father-Daughter Relationships in Video Games. *Loading… The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 10(16).

*The Last of Us* (2013). [PS3]. Santa Monica: Naughty Dog.

*The Last of Us Part 2* (2020). [PS4]. Santa Monica: Naughty Dog.

*The Walking Dead* (2012). [PC]. San Rafael: Telltale Games.

*The Witcher 3: Wild Hunt* (2015). [PC]. Warsaw: CD Project Red.

Thue, D., Bulitko, V., Spetch, M., Romanuik, T. (2010). Player Agency and the Relevance of Decisions. *Interactive Storytelling*. *Lecture Notes in Computer Science,* 6432(1).

Totilo, S. (2010). The Daddening Of Video Games. *Kotaku*, 9 februari. https://kotaku.com/the-daddening-of-video-games-5467695

Voorhees, G. (2016). Daddy Issues: Constructions of Fatherhood in The Last of Us and BioShock Infinite. ADA: *A Journal of Gender, New Media, and Technology*, 9(1).

Weir, G. (2011). Analysis: Incidental Character Choices in *Balloon Diaspora*. *Game Developer* [blogg], 2 maj. https://www.gamedeveloper.com/design/analysis-incidental-character-choices-in-i-balloon [2025-03-03]

Zeglin, R. J. (2016). Portrayals of Masculinity in "Guy Movies": Exploring Viewer–Character Dissonance. *The Journal of Men's Studies*, 24(1).