



# "Ya know, I don't mind being labeled a crackhead."

En semiotisk analys av hur tv-spelet *Grand Theft Auto V* skildrar hudfärg, klass och kön

Anders Norén



**Anders Norén**

Vt 2015

Examensarbete, 15 hp

Medie- och kommunikationsvetenskap med inriktning mot strategisk kommunikation

Tillämpad strategisk kommunikation, 30 hp

Handledare: Eric Carlsson

# Abstract

*Title:* "Ya know, I don't mind being labeled a crackhead." A semiotic analysis of how Grand Theft Auto V depicts race, social class and gender

The purpose of this thesis is to examine the representation of race, social class and gender in the 2013 video game *Grand Theft Auto V*. Postcolonial theory, including terms such as cultural hegemony, whiteness and Michel Foucaults definition of power, has served as the basis for the analysis. The postcolonial theory has been combined with class theory and gender theory for an intersectional analysis. Semiotic analysis has been used as the method in the thesis, and a total of nine story missions – three for each protagonist in the game – have constituted the material. The analysis has shown that *Grand Theft Auto V* contains stereotypical depictions of non-hegemonic groups in society, and that these depictions serve to perpetuate negative myths about members of ethnic minorities and the working class.

*Keywords:* games, video games, grand theft auto, gender, race, social class

*Number of pages:* 36

# Innehållsförteckning

<b>1. Inledning</b> .....	<b>4</b>
1.1 Syfte och frågeställningar .....	5
<b>2. Teori och tidigare forskning</b> .....	<b>6</b>
2.1 Tidigare forskning .....	6
2.1.1 Ras, kön och klass i massiva multiplayerrollspel.....	6
2.1.2 Våldsamheter och rastillhörighet i GTA: San Andreas.....	7
2.2 Teoretiskt ramverk .....	8
2.2.1 Rasbegreppet.....	8
2.2.2 Kulturell hegemoni.....	8
2.2.3 Postkolonial teori .....	9
2.2.4 Maktbegreppet.....	9
2.2.5 Vithet .....	10
2.2.6 Ett intersektionellt perspektiv.....	10
2.2.7 Tillämpning i resultat och analys.....	11
<b>3. Material och metod</b> .....	<b>13</b>
3.1 Material .....	13
3.2 Avgränsning .....	13
3.3 Metod.....	14
3.3.1 Denotation och konnotation.....	14
3.3.2 Myt.....	15
3.3.3 Typ och stereotyp .....	16
3.3.4 Analysmodell .....	17
3.4 Metoddiskussion .....	17
<b>4. Resultat och analys</b> .....	<b>20</b>
4.1 Om GTA V.....	20
4.2 Analys .....	21
4.2.1 Stereotyp underklass och typisk överklass.....	21
4.2.2 Den svarta tjänaren och den vita ledaren.....	24
4.2.3 Misogyni och manlighet.....	27
<b>5. Slutdiskussion</b> .....	<b>30</b>
5.1 Förslag till vidare forskning .....	32
<b>6. Källförteckning</b> .....	<b>33</b>

# 1. Inledning

När tv-spelet *Grand Theft Auto V (GTA V)* släpptes till spelkonsolerna Xbox 360 och PlayStation 3 den 17 september 2013 såldes spelet i 11,21 miljoner exemplar under dess första 24 timmar i butikerna. Det slog därigenom sex världsrekord – däribland dem rekord som har satts av filmer som *The Avengers* och *Avatar*.<sup>1</sup> I februari 2015 tillkännagav *GTA V*:s utgivare, Take-Two Interactive, att de hade sålt över 45 miljoner exemplar av spelet till återförsäljare.<sup>2</sup>

Tv-spel är ett av världens största underhållningsmedium, både till publik och till omsättning.<sup>3</sup> Mediets framväxt har omgärdats av kontroverser, inte minst vad gäller skildringar av våld. Många och omfattande studier har genomförts för att avgöra vilken effekt, om någon, tv-spelsvåld har på sin publik.<sup>4</sup> Den akademiska världen har också visat stort intresse för hur kvinnor skildras i tv-spel. Ett område där forskningen om tv-spelsmediet fortfarande är begränsad är dock dess skildring av människor med olika hudfärg.<sup>5</sup> Det är ett område med utrymme för fler och mer ingående studier. Den teoribildning som intresserar sig för skildringen av de underordnade grupperna i västerländsk kultur är postkolonial teori, och den teoribildningen används också i första hand i studier av populärkultur.<sup>6</sup>

*GTA V* är ett actionspel som utspelas i Los Santos, en fiktiv stad inspirerad av Los Angeles. Spelets handling följer tre karaktärer som under spelets lopp bildar en instabil allians för att säkra sin framtid i Los Santos undre värld.<sup>7</sup> Det är det senaste spelet i en spelserie som länge har omgivits av kontroverser. När det första spelet i *GTA*-serien släpptes 1997 fördömdes det av regeringsmedlemmar i Storbritannien, Frankrike och Tyskland, och förbjöds helt och hållet i Brasilien.<sup>8</sup> *GTA III*, det första spelet i serien att ha tredimensionell grafik, blev också starkt kritiserat för dess grafiska skildringar av våld.<sup>9</sup> Uppföljarna *GTA: Vice City* och *GTA: San Andreas* blev bägge kritiserade för avbildningen av etniska minoriteter.<sup>10 11</sup> *GTA: San Andreas* blev dock mest omtalat för minispelet *Hot Coffee*, som lät spelaren delta i interaktiva och explicita sexscener. Minispelets avslöjande resulterade i att fyra av USA:s största spelåterförsäljare slutade erbjuda *GTA: San*

---

<sup>1</sup> Lynch, Kevin. 2013. Confirmed: Grand Theft Auto 5 breaks 6 sales world records. *Guinness World Records*. 8 oktober. <http://www.guinnessworldrecords.com/news/2013/10/confirmed-grand-theft-auto-breaks-six-sales-world-records-51900/> (Hämtad 2015-01-29).

<sup>2</sup> McWhertor, Michael. 2015. Grand Theft Auto 5 sells 45M copies, boosted by PS4 and Xbox One versions. *Polygon*. 3 februari. <http://www.polygon.com/2015/2/3/7973035/grand-theft-auto-5-sales-45-million-ps4-xbox-one> (Hämtad 2015-02-24)

<sup>3</sup> Kamenetz, Anya. 2013. Why Video Games Succeed Where The Movie And Music Industries Fail. *Fast Company*. 7 november. <http://www.fastcompany.com/3021008/why-video-games-succeed-where-the-movie-and-music-industries-fail> (Hämtad 2015-01-26).

<sup>4</sup> Dalquist, Ulf och Christoffersson, Jan. 2011. *Våldsamma datorspel och aggression: en översikt av forskningen 2000-2011*. Stockholm: Statens medieråd, s4.

<sup>5</sup> Crawford, Garry. 2011. *Video gamers*. London: Routledge, s56.

<sup>6</sup> Ashcroft, Bill et al. 2000. *Post-Colonial Theory: The Key Concepts*. London: Routledge, s1f.

<sup>7</sup> Bertz, Matt. 2013. The Seedy Side of a Sunny State. Review: Grand Theft Auto V. *Game Informer*. 16 september. [http://www.gameinformer.com/games/grand\\_theft\\_auto\\_v/b/xbox360/archive/2013/09/16/grand-theft-auto-v-review.aspx](http://www.gameinformer.com/games/grand_theft_auto_v/b/xbox360/archive/2013/09/16/grand-theft-auto-v-review.aspx) (Hämtad 2015-01-22).

<sup>8</sup> IGN. 2013. IGN Presents the History of Grand Theft Auto. 6 maj. <http://www.ign.com/articles/2013/05/06/ign-presents-the-history-of-grand-theft-auto-2> (Hämtad 2015-01-22).

<sup>9</sup> Gibson, Sam. 2004. The history of Grand Theft Auto. *Play.tm*. 29 oktober. <http://www.play.tm/article/4676/the-history-of-grand-theft-auto/> (Hämtad 2015-01-22).

<sup>10</sup> Thorsen, Tor. 2003. Take-Two self-censoring Vice City. *Gamespot*. 9 december. <http://www.gamespot.com/articles/take-two-self-censoring-vice-city/1100-6085346/> (Hämtad 2015-01-22).

<sup>11</sup> Loftus, Tom. 2004. Game mocks real tragedy, gang experts say. *NBC News*. 11 juni. [http://www.nbcnews.com/id/6409148/ns/technology\\_and\\_science-games/t/game-mocks-real-tragedy-gang-experts-say/#.VMDVO8ZR8tU](http://www.nbcnews.com/id/6409148/ns/technology_and_science-games/t/game-mocks-real-tragedy-gang-experts-say/#.VMDVO8ZR8tU) (Hämtad 2015-01-22).

*Andreas* i sina butiker. Det fick också den amerikanska senatören Hillary Clinton att diskutera möjligheterna till ett ökat statligt inflytande över försäljningen av tv-spel i landet.<sup>12</sup>

*GTA V* är en av de mest framgångsrika populärkulturella produkterna genom alla tider. Populärkultur spelar en avgörande roll i att forma individens bild av sig själv, sin omgivning och världen i stort, och i den världsbilden ingår synen på ras, etnicitet, klass och kön.<sup>13</sup> Skildringen av ras och etnicitet i tv-spel är också ett akademiskt område som fortfarande är relativt outforskat, vilket innebär att det finns utrymme för fler vetenskapliga studier inom området.<sup>14</sup> Utifrån det, och utifrån det omfattande populärkulturella genomslag som *GTA V* har fått, är det intressant att studera hur avatarrer (spelarkontrollerade karaktärer) med olika hudfärg skildras i *GTA V*.

## 1.1 Syfte och frågeställningar

Syftet med den här uppsatsen är att med utgångspunkt från tv-spelets avatarrer undersöka om det finns några skillnader i hur karaktärer med ljus respektive mörk hudfärg skildras i *Grand Theft Auto V*, och vad skillnaderna i sådana fall består av. Utifrån det syftet har följande frågeställningar formulerats:

- Vilka egenskaper tillskrivs avatarrer i *GTA V*, och hur relaterar de till avatarrerens hudfärg?
- Vilka skillnader finns mellan hur avatarrer med ljus respektive mörk hudfärg presenteras?
- I vilken utsträckning upprätthålls och/eller utmanas stereotyper i *GTA V*?
- Hur samverkar hudfärg, klass och kön i framställningen av avatarrer?

---

<sup>12</sup> Parkin, Simon. 2012. Who Spilled Hot Coffee? *Eurogamer*. 30 november. <http://www.eurogamer.net/articles/2012-11-30-who-spilled-hot-coffee> (Hämtad 2015-01-22).

<sup>13</sup> Storey, John. 1996. *Cultural Studies and the Study of Popular Culture: Theories and Methods*. Edinburgh: Edinburgh University Press, s2f.

<sup>14</sup> Crawford. *Video gamers*, s56.

## 2. Teori och tidigare forskning

### 2.1 Tidigare forskning

Majoriteten av det intresse som den akademiska världen har visat för tv-spel som medium har kretsat kring spelens skildring av våld, och vilken effekt (om någon) de skildringarna har på sin publik. Ett annat område som har varit föremål för akademiskt intresse är spelens skildring av manlighet och kvinnlighet. Antalet studier som intresserar sig för hur tv-spel skildrar människor med olika hudfärg har dock varit begränsat.<sup>15</sup> Några av de studierna inkluderas i det här avsnittet. De används som diskussionsunderlag i analysen och utgör också en bra utgångspunkt för vidare läsning inom området.

#### 2.1.1 Ras, kön och klass i massiva multiplayerrollspel

Den vetenskapliga artikeln *Don't Hate the Player, Hate the Game: The Racialization of Labor in World of Warcraft*, författad av Lisa Nakamura, fokuserar på så kallade "gold farmers" i det massiva multiplayerrollspelet *World of Warcraft*. Gold farmers är spelare från i huvudsak asiatiska länder som tillverkar virtuella föremål som vapen och rustning i onlinespelvärldar, och säljer de föremålen till andra spelare i utbyte mot "riktiga" pengar. Nakamura undersökte representationen av dessa asiatiska "farmers" genom att titta på filmer som fans av spelet producerar i spelets virtuella värld och lägger upp på nätet – så kallad machinima. Hennes slutsats är att dessa användargenererade expansioner av spelets universum avbildar asiatisk kultur som ett hot mot den virtuella världen som *World of Warcraft* utspelas i, och att det kommer att fortsätta så länge som asiatiska "farmers" framställs som ovälkomna gästarbetare i spel av den här genren.<sup>16</sup>

En annan vetenskaplig studie som har intresserat sig för massiva multiplayerrollspel är Keith Massies *Representations of Race and Gender within the Gamespace of the MMO EverQuest*. Massie fokuserade på den grafiska presentationen av karaktärer i det massiva multiplayerrollspelet *EverQuest*, och vilka värderingar den presentationen förmedlar. Det första spelaren gör i spelet är att skapa sin avatar; den karaktär som spelaren kontrollerar. Som en del av den processen får spelaren välja karaktärens kön, klass och "ras". Det finns 16 raser att välja mellan – raser som "human", "barbarian", "wood elf", "erudite" och "gnome". Om spelaren väljer att spela som en människa är karaktären per automatik vit – det går inte att vara en mörkhyad människa. För att spela som en mörkhyad karaktär måste spelaren välja en annan ras än "human". Det leder till att ljushyade karaktärer är överrepresenterade i spelet. Massies sammanfattande iakttagelser från *EverQuest* är att de virtuella skildringarna av ras och kön i spelet upprepar och förstärker samhällets fördomar och ideologier.<sup>17</sup>

Nakamuras artikel tittar på ett spel som tillhör en annan genre (MMORPG) än det som studeras i den här uppsatsen (action-äventyr). I likhet med den här uppsatsen intresserar hon sig dock för hur "ras görs" i en

<sup>15</sup> Crawford. *Video gamers*, s56.

<sup>16</sup> Nakamura, Lisa. 2009. Don't Hate the Player, Hate the Game: The Racialization of Labor in World of Warcraft. *Critical Studies in Media Communication*, vol. 26, no. 2. Juni 2009, s128-144.

<sup>17</sup> Massie, Keith. 2012. Representations of Race and Gender within the Gamespace of the MMO EverQuest. I Crawford, Garry; Gosling, Victoria K; Light, Ben (red.). *Online Gaming in Context*. London: Routledge.

spelvärld, även om hennes studie fokuserar mer på hur spelare gör skillnad mellan raser än hur spelets utvecklare gör det. Hon diskuterar också hur avatarernas rastillhörighet, beteende och val av utrustning kan studeras i en spelvärld, vilket är direkt tillämpligt för det här uppsatsämnet.<sup>18</sup> Massies studie fokuserar på hur utvecklarna bakom *EverQuest* skildrar olika raser och kön i spelvärlden, vilket innebär att dess upplägg är mer snarlikt det som används i den här uppsatsen. Den intresserar sig också för hur en karaktär ”görs svart” eller ”görs vit” i *EverQuest*, vilket är något som också avhandlas i relation till *GTA V* i den här uppsatsen. Det är därför motiverat att inkludera Massies studie som tidigare forskning.

## 2.1.2 Våldsamheter och rastillhörighet i *GTA: San Andreas*

Ben DeVane och Kurt D. Squires studie undersöker hur ungdomar spelar *GTA: San Andreas*, det sjätte spelet i *GTA*-serien, och hur de tolkar spelets innehåll. Deras slutsats är att spelarna tolkar spelet baserat på sina egna upplevelser och erfarenheter, istället för att passivt motta spelets innehåll utan egen reflektion. De menar därför att forskare måste studera spelare i deras naturliga miljö för att avgöra vilken ”effekt” spelens innehåll har på spelarna.<sup>19</sup>

Den här uppsatsen fokuserar på hur avatarerna skildras i *GTA V*:s uppdrag, i vilka deras framställning i hög grad har bestämts av spelets utvecklare. DeVanes och Squires studie intresserar sig för hur spelare väljer att använda den frihet som *GTA: San Andreas* öppna värld ger dem. Dödar de icke-spelbara karaktärer och förstör egendom, eller gör de ambulans- och polisuppdrag i vilka de räddar liv och tar fast brottslingar? Diskussionerna med ungdomarna fokuserar på skildringen av våld i spelet, men kretsar även till viss del kring representationen av etniciteter. Då den här uppsatsen fokuserar på upphovsmännens avsikter, och inte spelarnas reflektioner över sina egna val i spelet, utgör den ett bra komplement till DeVanes och Squires studie. Intressanta återkopplingar kan också göras till hur tidigare spel i serien skildrade protagonistens våldsgärningar och rastillhörighet.

En annan vetenskaplig artikel som undersöker representationen av etniska minoriteter i *GTA: San Andreas* är *Young, black (& brown) and don't give a fuck: Virtual gangsters in the era of state violence*, av David Leonard. Leonard menar att ”kulturkriget” och ”moralpaniken” som har omgärdat tv-spel opererar genom en hegemonisk rasideologi. Genom att den dominanta diskursen kring våldsamma tv-spel bortser från statens förtryck av minoritetsgrupperna rationaliserar den rädslan för svarta grupperingar i samhället.<sup>20</sup>

Leonards artikel utgörs i huvudsak av en diskursanalys av hur debatten kring skildringar av våld och ras i tv-spel har sett ut, och hur den debatten i sig är rasistisk. Han exemplifierar detta genom att beskriva hur våld i spel inte var ett problem när spelaren utövade våld för samhällets räkning, oavsett om det var som polis, soldat eller hemlig agent. Det var först när spelaren utövade våld mot samhället, i spel som *GTA*, som debatten uppstod. Den debatten var också som mest omfattande när spelen skildrade en svart mans våld mot

---

<sup>18</sup> Google Scholar. 2015. Search results: Don't hate the player, hate the game: The racialization of labor in World of Warcraft. [https://scholar.google.se/scholar?safe=off&client=safari&rls=en&bav=on.2.or.r\\_cp.r\\_qf.&bvm=bv.84349003.d.bGQ&biw=1436&bih=776&um=1&ie=UTF-8&lr&cites=9538727875215838248](https://scholar.google.se/scholar?safe=off&client=safari&rls=en&bav=on.2.or.r_cp.r_qf.&bvm=bv.84349003.d.bGQ&biw=1436&bih=776&um=1&ie=UTF-8&lr&cites=9538727875215838248) (Hämtad 2015-01-26).

<sup>19</sup> DeVane, Ben och Squire, Kurt D. 2008. The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto: San Andreas. *Games and Culture*, vol. 3, no. 3-4. Juli 2008, s264-285.

<sup>20</sup> Leonard, David. 2009. Young, black (& brown) and don't give a fuck: Virtual gangsters in the era of state violence. *Cultural Studies ↔ Critical Methodologies*, vol. 9, no. 2. April 2009, s248-272.

systemet, som i *GTA: San Andreas*. Leonard konstaterar också kort att många tv-spel innehåller stereotypa, rasistiska skildringar av etniska minoriteter, och nämner *GTA: San Andreas* som ett exempel. Han gör inte själv någon djupare analys av spelens innehåll och skildringar, men menar att debatten om våld i dessa spel har skett på bekostnad av diskussioner om deras rasistiska innehåll.<sup>21</sup> Då den här uppsatsen i huvudsak utgörs av en innehållsanalys komplementerar den Leonards artikel väl, även om ett annat spel används som material.

## 2.2 Teoretiskt ramverk

I det här avsnittet beskrivs de teorier och teoretiska begrepp som används i uppsatsen. De teorierna och teoretiska begreppen utgör utgångspunkten för uppsatsens analys och slutdiskussion.

### 2.2.1 Rasbegreppet

Syftet med den här uppsatsen är att studera hur tv-spelet *GTA V* presenterar människor med olika hudfärger. Hudfärg används ofta i rasistiska diskurser som en utgångspunkt för att uppdelas människor i olika raser, men "ras" har inte sin grund i föreställningar om biologi. Människor med olika ursprung har olika fysiska egenskaper, som hudfärg, men de skillnaderna har ingen inneboende betydelse. Det finns ingen anledning till att skillnader i hudfärg är mer betydelsefulla än skillnader i hårfärg eller ögonfärg.<sup>22</sup> Skillnader i hudfärg blir betydelsefulla genom att människor bestämmer att de är betydelsefulla och uppfattar och behandlar andra människor olika utifrån de skillnaderna. Att indela människor i olika raser baserat på fysiska egenskaper är rasism. Rasism är, precis som ras i sig, en social och kulturell konstruktion.<sup>23</sup> I den här uppsatsen undersöks hur stereotyper kring ras gestaltas i *GTA V*.

### 2.2.2 Kulturell hegemoni

En del av analysen av hur *GTA V* skildrar avatarrer med olika hudfärger är att analysera vilken hudfärg som framställs som "den normala", och vilken som är den avvikande. Teorin som intresserar sig för hur en klass gör sig själv till "den normala" eller ledande – hegemoniska – klassen i samhället är kulturell hegemoni. Teorin utvecklades av den italienske teoretikern Antonio Gramsci. Enligt Gramsci upprättas och upprätthålls en hegemoni genom två superstrukturer: den offentliga sfären och den privata sfären.<sup>24</sup>

Den offentliga sfären använder direkt dominering genom statliga och juridiska bestämmelser, och "utbildar" befolkningen till ha åsikter och värderingar som är gynnsamma för den ledande klassen.<sup>25</sup> Den privata sfären använder det Gramsci beskriver som en social hegemoni för att uppnå ett "spontant samtycke" hos

---

<sup>21</sup> Leonard. Young, black (& brown) and don't give a fuck: Virtual gangsters in the era of state violence, s248-272.

<sup>22</sup> Storey. *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*, s171.

<sup>23</sup> Ibid, s172.

<sup>24</sup> Gramsci, Antonio. 2009. Hegemony, Intellectuals and the State. I Storey, John (red.). *Cultural Theory and Popular Culture: A Reader*. 4 uppl. s75-97. Essex: Pearson Education Limited, s76.

<sup>25</sup> Gramsci. Hegemony, Intellectuals and the State, s79f.



allmänheten om att den ledande klassens intressen också är deras intressen.<sup>26</sup> Detta sker bland annat med hjälp av populärkultur, medier och religiösa institutioner.<sup>27</sup> Begreppet är användbart i den här uppsatsen då den innehåller resonemang kring vilka – om några – av de tre avatarerna som tillhör den hegemoniska klassen, och hur de förhåller sig till den. Hur manifesterar sig deras relation till den kulturella hegemonin i avatarernas presentation, beteende och interaktioner med andra karaktärer i spelet? Hur upprätthålls och/eller utmanas den kulturella hegemonin? Vilka hierarkier existerar mellan karaktärerna?

## 2.2.3 Postkolonial teori

Teoribildningen vars syfte är att dekonstruera diskurserna om ”de Andra” – de icke-hegemoniska grupperna i samhället – är postkolonial teori, som studerar populärkulturella texter som upprätthåller eller ifrågasätter västvärldens hegemoniska ställning. Därigenom blir postkolonialismen också en kritik av den hegemoniska klassen, då ”de Andra” konstrueras utifrån vad den hegemoniska klassen inte är. Utgångspunkten för postkolonial teori är att kolonialismen inte är något som ligger i det förflutna, utan något som fortfarande är centralt för konstruktionen av kulturella identiteter i västvärlden.<sup>28</sup>

En central text för postkolonialismens teoribildning är Edward Saids *Orientalism* från 1978, i vilken han driver tesen att bilden av Orienten – en gammaldags geografisk benämning på det område som utgörs av Asien och nordöstra Afrika<sup>29</sup> – är en västerländsk konstruktion vars syfte är att upprätthålla västvärldens hegemoni gentemot resten av världen. Orienten tillskrevs de egenskaper som västvärlden själv inte ville förknippas med<sup>30</sup> – egenskaper som mystiskt, exotiskt och erotiskt.<sup>31</sup> Orienten definierades på så sätt utifrån det västvärlden inte var.<sup>32</sup> Postkolonial teori är användbart i en studie av *Grand Theft Auto V* då studien tittar på hur de tre avatarerna framställs. Finns det några skillnader i karaktärernas konstruktion eller i de egenskaper karaktärerna tillskrivs? Finns det någon konstruktion som framställs som ”det normala”?

## 2.2.4 Maktbegreppet

Ett intressant föremål för studier i det här uppsatsämnet är maktstrukturerna som existerar i avatarernas interaktioner med andra karaktärer i *GTA V*. Vilka maktordningar existerar? Hur förändras de under spelets gång? Vilka karaktärer är aktiva respektive passiva i uppdragen? Hur kan maktordningarna relateras till postkolonial teori? Här är Michel Foucaults definition av makt en lämplig teoretisk utgångspunkt.

Både hudfärg, klass och Gramscis definition av kulturell hegemoni har starka kopplingar till Michel Foucaults definition av makt.<sup>33</sup> Makt är enligt Michel Foucault inte något som antingen ägs eller inte ägs, utan något som existerar inom alla relationer och avgör relationernas struktur. Makt är inte heller något som

---

<sup>26</sup> Gramsci. *Hegemony, Intellectuals and the State*, s78.

<sup>27</sup> *Ibid*, s76.

<sup>28</sup> Ashcroft et al. *Post-Colonial Theory: The Key Concepts*, s1f.

<sup>29</sup> Nationalencyklopedin. Orienten. <http://www.ne.se/lang/orienten> (Hämtad 2015-01-29).

<sup>30</sup> Said, Edward. 1978. *Orientalism*. London: Routledge, s2ff.

<sup>31</sup> Hall, Stuart et al. 2013. *Representation*. 2 uppl. London: Sage Publications Ltd, s250.

<sup>32</sup> Said, Edward. 1978. *Orientalism*. London: Routledge, s2ff.

<sup>33</sup> Foucault, Michel. 2009. Method. I Storey, John (red.). 2009. *Cultural Theory and Popular Culture: A Reader*. 4 uppl. s313-319. Essex: Pearson Education Limited, s314.

kommer från ovan. Den existerar inte i form av den regerande/regerade, utan förekommer inom och utövas mot alla nivåer i samhället. Motstånd mot makt är inte fristående från makt, utan en integrerad del av den. Motstånd mot makt är också en form av makt.<sup>34</sup>

## 2.2.5 Vithet

I spelsajten Eurogamers recension av *GTA V* presenteras Franklin som ”a young black man”, medan hudfärgerna på Michael och Trevor, de två vita avatarerna, inte nämns någonstans i artikeln.<sup>35</sup> Det här kan tänkas illustrera hur vithet är normen och den svarta avataren är den avvikande. I diskussioner om hudfärg tycks vithet vara exkluderad från diskussionen, då vithet inte ses som en hudfärg. Vit hudfärg är istället normen från vilken andra hudfärger är avvikelser. Vithet i den här bemärkelsen är ett centralt begrepp i postkolonial teori.<sup>36</sup>

Enligt Storey representerar vita personer inte sin hudfärg, då vit inte ses som en hudfärg. Vita personer representerar istället samhället som helhet. Situationen för icke-vita är den omvända. När en färgad person talar talar hen alltid för sin hudfärg, och aldrig för samhället som helhet. Att Eurogamer bara specificerar hudfärg för den mörkhyade avataren – när hudfärgen avviker från den vita normen – är ett konkret exempel på vithet i praktiken.<sup>37</sup> Då avatarerna i *GTA V* har olika hudfärger är det intressant att använda vithet som utgångspunkt för en analys av hur skillnaderna i hudfärger manifesterar sig i spelets presentation av karaktärerna.

## 2.2.6 Ett intersektionellt perspektiv

Skillnaderna mellan karaktärerna i *GTA V* stannar inte vid deras hudfärger, utan det finns fler aspekter av karaktärerna som påverkar deras personlighet och beteende. Här kan en så kallad intersektionell analys vara användbar. Det intersektionella angreppssättet innebär att flera dimensioner inkluderas i en analys; dimensioner som kön, hudfärg och klass.<sup>38</sup> Klasstillhörighet är en intressant faktor att ta i beaktande i analysen av *GTA V* då spelets utvecklare, Rockstar Games, explicit anger att avatarerna tillhör olika samhällsklasser. Michael tillhör överklassen, medan Franklin och Trevor bägge tillhör underklassen.<sup>39</sup> Enligt det intersektionella perspektivet är en person som tillhör svart underklass inte bara förtryckt som svart och som underklass, utan även som svart underklass. Det förtryck han utsätts för är inte bara en kombination av det förtryck som en medlem av underklassen och en svart man utsätts för, utan unikt för en svart underklassmedborgare. Det är en specifik form av förtryck.<sup>40</sup>

---

<sup>34</sup> Foucault, Michel. 2009. *Method*, s313f.

<sup>35</sup> Bramwell, Tom. 2013. Grand Theft Auto 5 review. *Eurogamer.net*. 16 september. <http://www.eurogamer.net/articles/2013-09-16-grand-theft-auto-5-review> (Hämtad 13 oktober 2014).

<sup>36</sup> Storey, John. 2012. *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. 6 uppl. Essex: Pearson Education Limited, s183.

<sup>37</sup> Ibid.

<sup>38</sup> Crenshaw, Kimberlé. 1989. Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics. *University of Chicago Legal Forum* 140, s139-67.

<sup>39</sup> Rockstar Games. Michael, Franklin, Trevor: Introduction. <http://www.rockstargames.com/V/info/mft> (Hämtad 2015-01-29).

<sup>40</sup> Crenshaw. Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics, s139-67.

En framträdande teoretiker inom klassteori är Pierre Bourdieu, som menade att klasser distingerar sig från varandra genom symboliskt kapital. Symboliskt kapital är inte ett kapital i sig, utan ett tillstånd i kapitalformer som ekonomiskt, socialt och kulturellt kapital. Kapital blir symboliskt när dess värde erkänns av andra agenter inom samma fält. Kombinationen av materiella tillgångar, ”korrekt” umgänge och släktskap och förtrogenhet med finkultur konnoterar en persons tillhörighet till överklassen, och särskiljer därigenom också personen från medlemmar av ”lägre” klasser.<sup>41</sup>

Till analysen om klasskillnader kan även idéer om symbolisk vithet kopplas. Renlighet symboliserar vithet, men det symboliserar också ett tillhörande till överklassen. Ett vanligt sätt att förmedla en karaktärs tillhörighet till underklassen i populärkultur är därför att karaktären är bildligt smutsig, och därigenom samtidigt symboliskt ”mindre vit”.<sup>42</sup> I analysen av *GTA V* kan detta tillämpas genom att avatarernas renlighet – ”symboliska vithet” – studeras och jämförs.

Kön är en annan intressant dimension att ta i beaktande i en intersektionell analys av *GTA V*. De tre avatarerna i *GTA V* är alla män,<sup>43</sup> och som män måste de förhålla sig den hegemoniska maskuliniteten; den maskulinitet som vid ett givet tillfälle i ett givet sammanhang är den mest eftersträvarvärd. Begreppet hegemonisk maskulinitet myntades av den australienska sociologen Raewyn Connell. Hon definierar hegemonisk maskulinitet som ”det idealiserade sätt att vara man på”, i vilket en del är upprätthållandet av patriarkatet – mannens upphöjda ställning över kvinnan.<sup>44</sup> Några av de egenskaper som kännetecknar den hegemoniska maskuliniteten är vit hudfärg, ekonomisk framgång, makt och kontroll, heterosexualitet och jakten efter sexuella erövringar (genom tvång, om nödvändigt), fysisk styrka och frånvaro av känslor som konnoterar svaghet – känslor som ömhet, sorg och empati.<sup>45</sup> Den hegemoniska maskuliniteten är dock inte konstant, utan relativ till tid, plats och kultur.<sup>46</sup> De två konstanterna i den hegemoniska maskuliniteten är att upprätthålla patriarkal kontroll och dess dominans över andra manligheter och alla feminiteter.<sup>47</sup>

Connell betonar att den hegemoniska maskuliniteten är ett ideal som få riktiga (icke-fiktiva) män lever upp till. Idealets existens gynnar dock även män som inte lever upp till det, då det beskriver maskulinitet som överordnat femininet. Connell kallar detta för ”patriarkal utdelning”.<sup>48</sup>

## 2.2.7 Tillämpning i resultat och analys

De teorier och teoretiska begrepp som beskrivs i det här avsnittet har använts som underlag för en analys vars syfte är att besvara de frågeställningar som presenteras i uppsatsens inledning. Några av de analytiska frågor som har ställts i relation till materialet utifrån teorierna och de teoretiska begreppen är följande:

---

<sup>41</sup> Bourdieu, Pierre. 2013. Symbolic capital and social classes. *Journal of Classical Sociology*, vol. 13, no. 2. Maj 2013, s292-302.

<sup>42</sup> Dyer, Richard. 1997. *White*. Abingdon: Routledge, s78.

<sup>43</sup> Bertz, Matt. 2013. The Seedy Side of a Sunny State. Review: Grand Theft Auto V. *Game Informer*. 16 september. [http://www.gameinformer.com/games/grand\\_theft\\_auto\\_v/b/xbox360/archive/2013/09/16/grand-theft-auto-v-review.aspx](http://www.gameinformer.com/games/grand_theft_auto_v/b/xbox360/archive/2013/09/16/grand-theft-auto-v-review.aspx) (Hämtad 2015-01-22).

<sup>44</sup> Connell, R.W. 1995. *Masculinities*. Cambridge: Polity Press, s77f.

<sup>45</sup> O'Brien, Jodi. 2008. *Encyclopedia of Gender and Society*. Thousand Oaks: SAGE Publications, s412.

<sup>46</sup> Connell, R.W. 1995. *Masculinities*. Cambridge: Polity Press, s77f.

<sup>47</sup> O'Brien, Jodi. 2008. *Encyclopedia of Gender and Society*. Thousand Oaks: SAGE Publications, s412.

<sup>48</sup> Connell, R.W. 1995. *Masculinities*. Cambridge: Polity Press, s113-119.

- Hur gestaltas ras, kön och klass i spelet?
- Hur upprätthålls maktrelationer och hierarkier mellan karaktärerna?
- Hur utmanas stereotypa föreställningar om ras, klass och kön?

# 3. Material och metod

## 3.1 Material

Den här studiens empiriska material utgörs av Xbox 360-versionen av *GTA V*. Spelet beskrivs närmare i avsnitt ”4.1 Om *GTA V*”. Anledningarna till att *GTA V* valdes som material, istället för något annat tv-spel, kan sammanfattas i fyra punkter:

- **Kommersiell framgång** – *GTA V* var det mest sålda tv-spelet under 2013. Tillsammans såldes de bägge versionerna av spelet i strax under 30 miljoner exemplar. Det är nästan tre gånger så mycket som det näst mest sålda spelet, *Pokémon X/Y*.<sup>49</sup>
- **Framgångsrikt hos kritikerna** – *GTA V* blev också väl mottaget av recensenter. Webbplatsen Metacritics sammanställning av 58 recensioner av spelet visar att dess genomsnittliga betyg är 97 av 100,<sup>50</sup> vilket innebär att det är det näst högst betygsatta spelet för både PlayStation 3 och Xbox 360 (det högst betygsatta är föregångaren *GTA IV*).<sup>51 52</sup>
- **Spelets upplägg** – Användandet med tre avatrar med olika klasstillhörighet och ursprung<sup>53</sup> gör *GTA V* väl lämpat för en studie av hur spelet presenterar människor med olika hudfärg.
- **Utrymme för studier** – Som det framgår under rubriken tidigare forskning har *GTA: San Andreas* varit föremål för ett antal akademiska studier, men författaren av den här uppsatsen har inte hittat några akademiska studier som använder *GTA V* som underlag.

Då *GTA V* kontinuerligt uppdateras med nya versioner<sup>54</sup> har den version av spelet som var nyast när analysarbetet påbörjades, version 1.20, använts som underlag för hela arbetet. Uppdateringar som släpptes under analysarbetets gång har inte installerats.

## 3.2 Avgränsning

Speltiden i *GTA V* uppgår till ungefär 31 timmar.<sup>55</sup> För att reducera materialet till en hanterlig mängd har andelen av spelet som ingår i materialet begränsats. På samma sätt som böcker är uppdelade i kapitel och tv-serier i avsnitt är *GTA V* uppdelat i ett antal uppdrag – en avgränsad del av spelets handling. För att i möjligaste mån ge varje avatar lika mycket speltid har materialet har avgränsats till varje avatars tre första uppdrag i *GTA V*, vilket innebär att följande nio uppdrag har använts:

---

<sup>49</sup> VGChartz. Global Yearly Chart: 2013. <http://www.vgchartz.com/yearly/2013/Global/> (Hämtad 2015-01-28).

<sup>50</sup> Metacritic. Grand Theft Auto V. <http://www.metacritic.com/game/xbox-360/grand-theft-auto-v> (Hämtad 2015-01-28).

<sup>51</sup> Metacritic. Game Releases by Score: PS3, All time. <http://www.metacritic.com/browse/games/score/metacritic/all/ps3?sort=desc> (Hämtad 2015-01-28).

<sup>52</sup> Metacritic. Game Releases by Score: Xbox 360, All time. <http://www.metacritic.com/browse/games/score/metacritic/all/xbox360?sort=desc> (Hämtad 2015-01-28).

<sup>53</sup> Bertz, Matt. 2013. The Seedy Side of a Sunny State. Review: Grand Theft Auto V. *Game Informer*. 16 september. [http://www.gameinformer.com/games/grand\\_theft\\_auto\\_v/xbox360/archive/2013/09/16/grand-theft-auto-v-review.aspx](http://www.gameinformer.com/games/grand_theft_auto_v/xbox360/archive/2013/09/16/grand-theft-auto-v-review.aspx) (Hämtad 2015-01-22).

<sup>54</sup> Rockstar Support. 2014. Grand Theft Auto V Title Update Information. 23 december. <https://support.rockstargames.com/hc/en-us/sections/200102328-Grand-Theft-Auto-V-Title-Update-Information> (Hämtad 2015-01-19).

<sup>55</sup> How Long to Beat. 2014. Grand Theft Auto V. 28 december. <http://www.howlongtobeat.com/game.php?id=4064> (Hämtad 2014-12-28).

Michael	Franklin	Trevor
Prologue [1]*	Franklin and Lamar [2]*	Mr. Philips [7]
Father/Son [5]*	Repossession [3]	Nervous Ron [8]
Marriage Counseling [6]*	Complications [4]*	Friends Reunited [9]

\*Uppdraget innehåller mer än en avatar.

Uppdragen har genomspelats i kronologisk ordning. Deras inbördes kronologiska ordning är skrivna inom hakparantes i tabellen ovan. Vissa av uppdragen innehåller mer än en avatar, och i ett par av dem har spelaren möjlighet att byta mellan de olika avatarernas perspektiv under ett och samma uppdrag.

Sammanlagt förekommer Michael i fem uppdrag, Franklin i fem uppdrag och Trevor i fyra uppdrag.<sup>56</sup> De tre avatarerna förekommer därför ungefär lika mycket i materialet.

## 3.3 Metod

Analysmetoden som har använts i analysen av *GTA V* är en semiotisk innehållsanalys. Semiotiska analyser grundar sig i semiotik; studierna av tecken och teckensystem.<sup>57</sup> Metodens upphovsman, Ferdinand de Saussure, använde enbart semiotisk innehållsanalys på texter,<sup>58</sup> men hans idéer tillämpades senare av Roland Barthes i analysen av visuella medier – reklamer, bilder, filmer, och så vidare.<sup>59</sup> Tecken är allt som kan tolkas, och en semiotisk analys är en analys av tecken.<sup>60</sup>

Den här uppsatsen innehåller ett antal begrepp kopplade till semiotisk analys. De begreppen presenteras nedan.

### 3.3.1 Denotation och konnotation

Denotation är ett teckens bokstavliga, konkreta betydelse. Den denotativa betydelsen av en bild på en karaktär från ett spel i *GTA*-serien är att den betecknar en karaktär från ett spel i *GTA*-serien. Konnotation är de underliggande budskap som en bild kommunicerar.<sup>61</sup> Om en person tittar på en bild av Franklin, en av avatarerna i *GTA V*, kan hen göra konnotativa kopplingar till det spelet, dess handling eller kanske ett annat spel i *GTA*-serien. Det förutsätter dock att personen vet att Franklin är en karaktär från tv-spelet *GTA V*. En person som inte har den förkunskapen skulle bara se en 3D-modell av en man med mörk hudfärg, och skulle utifrån det kunna göra helt andra konnotationer.

Vilka konnotativa kopplingar en person gör beror på vilken förkunskap, erfarenhet och social och kulturell bakgrund personen har, vilket innebär att analyser av ett teckens konnotationer är subjektiva.<sup>62</sup> Vilka

<sup>56</sup> Rockstar Games. 2013. Grand Theft Auto V. Xbox 360. 17 september.

<sup>57</sup> Morris, Charles W. 1938. *Foundations of the Theory of Signs*. Chicago: The University of Chicago Press, s2.

<sup>58</sup> Saussure, Ferdinand de et al. *Course in General Linguistics*. 1983. 19:e tryckningen. Chicago: Open Court Publishing, s65ff.

<sup>59</sup> Barthes, Roland. 1978. *Image-Music-Text*. New York: Hill and Wang, s155f.

<sup>60</sup> Morris, Charles W. 1938. *Foundations of the Theory of Signs*. Chicago: The University of Chicago Press, s2.

<sup>61</sup> Barthes, Roland. 1978. *Image-Music-Text*. New York: Hill and Wang, s155f.

<sup>62</sup> Ibid, s154.

begränsningar som existerar för de konnotationer som en person kan uttyda i ett tecken – tecknets tolkningsramar – avgörs dock också av det samhälle och den kultur personen lever i.<sup>63</sup>

### 3.3.2 Myt

En myt är ett samlingsord för de kulturella värden och föreställningar som existerar på en konnotativ nivå. Dessa kulturella värden och föreställningar förmedlas genom tecken som bilder, texter, musikstycken och filmklipp.<sup>64</sup> Roland Barthes beskriver hur han ser myter som ett "second-order semiological system".<sup>65</sup> Vad han menar med detta är att det bygger på Saussures idéer om tecken. Ett *tecken* består dels av det *betecknande*, ett teckens fysiska form (som ett ord), och det *betecknade*, den mentala föreställning som den fysiska formen frambringar. Tillsammans utgör det *betecknande* och det *betecknade* ett *tecken*.<sup>66</sup>

Barthes bygger vidare på Saussures semiotiska system med den ovan nämnda andra nivån. Han gör så genom att betrakta *tecknet* – summan av det *betecknande* och det *betecknade* – som något som i sin tur betecknar något. För att undvika förvirring kallar han dock den andra nivån av det *betecknande* och det *betecknade* för *form* respektive *mening*. *Formen* och *meningen* bildar tillsammans ett *meningsfullt tecken*.<sup>67</sup>

För att illustrera detta kan myten om den unga, kriminella afroamerikanen användas som exempel. Avbildningar av afroamerikanska ungdomar som kriminella är en vanligt förekommande etnisk stereotyp i amerikansk populärkultur.<sup>68</sup> I det fallet exemplet är ordet "svart man" det *betecknande* som *betecknar* den mentala bilden av en svart man. Tillsammans bildar ordet och den mentala bilden *tecknet* svart man. Det tecknet – *formen* – betecknar i sin tur en *mening*; en *mening* som i den svarta mannens fall (utifrån exempelbeskrivningen ovan) skulle kunna vara kriminalitet. Tillsammans bildar *formen* och *meningen* ett *meningsfullt tecken*, som då är en kriminell svart man.

1. Betecknande	2. Betecknade		1. "Svart man"	2. Svart man	
3. Tecken I FORM		II MENING	3. Svart man I SVART MAN		II KRIMINALITET
III MENINGSFULLT TECKEN			III KRIMINELL SVART MAN		

Beroende på hur mottagaren läser tecknet kan hen antingen förstöra myten som tecknet härrör till eller naturalisera den. Om mottagaren läser tecknets form och mening som fristående från varandra – separerar denotationen och konnotationen – så inser mottagaren att kopplingen mellan de två inte är självklar, och avkodar – förstör – myten. Om mottagaren å andra sidan ser det meningsfulla tecknet som en helhet,

<sup>63</sup> Fiske, John. 1990. *Introduction to Communication Studies*. 2 uppl. London: Routledge, s65.

<sup>64</sup> Barthes, Roland. 2009. Myth Today. I Storey, John (red.). *Cultural Theory and Popular Culture: A Reader*. 4 uppl. s261-269. Essex: Pearson Education Limited, s261f.

<sup>65</sup> Ibid, s264.

<sup>66</sup> Saussure, Ferdinand de et al. *Course in General Linguistics*. 1983. 19:e tryckningen. Chicago: Open Court Publishing, s65ff.

<sup>67</sup> Barthes, Roland. 2009. Myth Today. I Storey, John (red.). *Cultural Theory and Popular Culture: A Reader*. 4 uppl. s261-269. Essex: Pearson Education Limited, s263f.

<sup>68</sup> Gabbidon, Shaun L et al. 2002. *African American Classics in Criminology and Criminal Justice*. London: Sage Publications Ltd, s349.

omedveten om distinktionen mellan formen och meningen, naturaliseras myten.<sup>69</sup> Den slutliga definitionen av en myt är därför, som Barthes uttrycker det, ”depoliticized speech”. De ger saker betydelser som uppfattas som inneboende – självklara och naturliga – trots att de inte nödvändigtvis är det.<sup>70</sup>

Gramscis kulturella hegemoni är ett exempel på hur en myt fungerar: maktordningar i samhället naturaliseras till den grad att den hegemoniska gruppens upphöjda ställning framstår som naturlig och självklar, trots att det är ett konstruerat förhållande baserat i ideologi. Ett annat exempel på en myt är hur ”de Andra” konstrueras utifrån det som den hegemoniska gruppen inte är.<sup>71</sup>

### 3.3.3 Typ och stereotyp

Typisering är ett sätt att begripliggöra vår omgivning och objekten och personerna i den. Människor förstår världen genom att kategorisera dess objekt, personer och händelser efter ett antal olika kriterier.<sup>72</sup> För personer är ett av kriterierna vilka roller en person innehar: förälder, vän, butiksbiträde, akademiker, etcetera. Personer indelas också i kategorier efter deras olika egenskaper: kön, ålder, nationalitet, hudfärg, sexuella preferenser, etcetera. Ett annat kriterium är en persons personlighetstyp: glad, allvarlig, deprimerad, disträ, etcetera. Utifrån dessa kriterier skapas en typ: summan av ett antal enkla, minnesvärda kännetecken som gör en person distinkt och förståelig.<sup>73</sup> Typisering är därigenom en form av meningsskapande och ett sätt att begripliggöra omgivningen, utan vilken världen skulle vara svår att förstå.<sup>74</sup>

Skillnaden mellan en typ och en stereotyp är att en stereotyp tar ett antal enkla, minnesvärda kännetecken för en person, reducerar hela personen till de kännetecknen och förenklar och överdriver dem. Stereotypisering uppdelar det normala och acceptabla från det abnormalt och oacceptabla. Det blir därigenom en metod för att upprätthålla social ordning genom att exkludera det som inte är normalt och eftersträvansvärt. Det blir en form av förtryck.<sup>75</sup> Stereotypisering förekommer ofta där det finns en ojämn fördelning av makt, och är då ofta riktad mot en exkluderad grupp.<sup>76</sup> Etniska minoriteter är ett exempel på en sådan grupp.<sup>77</sup>

Stereotyper är ett exempel på en myt. De presenterar en bild av vad som är ”normalt” och ”abnormt” som framstår som naturlig, trots att den är socialt konstruerad.<sup>78</sup> Att upprätthålla den myten är ett sätt för den regerande klassen att bibehålla sin kulturella hegemoni.<sup>79</sup> Begreppen typer och stereotyper är relevanta att inkludera i den här uppsatsen för att avgöra om avatarerna i *GTA V* är typer eller stereotyper. Begreppen används också som utgångspunkt för analyser av hur den kulturella hegemonin representeras i spelet.

---

<sup>69</sup> Barthes, Roland. 2009. Myth Today. I Storey, John (red.). *Cultural Theory and Popular Culture: A Reader*. 4 uppl. s261-269. Essex: Pearson Education Limited, s267.

<sup>70</sup> Ibid, s269.

<sup>71</sup> Said, Edward. 2003. A Window On the World. *The Guardian*. 2 augusti. <http://www.theguardian.com/books/2003/aug/02/alqaida.highereducation> (Hämtad 2015-02-05)

<sup>72</sup> Lippman, Walter. 1922. *Public Opinion*. New York: Free Press Paperback, s30.

<sup>73</sup> Dyer, Richard. 1980. *Gays and Film*. London: British Film Institute, s28.

<sup>74</sup> Hall, Stuart et al. 2013. *Representation*. 2 uppl. London: Sage Publications Ltd, s247.

<sup>75</sup> Dyer. *Gays and Film*, s30.

<sup>76</sup> Hall et al. *Representation*, s248.

<sup>77</sup> SOU 2004:48. Integrationspolitiska maktutredningen. *Kategorisering och integration. Om föreställda identiteter i politik, forskning, media och vardag*. Stockholm: Arbetsmarknadsdepartementet, s104.

<sup>78</sup> Hall et al. *Representation*, s248.

<sup>79</sup> Dyer. *Gays and Film*, s30.



### 3.3.4 Analysmodell

För att strukturera analysen av materialet i *GTA V* har en analysmodell använts. Analysmodellen är baserad på den semiotiskt grundade modell som Keith Selby och Ron Cowdery presenterar i *How to Study Television*. Deras analysmodell är konstruerad med television i åtanke, men de anmärker att den kan användas för alla former av medietexter.<sup>80</sup> Följande faktorer ingår i analysmodellen:

- **Scensättning** – Miljön i vilken scenen utspelas.<sup>81</sup> Finns det några skillnader i scensättning mellan scenerna med ljushyade respektive mörkhyade avатарer?
- **Koder för utseende** – Selby och Cowdery inkluderar endast karaktärernas klädsel i det här begreppet,<sup>82</sup> men i den här uppsatsens analysmodell inkluderas hela den visuella framställningen av karaktärerna. Det innebär att frisyr och accessoarer också ingår i begreppet. Ett exempel på hur koder för utseende kan tillämpas som analysverktyg är att studera avатарernas utseende efter teorier om sambandet mellan renlighet och symbolisk vithet. Vilka avатар framställs som rena respektive smutsiga?
- **Koder för icke-verbal kommunikation** – Kroppspråk och ansiktsuttryck.<sup>83</sup>
- **Ljud** – Innefattar ljudeffekter, musik och karaktärernas dialog. Vilket språkbruk har karaktärerna?
- **Beteende** – Vad karaktärerna gör. Vilka karaktärer driver handlingen framåt i spel- och filmsekvenserna? Hur betar sig karaktärerna?
- **Kameravinkel** – Ur vilken kameravinkel olika karaktärer och scener presenteras. Selby och Cowdery delar upp kameravinklar i tre kategorier: hög, låg och ögonhöjd. Vid en hög kameravinkel, när åskådarna ser ned på karaktären i filmen, uppfattas karaktären som sårbar och underlägsen. Vid en låg kameravinkel, när åskådarna ser upp på karaktären, uppfattas karaktären som kraftfull och dominant. När kameravinkeln är i ögonhöjd med karaktären uppfattas karaktären som en jämlik till åskådarna.<sup>84</sup>

Materialet i *GTA V* kan uppdelas i två kategorier: **filmsekvenser**, i vilka spelaren passivt iakttar händelserna i spelet utan kontroll över avataren, och **spelsekvenser**, i vilka spelaren är aktiv och kontrollerar avatarens agerande. Analysmodellen ovan har tillämpats i sin helhet på filmsekvenserna, då spelet i dessa sekvenser i princip är en 3D-animerad film. Den har också varit användbar i analyserna av spelsekvenserna i *GTA V*, då aspekter av upplevelsen inte är under spelarens kontroll i spelsekvenserna. Spelaren bestämmer till exempel inte vilken miljö uppdrag ska utspelas i, hur karaktärerna ska vara klädda eller vad karaktärerna ska säga.

## 3.4 Metoddiskussion

Som det står angivet i inledningen är syftet med den här uppsatsen att undersöka om det finns några skillnader i hur avатарer med ljus respektive mörk hudfärg skildras i tv-spelet *GTA V*, och vad skillnaderna i

---

<sup>80</sup> Selby, Keith och Cowdery, Ron. 1995. *How to Study Television*. London: MacMillan Press Ltd, s2.

<sup>81</sup> Selby och Cowdery. *How to Study Television*, s14.

<sup>82</sup> Ibid, s15.

<sup>83</sup> Ibid.

<sup>84</sup> Ibid, s51f.

sådana fall består av. Det mest direkta sättet att undersöka hur karaktärerna skildras i spelet är att ta del av och analysera spelets innehåll genom en semiotisk innehållsanalys: en analys av de tecken som förekommer i spelet. Det var därför den metod som valdes för uppsatsen. Ett alternativt tillvägagångssätt hade varit att studera hur spelare skildrar och beskriver spelet i användargenererat innehåll, som diskussionstrådar på internetforum eller videoklipp. Det upplägget har tidigare använts av bland annat Lisa Nakamura i hennes studie av *World of Warcraft* (se rubrik 2.2.1) Då hade det dock blivit en studie av spelets spelare i första hand och en studie av spelets innehåll i andra hand, och den metoden hade därför inte uppfyllt uppsatsens syfte lika väl som en semiotisk innehållsanalys.

Semiotisk innehållsanalys är analysen – tolkningen – av tecken. En tolkning är subjektiv till sin natur, vilket betyder att alla semiotiska analyser är subjektiva. Hur en person tolkar ett tecken beror på den personens bakgrund, kulturella referensramar och förkunskap. Två personer som tolkar samma tecken få helt olika olika konnotationer av det tecknet.<sup>85</sup> Det betyder att en semiotisk analys alltid måste bedömas utifrån personen som har genomfört analysen. Det är därför motiverat att beskriva och diskutera min förkunskap om medieformen spel och, mer specifikt, spelserien *GTA* och spelet *GTA V*.

Jag har spelat spel sedan jag var tre-fyra år gammal, både i form av tv-spel och datorspel. Ett av mina första tydliga spelminnen är från när jag spelade det första spelet i *GTA*-serien på PC. Jag har sedan dess spelat sammanlagt nio spel i *GTA*-serien, helt eller delvis, inklusive *GTA V*. Jag har aktivt följt nyheterna från spelbranschen i flera år, läst flera böcker om mediets historia (i vilka *GTA*-serien också har berörts) och har periodvis skrivit om spel för spelsajter och tidningar. Jag anser mig själv ha en hög grad av kunnighet om spelmediet i allmänhet och om spelserien *GTA* specifikt.

Den förkunskapen innebär att jag är i en god position att diskutera spelmediet i bredare mening, koppla min analys av *GTA V* till andra spel och därigenom placera spelet i en större kontext. Min höga grad av förkunskap innebär dock också att jag riskerar att acceptera företeelser i *GTA V* som självklara för att de är vanligt förekommande inom spelmediet, när en person utan lika ingående kunskap om mediet skulle ha ifrågasatt dem. Min förkunskap kan därför vara både en fördel och en nackdel. Det är något som jag måste vara medveten om under analysarbetet.

Som jag skrev ovan har jag också spelat *GTA V* från början till slut innan jag påbörjade arbetet med den här uppsatsen. Det innebär att min kunskap om handlingen och karaktärerna i *GTA V* går bortom den som förmedlas i de uppdrag som utgör den här uppsatsens material. Jag måste vara kontinuerligt reflexiv om huruvida mina iakttagelser baseras på det jag har iakttagit i uppdragen som ingår i materialet, eller om de är hämtade från den förkunskap jag har fått genom min tidigare genomspelning av spelet.

Det är också viktigt att diskutera vilken effekt min personliga bakgrund kan ha på analysen. Min analys av spelets skildringar av människor med olika hudfärg, klasstillhörighet och kön utgår inte från hur det verkligen förhåller sig, utan hur jag som vit medelklassman uppfattar de skildringarna. En person med en annan bakgrund hade kunnat tolka spelets innehåll helt annorlunda. Det här är inte något som jag kan påverka, utan något som jag har fått ha i åtanke under analysarbetets gång.

---

<sup>85</sup> Fiske, John. 1990. *Introduction to Communication Studies*. 2 uppl. London: Routledge, s65.

Spel är en unik medieform i den mening att ingen genomspelning är den andra lik. En film kan uppfattas olika beroende på vem som ser den och i vilken situation den ses, men en och samma film är i sig alltid en oförändrad text. Samma sak kan inte sägas om spel, då spelaren själv påverkar händelserna och därigenom upplevelsen. Även om ett uppdrag börjar och slutar på samma sätt vid varje genomspelning kan spelaren själv i viss mån välja hur avataren ska agera under uppdragets gång – vilka vägar karaktären ska ta, vilka vapen den ska använda, etcetera. Hur väl spelaren presterar påverkar också vilken upplevelse spelaren får. Ytterligare en faktor är att innehållet i uppdragen till viss del är slumpmässigt. Avataren kan säga något vid en genomspelning som den inte säger vid nästa, och de icke-spelbara karaktärer som befolkar spelvärlden kan vara olika placerade från genomspelning till genomspelning.

Varje genomspelning av ett uppdrag är därför unik. Det innebär att varje spelare också kommer att ha en unik upplevelse av varje uppdrag.

## 4. Resultat och analys

Det här avsnittet innehåller uppsatsens analys av *GTA V*, utförd utifrån från de teorier och metoder som presenteras tidigare i uppsatsen. Det innehåller också en kort bakgrund om tv-spelet, dess handling och dess karaktärer.

### 4.1 Om *GTA V*

*GTA V* är ett tv-spel utvecklat av den skotska spelstudion Rockstar North<sup>86</sup> och utgivet av spelföretaget Rockstar Games.<sup>87</sup> Spelet släpptes till spelkonsolerna Xbox 360 och PlayStation 3 den 17 september 2013, och uppdaterade versioner släpptes till Xbox One och PlayStation 4 den 18 november 2014.<sup>88</sup> En PC-version är också under utveckling.<sup>89</sup> Det europeiska organet för åldersmärkning av spel, PEGI, har gett det en åldersgräns på 18 år.<sup>90</sup>

*GTA V* är ett actionspel som utspelas i Los Santos, en fiktiv stad inspirerad av Los Angeles. Spelets handling följer tre karaktärer som under spelets lopp bildar en instabil allians för att säkra sin framtid i Los Santos undre värld.<sup>91</sup>

- **Michael De Santa** är en vit pensionerad yrkeskriminell som bor i en lyxig villa i Los Santos överklassområde. Han har tröttnat på att vara överhuvud för en dysfunktionell familj och ägnar dagarna åt att dricka alkohol, titta på actionfilmer och drömma sig tillbaka till livet som bankrånare.
- **Franklin Clinton** är en mörkhyad gatuligist som tjänar sitt uppehälle genom återkräva bilar för en bilaffär. Han väntar på en chans att ta sig bort från slummen som han är uppväxt i.
- **Trevor Philips** är en vit instabil man med kriminell bakgrund och våldsamma tendenser som bor i en trailerpark utanför Los Santos. Han försörjer sig på att tillverka drogen metamfetamin.<sup>92</sup>

Spelaren byter mellan de tre olika karaktärerna under spelets gång. I majoriteten av uppdragen spelar spelaren enbart som en av karaktärerna, men i vissa uppdrag byter spelaren mellan karaktärerna i ett och samma uppdrag.<sup>93</sup>

---

<sup>86</sup> Rockstar North. 2015. Start | Rockstar North. <http://www.rockstarnorth.com> (Hämtad 2015-01-29).

<sup>87</sup> Rockstar Newswire. 2011. Grand Theft Auto V Official Announcement. 3 november. <http://www.rockstargames.com/newswire/article/19471/grand-theft-auto-v-official-announcement.html> (Hämtad 2015-01-19).

<sup>88</sup> Rockstar Newswire. 2014. Grand Theft Auto V Release Dates and Exclusive Content Details for PlayStation 4, Xbox One and PC. 12 september. <http://www.rockstargames.com/newswire/article/52308/grand-theft-auto-v-release-dates-and-exclusive-content> (Hämtad 2015-01-19).

<sup>89</sup> Good, Owen S. 2015. Grand Theft Auto 5's PC launch date delayed to March. *Polygon*. 13 januari. <http://www.polygon.com/2015/1/13/7537201/grand-theft-auto-5-pc-launch-date-delay> (Hämtad 2015-02-24)

<sup>90</sup> PEGI. Grand Theft Auto V. [http://www.pegi.info/en/index/global\\_id/505/?searchString=grand+theft+auto+v&agecategories=&genre=&organisations=&platforms=&countries=&submit=Search](http://www.pegi.info/en/index/global_id/505/?searchString=grand+theft+auto+v&agecategories=&genre=&organisations=&platforms=&countries=&submit=Search) (Hämtad 2015-01-19).

<sup>91</sup> Bertz, Matt. 2013. The Seedy Side of a Sunny State. Review: Grand Theft Auto V. *Game Informer*. 16 september. [http://www.gameinformer.com/games/grand\\_theft\\_auto\\_v/b/xbox360/archive/2013/09/16/grand-theft-auto-v-review.aspx](http://www.gameinformer.com/games/grand_theft_auto_v/b/xbox360/archive/2013/09/16/grand-theft-auto-v-review.aspx) (Hämtad 2015-01-22).

<sup>92</sup> Ibid.

<sup>93</sup> GameStop. Grand Theft Auto V for Xbox 360. <http://www.gamestop.com/xbox-360/games/grand-theft-auto-v/106497> (Hämtad 2015-01-19).

Xbox 360 och PlayStation 3-versionerna av *GTA V* utspelas ur ett tredjepersonsperspektiv,<sup>94</sup> vilket innebär att kameran som spelaren ser spelvärlden genom är placerad bakom avataren (karaktären som spelaren kontrollerar).<sup>95</sup> Det innebär att spelaren alltid kan se avataren och dess interaktioner med spelvärlden.



**Figur 1.** Spelaren kontrollerar avataren Michael under ett uppdrag. Det här är ett exempel på tredjepersonsperspektiv: kameran befinner sig bakom avataren, och spelaren ser därför både avataren och dess interaktioner med spelvärlden.

Mellan uppdrag kan spelaren byta mellan de tre avatarerna och röra sig fritt i spelvärlden. Spelaren kan då interagera med spelvärlden genom att stjäla fordon, skjuta förbipasserande och delta i olika sidoaktiviteter som olagliga biltävlingar, golf, yoga, tennis, fallskärmshopp och biobesök.<sup>96</sup>

## 4.2 Analys

### 4.2.1 Stereotyp underklass och typisk överklass

Avataren Franklin är ett exempel på en av den moderna populärkulturens vanligaste stereotyper: den unga kriminella svarta mannen. I de uppdrag han förekommer i stjälar han bilar, gör inbrott, refererar till droganvändning och dödar gängmedlemmar. Det här bygger på myten om att kriminella dåd till övervägande del begås av afroamerikanska män. Myten kan spåras tillbaka till slaveriet i USA, då det gjordes gällande att biologiska egenskaper hos afroamerikanska människor gjorde dem predisponerade att begå kriminella handlingar. Enligt Welch har den myten naturaliserats till den grad att många amerikaner, när de hör ordet

<sup>94</sup> Stonecipher, David. 2014. 'GTA V' Developer Says Series Will Stay Primarily Third Person, Use Of First-Person Camera Not Guaranteed. *Inquisitr*. 17 december. <http://www.inquisitr.com/1687008/gta-v-developer-says-series-will-stay-primarily-third-person-use-of-first-person-camera-not-guaranteed/> (Hämtad 2015-01-22).

<sup>95</sup> Giant Bomb. Third-Person Perspective. <http://www.giantbomb.com/third-person-perspective/3015-464/> (Hämtad 2015-01-22).

<sup>96</sup> IGN. 2014. Things to Do In GTA 5. 29 september. [http://www.ign.com/wikis/gta-5/Things\\_to\\_Do\\_In\\_GTA\\_5](http://www.ign.com/wikis/gta-5/Things_to_Do_In_GTA_5) (Hämtad 2015-01-19).

kriminell, föreställer sig en svart kriminell man.<sup>97</sup> Det kan relateras till studierna av *GTA: San Andreas*, föregångaren till *GTA V*, som genomfördes av DeVane och Squire och Leonard. De beskrivs närmare under avsnittet "Tidigare forskning". Bägge studierna drar slutsatsen att *GTA: San Andreas* inkluderar stereotypa skildringar av svart, kriminell underklass som bidrar till att naturalisera myten om den unga kriminella svarta mannen. Samma skildringar återkommer i uppföljaren *GTA V*.

En annan aspekt av Franklin som konnoterar stereotypen som en ung kriminell svart man är hans språkbruk. Franklin talar grammatiskt inkorrekt engelska och använder ord som "homie", "fool" och "nigga" i nästan varje mening, oavsett vem han pratar med. I ett utbyte mellan Lamar och Franklin använder de ordet "nigga" sammanlagt 13 gånger i åtta meningar. Michael och Trevors språkanvändning är inte lika stereotyp. Michael pratar inte som en stereotyp vit överklassperson, och Trevor pratar inte som en stereotyp vit underklassperson. Trots skillnader i klasstillhörighet mellan Michael och Trevor är deras språkbruk mer eller mindre identiskt, bortsett från att Trevor använder vulgära uttryck i högre utsträckning. De presenteras bägge som värtaliga, använder grammatiskt korrekt engelska och visar upprepade gånger prov på ett uttömmande ordförråd.

Franklin är den enda avatar vars språkbruk särskiljer sig från de övriga avatarernas språkbruk. Den andra egenskapen som är unik för Franklin är hans hudfärg: Franklin är den enda svarta avataren. Det här kan tolkas som att språket blir ett sätt att särskilja Franklin från de vita avatarerna i spelet, och på så sätt positionera honom som en medlem av "de Andra" – de icke-hegemoniska grupperna i samhället.

Trevor har inte ett stereotyp språkbruk för en vit medlem av underklassen, men han har andra egenskaper som konnoterar den klasstillhörigheten. På den konnotativa nivån kan det konstateras att Trevor har ett ovärdat utseende. Hans ansikte är smutsigt och sårigt, han är tunnhårig och nästan flintskallig, han har en liten kulmage och är enkelt klädd i en vit t-shirt och blåa jeans – bägge gamla, slitna och fläckiga. Miljöerna han vistas i är lika nedgångna. Han bor i en sliten husvagn med hål i väggarna, skräp på golvet, odiskade tallrikar och glas staplade på köksbänken och gamla pizzakartonger på matbordet. Husvagnen står i en trailerpark, vilket enligt Loukides och Fuller är ett stereotyp tecken för konnotation av underklassstillhörighet i amerikansk populärkultur.<sup>98</sup>

Trevors ovärdade utseende och den smutsiga miljö han vistas i konnoterar att Trevor tillhör underklassen. Här kan också en koppling till symbolisk vithet göras. Renlighet – frånvaro av smuts, av svarthet – symboliserar ett tillhörande till överklassen, men det symboliserar också vithet (se avsnitt 2.2.5). Att Trevor är bildligt smutsig är ett sätt att konnotera hans tillhörighet till underklassen, men det konnoterar också att han är symboliskt "mindre vit" än Michael. Smutsen positionerar honom därför som en medlem av "de Andra" på två olika sätt samtidigt.

En annan aspekt av Trevors framställning som positionerar honom som "de Andra" är hans beteende. Den första scenen med Trevor som utspelas i modern tid, i uppdraget "Mr. Philips", visar när han har sex med en kvinna i hans husbil. Kvinnan står framåtlutad över husvagnens köksbänk och Trevor står bakom henne.

---

<sup>97</sup> Welch, Kelly. 2007. Black Criminal Stereotypes and Racial Profiling. *Journal of Contemporary Criminal Justice*, vol. 23, no. 3. Augusti 2007, s276-288.

<sup>98</sup> Loukides, Paul; Fuller, Linda K. 1993. *Beyond the Stars: The material world in American popular film*. Bowling Green: Bowling Green University Popular Press, s235.

Kvinnan har, precis som Trevor, ett slitet utseende. På den denotativa nivån är hennes ansikte smutsigt och sårigt, hon har mörka skuggor under ögonen och hål och revor i kläderna. Köksbänken som hon står lutad mot är skräpig och fläckig. Att både Trevor, Ashley och miljön som de har samlag i är smutsig och sliten gör att den sexuella akten som helhet ger ett smutsigt intryck. Spelet visar inte vilka händelser som ledde till att karaktärerna hade sex med varandra, men att karaktärerna är helt påklädda bortsett från att deras byxor är neddragna tyder på att handlingen var snabbt påkommen. Kameran visar Trevors ansikte i närbild, och han stönar högt. Ashleys ansikte visas bara från sidan. Hon ger inte några verbala indikationer på att hon får någon njutning av samlaget. Samtidigt som de har sex tittar Trevor på ett nyhetsinslag som visas på en tv-apparat monterad på husvagnens vägg. Den synbart snabbt påkomna sexuella akten, kombinerat med Trevors brist på engagemang i densamma, visar prov på ett okontrollerat sexuellt beteende. Det intrycket stärks ytterligare när det någon minut senare avslöjas att kvinnan som Trevor hade sex med, Ashley, är tillsammans med ledaren för ett motorcykelgäng som Trevor gör affärer med. Okontrollerat sexuellt beteende är enligt Mandelker ett sätt att positionera både medlemmar av underklassen och människor med annan hudfärg än vit mot den vita, hegemoniska klassen. Den hegemoniska vita överklassens sexualitet är kontrollerad och ren, och "de Andras" sexualitet är djurisk, okontrollerad och smutsig.<sup>99</sup>

Sexualiteten är inte den enda aspekt av Trevors beteende som framställs som vild och okontrollerad. Efter att Trevor kommer ut från husvagnen konfronteras han av motorcykelgängmedlemmen vars flickvän han precis hade sex med. Trevor filmas från låg kameravinkel. Gängmedlemmen, Johnny, säger åt honom att det är fel att han har sex med hans flickvän. Trevor svarar att han kanske skulle ha sex med honom istället. "Take off your pants. Take them off." Heterosexualitet är en aspekt av den hegemoniska manligheten,<sup>100</sup> och Trevor använder hot om homosexuellt våld som ett sätt att utmana gängmedlemmens manlighet. Hotet tar skruv. Johnny lugnar ner sig och ber om ursäkt, och Trevor omfamnar honom och säger "it's alright, it's alright". Sekunden senare tar Trevor tag om Johnnys strupe och kastar ned honom på marken. Han krossar en ölflaska mot Johnnys ansikte och stampar upprepade gånger ner flisorna med sin stövel, samtidigt som han vrålar svärord. Underklassens okontrollerade aggression, likt dess okontrollerade sexualitet, är enligt Gecas ett vanligt tecken i populärkultur vars konnotation utgör en del av mytbildningen om de icke-hegemoniska grupperna i samhället.<sup>101</sup>

Den aggressionen är uppenbar i alla Trevors uppdrag. I det första uppdraget, efter att Trevor har dödat Johnny, fortsätter han med att döda resten av medlemmarna i Johnnys motorcykelgäng: The Lost MC. Han attackerar också den lokala representanten för en mexikansk drokartell. I det andra uppdraget, "Trevor Philips Industries", hämnas kartellen genom att attackera byggnaden som Trevors gäng framställer metamfetamin i (en drog med starka associationer till vit underklass<sup>102</sup>), och Trevor måste hålla stånd mot de attackerande styrkorna. I det tredje uppdraget attackerar han och en av hans kollegor ett annat motorcykelgäng och tar deras droger. Från Trevors dialog framgår det att han tycker om att utföra de våldsamma handlingarna. I "Trevor Philips Industries", när Trevor blir attackerad av drokartellen, ropar han bland annat "I'm entertaining clients!" och "Whoo ah! Where's the rest of 'em, eh?" samtidigt som han

---

<sup>99</sup> Mandelker, L. Avira. 2009. *Religion, Society, and Utopia in Nineteenth-Century America*. Amherst: University of Massachusetts Press, s62.

<sup>100</sup> O'Brien, Jodi. 2008. *Encyclopedia of Gender and Society*. Thousand Oaks: SAGE Publications, s412.

<sup>101</sup> Gecas, Viktor. 1972. Motives and Aggressive Acts in Popular Fiction: Sex and Class Differences. *American Journal of Sociology*, vol. 77, no. 4. Januari 1972, s680-696.

<sup>102</sup> Goad, Jim. 1998. *The Redneck Manifesto*. New York: Simon & Schuster, s128.

skjuter de attackerande gängmedlemmarna. Sammanlagt dödar Trevor över 50 karaktärer i de första tre uppdragen – många fler än Franklin och Michael tillsammans. Till skillnad från Franklin och Michael ger han inte heller några indikationer på att han känner ånger över våldsgärningarna.

Många aspekter av Trevors utseende och beteende – hans smutsighet, hans obscenitet, hans våldsamma och sexuellt utsvävande agerande – upprätthåller den negativa stereotypa bilden av vit underklass. Trevor har dock också egenskaper som utmanar den stereotypen. En aspekt av den stereotypa bilden av underklassen är att den är lat och omotiverad. Bilden av den vita underklassen som lat och omotiverad har upprepats så många gånger att relationen mellan ”vit underklass” och ”lathet” har naturaliserats, och resulterat i myten om den lata vita underklassen. Mytbildningen om underklassen gör gällande att det är den latheten och bristen på motivation som skiljer dem från medel- och överklassen – medlemmar av underklassen tillhör underklassen för att de är lata.<sup>103</sup>

Trevor avbildas dock inte som varken lat eller omotiverad i *GTA V*. Han är i själva verket mer aktiv och driven än någon av de andra avatarerna i spelet. I Trevors första uppdrag bestämmer han sig för att ta över droghandeln i Blaine County, och han verkar för den målsättningen i alla resterande uppdrag. Han får inte målsättningen från någon annan karaktär, vilket är fallet för Michael, och han verkar inte i första hand för någon annan karaktärs målsättning, vilket är fallet för Franklin. Han bestämmer sig självmant för en målsättning och verkar aktivt och oberoende för att förverkliga den. Den aspekten av Trevors framställning i *GTA V* utmanar den stereotypa bilden av vit underklass. Det finns dock många fler aspekter av Trevors framställning – hans sexualitet, våldsamhet och smutsighet – som upprätthåller och förstärker den stereotypa bilden av vit underklass.

Både Franklin och Trevor, de två av de tre avatarerna som tillhör underklassen,<sup>104</sup> följer stereotyper för svart respektive vit underklass. Franklin är den svarta gatuligisten och Trevor är ”white trash” som bor i en trailerpark och tillverkar metamfetamin. Bägge stereotyperna är vanligt förekommande i populärkulturella verk<sup>105,106</sup>. Den enda av de tre avatarerna som inte är en stereotyp är Michael. Han är en komplex karaktär med en uttömmande bakgrund, en egen agenda och ambitioner och egenskaper som tydligt kommuniceras till spelaren i uppdragen. Michael är en *typ* – summan av ett antal enkla, minnesvärda kännetecken som gör en person distinkt och förståelig.<sup>107</sup>

## 4.2.2 Den svarta tjänaren och den vita ledaren

Definitionen av en protagonist – en huvudkaraktär – är att det är karaktären som handlingen kretsar kring, och att det är den karaktären som driver handlingen framåt. Protagonisten har en målsättning som den aktivt försöker förverkliga.<sup>108</sup> *GTA V* presenterar Franklin, Michael och Trevor som spelets tre huvudkaraktärer, men det är bara två av dem som lever upp till kriterierna ovan. Både Michael och Trevor

<sup>103</sup> Andersen, Marget och Taylor, Howard. 2007. *Sociology: Understanding a Diverse Society*. Andover: Wadsworth Publishing, s276.

<sup>104</sup> Rockstar Games. Michael, Franklin, Trevor: Introduction. <http://www.rockstargames.com/V/info/mft> (Hämtad 2015-01-29).

<sup>105</sup> Wray, Matt. 2006. *Not Quite White: White Trash and the Boundaries of Whiteness*. Durham: Duke University Press, s57.

<sup>106</sup> Boyd, Todd. 1997. *Am I Black Enough for You?: Popular Culture from the Hood and Beyond*. Bloomington: Indiana University Press, s65.

<sup>107</sup> Dyer. *Gays and Film*, s28.

<sup>108</sup> Duncan, Stephen V. 2006. *A Guide to Screenwriting Success*. Lanham: Rowman & Littlefield, s16.



har egna målsättningar som de aktivt jobbar för att uppnå. Det är deras agerande som driver handlingen framåt. Franklin ger inte några indikationer på att ha en egen agenda, utan jobbar istället för att främja andra personers målsättningar. I Franklins första och andra uppdrag, "Franklin and Lamar" och "Repossession", återkräver han och Lamar fordon på uppdrag av bilförsäljaren Simeon Yetarian. Franklin är en aktiv deltagare i händelseförloppet, men han har inte själv tagit initiativ till situationen.

I Franklins tredje uppdrag, "Repossession", får Franklin ett nytt jobb av Simeon: att återkräva en bil från en person som senare visar sig vara son till avataren Michael. På en mikronivå är Franklin aktiv: han är själv ansvarig för att ta sig till huset där bilen finns, bryta sig in i huset och stjäla bilen. På en makronivå är han dock passiv. Han är inte där på eget initiativ, utan på uppdrag av någon annan. Han jobbar inte för sin egen agenda, utan för att främja någon annan: Simeon Yetarian. Halvvägs in i uppdraget, efter att Franklin har brutit sig in i huset och tagit bilen, sätter sig Michael upp i baksätet och hotar honom med en pistol. Han tvingar Franklin att köra in bilen genom skyltfönstret i bilbutiken, och säger åt Franklin att söka upp honom senare. Franklins "ledare" skiftar då från Simeon till Michael.

I Michaels andra uppdrag, "Father/Son", söker Franklin upp Michael efter Michaels inrådan i uppdraget "Repossession". Franklin är alltså där på Michaels initiativ. Michael får ett telefonsamtal av sin son, som säger att han befinner sig i familjens båt som har blivit stulen och transporteras med lastbil på motorvägen. Michael och Franklin kör efter lastbilen, och Michael (som kontrolleras av spelaren) kör bilen när Franklin hoppar upp på båten, avvärnar skurkarna och räddar Michaels son. Trots att det är Michaels son (och båt) som ska räddas är det Franklin som får spela den mest farofyllda rollen i räddningsaktionen. Efteråt frågar Michael om Franklin kan ta hans bil (bilen som Michael äger och körde tidigare i uppdraget) till en reparatör och sedan skjutsa hem den och Michaels son, Jimmy, till Michaels hus, då Michael vill ta en taxi hem. Franklin säger ja. Franklin deltar i situationen på Michaels initiativ och villkor. Han är, under loppet av uppdraget, Michaels ovälkomna gäst, hantlangare, chaufför och barnvakt. Han ifrågasätter aldrig Michaels beslut och invänder aldrig mot de uppgifter som Michael ålägger honom.

Maktrelationen mellan de två upprepas i det nästkommande uppdraget, "Marriage Counseling", i vilket Michael upptäcker sin fru Amanda och hennes tennisinstruktör i sängen. Tennisinstruktören flyr från huset samtidigt som Franklin anländer, och Michael och Franklin tar upp jakten på honom tillsammans. De följer efter honom till hans hus i spelets version av Beverly Hills. Samtidigt som Michael skriker åt tennisinstruktören (som står på husets upphöjda veranda), drar Franklin en vinsch från bilen till en av husets stödpålar och fäster vinschen i den. Michael och Franklin sätter sig sedan i bilen och Michael gasar tills pålen ger vika och huset rasar ner för slänten. Det visar sig senare att huset inte tillhörde tennisinstruktören, utan ledaren för en av de största kriminella organisationerna på USA:s västkust. När ledaren skickar hantlangare efter dem kör Michael bilen och Franklin skjuter ihjäl dem. Mönstret från det föregående uppdraget upprepas. Michael bestämmer händelseförloppet, men ålägger Franklin – som inte har någon direkt koppling till händelserna bortsett från relationen till Michael – att göra det ansträngande arbetet. Maktordningen mellan de två är att Franklin är undergiven och Michael är dominant. Franklin kommer aldrig med egna förslag till vad som ska göras, och han ifrågasätter eller frångår aldrig Michaels instruktioner. Han är helt passiv i händelseförloppet och utmanar aldrig maktordningen som existerar mellan de två.

I ett samtal mellan Franklin och Lamar i Franklins första uppdrag, "Franklin and Lamar", antyder Franklin en vag ambition om att ta sig ut ur den slum han är uppväxt i. Han uppvisar dock inga tecken på att verka för den ambitionen i något av de uppdrag som utgör spelets underlag. Han ger aldrig sken av att göra något för sin egen skull, utan tjänar endast andra personers målsättningar – först Simeon och sedan Michael.

Passiviteten framgår även i hur spelet skildrar Franklin i filmsekvenserna. Franklin är till övervägande del filmad ur ögonhöjd eller ur en hög kameravinkel, vilket framställer karaktären som jämlik eller underlägsen spelaren. Michael och Franklin är i mycket högre utsträckning filmade ur låg kameravinkel. När en karaktär är filmad med låg kameravinkel framstår hen som stark, kapabel och dominant.<sup>109</sup>

Spelaren får också mycket mindre information om Franklins bakgrund och ambitioner än om de andra karaktärerna. Det första uppdraget i spelet fokuserar nästan uteslutande på Michael och berättar hur han blev fasttagen av polisen efter ett misslyckat bankrån, och samarbetade med dem i utbyte mot att få en ny identitet. Spelet tar vid nio år efter den misslyckade stöten, och Michael bor då i ett lyxigt hus med fru och två barn. *GTA V* viger mycket tid och utrymme åt att diskutera Michaels omständigheter. Han är den avatar som rent kvantitativt bereds mest utrymme i spelet. Michael och Franklin har två-tre diskussioner om Michaels bakgrund och nuvarande situation, men de har ingen motsvarande diskussion om Franklin. Franklin ställer frågor till Michael och kommenterar hans svar, men bidrar inte med någon egen information. Handlingen i *GTA V* ger inte sken av att Franklin har genomgått något anmärkningsvärt innan de händelser som skildras i uppdragen, och spelet förmedlar ingen ingående information om vad han har för långsiktiga målsättningar och ambitioner.

Efter att att Michael har raserat tennisinstruktörens hus (med Franklins hjälp) visar det sig att huset inte tillhörde tennisinstruktören, utan ledaren för en av de största kriminella organisationerna på USA:s västkust. Strax efter att Michael och Franklin återvänder till Michaels hus anländer en minivan med ledaren, Martin Madrazo, och ett mindre entourage av hantlangare. Madrazo misshandlar Michael med ett brännbollsträ och säger åt honom att han ska betala husets reparationer. Han säger också åt Franklin att han ska hjälpa honom. Michael har inget annat val än att återvända till den kriminella banan. Han har fått sin målsättning: att tjäna tillräckligt med pengar för att kunna köpa sig fri från Madrazo. Franklin har också fått sin målsättning: att hjälpa Michael uppnå sin målsättning. Franklins uppgift i spelet, både i ett mindre perspektiv och i ett större, är att tjäna först Simeon och sedan Michael – den vita ledaren.

Bilden av den svarta mannen som den vita mannens tjänare är en av de äldsta och vanligaste rasistiska stereotyperna i västerländsk populärkultur. Den härstammar från den vita mannens förslavande av människor med svart hudfärg. Bilden har enligt Nederveen upprepats till den grad att förhållandet mellan svart hudfärg och service-/underhållningsyrken har naturaliserats, och därigenom skapat myten om den svarta tjänaren (och, implicit, den vita ledaren).<sup>110</sup> Franklin uppvisar inte vid något tillfälle i materialet en tendens till att göra motstånd mot det maktförhållandet. Bristen på motstånd kan kopplas till Gramscis idéer om spontant samtycke; Franklin har "frivilligt" assimilerat sig till den dominanta klassens kulturella hegemoni och därigenom gjort förekomsten av den svarta tjänaren acceptabel.<sup>111</sup> Skildringen av Franklin i *GTA V* bidrar därför till att upprätthålla och förstärka myten om den svarta tjänaren.

---

<sup>109</sup> Selby och Cowdery. *How to Study Television*, s51f.

<sup>110</sup> Pieterse, Nederveen. 1995. *White on Black: Images of Africa and Blacks in Western Popular Culture*. New Haven: Yale University Press, s124f.

<sup>111</sup> Gramsci. *Hegemony, Intellectuals and the State*, s78.

### 4.2.3 Misogyni och manlighet

Det förekommer fyra namngivna kvinnliga karaktärer i de nio *GTA V*-uppdrag som utgör den här uppsatsens material. Alla fyra förekommer i situationer som involverar sex, och bara två av dem spelar någon roll i att driva handlingen framåt. En av de kvinnliga karaktärer som driver handlingen framåt är Amanda, avataren Michaels fru, vars roll i uppdragen är att hon är otrogen mot Michael med sin tennisinstruktör. Den andra är Ashley, motorcykelgängmedlemmen Johnnys flickvän, vars roll i uppdragen är att hon är otrogen mot Johnny med avataren Trevor. Spelet utforskar inte varför kvinnorna är otrogna, och inget av fallen av otrohet resulterar i några direkta konsekvenser för kvinnorna. De bedragna männen fäster inte någon uppmärksamhet vid kvinnorna efter att otroheterna har uppdragats, utan riktar istället sitt missnöje mot den andra mannen i triangeldramat, som om kvinnorna är ägodelar som har använts utan tillåtelse. Johnny attackerar Trevor verbalt över otroheten (varpå Trevor dödar honom), och Michael river ett hus som han tror tillhör tennisinstruktören. Amanda och Ashley är bägge exempel på den kvinnliga stereotypen ”skökan”. Skökan har en okontrollerad sexualitet, låter sig inte begränsas av trohetslöften och fördärvar männen i sin omgivning.<sup>112</sup>

Bortsett från otroheterna är det ovanligt att kvinnor förekommer i spelet, och de kvinnor som visas på bild har genomgående vit hudfärg. Det förekommer inte någon namngiven svart kvinnlig karaktär i något av uppdragen, annat än i konversationer mellan manliga karaktärer. Två exempel på sådana konversationer återfinns i Franklins första uppdrag: ”Franklin and Lamar”. I det första exemplet föreslår Lamar att Franklin kan köra bogseringsbil åt JB (en manlig karaktär) om han behöver tjäna pengar, till vilket Franklin svarar: ”So him and Tonya can smoke crack in peace? Homie, I'm good.” Den kvinnliga karaktären Tonya omnämns för att hon är tillsammans med personen som de diskuterade. Samtalet kretsade alltså inte kring henne. Hon omnämns också i samband med drogen crack-kokain – en drog vars epidemiska utbredning i USA på 1980-1990-talet slog hårdast mot afroamerikanska låginkomsttagare.<sup>113</sup> Den andra svarta kvinnliga karaktären som diskuteras är Franklins moster Denise, om vem Lamar säger ”With all that ass, nigga, she's got ass”, och ”Mad for the penis. That's exactly how I like my women.”

Det är i första hand i den här formen som kvinnor förekommer i *GTA V*: som samtalsämne i diskussioner mellan manliga karaktärer. De diskussionerna handlar i regel inte om specifika kvinnor, utan avhandlar kvinnor i det abstrakta. Vid ett annat tillfälle i Franklins första uppdrag säger Lamar åt Franklin att om han klipper sin ”old yee-yee ass haircut” kanske han kan ”get some bitches on your dick”. En del av den hegemoniska maskuliniteten är en förmåga att attrahera kvinnor, och Lamar ifrågasätter om Franklin har den förmågan. Manlighet är ett genomgående tema i uppdraget. I uppdragets inledning, när Franklin och Lamar återkräver bilar, diskuterar de relationen mellan karaktärernas val av bil och storleken på deras könsorgan. Val av motorfordon återanvänds som en måttstock för manlighet senare i uppdraget, när de återvänder till bilaffären och affärens ägare, Simeon, ifrågasätter om en kund är ”man enough” för bilen som han är intresserad av att köpa.

---

<sup>112</sup> Berg, Charles Ramirez. 2002. *Latino Images in Film*. Austin: University of Texas Press, s70.

<sup>113</sup> Dunlap, Eloise et al. 2006. The Severely-Distressed African American Family in the Crack Era: Empowerment is not Enough. *Journal of Sociology & Social Welfare*, vol. 33, no. 1. 2006, s115-139.

Franklin är inte den enda avatar i *GTA V* som visar prov på ett misogynt beteende. I Michaels tredje uppdrag, "Marriage Counseling", blir Michael uppringd av en kvinna med kraftig östeuropeisk brytning som säger att "Martin Madrazo gives you a green light!" Efter att Michael har lagt på luren vänder han sig till Franklin, som sitter bredvid honom i bilen.

Michael: *"Chick was hysterical. Chill out. The coach should be doing the Russian broad. That chick needs to chill the fuck out."*

Franklin: *"But you did just pull here life apart, homie".*

Michael: *"I guess I did. All the more reason for coach to show here a good time".*

Citatet kan tolkas som Michael tycker att kvinnans (för honom) oönskvärda beteende har sin grund i mannens oförmåga att kontrollera henne. Ansvaret ligger därför inte i första hand hos kvinnan, utan hos mannen som har misslyckats i sin roll som kvinnans förmyndare.

Michael är den avatar som kommer närmast den hegemoniska maskuliniteten i *GTA V*. Han är en vit man som är välvårdad, vältalig, kraftfullt byggd och har stora materiella tillgångar. Han bor i ett lyxigt hus i Los Santos finaste kvarter, kör dyra bilar, äger en lyxjakt (innan den blir stulen) och klär sig i fina kläder. Han är kraftfull, kapabel, oberoende och handlingskraftig, och inte rädd för att ta till våld om situationen så kräver. Han jobbar också aktivt med att uppnå de mål han tilldelar sig själv, och fungerar som en ledare för andra karaktärer i spelet. I det första uppdraget ("Prologue") är han ledare för en grupp kriminella som genomför ett bankrån, och i senare uppdrag fungerar han som Franklins ledare och mentor. Utåt sett är Michael bilden av hegemonisk maskulinitet. Det finns dock ett par aspekter av hans tillvaro som inte faller under den hegemoniska maskuliniteten. Hans fru är otrogen mot honom, vilket både ifrågasätter hans förmåga att attrahera kvinnor och hans kontroll över kvinnorna i hans omgivning. Förmågan att kontrollera kvinnors sexualitet är en central aspekt av den hegemoniska maskuliniteten.<sup>114</sup> Michael är också en yrkeskriminell som blev fasttagen av polisen, och tvingades ange sina tidigare kollegor för att behålla sin frihet. Även om han utåt sett har uppnått ekonomisk framgång har han en misslyckad karriär bakom sig, och professionell framgång är en annan central aspekt av den hegemoniska maskuliniteten.<sup>115</sup> I slutet av uppdraget "Marriage Counseling" antyder han också att familjens ekonomiska situation inte är så god som hans materiella tillgångar – huset, bilen, båten – ger sken av. Michael sammanfattar sin tillvaro på följande sätt i en konversation med sin psykolog i inledningen av uppdraget "Franklin and Lamar":

*"The end of the road! With a big house and a useless kid and I'm stuck talking to you because no one else gives a shit. Oh I'm living the dream, baby, and that dream is fucked! It is fucking fucked!"*

Det här citatet visar att Michael, trots externa tecken vars denotation konnoterar framgång, är missnöjd med sin tillvaro.

Trevor är Michaels motsats på nästan alla sätt, och han lever också upp till färre av kriterierna för den hegemoniska maskuliniteten. Trevor är ovårdad, smutsig, vulgär, i dålig fysisk form, fattig och oberäkneligt våldsam. Han bor i en smutsig, sliten och skräpig husvagn, har få fysiska ägodelar och klär sig i enkla,

---

<sup>114</sup> O'Brien, Jodi. 2008. *Encyclopedia of Gender and Society*. Thousand Oaks: SAGE Publications, s412.

<sup>115</sup> O'Brien. *Encyclopedia of Gender and Society*, s412.

smutsiga och trasiga kläder. Det finns dock tre egenskaper som Trevor har gemensamt med Michael. Den första är att Trevor, likt Michael, är kraftfull, kapabel, oberoende och handlingskraftig. Han jobbar aktivt och målmedvetet för att uppnå sina mål. Den andra är att Trevor är en ledarfigur för människorna i sin omgivning. Han ger instruktioner till medlemmarna i sitt gäng och talar för dem när de träffar människor som inte tillhör gänget. Den tredje egenskapen som Trevor och Michael har gemensamt är att de bägge är vita. Vit hudfärg är en del av den hegemoniska maskuliniteten.<sup>116</sup>

Den enda avatar som inte uppfyller det kriteriet är Franklin, och Franklin är också den avatar som lever upp till lägst antal kriterier för den hegemoniska maskuliniteten. Han tillhör underklassen, har få materiella tillgångar och klär sig enkelt. Han har inte någon egen bostad, utan bor med sin mamma i en enkel enplansvilla. Skicket på villan, det omgivande kvarteret och bostäderna i närheten konnoterar att villan ligger i ett slumområde. Av dialogen mellan Franklin och Lamar framgår det att Franklins flickvän nyligen har lämnat honom, vilket, likt Amandas otrohet mot Michael, visar på Franklins oförmåga att ”kontrollera” sin kvinna. Lamar ifrågasätter också Franklins förmåga att attrahera kvinnor. Den oförmågan reflekteras i att Franklin är den enda avataren som inte är antingen gift (som Michael) eller har samlag med en kvinna i något av uppdragen (som Trevor). Den främsta skillnaden som särskiljer Franklin från Michael och Trevor är dock att Franklin inte kontrollerar sitt eget öde, utan jobbar för andra personer: först Simeon och sedan Michael. När Franklin och Michael möter andra personer tillsammans är det alltid Michael som för deras talan. Franklin uttalar sig bara om han först blir tilltalad. Han porträtteras som passiv och beroende av andra.

En central aspekt av hegemonisk maskulinitet är en förmåga att kontrollera kvinnors sexualitet.<sup>117</sup> Det är därför talande att bägge fallen av att kvinnor driver handlingen framåt går ut på att kvinnorna är otrogna. Det centrala i sammanhanget är dock inte kvinnornas otrohet, utan att männen som ”äger kvinnorna” har misslyckats med att kontrollera deras sexualitet. Kvinnorna framställs som passiva objekt för männens affektion. De har inte några egna målsättningar eller drivkrafter, utan deras enda funktion är att vara objekt för männen att erövra, äga och kontrollera. Att säga att kvinnorna driver handlingen framåt genom att vara otrogna är därför som att säga att Michaels båt driver handlingen framåt genom att bli stulen. Spelet framställer kvinnorna på samma sätt som det framställer båten: passiva objekt skapade för män att äga.

---

<sup>116</sup> O'Brien. *Encyclopedia of Gender and Society*, s412.

<sup>117</sup> Ibid.

## 5. Slutdiskussion

Syftet med den här uppsatsen är att undersöka om det finns några skillnader i hur avatarer med ljus respektive mörk hudfärg skildras i tv-spelet *Grand Theft Auto V (GTA V)*, och vad skillnaderna i sådana fall består av. Den innehåller också en analys av skildringen av kön- och klasstillhörighet i spelet. Resultatet av analysen av *GTA V* visar att spelet innehåller stereotypa skildringar av de icke-hegemoniska grupperna i samhället: personer med mörk hudfärg, medlemmar av underklassen och kvinnor.

Karaktärerna som skildras som svart respektive vit underklass, Franklin och Trevor, är särskilt utsatta för den stereotypiseringen. Franklin är en svart, kriminell man med gängbakgrund som vill ta sig ut ur den innerstadsslum som han är uppvuxen i. Han kommer från en fattig bakgrund, har få materiella ägodelar, klär sig i billiga kläder och bor tillsammans med sin mamma i Los Santos getto. I uppdragen som Franklin förekommer i stjälar han bilar, gör inbrott, refererar till droganvändning, dödar gängmedlemmar och använder ett språk som är vanligt förekommande i stereotypa skildringar av unga kriminella svarta män. Trots att både Franklin och Trevor tillhör underklassen är det bara Franklin, den svarta avataren, som har ett stereotypt språkbruk. Trevor och Michael, de vita avatarerna, har nästan ett identiskt språkbruk. En tolkning är att det därför inte är klasstillhörighet som ligger till grund för Franklins stereotypa språkanvändning, utan hans hudfärg.

Till skillnad från Trevor och Michael, de vita avatarerna i *GTA V*, har Franklin inga egna målsättningar och spelar en passiv roll i handlingens fortskridande. Han följer istället instruktioner från vita män – först Simeon, och sedan Michael. Han framställs som den vita mannens tjänare, vilket är en av de äldsta och vanligast förekommande rasistiska stereotyperna för personer med mörk hudfärg. Presentationen av Franklin i *GTA V* följer alltså två stereotyper: den svarta gängmedlemmen och den svarta tjänaren. Franklin utmanar inte dessa stereotyper vid något tillfälle i spelet. Hans brist på motstånd kan kopplas till Gramscis idéer om spontant samtycke. Genom att frivilligt assimilera sig till stereotyperna gör han förekomsten av dem socialt acceptabel, och bidrar därigenom till att upprätthålla myten om den svarta underklassens roll som kriminella och betjänare till den vita överklassen.

Stereotypen om den svarta kriminella underklasspersonen (och myten som den stereotypen upprätthåller) kan sägas vara specifik för svart underklass. Stereotypisering reducerar en person till ett antal starkt överdriva egenskaper, och är därmed en form av förtryck. Det förtryck som Franklin utsätts för är dock inte bara en kombination av det förtryck som en medlem av underklassen och en person med svart hudfärg utsätts för. Stereotypiseringen av Franklin som en svart kriminell medlem av underklassen är ett specifikt intersektionellt förtryck som är unikt för svart underklass.

Många av de negativa egenskaper som *GTA V* tillskriver Franklin – få materiella tillgångar, våldsbänagenhet, smutsighet – tillskrivs också Trevor. Anledningen till att bägge avatarerna delar dessa egenskaper, trots att de har olika hudfärg, är att de stereotypa egenskaper som tillskrivs "de Andra" – de icke-hegemoniska grupperna i samhället – inte bestäms utifrån "de Andra" utan utifrån den hegemoniska klassen. "De Andra" tillskrivs egenskaper som den hegemoniska klassen själv inte vill förknippas med. Stereotypisering bidrar därför till att distansera den hegemoniska klassen från "de Andra" (och deras oönskvärda egenskaper), och upprätthåller därigenom den ledande klassens kulturella hegemoni. Trevor presenteras som en smutsig,

oberäknelig, aggressiv och sexuellt okontrollerad metamfetamintillverkare som bor i en nedgången husvagn. Trevors smutsighet är en av de egenskaper som konnoterar hans tillhörighet till underklassen, men hans fysiska smutsighet konnoterar samtidigt att han är symboliskt ”mindre vit”. Smutsigheten särskiljer honom från Michael, som inte är smutsig och därigenom ”mer vit” än Trevor.

En del av stereotypen om personer från vit underklass är att de är lata och saknar ambition. Trevor framställs dock inte som varken lat eller oambitiös. I Trevors första uppdrag bestämmer han sig självmant för att eliminera sina konkurrenter i droghandeln i Blaine County, och han verkar aktivt för den målsättningen i alla sina uppdrag. Det är en aspekt av stereotypen om vit underklass som Trevor utmanar. Det är också den främsta skillnaden mellan Trevor och Franklin. Trevor framställs som aktiv, ambitiös, kraftfull och kapabel. Han bestämmer sina egna målsättningar och jobbar aktivt för att uppnå dem. Han fungerar också som en ledare för människorna i sin omgivning – han ger dem instruktioner, bestämmer hur de ska agera och talar för dem inför andra personer. Trevor är en ledare. Franklin är en tjänare.

Stereotypisering förekommer ofta där det finns en ojämn fördelning av makt, och är då ofta riktad mot en exkluderad grupp. Både underklass och etniska minoriteter är exempel på sådana exkluderade grupper. Det är därför talande att det är Franklin och Trevor, som tillhör svart respektive vit underklass, som är stereotypiskt skildrade i *GTA V*. Den tredje avataren, Michael, är en vit man som tillhör överklassen: definitionen av den hegemoniska klassen. Michael är också den enda avatar i spelet som inte är en stereotyp. Han är en komplex karaktär vars bakgrund, egenskaper, värderingar och målsättningar tydligt kommuniceras till spelaren. Michael är en typ. De stereotypa skildringarna i spelet är reserverade för de avatarer som tillhör ”de Andra”: Franklin och Trevor.

Av de tre avataren är det Michael som kommer närmast den hegemoniska maskuliniteten. Han är en vit man som är välvårdad, i god fysisk form och har stora materiella tillgångar. Han är också kraftfull, kapabel, oberoende och handlingskraftig, och fungerar som en ledare för människorna i sin omgivning. Allt detta faller under kriterierna för den hegemoniska maskuliniteten. Det finns dock kriterier av den hegemoniska maskuliniteten som Michael inte lever upp till. I Michaels tredje uppdrag, ”Marriage Counseling”, kommer han på sin fru Amanda när hon är otrogen med familjens tennisinstruktör, vilket både ifrågasätter hans förmåga att attrahera kvinnor och hans kontroll över kvinnorna i hans omgivning. Förmågan att kontrollera kvinnors sexualitet är en central aspekt av den hegemoniska maskuliniteten.

Bägge exempel på att kvinnor driver handlingen framåt i *GTA V*:s uppdrag involverar att en kvinna är otrogen mot sin pojkvän eller make med en annan man, varpå kvinnans respektive utkräver hämnd på den andra mannen. Kvinnorna drabbas inte av några konsekvenser för otroheten, och anledningen till varför kvinnorna har varit otrogna förklaras aldrig. Det centrala är inte kvinnornas otrohet, utan männens oförmåga att kontrollera kvinnornas sexualitet. Kvinnorna porträtteras som passiva objekt – ägodelar – som har använts utan tillåtelse. Bortsett från dessa två exempel förekommer kvinnor i första hand som samtalsämne mellan männen i spelet, och kvinnor diskuteras då i det abstrakta – oftast i samband med att en karaktärs manlighet ifrågasätts.

*Grand Theft Auto V* är en av de mest framgångsrika populärkulturella produkterna genom alla tider. I egenskap av en populärkulturell produkt med det genomslaget har den makt att påverka människors världsbild, i vilken synen på ras, etnicitet, klass och kön ingår. *GTA V* innehåller starkt stereotypa skildringar

av de icke-hegemoniska grupperna i samhället, och spelet bidrar genom dessa skildringar till att upprätthålla och förstärka negativa myter om personer med mörk hudfärg och medlemmar av underklassen.

## 5.1 Förslag till vidare forskning

Under den här rubriken presenteras förslag till vidare forskning relaterad till den här uppsatsens ämnesområde och resultat.

### 5.1.1 Mottagarnas perspektiv på *GTA V*

Den här uppsatsen analyserar hur *GTA V* skildrar människor med olika hudfärg, klasstillhörighet och kön, men den viger inget utrymme åt hur de skildringarna uppfattas av mottagarna – de personer som spelar spelet. En intressant påbyggnadsstudie vore att låta personer med olika demografisk tillhörighet spela utvalda uppdrag i *GTA V* och sedan intervjua dem om hur de uppfattar innehållet. Hur resonerar de kring spelets skildringar av hudfärg, klasstillhörighet och kön? Finns det några skillnader mellan hur personer med olika bakgrund uppfattar spelets innehåll?

### 5.1.2 *GTA V* ur ett genusperspektiv

Den här uppsatsen innehåller en intersektionell analys av *Grand Theft Auto V*, och i den intersektionella analysen utgörs en del av spelets representation av kvinnlighet och manlighet. Analysen har visat att *GTA V* innehåller problematiska skildringar av kvinnlighet och manlighet. Kvinnliga karaktärer förekommer nästan inte alls i de uppdrag som utgör den här uppsatsens material, och när kvinnor förekommer är det nästan uteslutande i samband med sex – antingen som sexuella partners eller som samtalsämne när män diskuterar sex. Det vore därför intressant att se en studie som i första hand studerade *GTA V* ur ett genusperspektiv. En sådan studie skulle till exempel kunna använda spelets 17 radiostationer<sup>118</sup> som material. Hur diskuterar programmen i de radiostationerna manlighet och kvinnlighet?

---

<sup>118</sup> Goble, Cordan. 2014. Grand Theft Auto V Reveals Expanded Radio Station Tracklists for Game Relaunch. *Pitchfork*. 17 november. <http://pitchfork.com/news/57496-grand-theft-auto-v-reveals-expanded-radio-station-tracklists-for-game-relaunch/> (Hämtad 2015-02-18)



# 6. Källförteckning

## 6.1 Tryckta källor

- Andersen, Marget och Taylor, Howard. 2007. *Sociology: Understanding a Diverse Society*. Andover: Wadsworth Publishing.
- Ashcroft, Bill et al. 2000. *Post-Colonial Theory: The Key Concepts*. London: Routledge.
- Barthes, Roland. 1978. *Image-Music-Text*. New York: Hill and Wang.
- Barthes, Roland. 2009. Myth Today. I Storey, John (red.). *Cultural Theory and Popular Culture: A Reader*. 4 uppl. s261-269. Essex: Pearson Education Limited.
- Berg, Charles Ramírez. 2002. *Latino Images in Film*. Austin: University of Texas Press.
- Bourdieu, Pierre. 2013. Symbolic capital and social classes. *Journal of Classical Sociology*, vol. 13, no. 2. Maj 2013, s292-302.
- Boyd, Todd. 1997. *Am I Black Enough for You?: Popular Culture from the Hood and Beyond*. Bloomington: Indiana University Press.
- Connell, R.W. 1995. *Masculinities*. Cambridge: Polity Press.
- Crawford, Garry. 2011. *Video gamers*. London: Routledge.
- Crenshaw, Kimberlé. 1989. Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics. *University of Chicago Legal Forum*, vol. 139. 1989, s139-67.
- Dalquist, Ulf och Christoffersson, Jan. 2011. *Våldsamma datorspel och aggression: en översikt av forskningen 2000-2011*. Stockholm: Statens medieråd.
- DeVane, Ben och Squire, Kurt D. 2008. The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto: San Andreas. *Games and Culture*, vol. 3, no. 3-4. Juli 2008, s264-285.
- Duncan, Stephen V. 2006. *A Guide to Screenwriting Success*. Lanham: Rowman & Littlefield.
- Dunlap, Eloise et al. 2006. The Severely-Distressed African American Family in the Crack Era: Empowerment is not Enough. *Journal of Sociology & Social Welfare*, vol. 33, no. 1. 2006, s115-139.
- Dyer, Richard. 1980. *Gays and Film*. London: British Film Institute.
- Dyer, Richard. 1997. *White*. London: Routledge.
- Ekström, Mats (red.). 2008. *Mediernas språk*. Malmö: Liber AB.
- Fiske, John. 1990. *Introduction to Communication Studies*. 2 uppl. London: Routledge.
- Foucault, Michel. 2009. Method. I Storey, John (red.). 2009. *Cultural Theory and Popular Culture: A Reader*. 4 uppl. s313-319. Essex: Pearson Education Limited.
- Gabbidon, Shaun L et al. 2002. *African American Classics in Criminology and Criminal Justice*. London: Sage Publications Ltd.
- Gecas, Viktor. 1972. Motives and Aggressive Acts in Popular Fiction: Sex and Class Differences. *American Journal of Sociology*, vol. 77, no. 4. Januari 1972, s680-696.
- Goad, Jim. 1998. *The Redneck Manifesto*. New York: Simon & Schuster, s128.
- Gramsci, Antonio. 2009. Hegemony, Intellectuals and the State. I Storey, John (red.). *Cultural Theory and Popular Culture: A Reader*. 4 uppl. s75-97. Essex: Pearson Education Limited.
- Hall, Stuart; Evans, Jessica; Nixon, Sean. 2013. *Representation*. 2 uppl. London: Sage Publications Ltd.
- Leonard, David. 2009. Young, black (& brown) and don't give a fuck: Virtual gangsters in the era of state violence. *Cultural Studies ↔ Critical Methodologies*, vol. 9, no. 2. April 2009, s248-272.

- Lippman, Walter. 1922. *Public Opinion*. New York: Free Press Paperback.
- Loukides, Paul; Fuller, Linda K. 1993. *Beyond the Stars: The material world in American popular film*. Bowling Green: Bowling Green University Popular Press.
- Mandelker, L. Avira. 2009. *Religion, Society, and Utopia in Nineteenth-Century America*. Amherst: University of Massachusetts Press.
- Massie, Keith. 2012. Representations of Race and Gender within the Gamespace of the MMO EverQuest. I Crawford, Garry; Gosling, Victoria K; Light, Ben (red.). *Online Gaming in Context*. London: Routledge.
- Morris, Charles W. 1938. *Foundations of the Theory of Signs*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Nakamura, Lisa. 2009. Don't Hate the Player, Hate the Game: The Racialization of Labor in World of Warcraft. *Critical Studies in Media Communication*, vol. 26, no. 2. Juni 2009, s128-144.
- O'Brien, Jodi. 2008. *Encyclopedia of Gender and Society*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Pieterse, Nederveen. 1995. White on Black: Images of Africa and Blacks in Western Popular Culture. New Haven: Yale University Press.
- Said, Edward. 1978. *Orientalism*. London: Routledge.
- Salen, Katie och Zimmerman, Eric. 2004. *Rules of Play*. Cambridge: The MIT Press.
- Saussure, Ferdinand de et al. 1983. *Course in General Linguistics*. 19:e tryckningen. Chicago: Open Court Publishing.
- Selby, Keith och Cowdery, Ron. 1995. *How to Study Television*. London: MacMillan Press Ltd.
- SOU 2004:48. Integrationspolitiska maktutredningen. *Kategorisering och integration. Om föreställda identiteter i politik, forskning, media och vardag*. Stockholm: Arbetsmarknadsdepartementet.
- Storey, John. 1996. *Cultural Studies and the Study of Popular Culture: Theories and Methods*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Storey, John (red.). 2009. *Cultural Theory and Popular Culture: A Reader*. 4 uppl. Essex: Pearson Education Limited.
- Storey, John. 2012. *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. 6 uppl. Essex: Pearson Education Limited.
- Welch, Kelly. 2007. Black Criminal Stereotypes and Racial Profiling. *Journal of Contemporary Criminal Justice*, vol. 23, no. 3. Augusti 2007, s276-288.
- Wray, Matt. 2006. *Not Quite White: White Trash and the Boundaries of Whiteness*. Durham: Duke University Press.

## 6.2 Elektroniska källor

- Bertz, Matt. 2013. The Seedy Side of a Sunny State. Review: Grand Theft Auto V. *Game Informer*. 16 september. [http://www.gameinformer.com/games/grand\\_theft\\_auto\\_v/b/xbox360/archive/2013/09/16/grand-theft-auto-v-review.aspx](http://www.gameinformer.com/games/grand_theft_auto_v/b/xbox360/archive/2013/09/16/grand-theft-auto-v-review.aspx) (Hämtad 2015-01-22).
- Bramwell, Tom. 2013. Grand Theft Auto 5 review. *Eurogamer.net*. 16 september. <http://www.eurogamer.net/articles/2013-09-16-grand-theft-auto-5-review> (Hämtad 2015-01-28).
- ESRB. How Much Do You Know About Video Games? <http://www.esrb.org/about/video-game-industry-statistics.jsp> (Hämtad 2015-01-28).
- IGN. 2014. Things to Do In GTA 5. 29 september. [http://www.ign.com/wikis/gta-5/Things\\_to\\_Do\\_In\\_GTA\\_5](http://www.ign.com/wikis/gta-5/Things_to_Do_In_GTA_5) (Hämtad 2015-01-19).

- IGN. 2013. IGN Presents the History of Grand Theft Auto. 6 maj. <http://www.ign.com/articles/2013/05/06/ign-presents-the-history-of-grand-theft-auto-2> (Hämtad 2015-01-22).
- GameStop. Grand Theft Auto V for Xbox 360. <http://www.gamestop.com/xbox-360/games/grand-theft-auto-v/106497> (Hämtad 2015-01-19).
- Giant Bomb. Third-Person Perspective. <http://www.giantbomb.com/third-person-perspective/3015-464/> (Hämtad 2015-01-22).
- Gibson, Sam. 2004. The History of Grand Theft Auto. *Play.tm*. 29 oktober. <http://www.play.tm/article/4676/the-history-of-grand-theft-auto/> (Hämtad 2015-01-22)
- Google Scholar. 2015. Search results: Don't hate the player, hate the game: The racialization of labor in World of Warcraft. [https://scholar.google.se/scholar?safe=off&client=safari&rls=en&bav=on.2,or.r\\_cp.r\\_qf.&bvm=bv.84349003,d.bGQ&biw=1436&bih=776&um=1&ie=UTF-8&lr&cites=9538727875215838248](https://scholar.google.se/scholar?safe=off&client=safari&rls=en&bav=on.2,or.r_cp.r_qf.&bvm=bv.84349003,d.bGQ&biw=1436&bih=776&um=1&ie=UTF-8&lr&cites=9538727875215838248) (Hämtad 2015-01-26).
- Grand Theft Auto: Vice City. 2002. Information. <http://www.rockstargames.com/vicecity/> (Hämtad 2015-01-20).
- Goble, Cordan. 2014. Grand Theft Auto V Reveals Expanded Radio Station Tracklists for Game Relaunch. *Pitchfork*. 17 november. <http://pitchfork.com/news/57496-grand-theft-auto-v-reveals-expanded-radio-station-tracklists-for-game-relaunch/> (Hämtad 2015-02-18)
- How Long to Beat. 2014. Grand Theft Auto V. 28 december. <http://www.howlongtobeat.com/game.php?id=4064> (Hämtad 2014-12-28).
- Loftus, Tom. 2004. Game mocks real tragedy, gang experts say. *NBC News*. 11 juni. [http://www.nbcnews.com/id/6409148/ns/technology\\_and\\_science-games/t/game-mocks-real-tragedy-gang-experts-say/#.VMDVO8ZR8tU](http://www.nbcnews.com/id/6409148/ns/technology_and_science-games/t/game-mocks-real-tragedy-gang-experts-say/#.VMDVO8ZR8tU) (Hämtad 2015-01-22).
- McWhertor, Michael. 2015. Grand Theft Auto 5 sells 45M copies, boosted by PS4 and Xbox One versions. *Polygon*. 3 februari. <http://www.polygon.com/2015/2/3/7973035/grand-theft-auto-5-sales-45-million-ps4-xbox-one> (Hämtad 2015-02-24)
- Metacritic. Game Releases by Score: PS3, All time. <http://www.metacritic.com/browse/games/score/metacore/all/ps3?sort=desc> (Hämtad 2015-01-28).
- Metacritic. Game Releases by Score: Xbox 360, All time. <http://www.metacritic.com/browse/games/score/metacore/all/xbox360?sort=desc> (Hämtad 2015-01-28).
- Metacritic. Grand Theft Auto V. <http://www.metacritic.com/game/xbox-360/grand-theft-auto-v> (Hämtad 2015-01-28).
- Nationalencyklopedin. Orienten. <http://www.ne.se/lang/orienten> (Hämtad 13 oktober 2014).
- Good, Owen S. 2015. Grand Theft Auto 5's PC launch date delayed to March. *Polygon*. 13 januari. <http://www.polygon.com/2015/1/13/7537201/grand-theft-auto-5-pc-launch-date-delay> (Hämtad 2015-02-24)
- Parkin, Simon. 2012. Who Spilled Hot Coffee? *Eurogamer*. 30 november. <http://www.eurogamer.net/articles/2012-11-30-who-spilled-hot-coffee> (Hämtad 2015-01-22)
- PEGI. 2015. Grand Theft Auto V. [http://www.pegi.info/en/index/global\\_id/505/?searchString=grand+theft+auto+v&agecategories=&genre=&organisations=&platforms=&countries=&submit=Search](http://www.pegi.info/en/index/global_id/505/?searchString=grand+theft+auto+v&agecategories=&genre=&organisations=&platforms=&countries=&submit=Search) (Hämtad 2015-01-19).
- Rockstar Games. 2013. *Grand Theft Auto V*. Xbox 360. 17 september.
- Rockstar Games. 2014. Grand Theft Auto V Is Coming 9.17.2013. 31 januari. <http://www.rockstargames.com/newswire/article/48591/grand-theft-auto-v-is-coming-9172013.html> (Hämtad 2015-01-28).

- Rockstar Games. 2015. Michael, Franklin, Trevor: Introduction. <http://www.rockstargames.com/V/info/mft> (Hämtad 2015-01-28).
- Rockstar Newswire. 2011. Grand Theft Auto V Official Announcement. 3 november. <http://www.rockstargames.com/newswire/article/19471/grand-theft-auto-v-official-announcement.html> (Hämtad 2015-01-19).
- Rockstar Newswire. 2014. Grand Theft Auto V Release Dates and Exclusive Content Details for PlayStation 4, Xbox One and PC. 12 september. <http://www.rockstargames.com/newswire/article/52308/grand-theft-auto-v-release-dates-and-exclusive-content> (Hämtad 2015-01-19).
- Rockstar North. Start | Rockstar North. <http://www.rockstarnorth.com> (Hämtad 2015-01-29).
- Rockstar Support. 2014. Grand Theft Auto V Title Update Information. 23 december. <https://support.rockstargames.com/hc/en-us/sections/200102328-Grand-Theft-Auto-V-Title-Update-Information> (Hämtad 2015-01-19).
- Rockstar Support. 2014. What to do if no further missions are showing up in GTA V story mode. 16 december. <https://support.rockstargames.com/hc/en-us/articles/200506327-What-to-do-if-no-further-missions-are-showing-up-in-GTAV-Story-Mode> (Hämtad 2015-01-22).
- Said, Edward. 2003. A Window On the World. *The Guardian*. 2 augusti. <http://www.theguardian.com/books/2003/aug/02/alqaida.highereducation> (Hämtad 2015-02-05).
- Steel, Wade. 2005. Australia bans San Andreas. *IGN*. 29 juli. <http://www.ign.com/articles/2005/07/29/australia-bans-san-andreas> (Hämtad 2015-01-22).
- Stonecipher, David. 2014. 'GTA V' Developer Says Series Will Stay Primarily Third Person, Use Of First-Person Camera Not Guaranteed. *Inquisitr*. 17 december. <http://www.inquisitr.com/1687008/gta-v-developer-says-series-will-stay-primarily-third-person-use-of-first-person-camera-not-guaranteed/> (Hämtad 2015-01-22).
- Thorsen, Tor. 2003. Take-Two self-censoring Vice City. *Gamespot*. 9 december. <http://www.gamespot.com/articles/take-two-self-censoring-vice-city/1100-6085346/> (Hämtad 2015-01-22).
- VGChartz. *Global Yearly Chart: 2013*. <http://www.vgchartz.com/yearly/2013/Global/> (Hämtad 2015-01-28).

## 6.3 Figurer

- **Omslagsbild.** Modifierad från Rockstar Games. 2015. *The Trunk*. <http://www.rockstargames.com/downloads#/?collection=3&series=5481> (Hämtad 2015-02-24)
- **Figur 1.** Alfredo. 2013. GTA V - The little details that caught your attention? 26 september. *NeoGAF*. <http://www.neogaf.com/forum/showpost.php?p=83767169&postcount=708> (Hämtad 2015-02-24)