



Kandidatarbete i Medieteknik, 30 hp

Vårtermin 2013

Simone de Beauvoirs feminism

De digitala spelen idag

Rikard Alesö

Fredrika Widén

Handledare: Pirjo Elovaara & Fredrik Gullbrandsson

Examinator: Peter Ekdahl

Blekinge Tekniska Högskola, Sektionen för planering och mediedesign

Innehållsförteckning

Abstrakt	4
1. Inledning.....	5
2. Problemområde	5
2.1 Bakgrund	5
2.2 Frågeställning	5
2.3 Syfte.....	5
3. Tidigare forskning	6
3.1 Feminism	6
3.1.1 Simone de Beauvoirs feminism	7
3.2 Feminism och könsroller i dagens spel.....	8
3.3 Spelanalyser.....	9
Asura's Wrath (Capcom, 2012).....	10
Resident Evil-serien (Capcom, 1998)	11
Soul Calibur (Namco, 1999)	12
God of War (SCE Santa Monica Studio, 2005)	12
Metal Gear Solid (Konami, 1998)	13
Grand Theft Auto (Rockstar, 1997)	13
Call of Duty (Infinity Wards, 2003)	13
Uncharted (Naughty Dog, 2007).....	13
The Walking Dead (Telltale games, 2012)	14
Heavy Rain (Quantic Dream, 2010)	14
Mass Effect trilogin (EA, 2007).....	14
3.4 Sammanfattning.....	14
4. Tillvägagångsätt	15
4.1 Inledning	15
4.2 Empirisk struktur	16
4.3 Skriftliga intervjuer.....	16
4.4 Metod och organisering	17
4.5 Spelproduktionen.....	18
4.5.1 Spelmotor	18
4.5.2 Grafik	19
4.6 Metodstöd	20

4.7 Utmaningar, problem och lösningar	20
5. Resultat och diskussion	21
5.1 Vad spelare tycker idag – resultaten från intervjun	21
5.2 Mater Dolorosa – spelet vi arbetade med	22
5.3 Distansarbete – hur det påverkade oss och arbetet	23
5.4 Feminism – utmaningen	24
5.5 Ett större mål	25
5.5.1 Feminismens position i spelar-världen	25
5.5.2 Digitala Spel, filosofi och möjligheterna	26
5.6. Mater Dolorosa, svaret på punkterna	27
5.7. Framtidens spel	28
Källförteckning	29
Digitala Spel	30

Abstrakt

Detta kandidatarbete utgår ifrån två stycken frågeställningar kopplade till feminism: ”Hur kan Simone de Beauvoirs feminism gestaltas i digitala spel?” och ”Vad finns det för typiska könsroller i dagens digitala spel?”. För att svara på dess frågeställningar studerade vi de Beauvoirs bok ”Det Andra Könet”, utförde spelanalyser samt delade ut skriftliga intervjuer till spelare. Resultaten blev en prototyp till ett digitalt spel vars handling är en direkt inspiration ifrån utvalda kapitel från Simone De Beauvoirs bok ”Det Andra Könet”. Vi avser att detta spel kan bli ett exempel för framtida speldesigners hur man kan utveckla spel på ett alternativt sätt och även att digitala spel kan bli ett nytt medium för filosofer att bruka.

Nyckelord: feminism, filosofi, digitala spel, jämställdhet, media

This bachelor thesis is based on two questions connected to feminism: “How can the feminism of Simone de Beauvoir be portrayed in digital games?” and “Vad typical gender roles exists in modern video games?”. To answer these questions we studied de Beauvoirs book “The Second Sex”, made analyses of games and passed out surveys to gamers. The result is a prototype to a digital game with a story which was directly inspired from chosen chapters of Simone De Beauvoirs book ”The Second Sex”. This game can become an example for future game designers how you can develop game in a alternative way and that digital games can become a new medium for philosophers to use.

Keywords: feminism, philosophy, digital games, gender equality

1. Inledning

Feminism och genusdebatter har ägt rum under åren. Feminister har kritiserat hur kvinnor porträtteras till förhållande mot männen från tv-serier till reklambranschen (Gunnarsson, 2011). Mitt under detta fenomen kan man inte undgå att undersöka hur detta **berör** den digitala spelbranschen. Är detta något som branschen ska ignorera, eller är det ett stort fenomen så att det *inte* kan undvikas?

Vårt intresse för feminism växte fram under början av dessa feministiska debatter, men ett svagt intresse fanns även innan på grund utav personliga erfarenheter.

Med detta som bakgrund, ska vi i detta kandidatarbete se hur dagens digitala spel förhåller sig till feminism.

2. Problemområde

I följande kapitel går vi igenom bakgrunden bakom intresset för detta ämne, frågeställningarna samt syftet med kandidatarbetet.

2.1 Bakgrund

Spelbranschen har haft en otrolig utveckling över åren, i alla fall tekniskt (Millions, 2013). Kulturellt finns det en hel del aspekter som kvarstår att diskutera, bland annat att det finns andra målgrupper än medelålders män (Esa, 2011). Eftersom det verkar vara ett mycket större fokus på den manliga målgruppen än den kvinnliga (Kelly, 2007), resulterar det i flera starka manliga karaktärer i digitala spel jämförd med de kvinnliga (Kelly, 2007), som ofta framställs på ett ojämnt sätt genom att vara svaga, lättklädda, hjälplösa, m.m.(Kelly, 2007)

Med detta kandidatarbete kommer vi att utgå ifrån Simone de Beauvoirs existentiellistiska feminism för att granska hur dagens spel porträtterar kvinnor.

2.2 Frågeställning

- Vad finns det för typiska könsroller i dagens digitala spel?
- Hur kan Simone de Beauvoirs feminism gestaltas i digitala spel?

2.3 Syfte

Syftet med kandidatarbete är att öka intresse för digitala spel bland kvinnor och lyfta upp skillnaderna i porträttering mellan kvinnor och män i dagens spel (Nordström, 2013).

3. Tidigare forskning

I följande kapitel ska vi gå igenom tidigare forskning samt spelanalyserna vi utförde med den tidigare forskningen som grund.

Digitala spel har tidigare använts som medel för att förmedla bland annat politiska budskap eller samhällsproblem (Stuart, 2006). Det spel som anses vara ett av de första som förde fram att diplomatik är bättre än rå styrka, är simulatorspelet, *Balance of Power* (Mindscape, Inc., 1985). Spelet går ut på att man antingen spelar USAs president eller generalsekreteraren för kommunistpartiet i Sovjetunionen och genom att handla diplomatiskt eller utföra riskfyllda CIA eller KGB operationer, ska man sprida sin politiska ideologi (demokrati eller kommunism) till andra länder, utan att starta några krig. Även spel som till exempel *Bioshock* (Irrational Games, 2007), *Tax Invaders* (Republican National Committee, 2004), *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997) tar upp samhällsrelaterade problem.

I följande avsnitt kommer vi förklara vad feminism innebär, samt berätta om Simone de Beauvoirs feminism som våra analyser kommer att grundas på.

3.1 Feminism

Feminism är en rörelse som kämpar för ekonomisk, politisk och social jämställdhet mellan könen (Merriam-Webster, 2013). Exempelvis eftersträvar feminismen att kvinnor ska ha lika lön som män och flera feminister kritiserar de existerande könsrollerna (Merriam-Webster, 2013). Olika former av feminism har sedan länge funnits, exempelvis särartsfeminism vilken betonar att det finns skillnader mellan män och kvinnor men att deras insats i samhället är lika viktiga. Mary Wollstonecraft och John Stuart Mill representerade under sent 1700-tal respektive mitten av 1800-talet den så kallade "klassiska" feminismen (Lennerhed, 2006). Wollstonecraft arbetade för att kvinnor skulle ha lika bra utbildning som män då kvinnan historiskt sett aldrig fått lära sig att tänka självständigt och därmed kunna tjäna sitt eget levebröd, i alla fall inte lika självständigt som män (Lennerhed, 2006). Mill skulle fortsätta med utveckla sina tankar utifrån ett socialliberalt perspektiv som talade för att kvinnorna skulle ha rösträtt precis som männen samt att arbetskonkurrensen inte skulle skilja sig åt beroende på kön (Lennerhed, 2006). Dessa tänkare strävade för kvinnans politiska och sociala rättigheter under sent 1700-tal respektive senare 1800-tal utan några större framsteg, det skulle exempelvis dröja till 1900-talet innan kvinnorna fick rösträtt i Sverige (Lennerhed, 2006). Det var också under mitten av 1900-talet som Simone de Beauvoir publicerade sin bok *Det Andra Könet* (1949).

3.1.1 Simone de Beauvoirs feminism

De Beauvoir skulle inte bara göra sig känd som feminist, hon var även en av existentialismens filosofer tillsammans med Jean Paul Sartre (Nordin, 2013). Existentialismen utvecklades under 1800-talet, med Sören Kierkegaard och Friedrich Nietzsche som grundarna. Sören Kierkegaards filosofi var en direkt kritik mot idealismen, som enligt honom försökte förklara mänskligheten generellt utan att tänka på de enskilda människorna (Nordin, 2013). Hans filosofi, likaså Nietzsches, betonar människans frihet och uppmanar till att skapa ens egen tillvaro i livet. Existentialismen skulle utvecklas vidare under 1900-talet, varav Jean Paul Sartre ansågs vara den främsta filosofen inom ämnet. Simone de Beauvoir gjorde också karriär som feminist. De Beauvoirs bok, *Det andra könet* (1949), blev hennes mest kända verk.

Det andra könet är indelat i två böcker: den ena boken går igenom biologiska skillnader mellan könen, myter involverande kvinnor och olika förklaringar till varför kvinnorna har den position som de har idag. De Beauvoir tar upp exempelvis psykoanalytikernas eller historiematerialisternas analyser. I kapitlet "Myter" (de Beauvoir, 1949, s. 193) menar de Beauvoir att kvinnan alltid har en sekundär roll. Till exempel när Herkules går ut på äventyr och kämpar blir kvinnorna som bäst hans följeslagare. I andra boken i *Det andra könet* går de Beauvoir genom livscykeln utifrån kvinnans perspektiv och förklarar kvinnans tillvaro med de kända orden: "Man föds inte till kvinna, man blir det" (de Beauvoir, 1949, s. 325). De Beauvoir börjar med att nämna att flickor och pojkar i ung ålder visar samma beteendemönster och har lika stora krav på uppmärksamhet, tills de når en viss ålder och blir åtskilda. Pojkar växer upp med att vara stolta över sitt kön medan flickor lär sig att lycka är att vara älskad och det är kärleken kvinnan ska vänta på. Därefter går de Beauvoir igenom hur denna uppfostran följer kvinnan genom hela livet, och hur en ond cirkel uppstår när hon ska bli moder, då hon i sin tur ger samma uppfostran till sina barn. I denna bok förklarar de Beauvoir också att det som anses vara manligt är positiva normer medan det kvinnliga är utanför normen. "Man vingklipper henne och sedan beklagar man sig över att hon inte kan flyga", säger Beauvoir (1949, s. 705). Denna fras sammanfattar hennes filosofi väl. Det finns ytterligare ett citat som ger en klar bild av hennes filosofi: "Båda könen tror att de rättfärdigar sig själva genom att gå till angrepp, men den enes fel gör inte den andre oskyldig" (de Beauvoir, 1949, s. 830). Med detta vill hon poängtera att inget av könen är ensamt ansvarigt till någon av könets nuvarande situation. Senare noterar hon också hur kvinnans befrielse blir

också en befrielse för mannen, med andra ord så handlar könsrollerna oss alla och inte bara kvinnorna!

För att sammanfatta de Beauvoirs filosofi mycket kort: Kvinnor och män har sina roller i samhället för att de är uppfostrade till det, ingen man eller kvinna föds till vad normen kallar ”manligt” eller ”kvinnligt”. Men ändå klandras kvinnor för att vara svaga fast de inte fått lära sig att vara starka.

3.2 Feminism och könsroller i dagens spel

Kvinnliga karaktärer blir vanligare i dagens spel, men de allra flesta av dem blir stereotyper. I detta kapitel kommer vi att ge exempel på några av dessa stereotypa könsroller som kvinnliga karaktärer ofta får.

Under en föreläsning under en TEDx (Technology, Entertainment, Design) konferens berättade Carolin Heldman, ordförande för Politics Department vid Occidental College i USA, om det hon kallar "the sexy lie", att man kan visa styrka genom "sexual objectification" alltså att göra sig till en sexsymbol (TEDxYouth, 2013). Många kvinnliga karaktärer i digitala spel brukar kunna visa bra självförtroende genom att klä sig sexigt, röra sig sexigt och/eller bete sig sexigt. Till exempel finns karaktären Bayonetta från spelet Bayonetta (Sega 2009), som är en kraftfull karaktär som slåss mot hundratals fiender som vill döda henne. Dock klär hon sig i åtsittande kläder, har långa ben och stora bröst. Mycket av det hon säger och gör när hon slåss har sexuella referenser, till exempel kan hon "bestraffa" sina fiender genom att smiska dem och säger att de har varit stygga.

Caroline Heldman menar att man genom att göra sig själv till en sexsymbol på detta vis, gör man sig själv samtidigt till ett objekt. Är man ett objekt har man inte längre makt, utan underkastar sig själv någon annan. Det hon menar är att man genom att vara en sexsymbol, objektifierar sig själv till någon annans sexuella tankar och fantasier (TEDxYouth, 2013).

Detta är vanligt inom tv-spel, att den starka huvudhjältinnan eller andra kvinnliga karaktärer blir femme fatale stereotyper (TEDxYouth, 2013). Det vill säga, kvinnor som använder sig av sin sexuella attraktion för att få sin vilja igenom till exempel att förföra eller distrahera andra med hjälp av sin kropp.

I många kampspel finns det kvinnliga karaktärer som är med och slåss med olika kampstilar eller vapen. Dock är det mycket vanligt att de på något vis är sexuellt objektifierade genom att vara lättklädda, ha onaturliga proportioner på midja och bröst. I spelet Soul Calibur (Namco,

1998) finns det en karaktär som mer eller mindre har blivit känd för sina extremt avslöjande kläder och ”svärdpiska”.

Mediekritikern och grundaren av webbsidan feministfrequency.com, Anita Sarkeesian, tar upp flera olika stereotypiska kvinnoroller i spelvärlden i sitt projekt Tropes vs. Women In Video Games. Hon talar bland annat om hur kvinnliga karaktärer används som ett slags pris för att man till exempel har klarat ut ett spel. Som i spelserien Metroid (Nintendo, 1986) där man spelar rymd-prisjägaren Samus Aran, som ensam lyckas rädda planeter och galaxer från olika hot. Under spelets gång är hon fullt utrustad med en rymddräkt som täcker hela hennes kropp, och man kan inte direkt se att det är en kvinna man spelar, speciellt inte i de allra första Metroid (Nintendo, 1986) där grafiken är i 2D pixlar. Men i slutet på alla spel får man alltid se Samus Aran utan sin dräkt, med antingen en topp och korta shorts eller en åtsittande dräkt på sig. Alltså, spelaren får som belöning för att ha spelat och klarat ut spelet, att se hjältinnan utan sin dräkt.

Det finns en annan typisk stereotyp som kvinnliga karaktärer ofta får, och det är vad Anita Sarkeesian kallar "the Damsel in Distress" det är kvinnan som blir kidnappad, tillfångatagen och måste räddas eller skyddas. Ända sedan de tidiga spelen som Super Mario (Nintendo, 1985) och Legend of Zelda (Nintendo, 1986), där man i båda spelen ska rädda en prinsessa som blivit kidnappad av den onda antagonisten, är denna stereotyp vanlig i olika spel. Idag finns spel som till exempel Resident Evil 4 (Capcom, 2005) där man spelar en ung man som ska rädda dottern till USA:s president, och föra henne till säkerhet. Under delar av spelets gång springer dottern med huvudkaraktären, men är helt hjälplös och den manliga huvudkaraktären måste hela tiden skydda henne från fiender som försöker kidnappa henne igen, och även fast det finns flera vapen i spelet, får hon inget som hon kan skydda sig med. I dagens Legend of Zelda (Nintendo, 1986) och Super Mario (Nintendo, 1985) räddar man fortfarande sina prinsessor från onda varelser. I det första Mass Effect (EA, 2007) spelet kan spelaren rekrytera några karaktärer till sin besättning, både kvinnor och män. Däremot är alla kvinnliga karaktärer i någon sorts fara som man måste rädda dem ifrån, samtidigt som de manliga karaktärerna är före detta poliser eller soldater.

3.3 Spelanalyser

För att få en insikt om hur kvinnor porträtteras i dagens digitala spel, har vi analyserat ett antal både populära och även mindre populära spel utifrån Simone De Beauvoirs bok ”Det andra könet” (1949). De två första analyserna, Asuras Wrath och Resident Evil serien,

kommer visa mycket detaljerade exempel på hur vi utförde analyserna. Efter det kommer spelen vi analyserar ha kortare beskrivningar på analyserna för att undvika repetition.

Asura's Wrath (Capcom, 2012)

Spelets huvudperson är en så kallad "demigod", en halvgud, som besitter en extrem styrka men också en extrem ilska som han själv inte riktigt vet varför han känner. Asura är en av åtta halvgudar som tillsammans kallas "the eight guardian generals" (de åtta beskyddargeneralerna), som beskyddar jorden från de onda varelserna kallade "Gohmas".

Efter en strid mot Gohmas som de åtta halvgudarna vunnit, blir Asura anklagad för att ha mördat ledaren över de åtta beskyddarna, vilken han är oskyldig till. De andra halvgudarna vänder sig emot honom, mördar hans fru och kidnappar hans dotter. När Asura försöker ta tillbaka sin dotter blir han själv dödad och hamnar i dödsriket.

Efter 12000 år återuppstår Asura från de döda, full med ilska och redo att ta sin hämnd mot de andra halvgudarna som förrådde honom. De andra halvgudarna kallar sig numera "the seven deities" ("the sju gudomligheterna") och är kraftfullare än förr.

Spelet börjar med att man utkämpar en strid i rymden mot gigantiska monster som man får slå ner med bara nävarna. Man märker ganska fort att det finns en stor mansdominans i detta spel, då de första karaktärerna man får se är en liten grupp av övermuskulösa, onaturligt starka manliga halvgudar som dödar monster efter monster som är mer än 100 gånger så stora som de själva är. Den enda kvinnan man får se i gruppen står i ett rymdskepp och talar med några av de andra halvgudarna som inte heller deltar i striden. Hon till skillnad från de manliga halvgudarna, är smal, relativt lättklädd, storbystad och följeslagare till ledaren Deus.

Man får även se en yngre kvinna vid sidan av striden där hon ber för de halvgudar som slåss och ger dem extra krafter. Hon är dock ingen halvgud, utan en "high priestess" (högt uppsatt prästinna).

Efter introduktionen till spelet så påbörjas kampen mot de andra halvgudarna, som nu kallar sig "the seven deities" och har med hjälp av prästinnans kraft, uppnått ännu kraftfullare styrkor än förut.

Det är de manliga karaktärerna som tydligt tar initiativet i detta spel, det är Asura som vill befria sin dotter, Deus som leder de sju gudomligheterna och som har planerat kidnappningen av Asuras dotter. Augus som lever för att slåss och som också var den som tränade upp Asuras styrka. Yasha som till en början går emot Asura men sedan är den som hjälper honom

istället (då Yasha är bror till Asuras fru). Man får även utkämpa flera episka strider mot nästan alla gudomligheter. Men när det är dags att få möta den kvinnliga karaktären, Olga, händer inte mycket mer än att man får skjuta ner några rymdskepp medan hon står ombord på ett av dem och diskuterar med Asura.

När Olga inser att det inte går att stoppa honom med de vanliga skeppen, gör hon något som hon inte får göra; hon avfyrar det mest kraftfulla vapnet i flottan "the Brahmastra" som de egentligen ska använda till att stoppa Gohma med. Men Olga struntar i det och avfyrar den ändå, men till ingen nytta då Asura lyckas överleva skottet. När Olga sedan rapporterar till Deus vad hon har gjort, räcker det med att han slår henne en gång, så blir hon skadad och stapplar iväg. Sedan får man inte se mer av henne förrän en kort stund i slutet av spelet.

Alltså, den enda kvinnliga karaktären som har samma förutsättningar att kunna vara lika stark som de manliga karaktärerna eftersom hon, liksom dem, är en halvgud, är istället den svagaste. Sergei och Kalrow som inte heller slåss, använder istället list och vetenskap för att försöka stoppa Asura, till skillnad från Olga, som i sin frustration gör något som hon absolut inte får göra och blir straffad för det. Det känns mer som att hon finns med för att spelaren ska få något attraktivt att titta på.

I slutet av spelet får man träffa henne igen, och som nu är helt förtvivlad över att Asura och Yasha har dödat Deus. Hon berättar att Deus var den enda som betydde något för henne och var anledningen till att hon ville leva. Hon var alltså mer än bara en följeslagerska till Deus, hon ägnade sitt liv till honom. Hon sågs mer som ett objekt än ett subjekt.

Ett annat ställe i spelet utspelar sig i ett varmvattenbad, dit Asura blir inbjuden av sin förre lärare, Augus. Till sällskap får man en ung kvinna i bikini som serverar alkohol. Där följer ett moment man får titta runt i badet i förstapersonsvy och man kan även skvätta vatten på kvinnan eller dricka alkohol. Detta är ytterligare ett exempel på att kvinnorna i spelet mest finns till för att tittas på.

Mithra, den kidnappade prästinnan, är ung och vacker. Hon är utan tvekan en mycket kraftfull person, då det är tack vare henne som de andra sju halvgudarna blir gudomliga. Dock är det hon som blir kidnappad och hjälplös och måste räddas.

Resident Evil-serien (Capcom, 1998)

I det första spelet, Resident Evil (Capcom, 1998), kan man välja att spela antingen Jill Valentine eller Chris Redfield, och båda två är agenter ur en specialstyrka kallad S.T.A.R.S. Allt utspelar sig i en stor herrgård mitt i skogen, dit Jill och Chris team har sprungit för att ta

skydd efter att ha blivit attackerade av galna hundar. Teamet splittrar upp sig för att genomsöka herrgården och märker snabbt att det inte är en helt vanlig herrgård då den är fylld med levande döda och andra hemska monster.

Jill är ett bra exempel på en kvinnlig karaktär. Hon klarar sig bra på egen hand i herrgården, hon vet hur man handskas med olika vapen och hon kan lösa kluriga pussel. Hon är inte heller översexualiserad utan klädd ordentligt med långbyxor, kängor och tröja som täcker hennes kropp (förutom armarna) och hennes bröst är inte onaturligt stora. Hon håller sig även koncentrerad och lugn även fast hon möter varelser som hon aldrig sett förut.

Dock finns det ändå vissa skillnader mellan henne och hennes manliga kollega, Chris. Medan Jill har en lite mer tillbakadragen personlighet, är Chris hjältemodig och stark. Chris tål mer skada och är bättre än Jill på att handskas med vapen, trots att båda har samma utbildning.

När man spelar karaktären Jill är det vid ett tillfälle i spelet som man blir räddad av en annan manlig kollega, Barry. Medan Chris hittar och räddar en annan ung kvinnlig karaktär, Rebecca. Följaktligen räddas de kvinnliga karaktärerna av de manliga.

Andra exempel på att det oftast är kvinnorna som är de svaga, är i Resident Evil 4 (Capcom 2005) då man spelar agenten Leon Kennedy, som har fått i uppdrag att rädda presidentens dotter, Ashley. Under spelets gång springer Ashley med Leon, men hon är helt hjälplös då hon inte har något vapen med sig. Vid ett tillfälle får man spela henne också och då får hon inte heller något vapen, utan måste antingen springa iväg från fienderna eller kasta lyktor på dem.

Soul Calibur (Namco, 1999)

Soul Calibur innehåller både objektifiering av män och kvinnor, då flertal manliga och kvinnliga karaktärer klär sig väldigt lätt. Vissa skulle kalla detta jämställt, men faktum är att det är flera lättklädda kvinnor än män. Dessutom har de kvinnliga karaktärerna prytt med stor byst, högst troligen för att göra den manliga heterosexuella demografin av spelare nöjda. Dessutom följer männen en typisk arketyp att vara starka, nästan som en grekisk ideal i stil med Herkules.

God of War (SCE Santa Monica Studio, 2005)

Detta är ett exempel från Simone de Beauvoirs mytgranskning i spelform, spelet baseras sig inte bara på antik grekisk mytologi utan följer dess mallar riktigt väl gällande könsroller. Den manliga huvudkaraktären är stark och självständig, de enda kvinnor som finns inom spelet

skall erövrats eller som bäst ett avlägset stöd. Dessutom är det vanligt att kvinnorna är halvnakna, med bara bröst eller bara har underkläder på sig. För visso kan man försvara spelet med att det försöker att bara vara en grekisk mytologi, och därför kan inte könsroller ändras. Detta försvar skulle fungera, om det inte vore för att God of War tar sina fria från mytologin. Som när exempelvis Kratos dödar Ikaros eller bringar slutet för Olympus, varför kan inte kvinnorna då få en större roll?

Metal Gear Solid (Konami, 1998)

Huvudkaraktären Snake missar verkligen inte chansen att träffa många kvinnor. När han väl gör det fungerar de främst som ett stöd, som måste beskyddas eller räddas ifrån fienden. Kvinnorna fyller verkligen de roller de Beauvoir nämner: beundrare, domare och följeslagerskor. Även om det är några få gånger, förekommer det att kvinnorna är lättklädda. Snake själv följer det typiska manliga idealet: aktiv, lojal, stark och självständig.

Grand Theft Auto (Rockstar, 1997)

I denna spelserie finns det flera kvinnor som precis som män ger uppdrag och tar en sorts mentorsroll enligt grekisk mytologi. Kvinnorna är inte lika många som männen, men det behöver inte tyda på sexism. Däremot finns det möjlighet i senare spel i serien att skaffa sig flertalet kvinnor som man kan ha relation med samtidigt, och målet är mer eller mindre att ligga med dessa. Förvisso finns ett försvar till spelet, själva upplägget är faktiskt att man ska utföra icke moraliska handlingar, som bankrån och liknande. Detta kan möjligtvis vara en del av spelet, att se kvinnor som objekt.

Call of Duty (Infinity Wards, 2003)

Detta blir en väldigt kort analys på grund utav en enkel anledning: det finns inga kvinnor i denna spelserie. Det framställs som om enbart män kan vara militärer och det visar inte heller vidare realistiskt hur en människa reagerar i strid. Anledningen till att detta spel är med är för dess otroliga popularitet, varje spel har sålt miljoner exemplar (Richmond, 2011) och fortsätter vara populärt att spela online.

Uncharted (Naughty Dog, 2007)

Denna spelserie har hämtat mycket inspiration ifrån filmerna om Indiana Jones, det gäller även kvinnorollerna. Kvinnorna är mest följeslagare, publik och domare i äventyren och ofta blir de förälskade i den manliga huvudkaraktären. Hittills låter detta som tidigare spel, men det finns olikheter: vid flera tillfällen hjälper och räddar kvinnan den manliga karaktären, Drake. Den manliga hjälten är inte perfekt, snarare tvärtom verkar kvinnan komplettera

honom och hjälpa Drake till den rätta vägen. När han är villig att ge upp jakten efter den legendariska skatten på grund av att han inte vill utsätta kvinnan för fara, säger kvinnan ifrån med orden ”Jag kan ta vara på mig själv” vilket hon gör för det mesta.

The Walking Dead (Telltale games, 2012)

Vi följer en man som försöker ta hand om sig själv och en liten flicka mitt i en kaotisk miljö. Att mannen ska ta initiativ och vara den som ska skydda är det enda typiskt med detta spel. Könnsrollerna är väldigt lika, alla människor har sina personligheter och sina svagheter som inte är begränsade till deras kön. Ingen objektivering förekommer heller, alla är subjekt som har sina egna mål i handlingen.

Heavy Rain (Quantic Dream, 2010)

Detta spel liknar mer en psykologisk thriller som ger oss en filmisk upplevelse. Man spelar som tre olika män och en kvinna, som alla har sin ångest att kämpa emot samt mål att nå. Även om det är en kvinna man spelar har även hon sina komplexa sidor, precis som männen och gör mycket för att få tag på mördaren. Mot slutet blir hon dock mer en hjälpredda till en av de spelbara karaktärerna och kliver åt sidan för honom. Trots detta är spelet något mer jämställt jämfört med exempelvis Soul Calibur.

Mass Effect trilogin (EA, 2007)

Mass Effect-trilogin tar en intressant riktning könsmässigt tack vare en av dess features: du kan välja att spela som man eller kvinna. Man kan tro att kvinnan har en egen roll att följa som definieras utifrån mannen, men det är inte fallet. Både mannen och kvinnan får exakt lika roller när de ska rädda universum, får samma respekt av sina kompanjoner och blir beundrad av män liksom kvinnor under spelets gång. Även sexualiteten är värd att ta upp, Bioware har valt att göra spelet väldigt öppet då man kan välja om man ska ha kärleksförhållanden och även vilken läggning din karaktär ska ha. Inget av detta påverkar berättartekniken alls. Det enda som kan påpekas är att designen på de kvinnliga sidokaraktärerna uppenbarligen verkar vara riktade till heterosexuella män, som exempelvis utmanande kläder på just de kvinnliga karaktärerna men inte på männen.

3.4 Sammanfattning

För att summera vad vi upptäckt har digitala spel för det mesta typiska könsroller. De kvinnliga karaktärerna brukar vara passiva eller åtminstone mindre aktiva än män, mer behov av stöd än män, objektiverade etc precis som kvinnorna i de Beauvoirs skildring. Speciellt i

de äldre spelen, men de nyare spelen däremot har vi sett en utveckling som exempelvis The Walking Dead eller Mass Effect serien. Där har kvinnor antingen fått inneha huvudrollen eller skildrats som subjekt precis som de manliga karaktärerna.

4. Tillvägagångsätt

I följande kapitel ska vi gå igenom hur vi gick till väga för att svara på frågeställningarna, exempelvis vad för program vi använde till produktionen och hur vi utförde de empiriska undersökningarna.

4.1 Inledning

Innan vi fortsätter med att presentera hur vi utförde produktionsdelen av kandidatarbetet måste vi göra en koppling mellan våra två frågeställningar, med tanke på att de skiljer sig en del även om de båda två utgår ifrån feminism. Den stora skillnaden mellan våra modernare feministiska källor som Anita Sarkeesian och Simone de Beauvoir som skrev sitt stora verk ”Det andra könet” redan på 1940-talet, är att Sarkeesian inte fokuserar på att skapa en allomfattande ny kvinnosyn, som de Beauvoir gör, utan fokuserar mer på att visa hur kvinnor porträtteras inom populära media som tv-spel eller serier. På så vis kan detta kandidatarbets två frågeställningar verka olika. Därför ska vi klargöra kopplingen mellan empirin ifrån dagens feminism och de Beauvoirs feminism.

Både Sarkeesian och de Beauvoir talar för att kvinnan ska porträtteras (eller behandlas) som ett subjekt med vilja och ambition. Kvinnorna har precis som männen olika mål i livet, men detta uppmärksammar inte dagens tv-spel. De digitala spelen idag, som våra analyser visar, kan jämföras med de grekiska mytologierna som de Beauvoir granskar i sitt verk. Inga större skillnader kunde hittas.

Med vårt arbete vill vi visa att det är möjligt att göra spel med kvinnliga huvudkaraktärer som har samma roll som de flesta manliga huvudkaraktärer har. Handlingen utgår främst från ett scenario ifrån ”Det andra könet”, moder och dotterrelationen. Det kommer fylla två funktioner: dels att föra in ett mer dramatiskt element i handlingen och dels för att belysa grunden för Simone de Beauvoirs feminism, vilket som ska ge en ökad förståelse för dagens feminism. Med en ökad insikt om dagens feminism kan spelare sedan granska könsroller och hur de porträtteras i populära media.

Spelet, som vi utvecklat, handlar om mor och dotter i en familj. Modern har följt sin mors roll och vill ge sin dotter samma uppfostran som hon själv haft, eftersom det för henne är en trygg och kärleksfull fostran. Dottern är van vid att leka med sin bror och fått samma uppfostran som han, så när modern kommer in med nya idéer om hur hon dottern ska uppfostras blir hon först skeptisk. Det är upp till spelaren att välja åt dottern om hon ska acceptera den andra rollen eller inte. Under spelets gång kommer även modern få en inblick över sin situation, hur nöjd är hon med sitt liv?

Spelarens val kommer påverka både dottern och moderns liv: om spelaren väljer att följa könsnormerna kommer modern bli lycklig medan dottern inte, om spelaren väljer att inte följa normerna blir dottern mer fri och aktiv medan modern får en ångest om huruvida hon har gjort fel eller inte.

Med detta sagt, kan vi gå igenom hur vi utförde våra empiriska studier samt hur de användes.

4.2 Empirisk struktur

För att få fram en empirisk grund till potentiella svar på problemformuleringen har spelanalyser utförts. Analyserna utgår främst ifrån kapitlet ”Myter” i de Beauvoirs ”Det Andra Könet” (1949), där hon redogör flera karaktärsdrag som kvinnor har haft i mytologi och litterära verk. Anledningen till att vi har valt detta kapitel är på grund av att de Beauvoir analyserar kvinnorollen i fiktiva verk från historien, **vill vi** undersöka hur mycket av hennes kvinnoanalys stämmer än idag. Dessutom kom analysen att fungera som vägledning om hur man inte skulle gestalta kvinnor i vår slutprodukt. Man kan definitivt jämföra dagens digitala spel med litterära verk om inte till och med säga att spel är de optimala mediet för berättarteknik därav relevansen till de Beauvoirs analys (Malmberg, 2012). Vi tog även referenser av Anita Sarkeesian från Feminist Frequency för att få en mer samtida kulturell tolkning av feminism.

4.3 Skriftliga intervjuer

Skriftliga intervjuer utfördes för att undersöka hur dagens spelare förhåller sig till könen i digitala spel. Vi ville exempelvis veta om kön verkligen spelar en stor roll för spelare och hur könen, från båda sidorna, ser ut för dagens spelare. Eftersom vi ville nå den vardagliga spelaren bjöd vi in slumpmässigt valda människor som anonymt fick svara på vår skriftliga intervju. Frågorna var följande: Är du kvinna eller man? Hur gammal är du? Om spelet låter dig välja kön, vilket kön väljer du då? Varför? Vad är typiskt manligt respektive kvinnligt för

dig? Vad är en välutvecklad hjältinna i dina ögon? Vad tänker du på när du hör ordet feminism?

Det är viktigt att inte glömma frågan om spelarens kön då det har en central position inom vår problemformulering. Dessutom fick svaren mycket mer kraft när man visste vilket kön deltagaren hade. Gällande ålder var det för att understryka vilken målgrupp det var fråga om, så att läsaren vet att det var ett brett åldersspann på dem intervjuade personerna. Valet av kön var en viktig fråga, för att få svar på om spelare verkligen bara vill se manliga hjältar eller om även kvinnor kan vara huvudkaraktärer. Sedan behövs det en motivering för att kunna understryka orsak till vikten av kön i en handling. Poängen med att fråga deltagarna vad som är manligt och respektive kvinnligt är för att få se hur många som har bestämda könsideal. Feedback om utvecklade hjältinnor kunde bringa inspiration till utformningen av vår slutprodukt och till sist ville vi få en inblick i hur spelare förhåller sig till feminism. Det sistnämnda kommer vara viktigt att ha i åtanke under arbetets gång, med tanke på att produkten kommer vara baserad på en feministisk text.

De skriftliga intervjuerna distribuerades online med hjälp utav Survey Monkey (www.surveymonkey.com), dels för smidighetens skull men även för att deltagarna kunde vara anonyma och därmed ge oss så ärliga svar som möjligt. Efter vi ställt upp frågor på hemsidan delade vi länken på Facebook (www.facebook.com), så de som var intresserade kunde delta. Antalet personer som deltog i intervjun blev 39.

Svaren vi samlade in kom till stor nytta när vi skulle börja på själva spelkonceptet. Som exempel ville vi med spelprodukten visa hur även kvinnliga huvudkaraktärer kan porträtteras med svårigheter i likhet med manliga huvudkaraktärer, något som flera deltagare gärna ville se. Sen skulle svaren fungera ihop med feminism, speciellt med Simone de Beauvoirs feminism, för att vi ska kunna använda det i utformningen av spelet. Vissa deltagare exempelvis ville ha en attraktiv kvinna som huvudhjältinna, vilket vi inte kan göra något åt med tanke på att ordet "attraktiv" är väldigt brett och dessutom har inte utseende en viktig betydelse enligt de Beauvoirs feminism. Däremot var all resultat viktig till själva arbetet i sig, inte minst till diskussions-delen som kommer senare.

4.4 Metod och organisering

Som tidigare nämnts, tog vi hjälp av bland annat de skriftliga intervjuerna när vi skrev spelkonceptet för att göra spelare som eftertraktar ett feministiskt spel nöjda. Sedan tog vi till stor del även hjälp av de Beauvoirs Det andra könet, delvis för att finna ett bra

handlingsscenario och för att hålla oss relevanta vad gäller gestaltningen av hennes feminism. Därför plockade vi de mest användbara resultaten från intervjuerna och de mest vitala delarna från Det andra könet, diskuterade hur vi skulle använda dem, för att sen skriva ner allting i ett designdokument som vi lade upp på Dropbox för att kunna referera till ifall något var oklart. Detta gjordes innan produktionen började så vi hade allting klart.

Eftersom en av våra arbetsdeltagare arbetade på distans, fick vi organisera vår arbetsmetod för att göra det så effektivt som möjligt. Vi bestämde oss för att ha dagliga möten över Skype runt klockan 18.00 på vardagarna.

Då arbetet var på distans (projektmedlemmarna bodde på skilda orter) behövdes det en lösning på hur filer skulle skickas för feedback eller implementering i produktionen. Att skicka över Skype skulle bara sakta ner arbetet då båda två skulle behöva vara online för att skicka filerna, när arbetstiden istället behövdes till att programmera eller rita grafik. Lösning till problemet blev Dropbox, ett program där man kan spara filer i en mapp online som andra kan ta del av. På så vis kunde vi smidigt skicka filer som mottagaren kunde granska när han/hon hade tid över till det. Dessutom fungerade Dropbox bra som en backup, ifall någon av datorerna skulle gå sönder.

4.5 Spelproduktionen

Med vår frågeställning som bakgrund har vi gestaltat Simone de Beauvoirs feminism i spelform, dock fick vi bestämma oss för en central del. Hennes stora verk ”Det andra könet” täcker så stort område att det inte var möjligt gestalta alla hennes tankar. Med andra ord så fick vi välja det som var viktigast, och dessutom till nytta för spelets berättarteknik. Efter en genomgång av referatet vi skrev av de Beauvoirs bok kom vi fram till att i två kapitel fanns det mycket som beskrev mor/dotter relationen. Anledningen till att vi valde dessa kapitel var på grund av att de Beauvoir lägger stor fokus på att kvinnans uppväxt är det som ligger till grund för hennes tillvaro. Modern spelar en stor roll: eftersom modern uppfostrades i ett patriarkalt samhälle, så kommer hon i samma tradition uppfostra sin dotter på liknande sätt. Dessutom är de Beauvoirs skildring ytterst dramatisk, modern menar bara väl med sin uppfostran, det har ju fungerat för henne, varför skulle det då inte göra för dottern? Dottern som har varit van vid att umgås med pojkar och de regler som gäller där reagerar på att plötsligt behandlas annorlunda. Det är just denna konflikt mellan modern och dottern som vi ville använda som handling i spelet vi producerat.

4.5.1 Spelmotor

Spelmotorn som valdes till produktionen heter Wintermute (www.dead-code.org).

Wintermute används främst om man vill producera ett peka och klicka-äventyr, spel som handlar om att klicka runt i miljön samt lösa pussel. Flera funktioner finns implementerade som exempelvis en rörlig karaktär, interaktion vid musklick med mera när man påbörjar ett nytt projekt. På så vis blir kodning mycket enklare än om vi skulle arbeta med en mer komplicerad motor som till exempel Unity (www.unity3d.com), som kräver mer erfarenhet med kodning. Ytterligare en anledning till valet av den motorn var att vi skulle kunna arbeta självständigt så mycket som möjligt, då vi är bara två designers varav en av oss hade grafiska färdigheter därmed fick den andra ta ansvar för programmeringen av spelet. Dessutom ligger spelets fokus på berättandet, vi behövde inte programmera en speciell spelmekanik utan det räckte med Wintermutes peka/klicka-anpassade kodning. Motorn erbjuder även möjligheten att spela upp avi och ogg filer (videofiler), vilket gav oss möjlighet att skapa och spela upp filmsekvenser i spelet. Detta hjälpte mycket för att förmedla handlingen till spelaren.

4.5.2 Grafik

Programmet som vi valde att göra grafiken i är Adobe Photoshop CS3 (www.adobe.com). Det finns fler och nyare versioner av Photoshop (CS4 och CS5), men anledningen till att vi valde den äldre CS3 versionen var tidigare erfarenheter med den versionen.

Det finns även en hel del fördelar med att rita i Photoshop. För det första kan man använda sig av flera lager när man ska rita en bild, om man till exempel ritat linjer på ett lager gör man sedan ett nytt lager som man kan färglägga, rita andra linjer eller sudda på, utan att röra färg och linjer på det andra lagret. På så vis vinner man mycket tid och arbete på att inte begå misstag som att rita över eller råka suddat ut färger och linjer.

Några andra aspekter som är fördelaktiga med Photoshop, är att det finns många olika funktioner och färger som man kanske inte har tillgång till om man ritat traditionellt (d.v.s. ritat på vanligt papper). I Photoshop kan man på ett enkelt sätt välja vilken nyans av en färg som man vill ha.

När man sedan är klar med en bild, går det även att spara ner den i flera olika format, vilket inte alla program kan.

Vi har även använt sig av en Wacom Intous3 tablet, som är en ritplatta man kopplar in till datorn. Till ritplattan finns det en penna, det blir som att rita på ett papper. Ritplattan har en yta som motsvarar datorskärmen, ritat man i nedersta högra hörnet på ritplattan, ritat man i nedersta högra hörnet på datorskärmen.

Ritplattan har tryckkänslighet, vilket innebär man kan variera tjockleken på linjer medan man ritar, vilket inte går om man ritar med en datormus.

4.6 Metodstöd

För att konstruera ett designdokument läste vi *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design* (2003) för instruktioner på hur dokumentet skulle vara uppställt. Vi tog även hjälp av boken för att utforma speldesignen av spelet.

För att skapa en handling till spelet vi producerade var två böcker till hjälp: *The Writer's Journey* skriven av Christopher Vogler (1998) och *Creating emotion in games: the craft and art of emotioneering* skriven av David Freeman (2003). Voglers bok använde vi för att skapa en handlingsstruktur till spelet medan Freemans bok blev till hjälp för att hitta en berättarteknik som passade spelmekaniken.

Gällande berättartekniken tog vi också mycket inspiration ifrån diverse filmer, de främsta exemplen var *Up* (Pixar, 2009) och *The Triplets of Belleville* (France 3 cinéma, 2003). Filmerna är kända för att använda sig från lite till ingen dialog alls i sina sekvenser, de förlitar sig på att förmedla budskap med enbart kroppsspråk och ansiktsuttryck (dock bara en sekvens i *Up*). Vi blev inspirerade hur en berättelse kan bli dramatisk utan dialog och ville tillämpa detta i vår slutprodukt. Film inspirera även grafiken, vilket *Doktor Caligaris Kabinett* (Declabioscop, 1920) blev ett exempel på hur vi skulle designa miljön efter tysk expressionism.

4.7 Utmaningar, problem och lösningar

En av de större utmaningar under själva produktionen var att göra deltagarna från de skriftliga intervjuerna nöjda samtidigt som vi inte skulle vika oss för mycket ifrån de Beauvoirs feministiska ståndpunkter. Anledningen till att detta problem dök upp var främst på grund av att hennes etikfilosofi skiljer sig ifrån vad deltagarna talade om, mest på grund av att de Beauvoir svarar på kvinnans ställning inom världen medan deltagarna ifrån intervjun talar om kvinnans porträttring inom media i nutid. Sedan var det mycket viktigt att få med allting i produktionen på den korta tiden vi hade, i förhållande till materialet. Filmsekvenser, spelmoment, handlingsstrukturering med mera skulle passa med all empiri vi samlat på oss, dessutom på ett harmoniskt sätt så att inte budskapet verkar för påtvingat.

Vi fann dock lösningar till dessa problem. Det första problemets lösning fann vi i tidigare kapitel i de Beauvoirs *Det andra könet* där hon tar upp hur kvinnor gestaltats i myter och olika litterära verk. Vi jämförde hennes skildring av kvinnogestaltning med intervjudeltagarnas svar

och på så vis kunde vi sortera ut vilka av svaren som skulle kunna komma till nytta för själva produktionen och vilka svar som mest skulle komma till nytta för själva kandidatarbetet i sig. Det andra problemet löste vi med att bestämma vad vi skulle prioritera och vad som skulle vara extra innehåll. Vi hade bara några veckors produktionstid och därför behövde vi få med de viktigaste punkterna som Simone de Beauvoir talade om, som exempelvis ”Man föds inte som kvinna, man blir till en”. Det handlade om att lägga sina prioriteringar med andra ord.

5. Resultat och diskussion

I följande kapitel kommer vi presentera resultaten från både de skriftliga intervjuerna och spelproduktionen. Där efter diskuterar vi hur viktigt detta arbete är för spelbranschen.

5.1 Vad spelare tycker idag – resultaten från intervjun

Resultatet på första frågan i intervjun visade sig vara väldigt jämnt fördelat, ungefär lika många kvinnor som män spelade enligt undersökningarna. Detta visar klart att det finns åtminstone en relativt stor grupp kvinnor som spelar, som man inte kan ignorera under spelutvecklingen.

Om spelet gav möjlighet att låta en att välja kön, valde de flesta att spela som kvinnor. Anledningen var olika: vissa för att de utgår ifrån deras eget kön, andra för att de är medvetna om dagens könsroller och finner det intressant att spela en annorlunda hjälteroll, några manliga spelare noterade även att de identifierade sig med kvinnor och det fanns även flera män som ville spela som kvinnor av ytliga skäl som att kvinnor är mer ”attraktiva”. De som hellre valde att spela som manliga karaktärer baserade sitt val också på sitt kön. Om något visar detta att intresset för kvinnliga huvudkaraktärer i spel definitivt finns, någon hänvisade även till Mass Effect (Electronic Arts, 2007) som ett bra exempel.

Gällande vad som är typiskt manligt och kvinnligt hade de flesta deltagarna från intervjun en bestämd idé av vad som definieras som ”manligt” och ”kvinnligt”. Det var bara omkring sju stycken deltagarna i intervjun som faktiskt ifrågasatte frågan och kommenterade att det är individuellt medan resterande deltagare räknade upp flera aspekter av vad de ansåg som kvinnligt och manligt exempelvis mode, strid, former etc. Några erkände till och med att det här är vad samhället markerat som manligt respektive kvinnligt.

En välutvecklad kvinna var enligt de flesta en kvinna som är självständig, definieras utifrån sin personlighet och inte könet samt har ett karaktärsdjup. Utseende verkade också spela en

stor roll, gärna ”attraktiv”. Det fanns även några som påpekade att de inte hade någon bild av hur en hjältinna är, en till och med sa att hon ska bete sig som en ”typisk man” och en annan deltagare sade att hon skulle vara en lagom blandning av en man och en kvinna. Man märker klart och tydligt av intervjuerna att de flesta vill att kvinnorna ska ha ett djup, precis som vad flera kritiker säger när de talar om manliga karaktärer. Med andra ord behöver de inte vara så olika.

Den sista frågan, vad tänker du på när du hör ordet feminism, fick många liknande svar. En stor majoritet erkände att ordet feminism var oftast associerat med något negativt, ”Sura kvinnor som pratar skit” eller andra liknande fraser dök upp bland svaren. Det fanns också dock mer positiva kopplingar, så som jämställdhet och starka kvinnor. Många av de som hade en negativ syn på feminism erkände att den negativa synen kommer ifrån media och samhället. Detta av något visar varför feminism har så pass svårt att komma in i spelbranschen: hur media har porträtterat rörelsen och missförstånd som har uppstått.

5.2 Mater Dolorosa – spelet vi arbetade med

Efter vi samlat all information från våra empiriska studier och böcker relevant till arbetet började vi med produktionen. Vi hann inte bli färdiga med hela spelet, men de viktigaste elementen av handlingen som skulle porträttera de Beauvoirs feminism hann vi implementera, som exempelvis att det är uppfostran som formar kvinnans beteendemönster livet ut.

Vårt spel handlar om en mamma och hennes dotter. Mamman arbetar flitigt hemma vilket hennes man vill, fastän hon känner sig begränsad i sin nuvarande plats i samhället fortsätter hon utan att ifrågasätta sin roll. Mamman bestämmer sig även för att ge sin dotter samma uppfostran som hon fick när hon var yngre. Dottern vet dock inte hur hon ska förhålla sig till denna uppfostran, hon har ju varit van vid att behandlas precis som sin bror.

Spelets gameplay kommer bestå av dels att utforska huset som familjen lever i och dels göra dotterns val i vissa nyckelmoment av handlingen. Det är spelaren som kommer välja hur dottern kommer göra, om hon kommer följa sin könsroll eller om hon kommer fortsätta leka precis som sin bror. Vad spelaren än väljer kommer någon i slutet lida av de könsroller samhället har skapat: om dottern kommer att välja att leva fritt som hon vill kommer mamman få ångest över att uppfostran gick fel eller känner dottern sig tvingad till sin roll medan mamman känner att hon har lyckats med sitt stora mål i livet, att ta hand om sitt barn.

Grafiken till spelet tog stor inspiration av tysk expressionism för att förmedla en ångestfylld stämning. Ett exempel på hur stilen blev kan ni beskåda i bilden nedanför, som ska föreställa vardagsrummet i spelet.

Även karaktärsdesignen var formad efter tysk expressionism för att de inte skulle bli en kontrast mellan miljön och karaktärerna. Nedanför kan vi se hur exempelvis modern designades.

Handlingen i spelet är kort, för i tillfället kan man spela igenom spelet på cirka tio minuter. Handlingen innehåller enbart det viktigaste momenten ifrån ”Det andra könet” (1949), fast vi ville ha längre handling i spelet för att ge mer tid till karaktärsutveckling eller ta in flera element ifrån de Beauvoirs feminism.

Namnet spelet fick, Mater Dolorosa, valdes på grund av att det passade handlingen (”den sorgfulla modern”).

5.3 Distansarbete – hur det påverkade oss och arbetet

Under detta arbete var vi lokaliserade på två olika orter, Karlshamn och Göteborg. På grund av avståndet mellan dessa två orter fick vi använda oss av sociala medier för att upprätta kommunikation. Detta var en ny erfarenhet för oss då vi alltid arbetat med personer som bor i samma ort.

Det uppstod vissa komplikationer på grund av avståndet. De största var feedback och arbetsflöde. När vi talar om feedback är det feedback på hur själva arbetet i sig går, som exempelvis uppdatera progressionen av kodningen eller grafiska framsteg. Skulle arbetet ske på samma ort, kanske till och med samma rum, skulle feedback på arbetet levereras snabbare. Dessutom försvårade avståndet kommunikationen mellan oss och handledarna eftersom bara en av oss närvarade vid handledningsmötena då handledarna befann sig i Karlshamn. Detta påverkade i sin tur arbetsflödet. Utan sin arbetskamrat i närheten har man lättare att ”glömma” arbetets vikt vilket kunde resultera i att produktionen tog längre tid i vissa skeenden. Lösningen till problemet blev ”Skypemöten” varje dag där vi uppdaterade varandra på hur arbetet gick, vilket höjde arbetsmoralen.

Det fanns även en positiv aspekt av att arbeta på distans, skriftliga instruktioner. Muntliga instruktioner kan glömmas eller missuppfattas lättare än skriftliga instruktioner. När vi använde oss av sociala medier för att ge feedback kom instruktionerna skriftligt per automatik. När något var skrivet kunde den andra gå tillbaka och läsa instruktionerna som

påminnelse eller för att försäkra om denna har följt dem rätt. Var det några frågor fanns telefon som alternativt kommunikationsmedel.

Den viktigaste aspekten var dock organisationen. Även om man inte arbetar på distans är organisation viktig, men på distans är det ännu viktigare. ”Skypemötena” är ett bra exempel på organisationen som skapades. Man får ta ett extra kliv jämfört med arbete utan distans med andra ord.

Avslutningsvis vill vi redogöra att arbetet på distans definitivt har varit givande även om det fanns hinder. Det kommer fungera som en viktig erfarenhet om vi skulle under arbeta på ett projekt med någon från exempelvis ett annat land eller om vi tar emot en case studie från ett spelföretag som är belagt längre bort. Man kan dock fråga sig en sak: Hur skulle projektet gått om vi inte arbetade på distans? Arbetet skulle kanske hanterats mer effektivt då problemet med feedback inte skulle varit så påtagligt, på så sätt skulle möjligtvis det funnits mer innehåll i den slutgiltiga produkten.

5.4 Feminism – utmaningen

När vi antog utmaningen att göra ett digitalt spel baserad på en filosofi förstod vi att det skulle bli en annorlunda utmaning mot vad vi hade mött tidigare. En av gruppens medlemmar hade i och för sig tidigare erfarenhet av att göra spel som baseras på filosofi som exempelvis Platon's idélära eller René Descartes dualism.

En utmaning som alltid finns med när man gör ett spel baserad på filosofi, är att välja vad man ska fokusera på. Varför detta är utmanande är för att fokuset ska ligga som grund till spelet, därför är det viktigt att först och främst bestämma *hur* filosofin skall porträtteras. Ska spelmekniken eller handlingen förmedla den? Det är upp till var och en, men kan man göra båda två är det den mest effektiva vägen för att nå ut till spelaren. I Mater Dolorosas fall tog vi in existentialismens tema om ångest som spelmeknik, ångest över *val* i livet fick stå för val inom spelet. Sedan fick feminismen vara grund för handlingen, hur flickans uppväxt kommer forma hennes personlighet och liv. På så vis blir spelet ett exempel på hur man porträtterar via både handling och spelmeknik. Balanseringen är väldigt viktig, balansen mellan att porträttera en filosofi och att ha kvar fundamentala grundstenar till ett spel för att hålla kvar underhållningsvärdet. Om vi exempelvis enbart fokuserade på att berätta om de Beauvoirs feminism skulle spelet troligen inte attrahera många spelare, därför behövs det även innehåll som gör att spelet blir underhållande för dem som inte är intresserade av feminism.

Det blir ett annorlunda sätt att konstruera ett spel jämfört med andra utvecklingsmetoder som branschen är van vid. Med annorlunda struktur kan designers nå nya möjligheter. Att studera filosofi i syfte till att skapa spel gör att det blir lättare att få inspiration till spelmekanik och dessutom handling. Ofta började man tänka ”Detta skulle kunna funka i ett spel” när man läste ett kapitel utav ”Det andra könet”, vilket gjorde att man hade större urval av spelidéer när vi skulle bestämma oss för vad för sorts spel vi skulle göra. En teori om varför filosofi **fungerar** bra som inspirationskälla är för att filosofer vanligtvis skapar en struktur och många regler på hur människor funkar i livet och det är mycket struktur och regler som ett spel består utav. Utan regler skulle vi inte haft ett fungerande spel.

En annan tanke med att arbeta med denna arbetsmetod är att designers kan nå ännu högre höjder än tidigare. Hur kan det gynna oss? Hur kan branschen ändras av detta?

5.5 Ett större mål

Vi ska nu gå igenom några punkter som är värda att ta diskutera, för att sedan mot slutet av detta arbete knyta ihop allting till ett slutsats.

5.5.1 Feminismens position i spelar-världen

Feminism har med tiden blivit en mycket missförstådd ism, detta bekräftar intervjuerna vi utförde. Att missförståndet framför allt kommer från media kommenterar Anita Sarkeesian i sin videoserie ”Tropes vs women” (2011) där hon tar upp flera olika typiska kvinnliga arketyper som dyker upp i populärmedia, vilket en är ”the straw feminist”. Denna arketyper brukar visa en ytterst vinklad gestaltning av feminism utan att ge en helhetsbild av ideologin. Detta gör att spelare/tittare får bilden av att feminister brukar vara negativt inställda till män och enbart är ute efter att förbättra det för kvinnor. Med bekräftelse från både Lennerhed (2006) och de Beauvoir (1949) är detta inte fallet, men sådan är bilden många individer får tack vare media. Detta i sin tur gör att spelarcommunityn vars majoritet är män (ESA, 2011) är mindre villiga att lyssna på feministers kritik av spelbranschen. Detta skapar i sin tur en ond cirkel: om majoriteten av spelare är skeptiska mot mer jämställdhet vågar inte spelföretagen utveckla spel med kvinnliga huvudkaraktärer med liknande karaktärsdrag som män. Ett klart exempel är det kommande spelet Remember Me (Capcom, 2013), ett spel som kommer ha en kvinnlig huvudkaraktär. Enligt uppgifter, från The Escapist, ska huvuddesignern praktiskt taget ”kämpat” för att få en kvinna som huvudroll i spelet (Sterling, 2013). Vi vet inte hur många utvecklarstudios som har denna intolerans emot kvinnliga huvudkaraktärer, men detta i sin tur skapar ett problematiskt moment: studios vill inte

utveckla spel med kvinnliga huvudkaraktärer då de inte vet om manliga spelare skulle uppskatta det, manliga spelare vet inte om de skulle uppskatta kvinnliga huvudkaraktärer då studios inte utvecklar spel med kvinnliga huvudkaraktärer.

Vi är definitivt medvetna om att fler kvinnliga huvudkaraktärer inte skulle räcka för att vända på spelbranschen, spelare behöver även en chans att få en större förståelse vad feminism handlar om för att förstå de nuvarande genuskussionerna som har trätt fram i vårt samhälle. Media affekterar oss mer än vi tror, och i nuvarande populärmedia har feminism som tidigare nämnt ett dåligt rykte. Inte bara är porträtteringen av kvinnorna i spelen problemet: utan spelbranschen i sig har anklagats för att vara ytterst sexistisk som stänger ute kvinnliga tv-spelare (Nordström, 2013). Men hur ska feminismen ha en chans att ändra branschen när spelare inte har någon kunskap om vad ideologin *egentligen* strävar efter?

5.5.2 Digitala Spel, filosofi och möjligheterna

Filosofi har präglat människans kultur väldigt länge, för oss i väst har den funnits med oss sen antika Grekland (Nordin, 2013). Grekerna använde sig av skrift och dialoger för att förmedla sina filosofiska tankar till andra individer, med tiden har människan kommit på flera olika medel för att nå ut till mänskligheten. Boktryckarkonsten spelade en viktig roll för bildning i Europa och även för att sprida vidare filosofiska tankar till långa distanser (Nordin, 2013). När vi kommer närmare vår egen tid kan vi nämna Jean Paul Sartre, en av de stora tänkarna från 1900-talet (Nordin, 2013). Han skrev inte bara filosofiska texter utan även romaner och noveller som *Muren* och även drama för teatern (Nordin, 2013), med andra ord mer folkliga medier så att även inte bara exempelvis studenter på universitet skulle studera hans lära utan även individer som var intresserade av romaner eller teater skulle få en chans att tolka berättelserna han skrev. Idag har nya medier utvecklats, som exempelvis digitala spel. Det finns digitala spel som har visat potential till att porträttera olika filosofiska ismer, ett väldigt känt exempel är *Metal gear Solid 2: sons of liberty* (Konami, 2001). Detta spel har granskats utifrån ett postmodernistiskt perspektiv, som exempelvis hur Raiden (spelets huvudkaraktär) gått igenom en existentiell kris och teman som att välja vem man ska vara tas upp under handlingen gång (Myles, 2012).

Detta är definitivt ett stort kliv för ett underhållningsmedium som digitala spel, och det finns även andra tecken på att digitala spel kan vara mer än bara underhållande eskapism. Ett annat exempel är spelet *ICO* (Team Ico, 2001), som har hyllats som ett konstverk (Mernagh, 2012). Det finns spel som kan granskas utifrån postmodernistiska perspektiv och det finns även spel som hyllats som konst, med andra ord har spel blivit något mer än bara en underhållning. Det

vi vill komma till är att spel också kan bli ett framtida medium för filosofer att uttrycka sina tankar för att nå ut längre i samhället. Sartre spred sina filosofiska tankar på ett bredare sätt, vem säger att vi inte med vår nuvarande teknologi kan lyckas ge filosofin ytterligare ett medium? Ge ett till alternativ för människor som exempelvis inte har ett stort intresse för böcker men däremot spelar en hel del digitala spel.

Det kommer definitivt att bli en utmaning för designers, då det gäller att veta vart man ska lägga sina prioriteringar. Ska spelet i första hand förmedla filosofin eller ska det i första hand satsa på att underhålla spelaren för att sen använda sig av filosofin för att exempelvis strukturera handlingen? Mycket ligger i vad för sorts filosofi man har använt sig av, men det är vilket som ingen omöjlighet att utföra detta.

5.6. Mater Dolorosa, svaret på punkterna

Två frågor kommer ifrån tidigare stycken: ”Hur kan vi förmedla feminism till dagens spelare” och ”Hur kan digitala spel vara i filosofins tjänst?”. Det är här vår produktion kommer in, Mater Dolorosa.

Mater Dolorosa ger spelaren en kort, enkel och snabb introduktion till grundtankarna av Simone de Beauvoirs feminism, som i sin tur ger en bra grund för att förstå sig på liberalfeminismen samt den modernare feminismen som exempelvis Judith Butler förespråkar (Lennerhed, 2006). Vi är definitivt medvetna om att det inte räcker med bara det här spelet för att vända spelares åsikter, vi vill helt enkelt ge ett exempel på en alternativ metod för att få människor att få en större förståelse för de nuvarande genusdebatterna samt feministiska kritiken mot media som har växt fram genom den senaste tiden. Ökad förståelse kommer underlätta för branschen att fullfölja feministernas krav och porträttera kvinnor mer jämställd, vilket i sin tur kommer öppna upp branschen mer för kvinnor så att de i sin tur kan bringa mer spel med jämställd könsroller och så vidare. Med andra ord kan en god cirkel uppstå. Clint Hocking sade nog det bäst i en artikel på Edge (2011), där han jämförde hur den nuvarande spelbranschen är precis som hur vikingatåg var förr: fyllda av våld, pruttskämt och mansdominans. Visst, vi ska inte ta bort allt detta då även det är underhållande för flera spelare, men vi måste ha *mer* än *bara* vikingatåg och även göra plats till andra saker. Annars kommer allting, precis som vikingariket, gå under.

Mater Dolorosa blir inte bara mer bränsle till elden i den feministiska debatten, utan också ett exempel på hur även digitala spel kan fungera som kanal för att sprida filosofiska tankar till olika individer precis som böcker och teater. I vår produktion är filosofin porträtterad via

handlingen, men det behöver det inte nödvändigtvis vara bara handlingen. Filosofin kan även implementeras i spelmekanik, allt handlar bara om designerns fantasi och vilken filosofisk ism denne använder sig av.

5.7. Framtidens spel

Filosofi ger speldesigners en möjlighet att utveckla spelen ett steg framåt. Digitala spel som både underhållning och som källa för information/läror, om designern lyckas göra en kombination av dessa kan resultatet bli fantastiskt. En teori vi har är att om ett visst antal spel förmedlar filosofi kommer även dagens filosofer vilja ta del utav spelbranschen som växer fram. Antingen som designers eller helt enkelt som rådgivande producenter, vilket som öppnar detta fler dörrar. Ekonomiska vinster skulle med all säkerhet komma, men främst av allt ger det designer mer rum för kreativt flöde. Vi kan inte ens tänka oss hur långt spelbranschen kan nå och vilken prestige som väntar om denna teori fullföljs. Vem vet, kanske i framtiden kommer man tala om digitala spel som en stor uppfinning som boktryckarkonsten är för oss idag, en grund för att sprida kunskap på ett nytt och mer effektivt sätt.

Källförteckning

Bogost, I., 2006, *Videogames and Ideological Frames* [e-bok] www.tandfonline.com:

Lawrence Erlbaum Associates, Inc. Tillgänglig via: Blekinge Tekniska Högskola databas <<http://link.libris.kb.se.miman.bib.bth.se>> [25/2 2013]

de Beauvoir, Simone. 1949. *Det andra könet*. Finland

Entertainment Software Association, 2011, *Essential facts about the computer and video game industry* [e-bok] http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2011.pdf

Freeman, David. 2003. *Creating emotion in games: the craft and art of emotioneering*. New Jersey

Gunnarsson, Thomas. Om Genusfotografen, http://www.genusfotografen.se/?page_id=12 , Genusfotografen, Oktober 2011, hämtad 15 Maj 2013.

Hocking, Clint. Viking Development, <http://www.edge-online.com/features/viking-development/> , Edge, 5 Juli 2011, hämtad 14 Maj 2013.

Kelly, Kevin. 2007. *SXSW: Getting girls into the game: Designing and marketing games for female players* [online] tillgänglig via: <http://www.joystiq.com/2007/03/21/sxsw-getting-girls-into-the-game-designing-and-marketing-games>

Lennerhed, Lena. 2006. *Från Sapfo till Cyborg*. Örlinge

Mernagh, Simon Ico – a work of art?, <http://simonmernagh.wordpress.com/2012/05/19/ico-a-work-of-art/> , Simon Says, 19 Maj 2012, hämtad 15 Maj 2013

Merriam-Webster ONLINE, Merriam-Webster online. URL: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/feminism>, hämtad 2013-02-10.

Myles, Aaron. Metal Gear Solid's postmodern legacy, <http://nightmaremode.net/2012/01/metal-gear-solids-postmodern-legacy-part-1-15146/> , Nightmare Mode, 4 Januari 2013, hämtad 14 Maj 2013.

Nordström, Emmy Zettergren. Spelbranschens sexism stänger ute kvinnliga gamers, <http://debatt.svt.se/2013/01/14/spelbranschens-sexism-stanger-ute-kvinnliga-gamers/> , SVT, publicerad 14 Januari 2013, hämtad 15 Maj 2013.

Petit, C. 2012. From Samus to Lara: An Interview With Anita Sarkeesian of Feminist Frequency. *Gamespot* [online] Tillgänglig via: <http://www.gamespot.com/features/from->

samus-to-lara-an-interview-with-anita-sarkeesian-of-feminist-frequency-6382189/[18/2 2013].

Richmond, Shane. Call of Duty: modern warfare 3 breaks sales records, <http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/video-game-news/8884726/Call-of-Duty-Modern-Warfare-3-breaks-sales-records.html#> , The telegraph, 11 November 2011, 16 Maj 2013.

Rollings, Andrew. 2003. *Andrew Rollings and Adams Ernest on Game Design*. Indianapolis
Sarkeesian, Anita. Tropes vs. Women: #6 The Straw Feminist, <http://www.feministfrequency.com/2011/09/tropes-vs-women-6-the-straw-feminist/> ,Feminist Frequency, 23 September 2011, hämtad 13 Maj 2013.

Sterling, Jim. The creepy cull of female protagonists, <http://www.escapistmagazine.com/videos/view/jimquisition/7044-The-Creepy-Cull-of-Female-Protagonists> , The Escapist, 25 Mars 2013, hämtad 14 Maj 2013.

Streetdirectory, Daniel Millions. URL: http://www.streetdirectory.com/travel_guide/138770/gaming/a_look_at_technological_advances_in_video_games.html, hämtad 2013-03-01.

Stuart, Keith. the 10 political games everyone should play, <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2006/oct/26/tenseriousgam> , The Guardian, 26 Oktober 2006, hämtad 16 Maj 2013.

TEDxYouth, 2013. *The Sexy Lie: Caroline Heldman at TEDxYouth@SanDiego* [online]
Tillgänglig via: <http://www.youtube.com/watch?v=kMS4VJKekW8> [18/2 2013].

The Cabinet of Dr Caligari (1920): Robert Wiene. Decla Bioscop

The Triplets of Belleville (2003): Sylvain Chomet. France 3 cinéma. Diaphana films

Up (2009): Pete Docter. Pixar. Walt Disney Pictures

Vogler, Christopher. 1998. *The Writer's Journey*. Michigan

Digitala Spel

Asura's Wrath (2012): Seiji Shimoda. CyberConnect2. Capcom

Call of Duty (2003): Ken Turner. Infinity Ward. Acitivision.

God of War (2005): David Jaffe. SCE Santa Monica Studio. Sony Computer Entertainment

Grand Theft Auto (1997): Rockstar North, ASC Games

Heavy Rain (2010): David Cage. Quantic Dream. Sony Computer Entertainment

Legend of Zelda (1986). Shigeru Miyamoto, Takashi Tezuka. Nintendo EAD. Nintendo

Mass Effect (2007): Casey Hudson, Preston Watamaniuk. Bioware. Electronic Arts

Metal Gear Solid (1998): Hideo Kojima. Konami. Konami

Metroid (1986): Satoru Okada, Yoshio Sakamoto. Nintendo R&D1. Nintendo

Remember me (2013): Jean-Max Moris. Dontnod Entertainment. Capcom

Resident Evil (1998): Shinji Mikami. Capcom. Capcom

Resident Evil 4 (2005): Shinji Mikami. Capcom. Capcom

Super Mario (1985): Shigeru Miyamoto, Takashi Tezuka. Nintendo Creative Department.
Nintendo

Soul Calibur (1999): Hiroaki Yotoryama. Namco. Namco

The Walking Dead (2012): Jake Rodkin, Sean Vanaman. Telltale Games. Telltale Games

Uncharted (2007): Amy Henning. Naughty Dog, Sony Computer Entertainment