

Manliga kvinnor och ideala män i videospel

En kritisk diskursanalys av representationen av kvinnliga och manliga protagonister i spelrecensioner

Av: Joanna Rodriguez

Handledare: Daniel Wojahn

Södertörns högskola | Institutionen för kultur och lärande

Kandidatuppsats 15 hp

Svenska C | höstterminen 2018



English title: Manly Women and Ideal Men in Video Games: a critical discourse analysis on game reviews and their representation of male and female protagonists

Abstract

The gaming industry is a multimillion-dollar industry that is male dominated. The games contain mostly male protagonists and the few female protagonists that makes it to the shelves are met with criticism from the players. I have taken an interest in how the protagonists are portrayed by reviewers. For example, when it comes to age and use of name, if there is any difference between genders and if there is any kind of discrimination like sexualizing in the text. In this study, I use critical discourse analysis to study game review articles of six different games, three with female protagonists and three with male protagonists. The reviews are from two different gaming magazines. The results are that the protagonists are rarely represented as the stereotypical hero to the readers and there is not a big difference between genders. An observation is that the male protagonists are described and depicted as ideal men that are supposed to be aggressive, violent and dominant. The female protagonists are described with similar traits as the male protagonists. The conclusion is that the female protagonists are fitted into the stereotypical main character role. This role is built up by hard traits where softer traits like passive, pacifistic and submissive, which are more considered stereotypically female, is absent from main protagonists.

Keywords: Discourse analysis, video games, gender, intersectional feminism, protagonist, sexism.

Nyckelord: diskursanalys, videospel, kön, social konstruktion, protagonist, sexism.

Innehållsförteckning

1 Inledning.....	1
1.2 Syfte och frågeställning.....	2
2 Tidigare forskning på området	2
2.1 Kön och spel.....	3
2.2 Kön representerad i text	4
2.3 Producera en hjälte eller hjältninna	4
3 Teoretisk anknytning	5
3.1 Socialkonstruktivistisk språksyn	5
3.2 Kritisk diskursanalys	7
4 Material	8
4.1 Protagonisterna.....	9
4.2 Tidningarna och recensioner	11
5 Metod	12
5.1 Konstruktionen genom substansivistiska benämningar och adjektiv.....	12
5.2 Processer gör protagonisterna aktiva.....	13
6 Analys och resultat	14
6.1 Namn och identitet	16
6.2 Respekterad protagonist	17
6.3 Förebild	18
6.4 Manligt och kvinnligt	19
6.5 Sexualisering och icke sexualisering.....	21
6.6 Protagonisternas ålder	22
6.7 Slutsats av framställningen av protagonisterna	22
6.8 Världen för karaktärerna	23
6.9 Protagonisternas aktiva framställning i text	26
6.10 Sammanfattning och slutsatser av protagonisternas aktiva framställning i text	28
7 Diskussion	29
8 Käll- & litteraturförteckning	35
8.1 Akademiskt granskad litteratur	35
8.2 Icke akademisk granskad litteratur och presstexter.....	36

1 Inledning

Datorspelsbranschen i Sverige har successivt blivit en miljardindustri och den är till mestadels mansdominerad (Nylander 2018). Många studier har uttryckt farhågor över hur många kvinnliga protagonister genom åren har sexualiserats (Lynch, Fritz, van Driel & Tompkins 2016). Men successivt har kvinnor börjat ta sig in i branschen och långsamt kommer det ut fler kvinnliga protagonister i spel än vad det har gjort tidigare. Den mest kända av dem alla är Lara Croft, en karaktär vars betydelse för spelvärlden är av både ett feministiskt perspektiv, men också en sexikon. Lara Croft tillhör Tomb Raider spelen som släppts i flera utgåvor sedan 1996. Utöver detta har det de senaste åren kommit fler spel med andra kvinnliga protagonister där spelföretag vill visa en mindre stereotyp bild av det kvinnliga könet. Däremot har de få kvinnliga protagonisterna som nått hyllorna i affärerna eller speltjänsterna, till exempel Steam, mötts av ett visst motstånd. I en artikel från Metro tar Glanell (2018) upp ett aktuellt spel, Battlefield 5. Dice, skaparna av spelet, har valt att återbesöka andra världskriget och denna gång är en del av historien Norge och de kvinnor som krigade bredvid männen för att skydda sitt land. Utvecklarna valde därför att ha en berättelse i spelet där en protagonist är en kvinna. Dice har fått utstå en stor hatstorm från sina spelare som anser att detta inte är realistiskt. Fortsättningsvis påpekar Glanell (2018) att det har visat sig att spel med kvinnliga huvudkaraktärer säljer sämre än de med manliga. Det är däremot inte bara hos kvinnor det sker stereotypa porträtteringar av. De manliga protagonisterna man ser i spel är ofta vita samt aggressiva som inte skulle fälla en tår för andras missöden. De är där för att följa order, har ett mål att hämnas eller ska rädda världen. Dessa män blir förbilderna till spelarna.

När ett spel ska lanseras ges det oftast ut kopior till recensenter i förhand. Både till de som kallas *youtubers* och journalister som skriver recensioner till speltidningar. Recensioner i artikelform är den äldsta versionen av publicitet i jämförelse med Youtube. Det är till speltidningar som spelare tar sig till för att få veta om de nya spelen är värda att köpa. Det är recensenternas val av ord när de ska beskriva spelen som lockar eller varnar spelarna till att köpa spelen. Frågan är om de, genom sitt skriftspråk försöker följa spelindustrins vilja att förändra synen på kvinnliga protagonister och hur ser dem på de manliga protagonisterna?

För att få svar på detta ska jag i denna studie analysera hur recensenterna porträtterar protagonisterna i spelrecensioner. Metoden jag ska använda mig av är en kritisk diskursanalytisk metod med en språksyns teori som grund samt SFG. Jag har analyserat 6 spel,

3 med kvinnliga protagonister och 3 med manliga. Av vardera spelet har jag analyserat 2 recensioner som är från två olika tidningar.

1.2 Syfte och frågeställning

Syftet med denna studie är att förstå om och i så fall hur normer inom spelindustrin uttrycks i språk. För att få fram resultatet ska jag göra en språkvetenskaplig kritisk diskursanalys av spelrecensioner från speltidningar för att se hur skribenterna i recensionerna framställer protagonister för sina läsare.

Mina följande frågeställningar för att få svar till detta syfte är:

- ❖ Hur porträtterar recensenterna protagonisterna i spelrecensionerna?
- ❖ Hur skiljer sig skribenternas olika konstruktioner av manliga och kvinnliga protagonister ifrån varandra?
- ❖ Hur beskrivs världen för protagonisterna och finns det en skillnad mellan könen?
- ❖ Hur och på vilket sätt görs protagonisterna aktiva i text?

Den metod jag har valt är att se vilka benämningar protagonisterna ges av skribenterna genom *substantiv* och *pronomen* för att tolka hur de framställs som karaktärer utifrån aspekterna kön, ålder, sexualisering, namn och andra teman vilket kan dyka upp i resultatet. För att ytterligare kunna se hur protagonisterna konstrueras analyserar jag *adjektiven* de har blivit beskrivna med för att förstå vilka egenskaper de får och eventuellt stärker deras karaktär. Därefter kommer jag använda samma metod av substantiv och adjektiv som används för att förklara världen för protagonisterna. Detta för att förstå om det finns någon skillnad i hur världen betraktas av protagonisten på grund av kön. Avslutningsvis använder jag mig av en *systemisk-funktionell grammatisk* metod av *ideationellt perspektiv* med fokus på en *transitivitetsanalys* för att se vilka processer protagonisterna utför och vad de blir för förstadedeltagare. Jag kommer förklara utförligare i kapitel 5 Metod.

2 Tidigare forskning på området

Nedan kommer jag presentera den tidigare forskning som är av relevans för min studie. Det kommer vara en presentation av tidigare studier av spel och representationen av karaktärer, med fokus på kön. Vidare har jag sökt efter forskning som studerar språk och kön för att kunna koppla mitt resultat med hur det ser ut i andra tidningar. Till sist kommer jag redovisa en studie

som är av relevans vid jämförande av mitt resultat om de processer protagonisterna utför i text. Denna studie använder sig delvis av samma systemisk-funktionell grammatikmetod som jag kommer återkomma till i ett senare avsnitt.

2.1 Kön och spel

Studier om spel och presentation om kön har länge varit ett populärt ämne eftersom spel har successivt fått ett större fäste i folks vardag, framförallt för barn och ungdomar. Det har gjorts studier i hur kön i spel har representerats vid flera tillfällen. Lynch, Tompkins, van Driel och Fritz (2016) har upptäckt att sexualiseringen av kvinnor gick upp och ner under den 31 års tidsperiod (1983 – 2014) som de studerade hur sexualiseringen av kvinnliga protagonister såg ut. Resultatet tyder på att sexualiseringen går ner och att den var som lägst 2014. Dessutom har det ett resultat för att intresset för att kvinnliga protagonister också sjunker.

För att se hur protagonisterna konstrueras i mitt material har jag gjort en överblick hur det har sett ut i andra studier som inte använt sig av ett språkvetenskapligt synsätt. Spelindustrin ser ut att till större del vilja visa en mer kompetent och dominant kvinna som protagonist. *The Lara Phenomenon*, översatt av mig till *Larafenomenet* som används av Jansz och Martis (2011) är, som man förstår, uppkallad efter den ikoniska Lara Croft. Fenomenet innebär att en kvinnlig protagonist som visar sig vara dominant och kompetent ska klara av sin roll i spelet lika väl som en manlig protagonist. Författarnas vilja var att se om fler än Lara Croft kunde tillhöra fenomenet och resultatet visar att det finns. Jag kommer att ha fenomenet i åtanke för att se om de kvinnliga protagonisterna jag har valt att analysera passar in under det, samt om Lara Croft fortfarande passar som förebild av fenomenet.

Spelindustrin har länge blivit kritiserat för sina våldsamma spel och Gabbiadini, Riva, Andrighetto, Volpato & Bushman (2016) valde att se om spel kan orsaka till mäns våldsamhet. En slutsats de har är att spelen de valde att analysera gav spelarna en stereotypisk bild av män. Att riktiga män är aggressiva, dominanta och tuffa. De noterade att män som spelar våldsamma spel, som inte alltid behöver vara sexistiska, relaterade starkt med huvudkaraktären vilket ledde till att spelaren visade mindre empati för kvinnor. Författarna anser att spel som *Grand Theft Auto* (producerad av samma spelutvecklare till ett annat spel jag har valt att analysera) orsakar den hårda verklighet som kvinnor möter i vardagen (Gabbiadini et al, 2016:12). Detta resultat och slutsats kan vara aktuellt för min studie. Normer kan realiseras på många sätt och jag vill därför se om detta görs språkligt i recensionerna. Dessa studier som jag har nämnt ovan kommer

jag återkomma till i min diskussion och koppla samt jämföra med mitt resultat av hur protagonisternas konstrueras och om det finns några skillnader mellan kvinnorna och männen.

2.2 Kön representerad i text

I följande avsnitt ska jag redovisa de studier som har liknande metoder som jag kommer använda mig av i kapitel 5. Deras resultat kommer vara jämförbara med mitt när analysen är klar. Jag vill börja med att presentera Byrman (2015) som såg ett intresse att analysera könskonstruktionen i födelseannonser och dödsannonser. Hennes resultat visade att när det gäller födelseannonser är det viktigt att informera om bebisens kön men ingen vikt på egenskaper som förknippas med manligt eller kvinnligt. I dödsannonser var det däremot tvärt om och det visade dessutom på en gammal traditionell syn på kön. Hennes resultat är av intresse i och med att kontexten, alltså vad artikeln handlar om, avgör vilket intresse man har av förstadedeltagarens kön. För att förbinda Byrmans (2015) resultat till min studie vill jag därför se på vilket sätt recensenterna själva lägger vikt på protagonisternas kön.

Vid min analys av protagonisternas benämningar och egenskaper kommer jag använda mig av en annan studie som har använt en liknande metod som jag, men som har en del som är av större intresse för mig. Gustafsson Sandén (2015) tar upp i sitt kapitel om könsstereotypi en rad exempel på adjektiv som kan klassificeras som manligt eller kvinnligt. Exempelen har hon själv refererat tillbaka till flera studier som menar att exemplen nedan är manliga och kvinnliga adjektiv. För männen nämner hon ord så som *kompetent, aktiv, bestämd, självsäker, aggressiv, ambitiös* och *dominant*. De kvinnliga adjektiven som Gustafsson Sandén (2015) ger exempel på är *varm, passiv, empatisk, emotionell, hjälpsfull* och *snäll*. Dessa exempel på adjektiv kommer jag ha i åtanke när jag analyserar mitt material för att se om det förekommer liknande egenskaper även i beskrivningen av de kvinnliga och manliga protagonisterna. Av Gustafsson Sandéns (2015) resultat att döma ser hon att det sker en mer aktiv roll för männen medan kvinnorna presenteras som passiva. Både Byrmans (2015) och Gustafsson Sandéns (2015) studier kommer vara till hjälp vid jämförelse med mitt resultat som svarar på hur protagonisterna porträtteras och om det finns någon skillnad mellan männen och kvinnorna.

2.3 Producera en hjälte eller hjältinga

En hjälte är en person som utför stordåd. I text sker det genom de verb där hjälten eller hjältingen är första deltagaren och dessa verb görs om till processer genom systemisk-funktionell grammatik. Rehnberg (2011) såg ett intresse att analysera hur en hjälte skapas

genom text och gjorde därför en mindre studie där hon använde sig av systemisk-funktionell grammatik. Närmare bestämt en ideationell analys med användning av både transitiv och ergativanalys av några exemplar av storytelling-texter där kommunalarbetare har gjort något utöver de vanliga. Dessa texter är olik mitt material utifrån kontext, men Rehnbergs (2011) syfte är liknande min tredje forskningsfråga om hur protagonisterna görs aktiva i text. Hennes resultat visade att hjältarna och hjältnorna är de som dominerar i texterna som första deltagare samt att de utför fler materiella, verbala processer samt mentala. De relationella processerna var till för att förverkliga första deltagaren vilket ger hen ytterligare plats i texten som därmed skapar hjälten. Rehnberg (2011) resultat är av intresse för mig när jag ska se över hur spelens protagonist realiserar i spelrecensionerna. Däremot kommer det bli svårt att tolka hur karaktärerna dominerar i texterna eftersom spelrecensioner är genretypiska i att spelrecensenterna oftast pratar om spelaren som själva huvudkaraktären, däremot måste de ändå nämna protagonisten i spelet och de är dem delarna jag kommer fokusera på.

3 Teoretisk anknytning

I detta kapitel kommer en presentation av de teorier jag har valt att knyta till min studie och basera min språksyn på. I och med att detta är en studie som lutar mot en kritisk karaktär är den av en emancipatorisk ansats som går ut på att jag vill synliggöra för andra om det finns någon form av ojämställdhet i språk (Johansson & Karlsson, 2017:67). Jag kommer börja med att presentera den socialkonstruktivism språksynen eftersom det är en stor del av min teoretiska anknytning som inkluderar kategorisering och intersektionalitet. Till sist går jag över till att presentera den kritiska diskursanalys som min metod är grundad av, där jag presenterar den som teori med inslag av centrala forskare och deras syn på teorin.

3.1 Socialkonstruktivistisk språksyn

För att få en djupare förståelse för språklig socialkonstruktivism har jag vänt mig till Hornscheidt och Landqvist (2015) som menar att detta fenomen är oundvikligt eftersom det är ett sätt för människor att skapa en samhörighet vilket betyder att en socialkonstruktion måste skapas av fler än en person. Enligt författarna är *kategorisering* av kön det vanligaste sättet att göra en social konstruktion av folk samt att det då oftast bara finns två kategorier och det är *man* och *kvinnor*. Kön är något som ses som naturligt och absolut samt att vardera kategorier erhåller egenskaper som klassificeras som manligt eller kvinnligt. Hornscheidt och Landqvist

avslutar sin förklaring om kön som något som är socialt konstruerat vilket de menar är att man präglas till att vara det kön man har kategoriserats som (2015:29). Till sist menar författarna att denna kategorisering är en form av diskriminering i och med att någon annan bestämmer en annans kön och vad hans egenskaper bör vara. Hornscheidt och Landqvist menar att utan denna kategorisering skulle inte det finnas denna normkultur som präglas i samhällen idag (2015:30), inklusive spelvärlden. Wojahn (2015) påpekar däremot att normkulturer kan förändras över tid vilket forskare har noterat av att ha studerat språkhistoria. Det är till exempel den nya kategorin *transperson* som utmanar de gamla kategorierna och bevisar att det går att förändra normkultur.

Hornscheidt och Landqvist (2015) menar att kategorisering av människor är oundvikligt för människan. Däremot är inte allt svart och vitt i konstruktioner av kategorisering. Det är här *intersektionalitet* har blivit en vanlig del av teoretiska anknytningar inom samhällsvetenskap genom att öppna upp för möjligheten att analysera "maktens komplexitet" (Lind Palicki, 2010:26). Hornscheidt (2015:73) förklarar termen följande: "försöker fånga och beskriva de komplexa grunder för diskriminering som existerar på en grundläggande, strukturell nivå i samhället". Intersektionalitet utgår ifrån att diskriminering inte sker av bara en aspekt som till exempel kön, utan att de sker sammanflätat med andra aspekter så som rasism, ålder, ableism och så vidare. Hornscheidt (2015) menar att det inte finns ett universellt kvinnoförtryck som gäller alla kvinnor. Som exempel kan en äldre vit ciskvinna bli diskriminerad på andra grunder än vad en ung transkvinna skulle bli. Hornscheidt (2015:74) tar dessutom upp en intressant del att det finns motstridiga uppfattningar om vad sexism är varav hans exempel är att det kan vara att bli översexualiserad eller inte sexualiserad alls. Att inte sexualisera någon kan alltså också vara en sorts diskriminering eftersom det egentligen inte är något fel med att vara en sexuell människa. Det är balansen och den som blir sexualiserad eller icke sexualiserad som bestämmer om det sker någon diskriminering eller inte. Detta är alltså en tolkningsfråga som är väldigt svår att tyda, men fortfarande väldigt intressant.

Med intersektionalitet utvecklades ett kompletterande synsätt som är *interdependent*. De som använder sig av detta synsätt anser att kategorisering är något som konstrueras av människan och att det är samhällen som håller dessa konstruktioner vid liv. Detta kan till exempel göras genom valet av substantiv som exempel *kvinna* och för att därefter kategorisera en person djupare genom att tillägga egenskaper genom att använda sig av adjektiv och adverbial. Författarna anser att det är med de "normala" språkvalen som den gömda diskrimineringen existerar. Ett exempel de tar upp är att man måste fylla i om man är en man eller kvinna i enkäter

eller när man köper flygbiljetter på internet (2015:114). För att förenkla menar Hornscheidt och Landqvist att en interdependent syn går ut på att man vill synliggöra problem i normer som annars anses normalt och oproblematiska (2015:115).

De teorier som nämnts ovan är högst relevanta för när jag ska analysera mitt material eftersom det är av dessa teorier jag kommer utgå ifrån vid min presentation av mitt resultat. Teorierna utgör grunden för hur jag tar mig an denna studie.

3.2 Kritisk diskursanalys

Fairclough beskriver ordet *diskurs* som ett fenomen skapat av relationer som sker verbalt, i skrift eller genom någon annan form av kommunikation (2010:3). Inom en diskurs kan människor bli utnämnda eller kategoriserade. Van Leeuwen (2008) tar till exempel upp att deltagare kan inom en diskurs presenteras genom nominala uttryck så som namn där själva användandet av namnet kan ses på olika sätt beroende på vilket diskurs det uttalas i. Dessa kan sedan presenteras på olika sätt som kan klassificeras som informella (förnamn), delvis formella (för- och efternamn) och formella (efternamn med eventuell titel) sätt, eller att de kategoriseras ihop med människor med samma identitet eller faktorer (2008:40). Van Leeuwen (2008) fortsätter med att förklara att vi genom vårt sociala val av representativa ord väljer att personifiera deltagare genom namn, pronomen och substantiv (med eventuellt adjektiv som egenskap vilket går att koppla till Hornscheidt och Landqvist (2015) egna beskrivning av interdependent syn). Ett annat begrepp som van Leeuwen (2008) använder som ett sätt för kategorisering är *funktionalitet*. Denna kategori går ut på att deltagare refereras till en aktivitet som identifierar dem som person, så som yrke. Författaren förklarar att det sker genom att ett verb kongrueras till ett substantiv. Man måste komma ihåg att diskurser kan förändras med tiden och van Leeuwen menar att en nominalitets betydelse kan få en ny betydelse om diskursen förändras efter en viss tid (2008:42).

Wodak och Meyer (2016) påpekar att kritisk diskursanalys aldrig kan ge en simpel teori eller en simpel metod, men en viktig princip är att kritisk diskursanalys ser språk som en social praktik. Den kritiska delen av kritisk diskursanalys går ut på att hitta och blotta de maktstrukturer i språk samt en vilja att göra det som är fel till de bättre. Enligt Fairclough (2010) är kritiken grundad i att man strävar efter ett rättvist samhälle. Författaren påpekar dock att människor har olika åsikter på vad som är ett rättvist samhälle vilket ständigt debatteras, däremot anser Fairclough (2010) att kritiken urskiljer det som existerar, vare sig det är rättvist

eller inte (2010:7). Detta är jag själv medveten om att min syn på en rättvis kultur i spelvärlden kan vara helt olik dig som läsare, men jag vill visa om och i så fall hur det finns en obalans i representationen av hur kön presenteras i spelrecensioner i hopp om att det leder till en förbättring. Framtidsmålet är att spelvärlden ska vara en jämställd plats där båda könen är lika mycket representerade.

I min kritiska diskursanalys finns det tendenser till den feministiska diskursanalysen som Hornscheidt och Landqvist (2015) beskriver som att den lutar mot en fördjupning i en konstruktivistisk anblick på kön och sexism. Författarna påpekar att feministisk diskursanalys är ett politiskt motiverat ställningstagande. Jag anser att de har rätt i detta och kan motivera det så att eftersom jag själv vill göra denna studie med denna språksyn tar jag för givet att det finns en obalans av hur representation av kön sker språkligt på grund av den normkultur som finns i samhället. Denna normkultur speglas i språket och jag vill se hur detta yttrar sig genom att göra en kritisk diskursanalys med feministiska inslag.

4 Material

I detta kapitel kommer jag presentera det material jag har valt att använda för att svara på mina forskningsfrågor. För att välja specifika spel för att kunna utföra ett jämförande behövde de uppfylla fem kriterier. Dessa kriterier är följande:

- ❖ Actionspel/thriller
- ❖ En berättelse som involverar en protagonist
- ❖ Liknande hög kvalitet av grafik
- ❖ Att endast en person spelar spelet som också kallas för "single player"
- ❖ Spelen måste ha släppts någon gång mellan 2010 till 2018

Mitt val av material har varit att googla på spelets namn samt recension. Detta resulterade i att jag valde att plocka recensioner från två tidningar eftersom dem dök upp på första sidan av sökresultatet när jag googlade. Dessa två tidningar är några av de mest lästa av spelare i Sverige vilket gör dem intressanta eftersom recensionerna når en stor målgrupp i spelvärlden.

4.1 Protagonisterna

I detta avsnitt presenteras de protagonisterna jag har valt att analysera dess recensioner av. Jag kommer ge en kort förklaring på spelens berättelser samt nämna om spelen fått några utmärkelser eller eventuell annan information som kan vara av intresse för studien. Spelens information om utgivare, utvecklare och datum för lansering presenteras i tabell 1.

Horizon Zero Dawn har fått fina bemärkelser efter dess realistiska och välgjorda grafik. Spelet utspelar sig i en postapokalyptisk värld där spelaren får styra den kvinnliga protagonisten Aloy vars öde som utstött skedde redan när hon föddes. Spelaren får i uppgift att följa Aloy och ta reda på varför hon är utstött samt att överleva i den värld där naturen har tagit över tillsammans med teknologin som ingen längre kan styra eller förstås sig på. Världen är väldigt stor och det finns både huvuduppdrag där man följer spelets historia, men också sidouppdrag som man kan ta sig an för att få mer fördjupning i spelet. Spelet var nominerad till ett Game Award 2017

Shadow of the Tomb Raider är den sista delen av Lara Croft serien där spelaren får följa hennes väg till att bli en välkänd gravplundrare. Som tidigare är hennes motståndare Trinity-organisationen som vill åt en relik som kan leda till jordens undergång. Det är upp till Lara Croft att stoppa detta från att ske. Lara Croft är en ikonisk karaktär i spelvärlden i både ett feministiskt perspektiv men tyvärr också en sexsymbol för många. Ändå har det givits ut flera utgåvor med Lara Croft där tekniken utvecklas, men även samhällets syn på kvinnor har format henne till den kvinnliga protagonist hon är idag. Det är av denna anledning jag ansåg att det var av stor vikt att ha med henne i mitt material eftersom det är intressant att undersöka hur skribenterna själva ser på henne som huvudkaraktär. Jag kommer däremot endast fokusera på denna utgåva för att begränsa mig i materialet. En fortsatt studie skulle kunna vara att undersöka hur Lara Croft har beskrivits av recensenter vid varje lansering av ett Tomb Raider-spel. Spelet var nominerad till bästa action/äventyrsspel i Game Awards 2018.

Alien Isolation utspelar sig 15 år efter det som skedde i filmen *Alien* och spelaren får möta och spela Amanda Ripley, Ellen Ripleys dotter. Amanda vill leta upp sin försvunne mamma och får följa med till en rymdstation för att se över färdregistratorn till skeppet hennes mamma ska ha varit på. Det finns bara ett problem. Rymdstationen har blivit angripet av en alien och Amanda måste nu hitta ett sätt att överleva.

Tabell 1: Information om spelens utvecklare, utgivare och lanseringsdatum.

Spelinformation	Utvecklare	Utgivare	Utgivningsdatum
Horizon Zero Dawn	Guerrilla Games	Sony Computer Entertainment	2017 – 02 – 28
Shadow of the Tomb Raider	Crystal Dynamics/ Eidos Montreal	Square Enix	2018 – 09 – 14
Alien Isolation	Creative Assembly/ Feral Interactive	Sega	2014 – 10 – 07
Red Dead Redemption 2	Rockstar North/Rockstar San Diego	Rockstar Games	2018 – 10 – 26
God of War	Santa Monica Studio	Sony Interactive Entertainment	2018 – 04 – 20
Witcher 3: Wild Hunt	CD Projekt RED	CD Projekt RED	2015 – 05 – 19

Rockstar Games är i vanliga fall kända för Grand Theft Auto som släpps i flera utgåvor. Men denna gång har de lanserat Red Dead Redemption 2, en prolog till första spelet, där man får följa Arthur Morgan, en laglös cowboy med ett mål att fortsätta sitt liv utan att bli tagen av polisen samtidigt som han och hans gäng måste överleva den gängrevalitet som finns runt omkring dem. Världen är väldigt stor och det finns mycket att göra. Man kan välja att fokusera endast på huvudhistorien och dess uppdrag, men vill man så kan man ta sig an de sidouppdrag som finns utspritt i världen. Spelet har dessutom fått mycket beröm för olika delar av spelet, så som grafik, dess handling, musik och skådespelsprestation som har fått diverse priser på The Game Awards 2018.

God of War är, trots titeln att döma, den åttonde delen av God of War-serien. I denna serie får man följa den grekiska krigsguden Kratos, men i just denna utgåva fokuserar skaparna på nordisk mytologi och Kratos har med sin son Atreus. Sonens mamma dör och de ger sig ut på ett äventyr för att uppfylla hennes sista önskan som är att hennes aska sprids över de 9 världarna, men de är såklart inte så lätt. På deras resa möter de monster och gudar från den nordiska mytologin som vill stoppa dem. Detta spel har fått fina recensioner och den 7 december blev det utsett till årets spel på The Game Awards 2018.

Den äldsta av de spelen med manliga protagonister jag har valt är The Witcher 3: Wild Hunt. Detta är ett actionrollspel där man axlar rollen som Geralt of Rivia som är en *witcher* och han ger sig ut på ett långt äventyr genom landet där man möter många faror som man måste bekämpa med magi och svärd. Spelet är rätt stort, som Red Dead Redemption 2, där man har

huvuduppdrag och sidouppdrag samt en grafik som fått beröm för sin kvalitet. Detta spel är relativt känt för att ha haft en del stereotypiska kvinnliga karaktärer som ses som sexobjekt. I de tidigare spelen kunde spelaren samla på kort av kvinnor man erövrade i sängen. Det finns en del i spelet där man kan spela en annan karaktär vid namn Ciri. Jag har valt att inte ta med den delen i min studie eftersom speldelen med Ciri är relativt liten i jämförelse med Geralt.

4.2 Tidningarna och recensioner

I detta avsnitt ska jag presentera tidningarna jag har valt att ta mitt material ifrån. Jag kommer kort förklara deras bakgrund och det finns en tabell med alla artiklars ordantal. Valet av recensioner utgick ifrån tidningarna hade skrivit om spelen som jag valt att fokusera på. Det kan därför hända att vissa skribenter återkommer.

Gamereactor är en speltidning på internet vars huvudsakliga uppgift är ge ut nyheter om spel av alla dess former så som PC, Wii, Play Station 4 och så vidare. Nyheterna kan bland annat handla om kommande spel eller redan existerande spel. Tidningen har funnits i 20 år och verkar ha en god följarsbas vilket gör att deras recensioner läses av många vilket är anledningen till att jag har valt att ta material av recensioner från just denna tidning. Skribenterna till artiklarna är till större delen olika förutom 2 artiklar som skrivits av Oliver Thullin. Artiklarnas omfattning är generellt längre än en vanlig artikel eftersom skribenterna fokuserar på att ta med så mycket som möjligt om spelet, så som grafik, spelupplevelse, bakgrund, eventuella kommentarer om tidigare utgåvor och så vidare. Antal ord av varje artikel varierar mellan 2000 till 2500 ord. Exakt ordantal kommer visas i tabell 2 nedanför.

Tabell 2: Presentation av antal ord per artikel.

Antal ord per artikel	Aloy	Amanda Ripley	Lara Croft	Arthur Morgan	Kratos	Geralt
Gamereactor	2421	2325	1422	2265	2360	2450
Nöjesbladet/ Aftonbladet	434	647	424	511	450	1153

Aftonbladet har tidigare haft spelrecensioner på deras nöjessida men inte med samma fokus som de har idag. Nöjesbladet spel skapades i början av 2016 och är en del av Aftonbladet som fokuserar på spel, film, nöje med mera. I Nöjesbladets speldel får man främst följa Effie Karabuda, en av skribenterna till flera av recensionerna jag analyserar, men det finns även andra

journalister som publicerar nyheter, intervjuer och reportage om olika spelevent. Deras artiklar är kortare i jämförelse med Gamereactors, men följer samtidigt samma längd som Aftonbladets övriga nyhetsartiklar. I dessa recensioner läggs det alltså inte lika mycket arbete i att förklara grafiken, spelmekaniken och så vidare. Det som tas upp är det viktigaste som recensenten vill nämna och om hen anser att det är värt att köpa eller inte. Antalet ord varierar dock beroende på om det var Aftonbladet eller Nöjesbladet som skrev artiklarna. De artiklarna ifrån 2014 – 2015 är mellan 600 till lite över 1000 ord medan artiklarna från 2017 – 2018 är betydligt kortare med ord antal mellan 400 till lite över 500 ord. Exakt ordantal kommer visas i tabell 2 ovanför.

5 Metod

I detta kapitel presenterar jag de metoder jag ska använda mig av vid min analys av materialet. Jag kommer börja förklara varför och hur jag kommer analysera de substantivistiska benämningar och adjektiv som används för protagonisterna. Till sist går jag över till att redovisa systemisk-funktionell grammatik där jag lutar mig mot en ideationell analys med fokus på processer. Karlsson (2011) menar att den ideationella processen går ut på att det finns en idé om att någon är med i något som händer samt att det kan inkludera andra deltagare som utsätts eller som också deltar i processen.

5.1 Konstruktionen genom substantivistiska benämningar och adjektiv

Till att börja med kommer jag analysera de *substantivistiska benämningar* recensenterna använder när de berättar om protagonisterna. Som exempel ska jag analysera hur recensenterna använder sig av protagonisternas namn. Van Leeuwen (2008) menar beror det på vilken diskurs som används som leder till hur man nämner deltagares namn samt att man kan ge en deltagare en funktion genom att ge dem en identitet som går att kopplas till vad de gör. Således vill jag se om karaktärernas namn används på ett formellt eller icke formellt sätt och om karaktärerna benämns med en funktionell benämning som förklarar vad de gör i spelet. Fortsättningvis kommer jag dessutom se om de substantivistiska benämningarna som använts för att tydlig kategorisera in protagonisterna till ett specifikt kön, hur recensenterna porträtterar karaktärerna samt om det nämns att karaktärerna är huvudkaraktärer.

Därefter kommer jag analysera de adjektiv som använts för att beskriva karaktärernas egenskaper som förstärker den framställning recensenterna försöker skapa av karaktärerna i recensionerna. När jag analyserar adjektiven kommer jag koppla dem till de olika aspekter jag

har valt att fokusera på som är kön, ålder, framställning som huvudkaraktär samt om de finns någon form av sexualisering. Jag kommer jämföra resultatet av adjektiven använda för de kvinnliga och manliga protagonisterna med Gustafsson Sandéns (2015) exempel på manliga och kvinnliga adjektiv som jag nämnde i tidigare forskning för att se om och i så fall hur könen representeras på ett stereotypiskt sätt. Det är viktigt att påpeka att de exempel som tas upp är relativt få ord, men jag tror att det är tillräckligt för att kunna knyta mina adjektiv med dessa för att få fram ett resultat som kan visa på om det sker en stereotyp konstruktion av kön av recensenterna. Vid analysen av de kvinnliga protagonisternas adjektiv och substantivistiska benämningar kommer jag dessutom se om de skulle passa in under Larafenomenet samt jämföra om de är lika kompetenta som männen. För att kunna jämföra kommer jag alltså utföra samma analys på de artiklar som involverar manliga protagonister. Jag kommer endast fokusera på de substantiv och adjektiv som berör huvudkaraktären i spelet och inte de där recensenten pratar om sig själv eller läsaren som spelare. Avslutningsvis kommer jag använda samma metoder som jag nämnt ovan när jag analyserar hur recensenterna beskriver världen för protagonisten.

5.2 Processer gör protagonisterna aktiva

Jag kommer använda *systemisk-funktionell grammatik* (SFG) med ett *ideationellt* perspektiv genom att urskilja vilka processer som utgörs av protagonisten och, i de fallen de sker, mot vem. En så kallad *transitivitetsanalys* som är den vanligaste formen av textanalys med ett ideationellt perspektiv (Karlsson, 2011:22). För att få svar på vilket sätt protagonisterna är aktiva i spelet kommer jag markera de verb där huvudkaraktären är första deltagare. Därefter kommer jag kategorisera in verben i de fyra olika processerna som är *materiell*, *verbal*, *mental* och *relationell*. Utifrån detta kommer jag kunna se om och i så fall på vilket sätt de blir *aktörer* eller *mål* (blir berörd av en annan deltagare) genom de materiella processerna, om de framställs som *talare* genom att göra något verbalt, om protagonisterna är *upplevare* av känslor genom mentala processer och till sist hur de realiserar genom relationella processer. Som första deltagare till relationella processer kan man vara existentiell, identifierande samt bärare eller attribut om det berör en andra deltagare eller inte. Den fjärde processen är speciell i det fallet att första deltagaren inte direkt gör något i texten, det är skribenten som realiserar deltagarna genom verb så som *är*, *finns* och *vara*.

Det är viktigt att komma ihåg att eftersom protagonisterna är de karaktärer spelaren använder i spelet kommer det vara givet att karaktären utför materiella processer. Det som är av intresse är om det finns en balans med de andra processerna. Alltså att se om karaktärerna är upplever

känslor eller liknande genom mentala processer, på vilket sätt de utför verbala processer och om de är existentiella eller om de har andra relationella processer. Men det finns också ett intresse att se på vilket sätt huvudkaraktärer är aktörer och om det finns något mål, andra deltagare, när det utför den materiella processen. Resultatet kommer presenteras i tabeller där jag delat upp det i manliga och kvinnliga karaktärer.

6 Analys och resultat

I detta kapitel kommer jag redovisa resultatet av min analys samt sammanfatta och presentera min slutsats. Jag har valt att dela upp mitt resultat utifrån de teman som jag dels skapat själv i syftet av denna studie så som manligt och kvinnligt och sexualisering, dels teman som dykt upp under tiden som analysen av materialet pågick som till exempel ålder. Dessa avsnitt avslutas med en sammanfattning under en egen rubrik. Därefter kommer en redovisning av hur världen beskrivs för karaktärerna, om det finns några skillnader och i så fall hur ser de skillnaderna ut. Avslutningsvis presenteras hur protagonisterna är aktiva i text genom min redovisning av de processer de utför i antal och därefter diskutera hur de framställs som aktiva.

I tabell 3 redovisas resultatet av de benämningar som används i materialet för de sex protagonisterna jag har valt att studera. Benämningarna är ordnade till att den benämning som förekommer mest är högst upp och sedan är det en fallande ordning neråt. Exakt hur ofta förekomsten skedde ser ni inom parantes bredvid benämningen.

Tabell 3: Presentation av benämningar för karaktärer. Antal förekomster i parantes.

Aloy	Amanda Ripley	Lara Croft	Arthur Morgan	Kratos	Geralt
Henne(s) (16)	Hon (5)	Lara(s) (15)	Morgan(s) (12)	Kratos (24)	Geralt (15)
Aloy (15)	Amanda (4)	Hon (9)	Arthur Morgan (4)	Han(s) (9)	Han (4)
Hon (9)	Amanda Ripley (3)	Lara Croft (6)	Han(s) (3)	Gud(ens) (4)	Geralt of Rivas (2)
Kvinna (2)	Dotter (2)	Hennes (3)	Pojke (1)	Pappa(ans) (2)	Protagonist (1)
Utböling (1)	Ripley (1)	Croft (2)	Kille (1)	Den (2)	Person (1)
Hjältinna (1)	Junior (1)	Fröken (1)	Medlem (1)	Far (1)	Sälle (1)
Huvudkaraktär (1)	Hennes (1)	Rovdjur (1)	Livvakt (1)	Bödeln (1)	Monsterjägare (1)
Identitetssökande (1)	Anställd (1)	Parodi (1)	Honom (1)	Karaktären (1)	Witcher (1)

Människa (1)	Ingenjör (1)		Huvudkaraktär (1)	Människa (1)	
			Arthur (1)	Person (1)	
			Högra hand (1)	Antihjälte (1)	
				Muskelpaket (1)	
				Herre (1)	
				Honom (1)	

Tabell 4 här nedan redovisar resultatet av de egenskaper recensenterna har valt att beskriva protagonisterna med genom adjektiv. Resultatet visade inte på någon egenskap som förekom fler gånger vilket resulterar i mitt val att inte skriva upp antal förekomster i denna tabell eftersom de endast nämnts en gång var.

Tabell 4: visar resultat om adjektiven använda för att beskriva karaktärerna.

Aloy	Amanda Ripley	Lara Croft	Arthur Morgan	Kratos	Geralt
Ung	Inte förbered	Kallblodig	Lojal	Arg	Karismatiske
Fast beslutet		Skoningslös	Kär	Skäggig	Kaxige
Flexibel		Hårdhudade	Ansvarig	Rödtatuerad	Smånnonchalanter
Mångsidig		Osynlig	Enkel	Likblek	Råbarkad
Smart		Snofsig		Sammanbiten	
Tuff				Surmulna	
Stark				Sexigt	
Utrustad				Tyngd	
Utstött				Ikoniska	
				Fåordig	
				Ensamstående	

Jag kommer börja med temat som berör hur protagonisternas namn används i och med att resultatet visar att det är deras namn som används mest. Därefter kommer en redovisning av de benämningar och adjektiv som berör karaktärernas framställning som protagonister där jag också kan delvis besvara den första forskningsfrågan som är hur protagonisterna framställs för läsaren. Fortsättningsvis övergår jag till att se om det finns någon form av könskategorisering mellan manligt och kvinnligt genom att se vilka pronomen, benämningar och egenskaper som har använts som kan eventuellt kategoriseras som kvinnligt och manligt. För att tyda om egenskaperna är manligt eller kvinnligt kommer jag använda mig av de exempeladjektiv som enligt Gustafssons Sandéns (2015) kan klassificeras som egenskaper förknippade till ett specifikt kön. Ett tema som jag skapat själv i syfte för denna studie är sexualisering för att se

om och i så fall hur det sker någon form av sexualisering av karaktärerna. Från ett tema som var planerat kommer därefter ett tema som inte var planerat, nämligen protagonisternas ålder. I min analys noterade jag att hos vissa nämndes just benämningar och egenskaper som berör karaktärernas ålder och därför ansåg jag att det var av intresse att analysera detta under sin egna rubrik. I kapitel 6.6 sammanställer jag en kort sammanfattning av de resultat och slutsatser som kan kopplas till två av mina forskningsfrågor som är hur karaktärerna framställs och om det finns skillnad mellan könen.

Efter min redovisning av benämningar och egenskaper för karaktärer kommer jag fortsätta med hur världen beskrivs för karaktärerna för att se om det finns några skillnader mellan könen och detta gör jag genom att tolka både benämningar och adjektiv som använts av recensenterna när de beskrivit världen för karaktären. Benämningarna presenteras i tabell 5 och adjektiven i tabell 6 under kapitel 6.7. Till sist redovisas hur karaktärerna görs aktiva genom de processer de utför i text och dessa presenteras i antal i tabell 7. Jag kommer dessutom analysera på vilket sätt de blir aktiva och om det finns skillnader mellan könen även där.

6.1 Namn och identitet

Till att börja med visar resultatet i tabell 3 att det är vanligast att benämna karaktärerna vid namn. När det kommer till karaktärernas namn presenteras de med för och efternamn, förutom Aloy och Kratos som bara har förnamn. Därefter använder recensenterna till större delen karaktärernas förnamn vid fortsatt benämning av dem i recensionerna. Detta tyder på en relativt formell till informell presentation av karaktärerna men att recensenterna ändå har en vilja att presentera dem med nominalitet. Geralt benämns endast med hans härkomst i vardera artikeln en gång, en liknande presentation med efternamn, för att sedan fortsätta med endast Geralt. Arthur Morgan å ena sidan nämns antingen med hela namnet eller med efternamn. Detta sker även en gång för Amanda Ripley som alltså presenteras med hela namnet eller med efternamn. Det här visar då på en mer formell presentation av karaktärerna vilket kan tolkas som ett avståndstagande från dem. Det förekommer att antalet benämningar vid namn för de kvinnliga är mindre än pronomen, förutom för Lara Croft vars förnamn används mer än pronomen. De manliga protagonisternas namn används mer än pronomen.

Det är endast tre karaktärer som har blivit beskrivna med en identitet av funktionell karaktär och dessa är då Aloy, Kratos och Geralt. Som van Leeuwen (2008) förklarade är det ytterligare ett sätt att kategorisera karaktärerna genom att nämna dem som funktionella karaktärer inom en

viss diskurs och de benämningar jag tänker på är *identitetssökande*, *pappan* och *monsterjägare* som går att koppla till van Leeuwen (2008) beskrivning. Det här ger dessa två karaktärer en funktion i spelet och en identitet på en annan nivå eftersom det är något de gör i spelet som definierar dem som karaktärer.

6.2 Respekterad protagonist

När det kommer till framställning av karaktärerna som huvudkaraktärer är det endast Aloy som benämns som *hjältinna* och *huvudkaraktär* av de kvinnliga protagonisterna. De andra två benämns inte med något liknande benämning som skulle tyda dem som huvudkaraktärer. Det kan till och med tolkas såsom att Amanda benämns som något sekundärt eftersom hon blivit benämnd som *junior* om man inte förstår att hon är huvudkaraktären i spelet. Benämningen *junior* kan dessutom förknippas med ålder och detta kommer jag återkomma till i kapitel 6.6. De manliga karaktärerna däremot nämns alla tre på olika sätt för att vara huvudkaraktärerna i spelen genom benämningarna *huvudkaraktär*, *protagonist* och *antihjälte*.

Det har även förekommit några få mentala adjektiv, vilket betyder att det är ett adjektiv som beskriver karaktärens mentala tillstånd eller personlighetsdrag, varav en av karaktärerna är Amanda Ripley. Detta är, som visas i tabell 4 ovan, nämligen *inte förbered* som jag tolkar är en mental kontext eftersom hon då inte är mentalt förbered för den traumatiska situationen hon utsätts för i spelet. En notering är att det endast är i Gamereactors artikel som detta adjektiv finns. Aftonbladets artikel hade alltså inga adjektiv som beskriver Amanda Ripleys egenskaper i spelet. Det här tyder på att recensenterna inte verkar se Amanda Ripley som en huvudkaraktär. Aloy däremot har blivit beskriven till att vara *smart* och *fast besluten* vilket stärker hennes framställning som en kompetent kvinna samt kan lösa sina problem i spelet. Denna beskrivning stärker hennes roll som *hjältinna*. Kratos har fått en liknande beskrivning som är *sammanbiten* och som betyder att han är bittert beslutsam enligt Svenska Akademiens ordlista. Kratos är den enda av de manliga protagonisterna som fått en beskrivning likt en mental kontext. Därefter har vi Lara Croft vilket blivit beskriven som *hårdhudad* och *kallblodig* vilket, enligt Svenska Akademiens ordlista betyder att man är okänslig och tuff. Alltså kan det tolkas att recensenterna ser Lara Croft likt en karaktär som stänger av sina känslor i spelet och utför sin uppgift.

Efter analysen av både benämningar och adjektiv kan jag se att det finns tre karaktärer som inte framställs som särskilt omtyckta protagonister. Amanda Ripley verkar till större delen vara en karaktär som får utstå sin uppgift utan att vara kompetent för den. Geralt framställs som

liknande till en antihjälte i och med att han benämns och beskrivs likt en ohyfsad, okänslig och respektlös man med benämningar såsom *protagonist* och *antihjälte*. Till sist har vi Kratos som beskrivs som en arg och surmulen karaktär. Alltså är två av de manliga karaktärerna inte porträtterade som trevliga människor medan Amanda Ripley vars karaktär framställs som inte bered för hennes roll i spelet. Utöver detta porträtteras ändå protagonisterna vara karaktärer passande för den roll som actionkaraktärer. Större delen har dessutom blivit benämnda och beskrivna till att vara karaktärer som är kapabla att använda våld mot sina fiender.

Både Kratos och Geralt har benämnts som *person* vilket kan tolkas till att vara ett försök att förmänskliga dessa karaktärer. Till sist sker det på flera sätt att Kratos framställs som en varelse lika mycket som han är en människa. Emellertid krockar det igen i och med att Kratos också benämns som *gud* vilket inte kan tolkas som ett mänskligt attribut. I och med att Kratos även benämns som *herre* indikerar det att recensenterna ser karaktären vara en respektabel protagonist. Alltså verkar Kratos beskrivas likt en oantastlig varelse med mänskliga attribut vilket man kan se i exempel 1 nedan som är tagen från Gamereactors recension av God of War. Däremot är det svårt att förstå vad skribenten menar med att Kratos inte bara visar sig som en person utan också är en människa. Men eftersom Kratos till större delen beskrivs som en varelse är detta bara ett attribut som skribenten verkar mena är positivt.

Exempel 1. En människa

*”Att faktiskt se honom som **människa** och inte bara en **person** som drivs av blind hämndbegär.”*

6.3 Förebild

Vid vidare analys har det gjorts en notering att två av de manliga karaktärerna framställs som faderliga karaktärer. En mer än den andra. Det är Kratos och Arthur Morgan som passar in i denna framställning. Kratos har tydligt blivit benämnd som *pappa* och *far* i och med att han har sin son som följeslagare i spelet. Arthur Morgans benämningar är lite diffus, men det stärks av adjektiv. Men de benämningar där man kan tyda detta på är *medlem*, *livvakt* och *högra hand*. Sätter man detta i kontext med att Arthur Morgan är med i en grupp som ser sig själva som en familj tolkar jag det så att han framställs som en familjeman. Arthur Morgan har blivit beskriven med till exempel adjektivet *kär* vilket är förvånande, men sätter man det i kontext beskrivs han som en *kär medlem* till den grupp han tillhör i spelet vilket betyder att han är en omtyckt karaktär av andra människor i spelet. I samband med resterande adjektiv som används för Arthur Morgan framställer skribenten honom som en faderlig karaktär. Detta förstärks med

adjektiven *kär* och *ansvarig*. Beskrivning av Kratos däremot är högst intressant eftersom han beskrivs som en *ensamstående* pappa som ska vara en god förebild till sin son och denna multipla protagonist som till större delen beskrivs som en aggressiv antihjälte ger skribenterna ett nytt perspektiv av Kratos. Detta kan man se i exempel 2 nedan.

Exempel 2. Ensamstående

"I rollen som ensamstående pappa lär han sitt barn att överleva i den nya nordiska världen."

Jag tolkar Arthur Morgans benämningar och egenskaper med kontext i åtanke som att han ses som en familjeman för sin grupp medan Kratos har fått konkreta benämningar som säger att han är en pappa, men med adjektiv som inte stödjer att han är en faderlig förebild så som *sammanbiten* och *surmulen*. Recensenterna ansåg att det är viktigt att poängtera att Kratos är en ensamstående pappa samtidigt som de beskriver honom som en sexuell och våldsam karaktär. De framställer alltså inte honom som en bra förebild för sitt eget barn. Arthur Morgan däremot beskrivs som en man som tar ansvar, är en kär medlem och livvakt som visar på en mer ansvarsfull och omtyckt karaktär för de andra karaktärerna i spelet vilket jag tolkar som en förebildsroll som familjemedlem att se upp till. De andra karaktärerna har inte fått några benämningar eller beskrivningar som ger någon indikation för att vara någon form av förebild av familjekaraktär i spelet alls vilket kan tolkas som att de kvinnliga karaktärerna inte kan ta på sig något sådant ansvar i den roll de har i spelet. Det kan man även se i och med att Lara Croft fick benämningen *fröken* som förklarar hennes civila status som singel. Detta kommer jag gå mer in på djupet i avsnitt 6.4. Visserligen kan man också tolka det som att hon är en stark karaktär i sig som inte behöver en partner som hjälper till vilket stärker henne som karaktär.

6.4 Manligt och kvinnligt

Fortsättningsvis kommer jag att titta på resultaten ur en könsaspekt genom att se om det har använts pronomen, benämningar samt beskrivande av egenskaper som tyder på ett specifikt kön. Resultatet visar att pronomenen *han* och *hon* ser ut att användas oftast. Alla karaktärer har nämnts minst 3 gånger med ett pronomen. Två av sex karaktärer visar att de blir benämnda med pronomen mer än de andra. Användning av pronomen tyder på en kategorisering av kön samt att det då endast finns två kön inom spel vilket då är man och kvinna. Däremot är det en karaktär som blir benämnd med *den* vilket leder till en könsneutralisering och det är Kratos. Denna karaktär har fått en hel del benämningar som går emot varandra vilket är att han benämns med

pronomenet *den* samtidigt som karaktären också benämns med *han*. Resultatet visar överlag att det sker en tydlig kategorisering av protagonisterna in i respektive kön genom pronomen.

En annan form av kategorisering av kön jag har observerat i texterna är användning av olika benämningar som förknippas med kvinnligt och manligt. Dessa är till exempel *kvinnna*, *dotter* och *fröken* samt för männen är det i substantiven *kille*, *pappa* och *sälle*. Sälle, som betyder ohyfsad man, framställer Geralt som en rätt otrevlig man och detta kommer även stärkas av de adjektiv vilket har tagits upp i kapitel 6.2. Substantivet *fröken* betydelse är enligt Svenska Akademiens ordlista en ogift kvinna. Detta är intressant således att skribenten ansåg att det var viktigt att uttrycka Lara Crofts civila status, framför allt när hon är ensam i en regnskog. Detta kan man då se i exempel 3 nedan som är plockad från Gamereactors recension av *Shadow of the Tomb Raider*.

Exempel 3: Fröken

”Fröken Croft är dock inte ensam i regnskogen.”

Vid min analys om det sker någon form av stereotyp framställning av män har det noterats att alla manliga protagonisterna benämns med substantiv vilket kan tolkas till att vara våldsamma karaktärer och detta kan man se i orden; *livvakt*, *bödeln* och *monsterjägaren*. Detta tolkar jag som att de manliga karaktärerna är vana vid våld och inte rädda för att utföra våld mot fienden. Av resultatet att döma i tabell 4 ovan målas de manliga karaktärerna upp till att vara stereotypa män, med ett undantag för Arthur Morgan vars karaktär har fått relativt neutrala adjektiv. Det förekommer egenskaper som framställer de manliga karaktärerna till att ha ett våldsamt beteende genom att recensenterna använder adjektiv såsom *arg*, *surmulna*, *kaxige* och *råbarkad*. Geralt framställs till större delen vara en karaktär som inte är särskilt omtyckt i och med att han beskrivs som *råbarkad*, *smånnonchalant* och *kaxige*. Det kan visserligen vara positivt i recensentens ögon i och med att de benämningar Kratos har fått inte tyder på en trevlig karaktär vilket tolkas till att vara något generellt som gäller de manliga protagonisterna. Dessa är relativt manliga egenskaper som går att koppla till Gustafsson Sandéns (2015) exempel på manliga och kvinnliga egenskaper

Den enda kvinnliga protagonisten som har en liknande våldsam benämning är Lara Croft som blivit beskriven till att bli ett *rovdjur* i vissa situationer. Dessutom målas Lara Crofts karaktär till att vara en väldigt hård karaktär tack vare adjektiven *kallblodig* och *skoningslös* (se exempel 4) något som liknar de egenskaper de manliga protagonisterna har fått. Att dessa karaktärer

förklaras till att vara våldsamma är förväntat eftersom de alla är med i spel vars syfte är att bruka våld och deras uppgift är att bemöta våldsamma attacker från fienden. Aloy och Amanda Ripley har å ena sidan inte fått någon form av benämning som är på samma nivå som männen och Lara Croft. Å andra sidan kan Aloy ändå placeras i den mer kompetenta gruppen i och med de egenskaper hon har beskrivits med vilket är *stark*, *tuff* och *flexibel* som kan ses som väldigt positiva. Resultatet visar därför att endast Aloy och Lara Croft har egenskaper som passar den roll de ska ha i spelen de tillhör av de kvinnliga protagonisterna. Däremot är det en stor skillnad på hur de ska vara kompetenta för sina roller.

Exempel 4: Kallblodig och skoningslös

*”När saker och ting hettar till blir hon **kallblodig** och **skoningslös**,...”*

Sammanfattningsvis av könsaspekt sker det klara kategoriseringar av kön bland benämningarna såsom pronomen och substantiv vilket kan kategoriseras som kvinna eller man. Däremot är beskrivningen av egenskaper bland protagonisterna lika, förutom för Amanda Ripley som istället fått en beskrivning som försvagar henne som huvudkaraktär. Alltså tolkar jag resultatet som att recensenterna försöker göra kvinnorna mer kompatibla med deras uppgift vilket tidigare setts till att vara en mansroll genom att använda manliga adjektiv. Varför detta fenomen sker kommer jag återkomma till i diskussionskapitlet.

6.5 Sexualisering och icke sexualisering

Jag kommer nu analysera om och i så fall hur det sker en sexualisering av karaktärerna. Av resultatet att döma finns det inget adjektiv eller benämningar som kan kopplas till någon sexualisering för de kvinnliga protagonisterna. Jag vill påminna om Hornscheidt (2015) nämnde att det kan vara en annan form av diskriminering att inte sexualisera en människa och i detta fallet kan man tolka det till att vara att de kvinnliga protagonisterna inte ses som sexuella varelser. Det sker däremot sexualisering hos den manliga protagonisten, Kratos, som får beskrivningen *sexigt* och benämns till att vara ett *muskelpaket*. För att förtydliga kontexten kring beskrivningen *sexigt* är det Kratos skägg som beskrivs till att vara sexigt, det är däremot fortfarande sexualisering. Det är därmed endast denna protagonist vars kropp som detaljeras i adjektiv och benämning i båda artiklarna. Visserligen kan man fundera över om det finns någon mening med sexualitet av karaktärerna i spelen så länge det inte sker någon form av romantik i berättelsen. Jag kommer återkomma till detta i diskussionskapitlet. Avslutningsvis kan man då konstatera att det endast sker sexuellbenämning hos en av karaktärerna vilket kan tyda på en

form av sexism. Emellertid sker det ingen sexualisering hos kvinnorna och detta kommer jag också återkomma till i diskussionskapitlet.

6.6 Protagonisternas ålder

Det har förekommit beskrivningar och benämningar hos några karaktärer som kan kopplas till deras ålder. En av dessa är Amanda Ripley vars karaktär betecknas som *junior* vilket ger en indikation att hon är yngre än någon annan. I detta fallet sin mamma, men det är fortfarande av intresse att notera att recensenten ansåg det viktigt att uttrycka vikten att hon är junior. Ordet *junior* kan både vara ett substantiv och ett adjektiv enligt svenska ordlistan. Är det ett substantiv är benämningen på ett sådant sätt att recensenten vill poängtera att hon är den yngre av Ripleykvinnorna. Men är det satt som ett adjektiv menar recensenten att Amanda Ripley är yngre och oerfaren vilket gör att hennes karaktär inte ses som den huvudkaraktär likt hennes mamma, Ellen Ripley, verkar göra.

Den andra karaktären som fått en benämning vilket kan kopplas till ålder är Arthur Morgan vars karaktär har blivit benämnd som *pojke* och *kille*. Enligt svenska ordlistan betyder dessa ord att någon är ett barn eller ungdom av manligt kön. I denna kontext benämns ordet *pojke* när recensenten berättar om karaktärens bakgrundshistoria, men *kille* sker senare vid en förklaring om hur karaktären är som person vilket tyder på att recensenten ser Arthur Morgan likt en ung man. Den tredje karaktären är Aloy som blivit beskriven till att vara *ung* vilket jag tolkar är ett behov av recensenten att uttrycka karaktärens ålder. Överlag ger detta intryck för att beskrivning av ålder för dessa karaktärer är antingen för att bara upplysa om karaktärens ålder eller, som i Amanda Ripleys fall, att poängtera att karaktären är ung och därmed oerfaren. Man kan visserligen tolka Aloys och Arthur Morgans benämningar och beskrivning av ålder som ett sätt att uttrycka att på grund av deras ålder är de naiva karaktärer som lyssnar och litar på de äldre, medan Amanda Ripley endast framställs till att vara oerfaren på grund av sin ålder. Som sagt, detta är bara om man har karaktärernas spelberättelse i åtanke, men det finns inget annat som skulle kunna styrka denna tes. De andra protagonisterna har inte beskrivits med någon egenskap som kan förknippas med ålder.

6.7 Slutsats av framställningen av protagonisterna

För att sammanfatta alla tidigare avsnitt som involverar karaktärernas framställning och därefter övergå till mina slutsatser för att sedan koppla dem till de två första forskningsfrågorna. Den första forskningsfrågan som ställdes var hur protagonisterna framställs av recensenterna. Vad

jag kan tolka av mitt resultat framställs större delen av protagonisterna till att vara kapabla karaktärer för det som ska utföras i spelet. Det är några protagonister som framställs till att vara dominantare än andra genom att få benämningar såsom *bödeln* eller beskrivas till att vara *tuff*. Det sker emellertid ingen större sexualisering av protagonisterna. Endast Kratos har beskrivits och benämnts som en sexuell karaktär. Ett behov av att beskriva ålder har också förekommit och har gett intryck för att framställa karaktärerna som naiva eller oerfarna.

Min slutsats för den andra forskningsfråga lyder om det finns någon skillnad i framställningen mellan män och kvinnliga protagonister. Resultatet visar på att de finns skillnader mellan könen, men inte till den grad jag hade förväntat mig vid början av denna analys. Det sker kategorisering av kön av alla protagonister, fem av sex huvudkaraktärer presenteras på ett sätt som gör de kompetenta till deras uppgift i spelen och men att det sker en viss stereotyp av vad som är manligt hos hjältarna men ingen stereotyp bild framställs hos kvinnorna. Jag har således observerat att två av kvinnorna framställs på ett liknande sätt som männen vilket ger intryck för att göra kvinnorna manliga vilket resulterar i att de är kompetenta för sin uppgift i spelet.

6.8 Världen för karaktärerna

I detta avsnitt ska jag redovisa mitt resultat av hur världen beskrivs för protagonisterna. Detta är av intresse eftersom det är detta som karaktärerna ska möta och därför vill jag jämföra om den beskrivning och benämning som har gjorts av recensenterna passar den värld protagonisterna ska möta. Alltså vill jag se om de ses som beredda för vad de ska möta i spelet. Detta gör jag med samma metod jag använde vid analysen av karaktärernas benämningar och egenskaper genom att se vilka substantiv och adjektiv som har använts. I tabellerna 5 och 6 nedanför presenteras de benämningar och adjektiv som är sammankopplade och är av intresse för min studie. Det förekom i vissa av recensionerna fler benämningar av olika saker i världen, men som jag ansåg inte är av vikt för mitt resultat.

Tabell 5: Presentation av de benämningar världen har fått. Antal förekomster i parantes

Aloy	Amanda Ripley	Lara Croft	Arthur Morgan	Kratos	Geralt
Sektledare	Rymdstation n (2)	Värld(en) (2)	USA (2)	Världen	Varelser (2)
Maskinodju r	Sevastopol	Organisation n	Prisjägare	Norr	Monster
Världen	Station	Trinity	Den	Land	Individerna
Den		Sydamerika	Amerika	Monsters	Omgivning s
		Regnskog	Västern	Strid	Huggtänder

		Peru	Frontier- områdena	Motståndar e	Andar
		Klippor	Land	Midgård	Djungler
		Floder	Fiender	Muspelhei m	Sådana
		Djungeln	Auktoritete r	Helheim	
		Gyttjepöl			
		Sekter			

Tabell 6: Presentation av de adjektiv som använts vid beskrivning av världen för karaktärerna

Aloy	Amanda Ripley	Lara Croft	Arthur Morgan	Kratos	Geralt
Stora	Sotsvart	Farlig	Gamla goa	Mytologiska	Ockulta
Främmande	Ryslig	Ondskefull	Blodtörstiga	Tuff/are	Köttiga
Skrämmande	Övergiven	Blöt	Vilda	Ruggigt	Fyllda
Vacker		Vacker		Kallt	Läskiga
Galna		Tät		Ogästvänligt	Onda
Mardrömsliknande		Förrädisk		Kallt	Blottade
		Djupa		Kargt	
		Onda		Nya	
		Rackarns		Nordiska	

Valet av beskrivande och benämnda ord för Aloys värld visar att hon kommer utsättas för stor fara. Större delen av adjektiven använda i recensionerna om Horizon Zero Dawn förekom i en och samma mening (se exempel 5) i Gamereactors recension. Världen benämns dels som *den* för att sedan beskrivas på ett inte särskilt positiva sätt genom att använda adjektiven *skrämmande* och *främmande*. Jag tolkar detta till att författaren av denna mening ser Aloy som en modig karaktär som gör detta trots den farliga världen, men recensenten lägger till att världen är i alla fall *vacker*. Det förekommer också en beskrivning av vad Aloy kommer möta på sitt äventyr i världen. Däremot används det endast negativa adjektiv vilket är *galna sektledare* och *mardrömsliknande maskinodjur* för att beskriva hennes fiender. Detta kan tolkas till att det inte bara är världen i sig som är Aloys största utmaning utan dessutom dess invånare.

Exempel 5: En vacker värld

”Så hon ger sig ut i *den stora, främmande och skrämmande* men även *vackra världen*.”

För Lara är *världen* *exotisk* för karaktären passande om man tar hennes egenskaper i samband med hur världen ser ut. Detta kan man se i valet av adjektiv som recensenterna använder så som *ondskefulla sekter*, *förrädiska klippor* och *farliga djungeln*. Här återkommer dessutom adjektivet *vacker* som även användes i beskrivningen av Aloys värld. I och med att skribenten i Nöjesbladets artikel inte var så imponerad av Shadow of the Tomb Raider vilket kan vara

orsaken till den minimala beskrivningen av världen för Lara. Det fanns endast en beskrivning och det var, som det var för Aloy, en beskrivning av vad Lara möter i världen.

När det kommer till Amanda Ripley förekom det inte särskilt mycket beskrivningar av omgivningen i spelet förutom att det är på en *rymdstation* som dessutom benämns med namn för att sedan endast benämnas med *station*. Beskrivningen för rymdstationen är att den är *övergiven* vilket betyder att Amanda Ripley ska vara ensam på stationen när hon möter sin fiende. De andra två beskrivningarna är lite tvetydiga på om de beskriver omgivningen i världen eller om det är en mental beskrivning för Amanda Ripley. Adjektiven är alltså *ryslig* och *sotsvart* vilket är skrivna i en och samma mening och är kopplade till substantivet *mardröm*. Men som sagt kan detta tolkas som en beskrivning av det som sker i omgivningen och är därför av intresse eftersom det trots allt handlar om Amanda Ripleys värld.

För att då gå vidare till hur världen beskrivs för männen är resultatet att världen inte är välkomnande alls för dessa karaktärer eftersom det inte nämns någon form av adjektiv som kan tolkas till att vara positivt. För Arthur Morgan var det dessutom väldigt lite adjektiv som användes för att beskriva världen, vilket det även var för Amanda Ripley. De benämningar och adjektiv som används är *gamla goa vilda västern* kan tolkas som att världen i sig inte är så intresseväckande för recensenterna. Framförallt utifrån Arthurs perspektiv kan det tolkas som att världen i sig är något vi redan är pålästa om. För de andra två karaktärerna är världarna relativt lika genom hur de framställs till exempel att *Muspelheim* är *ogästvänliga* och *Midgård* är *ruggig* och *kallt*. Däremot verkar recensenterna mer intresserade i vad Geralt möter i världen eftersom adjektiven kopplades till hans fiender. Se exempel 6 nedan som visar en del av en mening från Aftonbladets recension av Witcher 3: Wild Hunt där man förklarar vad Geralt kommer möta i den värld han lever i.

Exempel 6: Blottade

”... *omgivningens blottade huggtänder och onda andar*”

Sammanfattningsvis tolkar jag resultatet till att det finns ett större intresse för recensenterna att beskriva hur farliga fienderna är och hur ogästvänlig världen är för protagonisterna. Däremot finns det ett behov av att poängtera hur vacker världen är för två av tre kvinnliga protagonister vilket jag tolkar som att kvinnorna behöver denna positiva beskrivning för att ge sig ut på äventyret. Däremot sker det då en viss skillnad mellan könen när det kommer till beskrivningen

av världen för dem och jag tolkar det som att kvinnorna inte skulle ge sig ut i världen om det inte fanns något direkt positivt med den medan männen ger sig ut oavsett hur världen ser ut.

Den tredje forskningsfrågan är hur världen beskrivs för protagonisterna. Min slutsats är som nämnd ovan i min sammanfattning att världarna beskrivs som utmanande och på flera sätt skrämmande för alla protagonisterna på olika sätt. Min slutsats på aspekten om det finns några skillnader i hur världen beskrivs för de manliga och kvinnliga protagonisterna är att det finns små skillnader i hur skribenterna konstruerar hjältarna och hjältinnorna. Dessa är att världen är vacker för kvinnorna.

6.9 Protagonisternas aktiva framställning i text

I detta avsnitt kommer jag använda mig av en SFG metod. Jag har valt att se det ur ett ideationellt perspektiv och eftersom jag är intresserad av vilken roll första deltagarna får genom vilka processer de utför gör jag en transitivitetanalys. Jag kommer presentera resultatet i tabell 7 och därefter analysera mitt resultat. Jag kommer börja med vilka protagonisterna blir när de utför materiella processer, gå sedan över till verbala och mentala för att sedan avsluta med relationella.

Tabell 7: En sammanställning av huvudkaraktärernas processer.

	Aloy	Amanda Ripley	Lara Croft	Arthur Morgan	Kratos	Geralt
Materiell	20	6	21	7	13	7
Verbal	1	0	1	2	4	0
Mental	3	1	0	1	1	1
Relationell	9	6	9	6	18	6

Av resultatet att döma är det inte förvånande att de materiella processerna är relativt höga. Protagonisterna ska vara aktiva karaktärer som ska utföra uppgifter i spelet vilket betyder att de kommer vara första deltagare till många av de materiella processerna eftersom recensenten förklarar vad karaktären gör i spelet så som *lära*, *hacka*, *fridyka*, *smyga* och så vidare. De kvinnliga protagonisterna visar högre antal materiella processer än de manliga. I dessa materiella processer kan jag urskilja att de till större delen är aktörerna i spelet som utför diverse processer med vissa av dem som riktas till fienden som då är protagonisternas mål. För männen däremot ser det annorlunda ut. Deras materiella processer är inte lika höga, men de är fortfarande en av de processer som visar högt antal utförda processer. Även männen framställs som aktörer i och med att de utför materiella processer som gör en förändring i spelvärlden och i vissa fall nämns det att de utför något mot någon annan vilket är därmed aktörernas mål.

Oftast beskrivs karaktärerna med processer som berättar vad de gör i spelet såsom att de lär ut eller slåss och det medför att dessa processer ofta utförs mot någon i spelet. I två av tre är dessa mål är fiender eller som i God of War där målet kan både vara fiender eller Kratos son. Se exempel 7 där det beskrivs hur Kratos har det svårt när han ska undervisa sin son som då är målet i denna sats. Generellt framställs protagonisterna som aktiva karaktärer, men det är intressant att kvinnorna är framställda till att vara mer aktiva än männen.

Exempel 7: Biter ihop

”...*Kratos biter ihop* när han försöker *lära* sin son att behärska sig...”

En mental process är en känsla som första deltagaren upplever. I följande analys har jag noterat skillnader mellan könen vid utförandet av denna process. När det kommer till mentala processer för de kvinnliga karaktärerna upplever två av tre känslor. De mentala processerna hos Aloy och Amanda Ripley visar på att de är upplevare till det som sker i spelet på olika sätt. Ett exempel kan vi se återigen i Gamereactors artikel om Horizon Zero Dawn där Aloy upplever en känsla från folket, som jag tolkar är fenomenet (se exempel 8). Att Lara Croft inte har någon mental process kan kopplas till mitt resultat av hur hon beskrivs som en känslolös karaktär vilket då stärks av att recensenten inte framställer henne som en upplevare. Det är däremot intressant att alla manliga karaktärer har beskrivits till att vara upplevare på olika vis. Å ena sidan är Geralt den enda som fått en positiv mental process i och med att han *drivs*. De andra två, å andra sidan, upplever negativa saker såsom att Arthur *inte gillar* när andra människor visar illojalitet och Kratos *plågas* mentalt av sitt förflutna.

Exempel 8: Sårar

”...*andra människor behandlar henne sårar* henne så djupt...”

Följaktligen ska jag analysera de verbala processer vilket är att karaktärerna utför ett verbalt verb, exempelvis *sa* eller *ropa*. Två av tre kvinnliga protagonister utför en verbal process vilket tyder på att recensenterna inte lägger någon stor vikt i om karaktärerna pratar eller inte. De kvinnliga karaktärer som utför verbala processer är Aloy och Lara Croft. Anledningen till att Amanda Ripley inte utför någon verbal process kan vara för att skribenten vill poängtera att i spelet ska man som spelare vara så tyst som möjligt och att det därmed inte sker så mycket prat i större delen av spelet. För att återgå till de karaktärer som utför verbala processer sätts de i negativ kontext för Lara Croft då skribenten ska beskriva hur karaktären pratar genom att säga att det är *snofsig*. För Aloy är det relativt neutralt, däremot sker processen i en kontext där det

uttrycks att hon inte får tala med någon eftersom hon är utstött vilket egentligen betyder att hon inte pratar. Det är däremot rätt höga verbala processer för de manliga protagonisterna. Arthur och Kratos är de som ses som talare, framförallt Kratos vilket är förvånande när han har beskrivits som en *fåordig herre*. Detta resultat visar alltså på att männen konstrueras till större delen till att vara verbaltaktiva personer. Överlag framställs alltså männen som aktivt verbala karaktärer medan kvinnorna har framställts som icke verbala karaktärer och om man säger att de kvinnliga karaktärerna framställs som verbalt aktiva är det inte ur en positiv kontext.

Till sist ska jag redovisa resultatet av de relationella processerna och analysera dessa. En relationell process menas att första deltagaren antingen är existentiell eller har en relation med något eller någon med oklara riktningar. Resultatet visar att det finns en hel del relationella processer hos alla karaktärer. Vissa mer än andra. De relationella processer jag kan se tolkar jag som att karaktärerna är antingen existentiella eller bärare till attribut eller tvärt om samt de finns även relationella processer som identifierar karaktären. De karaktärer med lägre relationella processer har noterats tidigare i studien för att vara mindre intressanta för recensenterna på olika sätt vilket jag återkommer till i diskussionen. Däremot verkar det som att två av tre kvinnliga och en av tre manliga karaktärer framställs i högre grad som relationella med framförallt högre grad av existentiella och identifierande. Kratos däremot har mer bärande relationella processer vilket antingen är att han har en relation med sin son, fienden eller sitt vapen. Överlag framställs alla karaktärer med någon form av relationell process som gör dem existerande eller identifierande. Jag kommer göra en sammanfattning av detta i nästa kapitel för att kunna koppla det med min slutsats som därefter kan kopplas till min sista forskningsfråga.

6.10 Sammanfattning och slutsatser av protagonisternas aktiva framställning i text

I detta avsnitt kommer jag sammanfatta mitt resultat av de processer som karaktärerna utför i recensionerna. Efter detta kommer jag följaktligen presentera mina slutsatser om processerna för att sedermera binda dem till min sista forskningsfråga om och i så fall hur karaktärerna skapas av recensenterna.

Det finns alltså skillnader i hur protagonisterna realiseras i spelrecensionerna. Som Rehnberg (2011) poängterade i sin studie skapas en hjälte i att de dominerar i texterna och som jag nämnde tidigare är det problematiskt att urskilja i mitt material eftersom den första deltagare som nämns mest är recensenten själv eller när de pratar om läsaren som spelare. Om man däremot ser på

vem som är första deltagare till större del av det fragment jag själv intresserar mig av visar att alla protagonister är till större del första deltagare vilket visar på en dominans. Med detta menar jag att det inte är andra karaktärer i spelen som dominerar som första deltagare. De få gånger protagonisterna är mål för andra deltagare är när någon annans relation till protagonisterna nämns vilket då ofta är fienden, men vid få tillfällen handlar det om sonen eller vänner till karaktären.

De är alla till större del aktörer genom högre antal materiella processer. Den skillnad som finns är att kvinnorna har högre antal materiella processer än männen vilket är intressant i och med att de belyser dem till att vara mer aktiva till förändring i sina berättelser i det här fallet. Det som också skiljer protagonisterna åt ur en könsaspekt är att de manliga protagonisterna har mer verbala processer än de kvinnliga och som jag nämnde tidigare har inte kvinnornas verbala processer placerats i en positiv kontext. Övrigt så sker det en mental process hos båda könen, med undantag för någon enstaka som har 0 eller 3. Det som är av intresse med de som är undantag är att båda är kvinnliga protagonister. Det är alltså en tydlig obalans i hur de kvinnliga protagonisterna framställs som upplevare av känslor.

Det som visar en relativ balans är de relationella processerna, med undantag från Kratos. Enligt Rehnbergs (2011) slutsats används relationella processer till att realisera en karaktär till att vara första deltagare. Med detta i åtanke visar det då att Kratos dominerar som första deltagare i jämförelse med de andra, men att alla protagonister har framställts som huvudkaraktärer genom att recensenterna har använt sig av nästan lika högt antal relationella processer som materiella.

Den forskningsfråga som är av intresse för detta resultat är den sista där jag ställde frågan om hur protagonisterna framställs som karaktärer. Min slutsats är att skribenterna framställer protagonisterna som hjältar och hjältinnor, med låga mentala och verbala processer. Men med det höga antalet materiella och relationella processer porträtteras karaktärerna till att vara de aktivt gör och finns utan för stora anledningar till att prata eller tänka.

7 Diskussion

I denna studie analyseras spelrecensioner för att se hur protagonister porträtteras för läsarna. Detta har jag gjort med en kritisk diskursanalysmetod samt SFG. Jag har analyserat 6 spel, 3 med kvinnliga protagonister och 3 med manliga. Av vardera spelet har jag analyserat 2

recensioner som är från olika tidningar. Jag har presenterat mitt resultat i kapitel 6 och i detta avsnitt ska jag inledningsvis återupprepa syftet med studien samt frågeställningarna för att sedan koppla detta med mitt resultat. Efter detta ska jag inleda min diskussion över resultaten med de teorier jag har valt att utgå ifrån.

Eftersom det råder en ojämställdhet bland män och kvinnor i spelvärlden är mitt syfte med denna studie att se om det finns någon skillnad med hur recensenterna i spelrecensioner beskriver manliga och kvinnliga protagonister. Mina forskningsfrågor är som följer:

- ❖ Hur porträtterar recensenterna protagonisterna i spelrecensionerna?
- ❖ Hur skiljer skribenternas olika konstruktioner av manliga och kvinnliga protagonister ifrån varandra?
- ❖ Hur beskrivs världen för protagonisterna och finns det en skillnad mellan könen?
- ❖ Hur och på vilket sätt skapas protagonisterna som karaktärer?

För att få ett svar på mina frågor har jag valt att analysera benämningar av protagonisterna genom pronomen eller substantiv, vilka adjektiv de beskrivs med och vad för processer recensenterna säger att de utför för att porträttera karaktären som en speciell karaktär. Avslutningsvis har jag även använt samma metod om benämningar och adjektiv för att få svar på hur världen beskrivs för protagonisterna av recensenterna. Fortsättningsvis kommer det resultat och de slutsatser som jag har redovisat ovan knyts till min diskussion där jag kommer att binda resultatet till den tidigare forskning som jag framställde i kapitel 2.

Resultatet av min analys visade att protagonisterna till större delen framställs likt huvudkaraktärer i spelen som recenserats. De betecknas som människor, förutom en, som är hjältar eller hjältninnor trots att större delen av dem inte ska rädda världen i sina spel utan är på ett äventyr för att få klara sina egna mål eller där de möter folk som behöver hjälp. Två av de kvinnliga protagonisterna framställs som dominanta och kompetenta huvudkaraktärer vilket kan därmed kopplas till Larafenomenet som Jansz och Martis (2007) använde i sin egen studie där de noterade att större delen av deras kvinnliga protagonister också ingick i detta fenomen. Man kan alltså fastställa att målet för kvinnliga huvudkaraktärer är att framställas som dominanta och kompetenta för att lyckas som huvudkaraktärer i spel. I och med att Lara Croft är förebilden för själva fenomenet kan själva standarden för hur en kvinnlig protagonist ska vara jämföras med hur hon beskrevs i *Shadow of the Tomb Raider*. Det gör att Aloy tekniskt sätt inte skulle ingå i fenomenet eftersom hon inte har beskrivits som en lika känslolös och farlig karaktär på samma nivå som Lara Croft. Det Jansz och Martis (2007) diskuterade var att

kvinnliga protagonister som ingick i fenomenet fungerade som bra förebilder för kvinnliga spelare.

Framställningen av Kratos står ut eftersom han både benämns till att vara en varelse och människa. Han sexualiseras samtidigt som han beskrivs till att vara en dålig faderlig förebild till sin son. Men han identifieras ändå som *pappan* vilket leder oss in på hur tre av karaktärerna har framställts som funktionella enligt van Leeuwen (2008) kategoriseringsmetod. De andra två är Aloy och Geralt som tillsammans med Kratos blivit beskrivna som deltagare med en funktionalitet. Jag anser att detta ger karaktärerna en annan framställning som inte bara handlar om kön. Det framställer deras syfte i spelet och stärker deras roll som huvudkaraktär.

I min studie hade jag ett mål att se om det skedde någon form av sexualisering av de kvinnliga protagonisterna. Lynch et al (2016) hade kommit fram till i sin studie där de analyserade sexualiseringen av kvinnliga protagonister under en tidsperiod och noterade då att sexualiseringen minskade för varje år som gick. Mitt resultat visade att det inte skedde någon form av sexualisering språkligt. Visserligen fanns det en tydlig kategorisering av kön hos de kvinnliga protagonisterna som kan liknas med Byrmans (2015) resultat av födselannonser där det enda intresset för sändaren var barnets kön genom att benämna barnet som *pojke* eller *flicka*. Enligt Hornscheidt (2015) kan diskriminering med sexistiska grunder ske på olika nivåer. Författaren menar att till exempel en kvinna kan känna sig lika diskriminerad av att bli sexualiserad som att inte bli det. Mitt resultat har visat att kvinnorna inte sexualiseras. Däremot anser jag att de kvinnliga protagonisterna inte behöver sexualiseras i och med att det inte finns något behov av det i spelet och det är väl därför recensenterna har valt att inte nämna form av sexualiserande egenskap. Binder man min åsikt med Lynch et al (2016) resultat stärks min hypotes av detta eftersom kvinnliga protagonister sexualiseras mindre och mindre.

Vad som är typiskt manligt och kvinnligt är svårt att tolka och det finns antagligen flera olika sätt att bestämma vad som är vad. Jag valde att använda mig av Gustafsson Sandéns (2015) exempel på vad som är manliga och kvinnliga adjektiv eftersom jag ansåg att de var lätta att ha som bas utifall jag skulle behöva könskoda adjektiven själv. Vid min analys av protagonisternas egenskaper, med författarens exempel i åtanke, noterade jag att inga av kvinnornas adjektiv var särskilt typiskt kvinnliga. Däremot var det väldigt typiskt manligt och likt de adjektiv som används vid beskrivningen av de manliga protagonisterna vilket visar att recensenterna har lättare för att dra upp de stereotypa egenskaperna för männen. Vid en närmare analys av de kvinnliga protagonisternas adjektiv noterade jag att de skulle kunna beskriva som män.

Åtminstone för Aloy och Lara Croft, varav Lara Crofts beskrivning är väldigt likt i och med att hon är känslökall och skoningslös. Lara Croft är den karaktären som är äldst av de kvinnliga protagonisterna och en möjlig faktor till varför hon får egenskaper vilket skulle kunna passa en manlig protagonist mer än Aloys beskrivning kan vara för att hon funnits tillräckligt länge för att spelarna ska acceptera henne likvärdig till de manliga protagonisterna. Det finns inga bevis för detta och det går emot den andra faktorn som är bevisad att spelare ser Lara Croft som en sexsymbol.

Eftersom spelindustrin är mansdominerad och att det har tidigare lett till en sexualisering av kvinnor, men nu visar att de vill introducera kvinnor som inte är stereotypa verkar det som att recensenterna tolka de kvinnliga karaktärerna som manliga kvinnor. Valet kan vara medvetet för att framställa kvinnorna som lika kapabla för uppgiften som manliga protagonister. Men då skapas en ny fråga; är kvinnliga kvinnor inte lika kapabla som männen i actionspel? Man får visserligen inte glömma att större delen av målgruppen är fortfarande män och spel med kvinnliga protagonister säljer sämre. För att spelindustrin ska kunna bemöta kritiken över att vara ojämnställd samtidigt som de fortfarande säljer måste de kompromissa. Deras mål kan vara att successivt presentera kvinnorna och gör det enklare genom att göra kvinnorna manligare för att göra det enklare för målgruppen att acceptera de kvinnliga huvudkaraktärerna. Det är alltså detta resultat som visade att kvinnorna är beskrivna likt männen som kan ha gjort att mitt resultat visade att det inte finns så stora skillnader på framställningen av karaktärerna könen emellan.

Den lilla skillnaden finns dessutom i resultatet av de processer som karaktärerna utför och framställer dem som upplevare, aktörer och så vidare. Resultatet visade att alla framställs som huvudkaraktärer och jag baserar detta på Rehnbergs (2011) resultat. I hennes studie redovisade hon hur karaktärerna framställdes som hjältar och jämför jag mitt material med författaren kan jag se likheter. Hennes deltagare hade höga antal av materiella, verbala och mentala processer. När man jämför det med mitt resultat där protagonisterna har höga materiella processer, men lågt antal av mentala och verbala, kan man se att karaktärerna framställs som hjältar och hjältinnor, men på ett mekaniskt sätt. De utför uppgifterna utan att tänka eller prata enligt recensenterna. Men de finns där för alla karaktärerna har höga relationella processer som Rehnberg (2011) anser förstärker deltagarens roll som hjälte i och med att de fortsätter att finnas i texten trots att de inte gör något fysiskt eller psykiskt. Man får inte glömma att kontexten är att det är spel som är grunden till detta och huvudkaraktärerna ska styras av spelaren, men jag anser att en bra huvudkaraktär fortfarande ska ge spelaren känslan att de är hjältar eller

hjäلتinnor tillsammans. Om spelaren känner sig ensam i de mentala och verbala valen finns det ingen anledning för spelaren att knyta sig an till protagonisten.

Det poängterades innan att männen framställs på ett stereotypt sätt. Detta leder oss in på Gabbiadini et al (2016) slutsats om att spel med manliga protagonister har ofta samma framställning vilket leder till en norm om hur en manlig protagonist ska vara. Ser man det ur ett samhällsperspektiv presenteras den ideala mannen i spel. Granskar man då mitt resultat av hur de manliga protagonisterna har benämnts och beskrivits ser man att den ideala mannen ska vara aggressiv, inte ha problem med våld och ska allmänt vara en tuff man med fasta principer. En man ska dessutom vara redo för att ta ansvar och ta hand om samt skydda nära och kära. Kopplar man detta med Gabbiadini et al (2016) som också drog en slutsats att män som spelar våldsamma spel och identifierar sig med huvudkaraktären av spelet, liknande de karaktärer jag har analyserat, har mindre empati för kvinnor. Återigen har vi något som styrker på varför man gör kvinnorna maskulina i hopp om att de manliga spelarna ska kunna identifiera sig med dem samt få en annan attityd till kvinnor. Däremot tvivlar jag på det och tolkar mit resultat i samband med Gabbiadini et al (2016) som att männen kommer bli besvikna när de ser att spelen inte speglar verkligheten. Det sker alltså en framställning av kvinnor som inte är sann, oavsett om det översexualiserande eller att man gör kvinnor till män. Det är däremot svårt att fastställa att detta är ett faktum med endast mitt material. Jag anser därför att det skulle vara av intresse att fortsätta studera detta med ett större material som inkluderar fler spel och eventuellt över en längre tidsperiod. Det problem som kvarstår är att det inte finns lika många spel med kvinnliga protagonister likt det gör för manliga. Därför kan det vara värt att vänta tills det har börjat komma fler spel med kvinnliga protagonister för att kunna ha ett större urval av spel.

Det är olika beskrivningar av de kvinnliga protagonisterna som man ser beroende på när spelen lanserades. Det äldre spelet som är Alien Isolation vilket släpptes 2014 har i stort sätt inte samma form av beskrivningar av karaktären som de andra två spelen med kvinnliga huvudkaraktärer vars lansering var 2017 – 2018. Enligt Lynch et al (2016) studie som avslutade sin analys vid 2014 noterade att detta år gav de lägsta resultatet av sexualisering av kvinnliga karaktärer och ser man på hur Amanda Ripley beskrivs ser man inget som tyder på någon form av diskriminering av översexualisering. Det sker en tydlig kategorisering av kön av denna karaktär, som med alla de kvinnliga karaktärerna jag redan nämnt, men inget annat talar för att hon ska ha sexualiserats vilket styrker Lynch et al (2016) resultat. Men kan resultatet av Amanda Ripley istället visa på en motsatt effekt som jag diskuterade tidigare om att det inte finns någon sexualisering alls. Överlag sker det inte heller någon form av att recensenterna

framställer henne som huvudkaraktär, speciellt eftersom hon beskrivits som *junior* som kan tydas på olika sätt men som kan tolkas som att hon är oerfaren vilket gör att hon då inte är förbered för det trauma hon kommer utsättas för i spelet. Amanda Ripley är helt enkelt inte framställd som en kompetent och dominant huvudkaraktär i jämförelse med Aloy och Lara Croft. Me too-rörelsen uppstod i början av 2018 och vad jag kan se så kan det absolut ha skett en skillnad i och med att Lara Croft framställning är helt annorlunda i jämförelse med Amanda Ripley och Aloy. Dock har jag svårt att tro att det är helt till Me toos förtjänt och det skulle behövas analyseras fler spel med kvinnliga karaktärer för att kunna understryka det. Speciellt eftersom Lara Croft själv är, som sagt tidigare, en ikonisk kvinna i spelvärlden redan.

Har man samma tidsaspekt i åtanke vid analysen av männen ser man inte alls samma skillnad. Visserligen sker det mindre i antal av benämningar, egenskaper och så vidare överlag för Geralt vars spel, *Witcher 3: Wild Hunt*, som släpptes 2015. Hur som helst, beskrivs Geralt fortfarande som huvudkaraktär med benämningar som kategoriserar honom i kön samt beskriver honom som en typisk man. Men som sagt tidigare finns det ingen skillnad mellan de manliga karaktärerna utifrån tidsaspekten. Det är däremot svårt att dra en slutsats att det inte finns någon skillnad i hur män framställs i spel över en viss tidsperiod. Därför anser jag att det skulle vara av intresse att göra en sådan studie där man har ett bredare material av spel med manliga protagonister.

Avslutningsvis har denna studie visat att större delen av protagonisterna framställs som manliga hjältar som inte är rädda att ta till våld, även två av de kvinnliga protagonisterna. Det finns alltså inga stora skillnader könen emellan eftersom kvinnorna har beskrivits med egenskaper som, enligt Gustafsson Sandéns (2015) exempel av manliga adjektiv eller hur världen beskrivs för dem. Det här tyder på att kvinnligt förknippade beskrivningar inte ses till att vara passande för en huvudkaraktär i spel. Processerna framställer alla som mekaniska hjältar, men där männen är mer verbala är kvinnorna. Jag vill därför avsluta min studie med att återkomma till en fråga jag ställde efter reflektioner om att manliggöra kvinnorna som jag anser är viktig för spelindustrin att fundera över: är kvinnliga kvinnor inte lika kapabla som männen i actionspel?

8 Käll- & litteraturförteckning

8.1 Akademiskt granskad litteratur

Byrman, G. (2015). Familjenyheter i svenskt medielandskap. En jämförelse av text och genus över tid. I: Jenny Magnusson, Karin Milles & Zoe Nikolaidou (red.). *Könskonstruktioner och språkförändringar: Rapport från den åttonde konferensen om språk och kön*. Huddinge: Södertörns högskola. S. 47 – 69.

Fairclough, N. (2010). *Critical Discourse Analysis: The Critical Study of Language*. 2nd Edition.

Gabbiadini, A., Riva, P., Andrighetto, L., Volpato, C, & Bushman, J.B., (2016) *Acting like a Tough Guy: Violent-Sexist Video Games, Identification with Game Characters, Masculine Beliefs, & Empathy for Female Violence Victims*. PLoS ONE, vol. 11(4).

Gustafsson Sandén, M. (2015). “She” and “He” in news media messages: Pronoun use reflects gender stereotypes. I: Jenny Magnusson, Karin Milles & Zoe Nikolaidou (red.). *Könskonstruktioner och språkförändringar: Rapport från den åttonde konferensen om språk och kön*. Huddinge: Södertörns högskola. S. 91 - 102.

Karlson, A-M. (2011). Texters Ideationella Grammatik. I: Holmberg, P, Karlsson A-M. & Nord, A (red.), *Funktionell textanalys*. Stockholm: Norstedts

Lind. Palicki, Lena (2010): *Normaliserade föräldrar. En undersökning av Försäkringskassans broschyrer 1974-2007*. Örebro: Örebro Universitet

Lynch, T., Fritz, N., van Driel, I.I. & Tompkins J.E., (2016). Sexy, Strong and Secondary: A Content Analysis of Female Characters Video Games Across 31 years: Female Game Characters Across 31 Years. *Journal of communication*, June 2016, ISSN 0021-9916.

Hornscheidt, L. (2015), Intersektionalitet som analytiskt perspektiv i konstruktivistisk språkforskning – metod och metodologi. I: Mats Landqvist (red), *Från social kategorisering till diskriminering. Fyra studier av språk och diskriminering och ett modellförslag*. (Text- och samtalsstudier från Södertörns högskola 4). Huddinge: Södertörn University.

Hornscheidt, L. & Landqvist, M. (2015). *Språk och diskriminering*. Lund: Studentlitteratur.

Johansson, L-E & Karlsson, A-M. (2017). Från korrelation till konstruktion I: Håkansson, D & Karlsson, A.M. (red.), *Varför språkvetenskap?* Lund: Studentlitteratur.

Jansz, J. & Martis R.G. (2007) The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games. *Sex Journal* vol.56(3) pp.141 - 148.

Rehnberg, H-S. (2011). Att skapa en förebild: Transitivitet, ergativitet och berättelsestruktur i två kommunala hjältesagor. I: Holmberg, P, Karlsson A-M. & Nord, A (red.), *Funktionell textanalys*. Stockholm: Norstedts

Van Leeuwen, Theo. (2008). *Discourse and Practise: New Tools for Critical Discourse Analysis*. New York: Oxford University Press, Inc

Wojahn, D. (2015). *Språkaktivism: Diskussioner om feministiska språkförändringar i Sverige från 1960-talet till 2015*. Diss. Uppsala: Uppsala Universitet 2015.

Wodak, R. & Michael, M. (2016): Critical Discourse Analysis. History, agenda, theory and methodology. I: Ruth Wodak & Michael Meyer (red.), *Methods of Critical Discourse Analysis*. London: Sage. S. 1 – 22.

8.2 Icke akademisk granskad litteratur och presstexter

Glanell, E (2018). Nu krigar kvinnorna vid spelens frontlinje. *Metro*, 23 november. <https://www.metro.se/artikel/nu-krigar-kvinnorna-vid-spelens-frontlinje> [2018-11-27]

Groth-Andersen, M (2018). Red Dead Redemption 2. *Gamereactor*, 25 oktober. <https://www.gamereactor.se/recensioner/672883/Red+Dead+Redemption+2/> [2018-11-14]

Holmberg, M. (2018). Shadow of the Tomb Raider. *Gamereactor*, 10 september. <https://www.gamereactor.se/recensioner/655273/Shadow+of+the+Tomb+Raider/> [2018-10-22]

Holmgren, A. (2014). Så läskigt att man behöver blöja. *Aftonbladet*, 19 oktober. <https://www.aftonbladet.se/spela/a/4drvwe/sa-laskigt-att-man-behover-bloja> [2018-11-19]

Hussain, S. (2017). "Horizon Zero Dawn" är det vackraste jag någonsin sett. *Nöjesbladet*, 20 februari. <https://spela.aftonbladet.se/2017/02/horizon-zero-dawn-ar-det-vackraste-jag-nagonsin-sett/> [2018-10-22]

Karabuda, E (2018). Oh my "God of War", vilket mästerverk. *Nöjesbladet*, 18 april. <https://spela.aftonbladet.se/2018/04/oh-my-god-of-war-vilket-masterverk/> [2018-11-14]

Karabuda, E. (2018). Lara Croft en parodi på sig själv i "Shadow of the Tomb Raider". *Nöjesbladet*, 12 september. <https://spela.aftonbladet.se/2018/09/lara-croft-en-parodi-pa-sig-sjalv-i-shadow-of-the-tomb-raider/> [2018-10-22]

Karabuda, E (2018). "Red Dead Redemption 2" levererar kvaliteten på detaljnivå. *Nöjesbladet*, 25 oktober. <https://spela.aftonbladet.se/2018/10/red-dead-redemption-2-levererar-kvalitet-pa-detaljniva/> [2018-11-14]

Mäki, J. (2015). The Witcher 3: The Wild Hunt. *Gamereactor*, 12 maj. <https://www.gamereactor.se/recensioner/239884/The+Witcher+3+Wild+Hunt/> [2018-11-14]

Nylander, J. (2018). *Spelutvecklarindex 2018*. Dataspelebranschen: Swedish Games Industries. Stockholm.

Orremark, K (2018). God of War. *Gamereactor*, 12 april. <https://www.gamereactor.se/recensioner/598693/God+of+War/> [2018-11-19]

Svärd, J. (2015). Klyschig, pubertalt – och genuint gripande. *Aftonbladet*, 23 maj.
<https://www.aftonbladet.se/spela/a/EoKyyG/klyschigt-pubertalt--och-genuint-gripande> [2018-11-14]

Thullin, O. (2014). Alien: Isolation. *Gamereactor*, 3 oktober.
<https://www.gamereactor.se/recensioner/193814/Alien+Isolation/> [2018-11-19]

Thullin, O. (2017). Horizon Zero Dawn. *Gamereactor*, 20 februari.
<https://www.gamereactor.se/recensioner/442043/Horizon+Zero+Dawn/> [2018-10-20]