

Muskulösa hjältar och krigarinnor i klack

**En kvantitativ innehållsanalys av manliga och kvinnliga
karaktärer i digitala spel mellan år 2015 och 2020**

Av: Erik Berglöf och Frida Flodin

Handledare: Petri Lankoski
Södertörns högskola | Institutionen för naturvetenskap, miljö och teknik
Kandidatuppsats 30 hp
Medieteknik | HT2020/VT2021
Spelprogrammet



Muscular Heroes and Female Warriors in Heels

A quantitative content analysis of male and female characters in digital games between 2015 and 2020

Abstract

This quantitative study examined male and female characters in digital games between the years 2015–2020 and a total of 120 games were analyzed where 2108 characters were observed. Quantitative content analysis was used to analyze the characters. The analysis indicates that female characters ($n=448$) are underrepresented compared to male characters ($n=1660$). The female characters are significantly more portrayed with sexually revealing clothing, nudity, sexual verbal expressions, sexual behavior and inappropriate clothing for the task they were expected to perform in the narrative than the male characters. The male characters are more often portrayed with unrealistic body proportions than the female characters and overall the male characters are portrayed stereotypically muscular as previous research has shown. The results are compared with previous research and this study observes more female characters in 20 digital games released in 2020 than is noticed in 60 games from 2003. Furthermore, more characters with unrealistic body proportions are found in games from 2020 ($n=39$) than in games from 2003 ($n=24$).

Keywords: Sexual objectification, Stereotypical portrayal, Digital games, Content analysis

Abstrakt

Denna kvantitativa studie undersökte manliga och kvinnliga karaktärer i digitala spel mellan åren 2015–2020, totalt analyserades 120 spel där 2108 karaktärer observerades. Karaktärerna i studien analyserades genom en kvantitativ innehållsanalys. Analyserna visar att kvinnliga karaktärer ($n=448$) är underrepresenterade jämfört med manliga karaktärer ($n=1660$).

Kvinnliga karaktärer porträtteras oftare med sexuellt avslöjande kläder, nakenhet, sexuellt verbala yttringar, sexuellt beteende och opassande kläder till uppgiften de förväntades utföra i narrativet än de manliga karaktärerna. De manliga karaktärerna porträtteras oftare med orealistiska kroppsproportioner än de kvinnliga karaktärerna och övergripande porträtteras de manliga karaktärerna stereotypiskt muskulösa likt tidigare forskning visat. Resultaten jämförs med tidigare forskning och denna studie observerar fler kvinnliga karaktärer i 20 digitala spel släppta år 2020 än vad som uppmärksammas i 60 spel år 2003. Vidare påträffas fler karaktärer med orealistiska kroppsproportioner i spel från år 2020 ($n=39$) än i spel från år 2003 ($n=24$).

Keywords: Sexuell porträttering, stereotypisk porträttering, digitala spel, innehållsanalys

Innehållsförteckning

Abstract	2
Abstrakt	2
Innehållsförteckning	3
1 Introduktion	7
2 Tidigare forskning	9
3.1 Könsporträttering och Roller	9
3.2 Problematik av manliga och kvinnliga stereotyper	11
3 Forskningsfråga / syfte	14
4 Metoder	15
4.1 Urval av karaktärer	15
4.2 Kodning	15
4.2.1 Demografiska variabler	16
4.2.2 Hypersexuella kvalitéer	16
4.3 Pålitlighet och Cohen's Kappa	18
4.4 Urval av spel	18
4.5 Datainsamling	19
4.6 Data analys	20
5 Resultat	22

5.1	Rollfördelning och porträttering av manliga och kvinnliga karaktärer	22
5.1.1	Sexuellt avslöjande kläder	23
5.1.2	Nakenhet	23
5.1.3	Kroppsproportioner	23
5.1.4	Sexuellt verbala yttringar	24
5.1.5	Sexuellt beteende	24
5.1.6	Klädernas lämplighet	24
5.1.7	Bröststorlek och Midjestorlek	24
5.1.8	Muskelmassa och Aggressivitet	25
5.2	Vilken roll är mest sexualiserad?	26
5.2.1	Sexuellt avslöjande kläder	27
5.2.2	Nakenhet	27
5.2.3	Kroppsproportioner	27
5.2.4	Sexuellt beteende	27
5.2.5	Klädernas lämplighet	28
5.2.6	Bröststorlek och Midjestorlek	28
5.2.7	Summering	28
5.3	Förändringar inom tidsperioden 2015-2020	29
5.3.1	Sexuellt avslöjande kläder	29
5.3.2	Midjestorlek	30
5.3.3	Muskelmassa	30
5.3.4	Summering	30
5.4	Stereotypisk porträttering i bästsäljande och bäst betygsatta spel	30

5.4.1	Kroppsproportioner	30
5.4.2	Muskelmassa	31
5.4.3	Aggressivitet	31
5.4.4	Summering	31
5.5	Sexuellt innehåll i början och slutet av digitala spel	32
5.5.1	Nakenhet	33
5.5.2	Sexuellt verbala yttringar	33
5.5.3	Klädernas lämplighet	33
5.5.4	Totalt antal sexualiserade karaktärer	33
5.5.5	Summering	33
5.6	Jämförelse mellan år 2003 och år 2020	34
5.6.1	Totalt antal karaktärer	34
5.6.2	Rollfördelning	35
5.6.3	Kroppsproportioner	35
5.6.4	Klädernas lämplighet	35
6	Diskussion	37
6.1	Rollfördelning och porträttering av manliga och kvinnliga karaktärer	37
6.2	Vilken roll är mest sexualiserad?	40
6.3	Förändringar inom tidsperioden 2015-2020	41
6.4	Stereotypisk porträttering i bästsäljande och bäst betygsatta spel	42
6.5	Sexuellt innehåll i början och slutet av digitala spel	44
6.6	Jämförelse mellan år 2003 och år 2020	45
6.7	Ytterligare problematik med sexuell och stereotypisk porträttering	46

6.8	Begränsningar med studien	48
7	Slutsatser	50
	Referenser	52
	Appendix 1	58
	Appendix 2	65
	Appendix 3	71
	Appendix 4	90

Introduktion

Digitala spel är en form av media som har ökat i intresse de senaste åren. År 2019 spelade 73% av alla barn från 2 års ålder någon form av spel i USA (NPD Group, 2020). Det är en ökning med 6% från år 2018 och år 2020 spelade 2,8 miljarder människor i världen olika digitala spel (Deyan, 2020). Tidigare studier visar på att karaktärer som presenteras i digitala spel ofta formas efter stereotypa kroppsideal och könsstereotyper (Bristot m.fl, 2019; Blackburn och Sharrer, 2018; Lynch m.fl, 2016; Kondrat, 2015; Downs och Smith, 2009). Enligt Kontoret för FN:s högkommissarie för mänskliga rättigheter (OHCHR, 2020) är könsstereotyper en generaliserad uppfattning om attribut, egenskaper eller roller som tillhör eller borde tillhöra specifikt kvinnor eller män. Detta blir ohälsosamt när det begränsar kvinnor och mäns kapacitet att utveckla personliga förmågor och val i livet. Digitala spel har länge framställt patriarkala stereotyper där porträttering av utseendemässiga stereotyper och kroppsideal ofta saknar narrativ förklaring eller kontext, Bristot m.fl (2019) menar att detta kan bero på att män utgör den största konsumentgruppen. Tidigare forskning visar även att kvinnliga karaktärer ofta porträtteras lättklädda och med överdrivna kroppsformer och att manliga karaktärer ofta porträtteras som stora och onaturligt muskulösa (Blackburn och Scharrer, 2018; Downs och Smith, 2009). Kombinerat detta med medias framställande av människans idealbild och bevisade konsekvenser kan effekterna vara förödande (Rollero, 2013; Galdi, Maass och Cadinu, 2013). Kondrat (2015) hävdar att spel ej enbart framställer stereotyper som är skadliga och stoppar kvinnor och män från att utvecklas utan späder även på ojämlikheter mellan könen. En del av inspirationen för spel hämtas från andra former av media och däribland filmer (Tompkins, m.fl., 2020) och det är därför viktigt att anmärka på att även filmindustrin länge har tagit emot kritik för att skapa stereotypa porträtteringar av både män och kvinnor (Yang, Xu och Luo, 2020; Gálvez, Tiffenberg och Altszyler, 2019). Det finns indikationer på att människor påverkas av digital media där spel idag ingår och när denna media visar upp orealistiska kvinnor och män med ideala kroppsformer får det oss att tro att detta är hur kvinnor och män ska se ut (Kondrat, 2015). För att återkoppla till mängden spelare världen över kan vi samtidigt anta att antal aktiva spelare ökar, på grund av en ökning av den totala befolkningmängden på jorden. År 2019 fanns 7,7 miljarder människor på jorden och Förenta Nationerna förutspår att år 2050 kommer detta antal vara uppe i drygt 9,7 miljarder (United Nations, 2019). Därför finner vi det intressant att studera området när en stor del av befolkningen på jorden spelar digitala spel (Deyan, 2020) och 2,8 miljarder spelare

världen över kan möta och påverkas av den stereotypa porträttering av karaktärer som tidigare forskning menar att spel och annan media innehåller.

Vår studie ämnar att undersöka porträttering av manliga och kvinnliga karaktärer i ett kvoturval av digitala spel släppta mellan år 2015–2020. Syftet är att undersöka om den tidigare nämnda sexuella objektifieringen samt stereotypa porträtterandet fortfarande förekommer och i sådant fall om eller hur den skiljer sig från tidigare år.

Tidigare forskning

Könsporträttering och Roller

Spelindustrin har länge tagit emot kritik för sin porträttering av de olika könen som bland annat stereotypisk och sexuellt objektifierande och att karaktärer skapas med orealistiska kroppsformer (Blackburn och Scharrer, 2018; Bristot, m.fl., 2019; Near, 2013).

Porträtteringen sker ofta ur kontext till innehållet i spelet och Bristot, m.fl. (2019) förklarar att grunden för porträtteringen ligger i att konsumentgruppen för spel till en början enbart bestod av män, men idag är situationen förändrad då både män och kvinnor spelar digitala spel. Near (2013) presenterar resultat som tyder på att även illustrationerna på spelfodral formas efter de manliga konsumenternas intressen. Near (2013) antyder att spelfodral med endast en kvinnlig karaktär säljer sämre än ett spel med en manlig karaktär på framsidan. Med detta menar Near (2013) att en framsida med enbart en kvinnlig karaktär symboliserar ett spel med mindre action och våld vilket inte lockar de manliga konsumenterna. Dock säljer spel bäst då en manlig karaktär står i förgrunden och kvinnliga, sexualiserade, karaktärer i bakgrunden. Kondrat (2015, s.180) skriver att det är viktigt att hitta en balans i hur kvinnor och män porträtteras i spel och att skapa spel för alla grupper inom samhället. Kondrat förklarar vidare att det alltid kommer finnas spel som är separat skapade för män och kvinnor men att det är viktigt att åtminstone forma reklamen till bägge könen belåtenhet. Bristot, m.fl. (2019) menar att porträtterandet av kvinnans bild som innehåller negativa stereotyper bevisar hur spel produceras exklusivt för den manliga publiken och utesluter kvinnor som spelare. Bristot, m.fl. (2019) hävdar även att kvinnliga spelare lider av fördomar och behöver ofta bevisa att de porträtteringar av det kvinnliga könet som existerar i spel ej är äkta och att deras kön ej begränsar deras beteendemässiga egenskaper och val.

Tidigare studier har visat hur kvinnliga karaktärer oftare porträtteras sexuellt objektifierande än män (Downs och Smith, 2009; Hollet, m.fl., 2020; Kondrat, 2015). Downs och Smith (2009) påvisade genom sina resultat att fler kvinnliga karaktärer påträffades med sexuellt avslöjande kläder, helt eller delvis nakna och med orealistiska kroppsproportioner i jämförelse med de manliga karaktärerna. Bristot, m.fl. (2019) förklarar att orealistiska kroppsproportioner framhävs av bland annat överdrivet stora bröst och rumpor som ofta ramas in av åtsittande avslöjande kläder. Kläder som kvinnliga karaktärer ofta bär

representerar även ej det yrke de ska utföra i spelen. Bristot, m.fl. (2019) visar på en händelse där en manlig och en kvinnlig karaktär står i en stridsmiljö. Mannen är fullt skyddad med heltäckande kläder medan kvinnan står i magtröja, tajta byxor och skor med hög klack. Det finns dock spel som porträtterar starka och komplexa kvinnliga karaktärer. Tompkins, m.fl. (2020) upptäcker att i de flesta fall förlorar dock dessa starka kvinnliga karaktärer sin femininitet, det vill säga att ett attraktivt utseende finns kvar hos den starka kvinnliga karaktären men att dess kvinnliga personliga attribut tas bort. Återigen grundas detta i att den manliga målgruppens preferenser fortfarande prioriteras (Tompkins, m.fl.,2020). Det finns även studier som tyder på en nedgång i sexualiseringen av kvinnliga karaktärer i spel. Lynch, m.fl. (2016) såg i sin studie att de spel som studerades efter år 2006 visade en minskning av sexuellt porträtterade kvinnliga karaktärer. Även Kondrat (2015) såg genom en undersökning av spelarnas åsikter att även spelarna märkt en skillnad i hur kvinnor porträtteras. Spelarna menade på att förr var det vanligaste sättet att porträttera kvinnliga karaktärer genom sexuella attribut men att en förändring kan urskiljas i nya spel där en mer jämlik representation av manliga och kvinnliga karaktärer samt även kvinnliga protagonister förekommer.

Martins, m.fl. (2011) undersökte manliga karaktärens kroppsstorlek i 150 olika spel och fann att karaktärer som skapats med både höga och låga nivåer av fotorealism porträtterades med kroppsstorlekar som var större än en genomsnittlig amerikansk mans kroppsstorlek. De mest skönmålade manliga karaktärerna förekom oftare i spel vars målgrupp var barn och yngre spelare. Manliga karaktärer visas även ofta upp med stereotypiska och hypermaskulina kvalitéer som inkluderar hårdhet, självbehärskning och aggression (Blackburn och Scharrer, 2018; Hollet, 2020). Gabbiadini, m.fl. (2016) menar att i populära spel som *Grand Theft Auto* serien (*GTA*) där bland annat spel som *Grand Theft Auto Vice City* (Rockstar North, 2002) och *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013) ingår, porträtteras män alltid som hypermaskulina, dominanta och aggressiva. Gabbiadini, m.fl. (2016) skriver att i *GTA* är det möjligt för spelaren att exempelvis betala en kvinnlig prostituerad för sexuella tjänster och sedan döda kvinnan och på sådant sätt få tillbaka pengarna. Istället för att bli bestraffad för sådant beteende brukar spelaren istället belönas med bonuspoäng eller i det här fallet, få pengarna tillbaka. Gabbiadini, m.fl. (2016) menar även att syftet med objektifieringen av kvinnliga karaktärer skapas för att underhålla män och de manliga karaktärerna. Miller (2008) argumenterar dock för att ett flertal *GTA*-spel bygger på ironi och är en parodi på

populärkultur och i synnerhet det amerikanska samhället. Spelforskare har noterat att ironi har blivit en “no-lose gambit” för spelindustrin, det vill säga ett säkert kort och en strategi som ger spelutvecklarna en “få kakan och äta den med” -effekt som genererar både positiv och negativ kritik (Kline, Dyer-Witthof, och de Peuter, 2003 citerad i Miller, 2008). Miller (2008) menar att genom den ironiska framställningen av spelvärlden i GTA bjuds spelaren in att själv kritisera vanliga amerikanska kommersiella former av media.

Enligt Blackburn och Scharrer (2018) har den centrala spelbara protagonisten i digitala spel historiskt sett oftare varit manlig än kvinnlig. Även idag förekommer män oftare än kvinnor i digitala spel, de porträtteras oftare i ledande roller och är generellt representerade som stora och onaturligt muskulösa (Bristot, m.fl., 2019; Blackburn och Scharrer, 2018; Martins, m.fl., 2011; Near, 2013). Tidigare studier tyder på att kvinnor oftast porträtteras i sekundära roller och det finns indikationer på att dessa stödkaraktärer oftast är i behov av direkt hjälp, är beroende av andra och löper störst risk att utsättas för misshandel och sexualisering (Downs och Smith, 2009; Lynch, m.fl., 2016; Rajkowska, 2014). En anledning till detta menar Lynch, m.fl. (2016) kan vara att sekundära karaktärer är mindre centrala i spelets narrativ och att speldesigners därför kan sexualisera de för att förhöja deras uppenbarelse. På senare år har dock kvinnor också börjat förekomma i ledande roller och om en kvinna innehar en ledande roll är hon generellt stark, självständig och självförsörjande (Rajkowska, 2014). Dessutom är ledande kvinnliga karaktärer ej lika utsatta för sexualisering som sekundära kvinnliga karaktärer (Lynch, m.fl., 2016).

Problematik av manliga och kvinnliga stereotyper

För att förstå varför det är viktigt att studera porträttering av manliga och kvinnliga stereotyper i spel och annan media bör eventuella konsekvenser av sagda porträtteringar undersökas. Tidigare forskning tyder på att det kan vara ohälsosamt att framhäva stereotypiska porträtteringar i både spel och annan media. Nedan beskrivs konsekvenser av att utsättas för sådan porträttering samt argument mot att de existerar.

Rollero (2013) förklarar att en konstant exponering för medias förmedlade bild av idealiserade stereotypa kroppsbilder kan påverka både kvinnor och män negativt.

Tidigare studier visar på att medias porträttering av kvinnor kan påverka dessa att sträva efter ett smalare kroppsideal och kan skapa både en lägre självkänsla och attraktivitet hos

individerna (Fernandez och Pritchard, 2012; Rollero, 2013; Barlett och Harris, 2008). Hartmann och Klimmt (2006) menar att sexuell porträttering av kvinnor i spel försvårar för kvinnliga spelare att identifiera sig med karaktären. Hartmann och Klimmt hävdar även att detsamma gäller för spel som endast erbjuder en manlig protagonist vilket kan få kvinnliga spelare att känna låg attraktion för att spela dessa spel och till och med kan orsaka identitetskonflikter och irritation som kan leda till att de slutar att spela dessa spel. I andra fall argumenterar Downs och Smith (2009) för att idealistisk porträttering av kvinnokroppen i media och digitala spel kan skapa ätstörningar hos individer för att nå den orealistiska kropp som porträtteras.

Objektifiering av män i media har genom tidigare studier bevisats påverka mäns välmående negativt. Barlett och Harris (2008) upptäckte att män som exponeras för TV-reklam där objektifierade män förekom påverkade männen mer negativt i form av depression och kroppsmisshälsa än män som exponeras för neutral TV-reklam. Rollero (2013) påvisade liknande resultat som visade på att objektifiering av män i reklam skapade en nedgång i de manliga deltagarnas subjektiva välmående. Olivardia, m.fl. (2004 citerad i Martins, m.fl., 2011, s.43) förklarar att mäns negativa välmående är kopplat till drivet att bygga muskler. Detta är ett växande problem och McCabe och Ricciardelli (2004 citerad i Martins, m.fl., 2011, s.43) menar att pojkar som endast är elva år gamla har visat tendenser på riskbeteenden, som exempelvis bruk av steroider och överdrivet hård träning. Barlett och Harris (2008) påpekar att i spel får spelaren styra en karaktär själv och med detta följer en speciell koppling till karaktären vilket kan ha en starkare påverkan på spelaren gällande kroppsideal och dess negativa effekter i motsats till annan media.

Ytterligare problematik förekommer med porträtteringen av människans idealbild som påverkar män. Porträttering av kvinnokroppen som sexobjekt berör ej bara kvinnor utan även män eftersom detta medför att män skapar en egen verklighetsuppfattning av denna stereotypiska kvinnobild och därmed antar att kvinnor ska se ut på sådant sätt (Downs och Smith, 2009; Polce-Lynch, m.fl., 2001). Hollet, m.fl. (2020) menar att när blicken dras från ansiktet på en kvinnlig karaktär i spel uppmuntrar detta spelaren att försumma viktiga sociala eller känslomässiga egenskaper vid bearbetning av bilden av en kvinna vilket gäller både manliga och kvinnliga spelare. En annan problematik med objektifiering av kvinnor är att det

skapar acceptans hos män gällande sexistiska beteenden samt ökar fientligheten mot kvinnor (Rollero, 2013; Galdi, Maass och Cadinu, 2013). Gabbiadini, m.fl. (2016) förklarar även att män som exponeras för och lever sig in i stereotypiska, våldsamma protagonister som behandlar kvinnor illa löper risk för minskad empati för kvinnliga våldsoffer. Det finns dock argument för att våldsamma media och digitala spel ej påverkar aggression hos personen som exponeras för det. Ramos, m.fl (2013) menar att exponering av våldsamma media ej har någon inverkan på empati mot offer för verkligt våld och att hjärnan kan avgöra vad som är på riktigt och vad som är fiktion. Deras resultat indikerar att personer som exponeras för våldsamma media känner mer empati för offren om de förstår att det är personer som skadas på riktigt än om de förstår att det är en fiktion. Även Ferguson, m.fl. (2012) påstår att det ej finns bevis att media och i synnerhet spel påverkar spelaren. Deras resultat indikerar att våld inom digitala spel ej är relaterat till barn eller föräldrars patologiska aggression samt att eventuella kopplingar mellan spel och aggression är en biprodukt av andra processer som förekommer i barns liv. Ferguson, m.fl. (2012) menar även att rädslan för påverkan av våldsamma spel grundar sig i att samhällen konstruerar problem för att kunna flytta skulden för påstådda svårigheter i samhället, vilket har skett tidigare med andra populära former av media.

Forskningsfråga / syfte

Det är tydligt att tidigare studier menar att porträttering av män och kvinnor i digitala spel och annan media kan vara problematisk och kan medföra konsekvenser för båda könen i samhället. I och med detta vill vi granska porträttering av kvinnliga och manliga karaktärer inom digitala spel mellan åren 2015 och 2020 genom en kvantitativ innehållsanalys för att ta reda på om och hur objektivering fortfarande förekommer i dagens digitala spel. Vi kommer även utföra jämförelser med tidigare år för att undersöka hur porträttering eventuellt har förändrats eller om den kvarstår, likt tidigare forskning visat.

För att åstadkomma detta har följande frågor tagits fram:

F¹: *Hur ser rollfördelningen ut och hur porträtteras manliga och kvinnliga karaktärer i digitala spel mellan år 2015 och år 2020?*

F²: *Hur ser rollfördelningen samt sexuellt objektivering ut år 2020 i jämförelse med spel från år 2003?*

På grund av de breda forskningsfrågorna och i relation med tidigare forskning har fem hypoteser utformats för att kunna begränsa studien:

H₁: *Vi tror att män fortfarande förekommer mer frekvent än kvinnor i primära roller.*

H₂: *Vi tror att kvinnliga sekundära karaktärer är mest utsatta för sexuell objektivering.*

H₃: *Vi tror att sexuell objektivering av både män och kvinnor fortfarande förekommer men har minskat med åren.*

H₄: *Vi tror att de bäst säljande spelen innehåller mer stereotypisk porträttering än de bäst betygsatta spelen.*

H₅: *Vi tror att mer sexuellt innehåll förekommer i slutet av spelen gentemot i början av spelen.*

Metoder

I denna *kvantitativa innehållsanalys* studerades spelkaraktärer i 120 digitala spel släppta mellan åren 2015–2020, där 20 spel valts ut från varje år. En *Unit of analysis*, den grundläggande datan för datainsamlingen (Lankoski och Björk, 2015, s. 4), har använts i studien vilket var *Spelkaraktärer* som bestod av karaktärerna som uppmärksammades i spelen. Studien grundar sig i Downs och Smith (2009) studie och deras råd för fortsatta undersökningar men med vissa förändringar, exempelvis fler variabler och större spridning på datainsamling. Nedan beskrivs metodarbetet mer utförligt i olika delar.

Urval av karaktärer

Downs och Smith (2009) placerade karaktärerna i tre olika kategorier *Primära*, *Sekundära* och *Tertiära* karaktärer. Primära karaktärer utgjordes av spelets protagonist/protagonister och sekundära karaktärer utgjordes av protagonistens vänner, familjemedlemmar eller andra som kommunicerade med huvudkaraktären och på något sätt bidrog till narrativet. Tertiära karaktärer uteslöts ur denna studie likt Downs och Smith då dessa karaktärer gestaltas i bakgrunden och ej påverkar spelets narrativ på något sätt. Därmed upprättades variabeln *Roll* som innehöll data på vilken typ av roll karaktären representerade i spelets narrativ. Initialt antecknades samtliga primära och sekundära karaktärer som gestaltades men eftersom karaktärer där kön ej gick att tyda var oanvändbara och ej bidrog med någon data till studien ändrades den selektiva metoden och fokus lades enbart på de karaktärer där ett tydligt kön kunde urskiljas. I ett antal spel uppmärksammades kopior av karaktärer såsom fiender där utseende och kön var detsamma hos samtliga. Vi valde att studera samtliga av dessa som unika karaktärer för att bilda en uppfattning om den totala mängden män och kvinnor som förekommer i spel till skillnad mot Downs och Smith (2009) som valde att kombinera dessa kopior till en och samma karaktär.

Kodning

För att koda samtliga karaktärer upprättades olika variabler som kännetecknade vilken typ av karaktär som gestaltades som art, kön och roll samt visuella attribut och beteendemönster. Dessa delades in i två kategorier som i grunden hämtades från Downs och Smith (2009) studie men med ytterligare variabler för att utvinna mer data specifikt för denna studie. Dessa

kategorier var *Demografiska variabler* och *Hypersexuella kvalitéer*. För utförlig information om kodningen se *Kodguide* i appendix 1.

Demografiska variabler

Demografiska variabler refererade till karaktärens *biologiska kön* som kunde tolkas utifrån utseende, röst och namn samt *art* som människa, robot, övernaturlig varelse och antropomorfism (se tabell 1). Övernaturlig varelse innebar varelser där mänskliga attribut som tal kunde förekomma men att arten i sig ej återfanns i verkligheten som en drake, zombie och liknande. Antropomorfism innebar djur eller varelse med mänskliga attribut som exempelvis kläder, tal, kroppsproportioner och/eller använde vapen eller verktyg.

Tabell 1: Demografiska variabler

Biologiskt kön	Art
Man	Människa
Kvinna	Robot
Kan ej tydas	Övernaturlig varelse
Ej tillämplig	Antropomorfism

Hypersexuella kvalitéer

Vid studerandet av hypersexuella kvalitéer användes samma grund som Downs och Smiths (2009) studie med undantag av att Bröststorlek och Midjstorlek enbart kodades för kvinnliga karaktärer. Anledningen till detta är för att tidigare forskning visar att dessa är kvinnligt stereotypa områden av kroppen som ofta idealiseras på kvinnliga karaktärer (Blackburn och Scharrer, 2018; Downs och Smith, 2009; Bristot, m.fl., 2019). För att kunna studera manliga karaktärer utifrån tidigare forskning där muskelmassa och aggressivitet benämns som typiska attribut för manliga karaktärer adderades variablerna Muskelmassa och Aggressivitet för att specifikt observera dessa delar till vår studie (Martins, m.fl., 2011; Blackburn och Scharrer, 2018; Mahalik, m.fl., 2003 citerad i Gabbiadini, m.fl., 2016). Nedan följer de variabler som används vid kodningen av karaktärerna.

Sexuellt avslöjande kläder kodades utifrån de kläder eller textilier som observerats på karaktären som förbättrar, överdriver, riktar fokus eller accentuerar delar av kroppen för att skapa ett sexuellt intresse.

Nakenhet kodades efter mängden naken hud som visas upp på kroppen med undantag av ansiktet, halsen, underarmarna, samt från fötterna upp till knäna.

Kroppsproportioner kodades efter hur kroppsdelarna i relation till kroppens storlek och hur de överensstämmer med en naturtrogen manlig eller kvinnlig kropp. Detta inkluderar även muskelmassa, bröststorlek och midjestorlek.

Sexuellt verbala yttringar kodades utifrån alla eventuella dialoger och monologer där karaktären uttryckte något verbalt som innehöll någon form av sexuell yttring.

Sexuellt beteende kodades utifrån karaktärens kroppsspråk, kropps rörelser som på något sätt liknade ett sexuellt inbjudande beteende.

Klädernas lämplighet kodades utifrån hur väl kläderna passade det arbete, yrke eller roll som karaktären tilldelats i spelets narrativ.

Bröststorlek användes enbart för de kvinnliga karaktärerna och kodades efter storleken på bröstet i förhållande till resten av kroppen.

Midjestorlek användes enbart för de kvinnliga karaktärerna och kodades utifrån midjans storlek i förhållande till resten av kroppen utifrån en naturtrogen kvinnokropp.

Muskelmassa användes endast för de manliga karaktärerna och kodades utifrån den muskelmassa som gick att utläsa på karaktären.

Aggressivitet användes enbart för de manliga karaktärerna och kodades efter om karaktären uppvisade någon form av aggressivitet som var utanför spelets utsatta ramar, exempelvis onödig aggressiv ton i ett samtal eller en aggressiv handling utanför spelets narrativ. Spelarens egna handlingar noterades ej. Se tabell 2 för samtliga Hypersexuella kvalitéer.

Tabell 2: Hypersexuella kvalitéer

Sexuellt avslöjande kläder	Nakenhet	Kroppsproportioner	Sexuellt verbala yttringar	Sexuellt beteende
Fullständigt	Fullständig	Realistiska	Ja	Ja
Delvis	Delvis	Orealistiska	Nej	Nej
Ej sexuellt avslöjande kläder	Ej nakenhet	Kan ej tydas	Kan ej tydas	Kan ej tydas
Kan ej tydas	Kan ej tydas	Ej tillämplig	Ej tillämplig	Ej tillämplig
Ej tillämplig	Ej tillämplig			
Klädernas lämplighet	Bröststorlek	Midjstorlek	Muskelmassa	Aggressivitet
Passar	Stora	Realistisk	Överdrivet muskulös	Ja
Passar ej	Genomsnittliga	Orealistisk	Muskulös	Nej
Kan ej tydas	Platta	Kan ej tydas	Ej muskulös	Kan ej tydas
Ej tillämplig	Kan ej tydas	Ej tillämplig	Kan ej tydas	Ej tillämplig
	Ej tillämplig		Ej tillämplig	

Pålitlighet och Cohen's Kappa

Cohen's Kappa användes för att undersöka pålitligheten mellan författarnas individuella kod och var ett krav för att säkerställa att båda kodade likadant. De första tio spelen för 2015 undersöktes därmed av båda författarna och sedan jämfördes resultaten genom en Cohen's Kappa kalkylator. Kravet på överensstämmelse var minimum 70% för att individuell kodning skulle kunna genomföras. Vid första jämförelsen var det några variabler som befann sig under den utvalda gränsen på 70% vilket var värdet *realistiska* för variabeln Kroppsproportioner, värdet *platta* för variabeln Bröststorlek och värdet *kan ej tydas* för variabeln Midjstorlek. Efter detta resultat förtydligades variablerna ytterligare och spelen kodades på nytt för att slutligen jämföra kodningen igen. Efter förtydligandet av variablerna uppnådde koderna en överensstämmelse på minst 70% och därmed kunde den individuella datainsamlingen initieras. Se appendix 2 för utförlig Cohen's Kappa statistik.

Urval av spel

Spelen som använts har valts ut från de bäst säljande och de bäst betygsatta spelen för respektive år. Målet med detta var att använda tio av de bäst säljande och tio av de bäst

betygsatta spelen men i en del fall fanns ej tio bäst säljande spel tillgängliga som föll inom ramen för de kriterier som upprättats. I dessa fall där de bäst säljande spelen ej var tillräckligt många, valdes resterande spel från de bäst betygsatta spelen för året i fråga.

Genom att välja spel från flera år istället för bara ett år och även bästsäljande spel och bäst betygsatta spel ger resultaten en helhetssyn snarare än isolerade ögonblick av spel och dess manliga och kvinnliga karaktärer (Lynch, m.fl., 2016).

Ett särskilt kvoturval upprättades och för att ett spel skulle kunna användas i studien behövde de uppfylla särskilda krav. För att ett spel skulle kunna väljas till studien behövde det vara i 3D-grafik där mobilspel exkluderades då detta skulle vara för lågupplöst för att kunna studera karaktärerna noggrant. Det krävdes spelen innehöll dialoger eller monologer och någon form av narrativ. Sportspel exkluderades eftersom karaktärerna i dessa spel ofta är initialt skapta som atletiskt byggda. Detsamma gällde även för Rally-spel och liknande genrer där huvudfokus ej ligger på karaktärer utan istället på någon typ av farkost. Om spelaren hade möjligheten att själv skapa sin egen karaktär dokumenterades både kvinnlig och manlig huvudkaraktär, dock exkluderades spel där modifikation av kroppsproportioner tilläts. Fullständig lista över de spel som studerats samt videomaterial återfinns i appendix 3.

Datainsamling

Vid en *styrkeanalys* (Creswell och Creswell, 2018, s.213) upptäckte vi att minsta möjliga mängd karaktärer för att studien skulle kunna erhålla en tillräcklig mängd data var 133 karaktärer ($p < 0,05$, $power = 0,8$, $w = 0,3$, fem kategorier i en variabel).

Vid insamlandet av data från de olika videoklipp som studerades undersöktes tio minuter i början av spelet och tio minuter i slutet av spelet. De första tio minuterna efter introduktionen, en så kallad *tutorial* del där spelaren lär sig kontrollerna och eventuella spelmekaniker valdes utifrån att Downs och Smith (2009) även studerade denna del av spelet. Sedan studerades tio minuter av slutet på spelet, efter den slutgiltiga striden med huvudfienden exempelvis. Detta gjordes då Downs och Smith (2009) skriver att framtida studier bör undersöka både början och slutet för att se om någon skillnad förekommer i eventuell sexualisering av karaktärer. De menar att perioden efter den slutgiltiga striden kan ses som en belöning för spelaren och därav är det intressant att se om eventuell sexualisering förekommer i det skedet (Downs och Smith, 2009, s.731). Vid studerandet av videomaterialet

upptäcktes ej något tydligt slut i somliga spel och för dessa valdes de sista tio minuterna av spelet innan sluttexterna. Dessutom innehöll vissa spel flera olika slut beroende på val och andra interaktioner spelaren utfört i spelet. Vid dessa tillfällen valdes ett slut slumpmässigt ut för studien. Kodningen utfördes genom att studera samtliga videoklipp och när en karaktär uppenbarade sig pausades videon och karaktären dokumenterades samt studerades utefter de upprättade variablerna. Samtliga karaktärer kodades årsvis i olika excel ark där variablerna antecknades för respektive karaktär för både början och slutet av videoklippen. I enstaka fall uppmärksammades det flera narrativ som följde olika karaktärer på enskilda håll, men att narrativet tillsist vävdes ihop. I dessa fall kodades dessa narrativ individuellt och koden kombinerades i det gemensamma spelet. Sedan upprättades tre dokument i Jamovi (The jamovi project, 2020) för vidare analys. Ett dokument för de karaktärer som upptäcktes i början av spelet, ett dokument för slutet av spelet och ett dokument med både början och slutet av spelet. Om samma karaktär uppenbarade sig i både början och slutet av spelet noterades detta i respektive dokument men en av dessa dubletter raderades från dokumentet med totalen av karaktärer om bägge var identiskt kodade. Om utseendet varierade gällande sexualisering och stereotypisk porträttering raderades ej dokumentationen av karaktären.

Data analys

Datan analyserades med hjälp av Chi square analyser och Spearman's korrelationsmatris i programmet Jamovi (The jamovi project, 2020) för att jämföra variablerna mot varandra. Eftersom studien strävade efter att undersöka både generell porträttering och om stereotypisk porträttering förekommer av kvinnliga och manliga karaktärer behövde olika tillvägagångssätt tillämpas. För att undersöka generell porträttering bland både manliga och kvinnliga karaktärer studerades båda könen mot samtliga variabler. Könsspecifika variabler analyserades för det specifika könet i fråga.

Stereotypisk porträttering innebar variabler som var stereotypa för de bägge könen. För kvinnliga karaktärer faställdes variablerna Sexuellt avslöjande kläder, Nakenhet, Kroppsproportioner, Sexuellt verbala yttringar, Sexuellt beteende, Klädernas lämplighet, Bröststorlek och Midjestorlek som relevanta för undersökningen av stereotypiskt porträtterande (Blackburn och Scharrer, 2018; Bristot, m.fl., 2019; Near, 2013). För män fastställdes Kroppsproportioner, Muskelmassa och Aggressivitet som stereotypiskt porträtterande (Martins, m.fl., 2011; Blackburn och Scharrer, 2018; Hollet, 2020). Vid

jämförandet mot tidigare forskning valdes studien av Downs och Smith (2009) där spel från år 2003 analyserades för att använda mot datan i denna studie. Mest intressant fann vi att jämföra mot år 2020 då detta år ligger närmast i tiden och genom denna jämförelse försöka se om någon skillnad kunde uppmärksammas mellan tidsspannet på 18 år.

Resultat

I studien observeras 2174 karaktärer i de 120 spel som studerats, 66 av dessa exkluderas då det ej går att tyda kön på de karaktärerna och därmed ej tillför något till studien. Den totala mängden karaktärer som studeras för resultaten är 2108 varav 1660 män och 448 kvinnor. Nedan följer resultaten för studiens forskningsfrågor och hypoteser uppdelade under separata rubriker. I appendix 4 återfinns all data i tabellform under separata rubriker.

Rollfördelning och porträttering av manliga och kvinnliga karaktärer

Den första forskningsfrågan: *Hur ser rollfördelningen ut och hur porträtteras manliga och kvinnliga karaktärer i digitala spel mellan år 2015 och år 2020?* delas upp i två moment, rollfördelning och porträttering. För att ta reda på hur rollfördelningen mellan kvinnliga och manliga karaktärer ser ut jämförs variabeln Biologiskt kön mot variabeln Roll (primär och sekundär) där en statistiskt signifikant skillnad uppmärksammas ($\chi^2(1, n = 2108) = 32,1, p < 0,001$). Det kan utläsas att det finns fler manliga karaktärer i primära roller (63,9%, $n=140$) och sekundära roller (80,4%, $n=1520$) än kvinnor i primära roller (36,1%, $n=79$) och sekundära roller (19,6%, $n=369$). Undersökningen besvarar även den första hypotesen “*Vi tror att män fortfarande förekommer mer frekvent än kvinnor i primära roller*” och resultaten stödjer denna.

Tabell 3. Mängden primära och sekundära manliga och kvinnliga karaktärer

Biologiskt kön	Roll Primär	Roll Sekundär	Total
Man	140	1520	1660
Kvinna	79	369	448

För att sedan undersöka porträttering av manliga och kvinnliga karaktärer genom sexuell objektivering och stereotypisk porträttering studeras samtliga gemensamma sexuella variabler för både män och kvinnor (Sexuellt avslöjande kläder, Nakenhet, Kroppsproportioner, Sexuellt verbala yttringar, Sexuellt beteende, Klädernas lämplighet) och jämförs mot Biologiskt kön. Alla primära och sekundära karaktärer kodade som manliga eller kvinnor inkluderas i analyserna. Även de könsspecifika variablerna (Bröststorlek, Midjestyrellek, Muskelmassa och Aggressivitet) studeras specifikt för det tillhörande könet. För att undersöka hur många av de observerade karaktärerna och respektive kön som porträtteras stereotypiskt

räknas det procentuella antalet ut genom mängden observerade kvinnliga karaktärer mot det totala antalet kvinnliga karaktärer i studien och mängden observerade manliga karaktärer mot det totala antalet manliga karaktärer. Vid undersökningen av Sexuellt avslöjande kläder och Nakenhet kombineras kategorierna Delvis och Fullständigt till en gemensam *Sexualiserad* variabel och Kan ej tydas och Ej tillämplig kombineras till en gemensam *Ej väsentlig* variabel. Resultaten för kategorierna Kan ej tydas, Ej tillämplig och Ej väsentlig i samtliga variabler är resultat som ej bidrar till studien och återfinns i appendix 4. Se tabell 4 för en sammanställning över sexualiserade och stereotypiskt porträtterade manliga och kvinnliga karaktärer.

Sexuellt avslöjande kläder

I en jämförelsen mellan Sexuellt avslöjande kläder och Biologiskt kön kan en statistiskt signifikant skillnad tydas ($\chi^2(2, n = 2108) = 475, p < 0,001$). Resultatet visar på att en högre andel kvinnliga karaktärer (53,5%, $n=240$) porträtteras som sexualiserade än manliga karaktärer (8,9%, $n=149$). Det observeras även att en högre andel manliga karaktärer (83,1%, $n=1380$) porträtteras som ej sexualiserade än kvinnliga karaktärer (38,6%, $n=173$).

Nakenhet

Nakenhet jämförs med Biologiskt kön och ger en statistiskt signifikant skillnad ($\chi^2(2, n = 2108) = 186, p < 0,001$). Det observeras att en högre andel kvinnliga karaktärer (34,5%, $n=155$) porträtteras med någon form av nakenhet än manliga karaktärer (9,1%, $n=152$). Det observeras även att en högre andel manliga karaktärer (82,8%, $n=1376$) porträtteras utan någon form av nakenhet än kvinnliga karaktärer (57,5%, $n=258$).

Kroppsproportioner

Kroppsproportioner jämförs med Biologiskt kön och ger en statistiskt signifikant skillnad ($\chi^2(3, n = 2108) = 38,6, p < 0,001$) där fler manliga karaktärer (83,9%, $n=1394$) porträtteras med realistiska kroppsproportioner än kvinnliga karaktärer (77,9%, $n=349$). Ett högre antal av de kvinnliga karaktärerna (14,5%, $n=65$) porträtteras med orealistiska kroppsproportioner än de manliga karaktärerna (8%, $n=133$).

Sexuellt verbala yttringar

Sexuellt verbala yttringar jämförs med Biologiskt kön för att studera hur många av de manliga och kvinnliga karaktärerna som yttrar något sexuellt anspelande. En statistiskt signifikant skillnad kan tydas ($\chi^2(3, n = 2108) = 10,3, p=0,016$) där en högre andel av de kvinnliga karaktärerna (97,7%, $n=438$) ej uttrycker någonting sexuellt jämfört med de manliga karaktärerna (97,4%, $n=1617$). En högre andel av de kvinnliga karaktärerna (1,3%, $n=6$) yttrar även någonting sexuellt jämfört med de manliga karaktärerna (0,8%, $n=14$). Kvinnliga karaktärer utgör procentuellt störst andel i båda kategorierna eftersom procentandelen räknas ut genom den totala mängden kvinnliga karaktärer och ej den totala mängden karaktärer.

Sexuellt beteende

Sexuellt beteende jämförs mot Biologiskt kön och ger en statistiskt signifikant skillnad ($\chi^2(3, n = 2108) = 58,0, p<0,001$). Där observeras en högre andel manliga karaktärer (98%, $n=1628$) utan något sexuellt beteende än kvinnliga karaktärer (95,5%, $n=428$). En högre andel av de kvinnliga karaktärerna (3,5%, $n=16$) observeras med sexuellt beteende än de manliga karaktärerna (0,1%, $n=2$).

Klädernas lämplighet

Klädernas lämplighet jämförs mot Biologiskt kön med en statistiskt signifikant skillnad ($\chi^2(3, n = 2108) = 206, p<0,001$) där en högre andel manliga karaktärer (88,1%, $n=1462$) observeras i passande klädsel jämfört med de kvinnliga karaktärerna (70,9%, $n=318$). En högre andel av de kvinnliga karaktärerna (20,9%, $n=94$) observeras i kläder som ej passar för yrket än de manliga karaktärerna (3,7%, $n=51$).

Bröststorlek och Midjestorlek

Gällande Bröststorlek och Midjestorlek kan en jämförelse mellan man och kvinna ej ske då Bröststorlek och Midjestorlek är könsspecifika variabler enbart för de kvinnliga karaktärerna. Därför utfärdas en chi-square analys mellan Bröststorlek och Midjestorlek, se appendix 4 för fullständig uträkning. Denna jämförelse sker för att undersöka om något samband eller om någon skillnad kan hittas mellan variablerna och för att ta reda på hur kvinnliga karaktärer porträtteras.

En statistiskt signifikant skillnad observeras mellan Midjestorlek och Bröststorlek ($\chi^2(12, n = 448) = 822, p < 0,001$) som påvisar att en högre andel kvinnliga karaktärer porträtteras med genomsnittlig bröststorlek (54,6%, $n=245$), än med stora bröst (28,7%, $n=129$) och platta bröst (6,4%, $n=29$). Det kan även utläsas att en högre andel kvinnliga karaktärer porträtteras med realistisk midja (77,4%, $n=347$) än med orealistisk midja (13,1%, $n=59$). Det observeras i jämförelsen att kvinnliga karaktärer med orealistisk midja oftare porträtteras med stora bröst (67,7%, $n=40$) än genomsnittliga bröst (20,3%, $n=12$) eller platta bröst (5%, $n=3$). Dessutom porträtteras kvinnliga karaktärer som har en realistisk midja oftare med genomsnittliga bröst (66,8%, $n=232$) än med stora bröst (25%, $n=87$) eller platta bröst (7,2%, $n=25$).

Muskelmassa och Aggressivitet

Muskelmassa och Aggressivitet är könsspecifika variabler för enbart manliga karaktärer och kan ej heller jämföras mellan man och kvinna. Därför utfärdas en chi-square mellan Muskelmassa och Aggressivitet på samma sätt som jämförelsen ovan mellan Bröststorlek och Midjestorlek, se appendix 4 för fullständig uträkning. Denna jämförelse sker för att undersöka om något samband eller någon skillnad kan hittas mellan variablerna samt påvisa hur manliga karaktärer porträtteras inom dessa variabler.

I jämförelsen mellan Muskelmassa och Aggressivitet syns en statistiskt signifikant skillnad ($\chi^2(12, n = 1660) = 1056, p < 0,001$) som visar på att en högre andel manliga karaktärer (68,6%, $n=1140$) porträtteras som muskulösa än ej muskulösa (14,4%, $n=240$) och överdrivet muskulösa (7,9%, $n=132$). En högre andel av de manliga karaktärerna (88,8%, $n=1475$) agerar ej aggressivt utanför spelets ramar än antalet manliga karaktärer som påvisar någon form av aggressivitet (7,2%, $n=120$). Det kan även utläsas att en högre andel av de muskulöst porträtterade manliga karaktärerna (92,2%, $n=1051$) ej visar någon aggressivitet än de som påvisar någon form av aggressivitet (7,8%, $n=89$). En högre andel av de överdrivet muskulösa karaktärerna (81,8%, $n=108$) visar ej någon form av aggressivitet jämfört med de som visar någon form av aggressivitet (7,5%, $n=10$). Bland de ej muskulöst porträtterade manliga karaktärerna visar en högre andel (95,8%, $n=230$) ej någon form av aggressivitet än de som uppvisar någon form av aggressivitet (4,2%, $n=10$). Nedan följer tabell 4 med en

sammanfattning av de separata porträtteringarna för manliga och kvinnliga karaktärer.

Tabell 4. Sammanställning över andel och antal sexualiserade och stereotypiskt porträtterade karaktärer.

Hypersexuella kvalitéer	Manliga karaktärer	Kvinnliga karaktärer
Sexuellt avslöjande kläder	8,9%, n=149	53,5%, n=240
Nakenhet	9,1%, n=152	34,5%, n=155
Orealistiska Kroppsproportioner	8%, n=133	14,5%, n=65
Sexuellt verbala yttringar	0,8%, n=14	1,3%, n=6
Sexuellt beteende	0,1%, n=2	3,5%, n=16
Ej passande klädsel	3,7%, n=51	20,9%, n=94
Bröststorlek Stora	n/a	28,7%, n=129
Midjedorlek Orealistisk	n/a	13,1%, n=59
Muskelmassa Överdrivet	7,9%, n=132	n/a
Aggressivitet	7,2%, n=120	n/a

Vilken roll är mest sexualiserad?

För att besvara den andra hypotesen “Vi tror att kvinnliga sekundära karaktärer är mest utsatta för sexuell objektifiering” jämförs Biologiskt kön mot samtliga sexuella variabler (Sexuellt avslöjande kläder, Nakenhet, Kroppsproportioner, Sexuellt verbala yttringar, Sexuellt beteende och Klädernas lämplighet, Bröststorlek och Midjedorlek). Här jämförs primär roll och sekundär roll separat med båda könen inkluderat för att sedan jämföras mot varandra. Vid jämförandet av variablerna Sexuellt avslöjande kläder och Nakenhet mot primära och sekundära karaktärer kombineras parametrarna Delvis och Fullständigt till en gemensam parameter kallad *Sexualiserad* för att påvisa den totala mängden sexualisering av karaktärer. Kan ej tydas och Ej tillämplig kombineras till en gemensam *Ej väsentlig* parameter för dessa variabler. Variabler med ej statistiskt signifikanta resultat återfinns i appendix 4. Se även tabell 5 för en sammanställning över sexualiserade primära och sekundära karaktärer.

Sexuellt avslöjande kläder

Först jämförs primära karaktärer mot Sexuellt avslöjande kläder och en statistiskt signifikant skillnad kan tydas ($\chi^2(2, n = 219) = 9,39, p=0,009$) där en högre andel kvinnliga primära karaktärer (31,6% $n=25$) än manliga primära karaktärer (14,2%, $n=20$) förekommer med sexuellt avslöjande kläder. Sedan jämförs sekundära karaktärer mot Sexuellt avslöjande kläder och en statistisk signifikant skillnad ($\chi^2(2, n = 1889) = 404, p<0,001$) kan tydas där en högre andel kvinnliga sekundära karaktärer (51,2%, $n=189$) förekommer jämfört med manliga sekundär karaktärer (8,1%, $n=124$).

Nakenhet

Sedan jämförs variabeln Nakenhet mot primära karaktärer och en statistiskt signifikant skillnad kan tydas ($\chi^2(2, n = 219) = 9,39, p=0,009$) där en högre andel primära kvinnliga karaktärer (29%, $n=130$) än manliga karaktärer (5,6%, $n=25$) porträtteras med någon form av nakenhet. En statistiskt signifikant skillnad ($\chi^2(2, n = 1889) = 177, p<0,001$) förekommer även bland de sekundära karaktärerna jämfört med Nakenhet där en högre andel kvinnliga sekundära karaktärer (35,%, $n=130$.) förekommer än manliga sekundära karaktärer (8,6%, $n=132$).

Kroppsproportioner

Kroppsproportioner jämförs med de primära karaktärerna och ger en ej statistiskt signifikant skillnad mellan primära manliga och kvinnliga karaktärer, se appendix 4 för fullständig uträkning. En likadan beräkning sker för de sekundära karaktärerna mot kroppsproportioner där ett statistiskt signifikant resultat observeras ($\chi^2(3, n = 1889) = 45,3, p<0,001$). Bland de sekundära karaktärerna observerades en högre andel sekundära kvinnliga karaktärer (15,9%, $n=59$) gentemot sekundära manliga karaktärer (7,5%, $n=114$) med orealistiska proportioner.

Sexuellt beteende

Sexuellt beteende jämförs mot de primära karaktärerna och ger ett statistiskt signifikant resultat ($\chi^2(2, n = 219) = 10,9, p=0,004$). En högre andel av de primära kvinnliga karaktärerna (5%, $n=4$) gentemot de manliga primära karaktärerna (0%, $n=0$) observeras med någon form av sexuellt beteende. De sekundära karaktärerna analyseras likadant och ger ett statistiskt

signifikant resultat ($\chi^2(3, n = 1889) = 45,1, p < 0,001$) där en högre andel kvinnliga sekundära karaktärer (3,3%, $n=12$) jämfört med manliga sekundära karaktärer (0,1%, $n=2$) observeras med någon form av sexuellt beteende.

Klädernas lämplighet

I en jämförelse mellan Klädernas lämplighet och de primära karaktärerna syns en statistiskt signifikant skillnad ($\chi^2(2, n = 219) = 15,8, p < 0,001$) där en högre andel kvinnliga primära karaktärer (24%, $n=19$) än de manliga primära karaktärerna (5,7%, $n=8$) porträtteras med kläder som ej passade uppgiften eller arbetet de tilldelats i spelets narrativ. De sekundära karaktärerna jämfört med Klädernas lämplighet återger också ett statistiskt signifikant resultat ($\chi^2(3, n = 1889) = 182, p < 0,001$) där en högre andel kvinnliga sekundära karaktärer (20,3%, $n=75$) än de manliga sekundära karaktärerna (2,8%, $n=43$) gestaltas i opassande klädsel.

Bröststorlek och Midjedorlek

Sedan analyseras Bröststorlek och Midjedorlek och eftersom dessa variabler är könsspecifika och enbart appliceras på kvinnliga karaktärer kan en jämförelse mellan båda könen ej genomföras. Jämförelsen sker istället mellan Bröststorlek och Roll (Primär och sekundär), sedan Midjedorlek och Roll men båda beräkningarna resulterade i ej statistiskt signifikanta skillnader. Fullständig uträkning återfinns i appendix 4.

Summering

Endast fyra av åtta variabler återfinns med statistiskt signifikanta skillnader. Bland de fyra variabler som återfinns som statistiskt signifikanta är en högre andel kvinnliga karaktärer sexualiserade än manliga karaktärer i fyra av fyra statistiskt signifikanta resultat. Sekundära kvinnor är fler i två av fyra fall och primära kvinnor fler i de andra två. Av det här resultatet kan en bedömning för vilken roll av kvinnor som är mer sexualiserad än den andra ej göras. Därmed kan vi ej påstå att kvinnliga sekundära karaktärer är mest sexualiserade och därmed stöds ej den andra hypotesen av resultaten.

Tabell 5. Sammanställning över antalet sexualiserade primära och sekundära karaktärer

Roll Primär	Ma n	Kvinna	Roll Sekundär	Man	Kvinna
Sexuellt avslöjande kläder			Sexuellt avslöjande kläder		
Sexualiserad	25	51	Sexualiserad	124	189
Nakenhet			Nakenhet		
Sexualiserad	20	25	Sexualiserad	132	130
Kroppsproportioner			Kroppsproportioner		
Realistiska	105	65	Realistiska	1289	284
Orealistiska	19	6	Orealistiska	114	59
Sexuellt beteende			Sexuellt beteende		
Ja	0	4	Ja	2	12
Klädernas lämplighet			Klädernas lämplighet		
Passar ej	8	19	Passar ej	43	75

Förändringar inom tidsperioden 2015-2020

För att undersöka hypotes tre “*Vi tror att sexuell objektifiering av både män och kvinnor fortfarande förekommer men har minskat med åren*” jämförs samtliga variabler i Spearman’s korrelationsmatris mot variabeln År för både kvinnor och män. För varje variabel exkluderas Ej tillämplig och Kan ej tydas för att endast studera de fall som visar på sexuell objektifiering eller ej. Könsspecifika variabler undersöker enbart det specifika könet i fråga. Variablerna har tidigare haft parametrar i textform, men för att göra denna typ av korrelationsundersökning omvandlas textparametrarna till siffror. Dessa numreras mellan siffrorna ett till tre. För sju av tio variabler genereras ej statistiskt signifikanta resultat och dessa är Nakenhet, Kroppsproportioner, Sexuellt verbala yttringar, Sexuellt beteende, Klädernas lämplighet, Bröststorlek och Aggressivitet. I dessa beräkningar finns ej någon statistiskt signifikant trend i ökning eller minskning av sexuellt innehåll och beräkningarna återfinns i appendix 4.

Sexuellt avslöjande kläder

Det uppmärksammas en signifikant positiv korrelation mellan år och Sexuellt avslöjande kläder ($\rho=0,105$, $p<0.001$) Av resultatet att döma syns en mindre ökning av sexuellt avslöjande kläder mellan 2015 fram till 2020.

Midjestorlek

Mellan Midjestorlek och år ser vi en positiv statistiskt signifikant korrelation ($\rho = 0,129$, $p = 0,009$) vilket indikerar att orealistisk midja bland kvinnliga karaktärer ökar med åren.

Muskelmassa

Det uppmärksammas en positiv statistiskt signifikant relation mellan Muskelmassa och år för de manliga karaktärerna ($\rho = 0,054$, $p = 0,036$). Det indikerar en ökande trend av muskulöst och överdrivet muskulösa manliga karaktärer i spel.

Summering

Vid undersökningen av hur sexuell objektivering för män och kvinnor minskar med åren ger tre av tio variabler statistiskt signifikanta resultat. Av dessa tre visar samtliga resultat på att sexualisering och stereotypisk porträttering i form av sexuellt avslöjande kläder, midjestorlek och muskelmassa ökar från 2015 till 2020 och därmed stödjer resultaten ej den tredje hypotesen.

Stereotypisk porträttering i bästsäljande och bäst betygsatta spel

Hypotes fyra innebär "Vi tror att de bäst säljande spelen innehåller mer stereotypisk porträttering än de bäst betygsatta spelen". För att undersöka om hypotesen stämmer jämförs variabeln Sälj/Betyg mot de variabler som är stereotypa för de enskilda könen. För kvinnliga karaktärer undersöker vi variablerna Sexuellt avslöjande kläder, Nakenhet, Kroppsproportioner, Sexuellt verbala yttringar, Sexuellt beteende, Klädernas lämplighet, Bröststorlek och Midjestorlek som relevanta för undersökningen av stereotypiskt porträtterande. För manliga karaktärer undersöks Kroppsproportioner, Muskelmassa och Aggressivitet som stereotypiskt porträtterande. Se tabell 6 för en sammanställning över de statistiskt signifikanta resultaten mellan bästsäljande och bäst betygsatta spel.

Kroppsproportioner

I sju av åtta variabler observeras ett ej statistiskt signifikant resultat för de kvinnliga karaktärerna. Den variabel som ger en statistisk signifikant skillnad är Kroppsproportioner ($\chi^2(3, n = 448) = 35,9$, $p < 0,001$) där en större mängd (20,1%, $n = 65$) av de kvinnliga karaktärerna porträtteras med orealistiska kroppsproportioner i bäst betygsatta spel än (0%,

$n=0$) i de bäst säljande spelen. Även manliga karaktärer studeras för variabeln kroppsproportioner där en högre andel (12%, $n=106$) av de manliga karaktärerna i bäst betygsatta spel porträtteras med orealistiska kroppsproportioner än (3,4%, $n=27$) de manliga karaktärerna i bästsäljande spel ($\chi^2(3, n = 1660) = 103, p < 0,001$).

Muskelmassa

Muskelmassa jämförs mot Sälj/Betyg och en statistisk signifikant skillnad observeras mellan spelen ($\chi^2(4, n = 1660) = 68,6, p < 0,001$). I de bäst säljande spelen observeras fler fall (77,8%, $n=606$) av de manliga karaktärerna med tydliga muskler jämfört med karaktärerna i de bäst betygsatta spelen (60,5%, $n=534$). Gällande överdriven muskelmassa uppmärksammas en skillnad där ett flertal (10,1%, $n=89$) av de manliga karaktärerna i de bäst betygsatta spelen observeras med överdriven muskelmassa mot (5,5%, $n=43$) karaktärerna i de bäst säljande spelen.

Aggressivitet

Aggressivitet bland de manliga karaktärerna jämförs också mot Sälj/Betyg där en statistisk signifikant skillnad observeras ($\chi^2(3, n = 1660) = 52,9, p < 0,001$). En större mängd (9,5%, $n=84$) av de manliga karaktärerna i bäst betygsatta spel uppmärksammas med någon form av aggressivitet utanför spelets ramar i jämförelse mot (4,6%, $n=36$) karaktärerna i de bäst säljande spelen.

Summering

För de kvinnliga karaktärerna observeras endast en av åtta variabler som statistisk signifikant där de flesta fall orealistiska kroppsproportioner observeras i Bäst betygsatta spel. Resultatet kan därmed inte ge någon grund för att besvara hypotes fyra för de kvinnliga karaktärerna. De manliga karaktärernas stereotypiska porträtterande ger däremot statistisk signifikanta resultat över samtliga variabler där Bäst betygsatta spel innehåller fler fall av stereotypisk porträtterande än de bästsäljande. Därmed stödjer även resultaten ej den fjärde hypotesen för de manliga karaktärernas porträtterande.

Tabell 6. Jämförelse mellan antal karaktärer i bäst betygsatta och bästsäljande spel

Kvinnliga karaktärer	Bäst betygsatta spel	Bästsäljande spel
Kroppsproportioner		
Realistiska	228	121
Orealistiska	65	0
Manliga karaktärer		
Kroppsproportioner		
Realistiska	665	729
Orealistiska	106	27
Muskelmassa		
Ej muskulös	164	76
Muskulös	534	606
Överdrivet muskulös	89	43
Aggressivitet		
Nej	740	735
Ja	84	36

Sexuellt innehåll i början och slutet av digitala spel

För att undersöka hypotes fem “*Vi tror att mer sexuellt innehåll förekommer i slutet av spelen gentemot i början av spelen*” jämförs alla sexuellt objektifierade variabler mot Biologiskt kön med undantag av de könsspecifika variablerna Bröststorlek och Midjstorlek som endast antecknats för de kvinnliga karaktärerna. Muskelmassa och aggressivitet ses ej innehålla sexualisering och finns därmed inte med som variabler för denna del av studien. Först skapas en Chi-square för vardera variabel mot biologisk kön för början och slutet separat, dessa återfinns i appendix 4. Sedan jämförs de separata resultaten för varje variabel för början och slut med varandra. Variablerna Sexuellt avslöjande kläder, Kroppsproportioner, Sexuellt beteende, Bröststorlek och midjstorlek observeras ingen skillnad mellan början och slut och återfinns därmed i appendix 4. Nedan presenteras samtliga resultat för de slutgiltiga jämförelserna mellan början och slut och i tabell 7 återfinns en sammanställning över de statistiskt signifikanta resultaten.

Nakenhet

Nakenhet mellan början och slut visar på en statistisk signifikant skillnad ($\chi^2(1, n = 347) = 3,95, p=0,046$) där ett antal karaktärer ($n=135$) porträtteras med någon form av nakenhet i början av spelen och ett högre antal karaktärer ($n=212$) i slutet av spelen.

Sexuellt verbala yttringar

Sexuellt verbala yttringar mellan början och slut visar på en statistiskt signifikant skillnad ($\chi^2(1, n = 24) = 4,2, p=0,040$) där ett lägre antal karaktärer ($n=10$) uttryckte sexuellt verbala yttringar i början av spelen mot ett högre antal karaktärer ($n=14$) i slutet på spelen.

Klädernas lämplighet

Klädernas lämplighet visar på en statistiskt signifikant skillnad ($\chi^2(1, n = 171) = 5,07, p=0,024$) mellan mängden karaktärer i opassande kläder i början och slutet på spelen. Det observeras att ett högre antal karaktärer ($n=105$) porträtteras med kläder som ej passar i slutet av spelen mot ett lägre antal karaktärer ($n=66$) i början på spelen.

Totalt antal sexualiserade karaktärer

En ytterligare jämförelse mellan början och slut genomförs för samtliga fall av sexualiserade manliga och kvinnliga karaktärer i början av spelen och sexualiserade manliga och kvinnliga karaktärer i slutet av spelen. Totalt uppmärksammas 249 fall av sexualisering bland manliga karaktärer och 312 fall av sexualisering bland kvinnliga karaktärer i början på spelen. I slutet på spelen observeras 321 fall av sexualisering bland manliga karaktärer och 586 fall av sexualisering bland kvinnliga karaktärer med en statistisk signifikant skillnad för början och slut ($\chi^2(1, n = 1468) = 11,8, p<0,001$).

Summering

Statistiska signifikanta resultat observeras i tre av sju möjliga variabler där mest sexuell objektifiering observeras i slutet på spelen. Därmed stödjer resultaten den femte hypotesen. Resultatet styrks även i den jämförelse där alla uppmärksammade fall av sexualisering för både män och kvinnor i början samt i slutet på spelen jämförs och påvisar ett starkt resultat att slutet innehåller mer sexualisering än början av spelen.

Tabell 7. Sammanställning över antalet sexualiserade karaktärer i början och slutet av spelen från de statistiskt signifikanta jämförelserna.

Nakenhet	Början	Slut
Man	74	93
Kvinna	61	119
Sexuellt verbala yttringar	Början	Slut
Man	9	7
Kvinna	1	7
Opassande klädsel	Början	Slut
Man	30	30
Kvinna	36	75

Jämförelse mellan år 2003 och år 2020

För att undersöka den andra forskningsfrågan “*Hur ser rollfördelningen samt sexuellt objektivering ut år 2020 i jämförelse med spel från år 2003?*” jämförs samtliga sexuellt objektiverande variabler för år 2020 mot Downs och Smith (2009) resultat för spel från år 2003. Jämförandet av Sexuellt avslöjande kläder, Nakenhet, Bröststorlek och Midjstorlek genererar ej statistiskt signifikanta resultat och återfinns i appendix 4. Sexuellt verbala yttringar och Sexuellt beteende saknar specifik data i Downs och Smiths studie och därmed finns ej någon data att jämföra mot. Variablerna Muskelmassa och Aggressivitet användes ej i Downs och Smiths studie utan var något denna studie tog fram specifikt för de manliga karaktärerna och därmed jämförs dessa ej. I tabell 8 återfinns en sammanställning av de statistiskt signifikanta skillnader som observeras mellan år 2003 och år 2020.

Totalt antal karaktärer

Vid jämförandet av totalt antal karaktärer blir skillnaden statistiskt signifikant ($\chi^2(1, n = 796) = 14,5, p < 0,001$). Downs och Smith observerade en större andel manliga ($n=419$) och färre kvinnliga karaktärer ($n=70$) från 60 olika spel från år 2003 jämfört med denna studie av 20 spel för år 2020 där manliga ($n=230$) och kvinnliga karaktärer ($n=77$) observeras.

Rollfördelning

Även rollfördelningen mellan könen resulterar i skillnader mellan åren. För primära karaktärer observeras en statistiskt signifikant skillnad ($\chi^2(1, n = 158) = 9,90, p < 0,001$) där Downs och Smith observerade fler manliga primära karaktärer ($n=103$) än de som återfanns i spelen från år 2020 ($n=26$). Bland de kvinnliga karaktärerna fann Downs och Smith fler fall av primära kvinnliga karaktärer ($n=15$) än vad som observeras år 2020 ($n=14$). Även de sekundära karaktärerna resulterade i ett statistiskt signifikant resultat ($\chi^2(1, n = 638) = 7,39, p = 0,006$) där Downs och Smith fann en större mängd manliga sekundära karaktärer ($n=315$) i jämförelse mot denna studies resultat ($n=204$). Dock återfinns en större mängd kvinnliga sekundära karaktärer i spelen år 2020 ($n=63$) än vad som återfanns i spelen från år 2003 ($n=56$).

Kroppsproportioner

Kroppsproportioner jämförs mellan både män och kvinnor mot Downs och Smiths resultat för samma variabel år 2003. Jämförelsen genererar en statistisk signifikant skillnad ($\chi^2(1, n = 63) = 5,29, p = 0,021$) som visar på fler fall av orealistiska kroppsproportioner i spelen från år 2020 ($n=39$) jämfört med år 2003 ($n=24$). I spelen från år 2020 återfinns ett lägre antal kvinnliga karaktärer ($n=16$) och ett högre antal manliga karaktärer ($n=23$) med orealistiska kroppsproportioner. I spelen från år 2003 återfinns ett högre antal kvinnliga ($n=17$) och ett lägre antal manliga karaktärer ($n=7$).

Klädernas lämplighet

Även klädernas lämplighet ger en statistisk signifikant skillnad mot Downs och Smiths resultat från 2003 ($\chi^2(1, n = 35) = 4,83, p = 0,027$). År 2003 återfinns fler manliga karaktärer ($n=6$) i kläder som ej passar för rollen mot manliga karaktärer i spel från år 2020 ($n=1$). Dock observeras fler kvinnliga karaktärer i opassande kläder i spelen från 2020 ($n=17$) än i spelen från 2003 ($n=11$).

Tabell 8. Statistiskt signifikanta skillnader mellan år 2003 och år 2020

Totalt antal karaktärer	2003	2020
Man	419	230
Kvinna	70	77
Primära karaktärer		
Man	103	26
Kvinna	15	14
Sekundära karaktärer		
Man	315	204
Kvinna	56	63
Kroppsproportioner		
Man	7	23
Kvinna	17	16
Opassande klädsel		
Man	6	1
Kvinna	11	17

Diskussion

Syftet med studien var att undersöka hur manliga och kvinnliga karaktärer porträtteras i digitala spel och om samma form av sexuell objektivering och stereotypiskt porträtterande förekommer som tidigare forskning visat. Generellt visar resultaten på att både sexuell objektivering och stereotypisk porträttering förekommer men att viss variation kan urskiljas jämfört med tidigare forskning.

Rollfördelning och porträttering av manliga och kvinnliga karaktärer

Inom filmbranschen syns en viss jämlikhet mellan manliga och kvinnliga roller. Det finns indikationer på att kvinnor tilldelas roller i film oftare idag jämfört med förr, en bransch som likt spelbranschen oftast varit mansdominerad (Yang, Xu och Luo, 2020). I både film och spelbranschen har kvinnliga karaktärer oftast erhållit roller som stödkaraktärer vars syfte har varit att underhålla de manliga karaktärerna (Downs och Smith, 2009; Lynch, m.fl., 2016; Rajkowska, 2014). I och med indikationerna på fler kvinnliga roller i film och dessutom ett ökat antal kvinnliga spelutvecklare i spelbranschen (Statista, 2021) är det märkligt att resultaten tyder på att kvinnliga karaktärer ej har ökat även i digitala spel.

Frågeställning 1 lyder *Hur ser rollfördelningen ut och hur porträtteras kvinnliga och manliga karaktärer i digitala spel mellan år 2015 och år 2020?* Vid studerandet av roller observeras det att manliga karaktärer dominerar både primära och sekundära roller i jämförelse med de kvinnliga karaktärerna. Det var förväntat genom den första hypotesen att manliga karaktärer skulle förekomma oftare än kvinnor i primära roller och resultaten stödjer denna hypotes. Det överensstämmer även med vad tidigare studier påvisar där de manliga karaktärerna oftare porträtteras i ledande roller mot de kvinnliga karaktärerna (Bristot, m.fl., 2019; Blackburn och Scharrer, 2018; Martins, m.fl., 2011; Near, 2013). Lynch, m.fl. (2016) fann i sin studie för spel släppta åren 2007–2014 att kvinnliga karaktärer oftare intar rollen som sekundära karaktärer (58,3%) framför primära karaktärer (41,7%). Sett till hur många av de kvinnliga karaktärer som observeras i denna studie visar det på att 17,6% av alla kvinnliga karaktärer är primära och 82,4% är sekundära. Det tyder på en ökning av sekundära kvinnliga karaktärer men en minskning av primära kvinnliga karaktärer i jämförelse med resultat från Lynch, m.fl. (2016). En anledning till att resultaten är annorlunda kan dock bero på att Lynch, m.fl. urval

skiljer sig åt i jämförelse med vår studie. Lynch, m.fl studerar enbart spel där huvudrollsinnehavaren är en kvinnlig karaktär och deras data består endast av kvinnliga karaktärer.

Av studiens resultat att döma kan det konstateras att kvinnliga karaktärer oftare porträtteras som sexuellt objektifierade än manliga karaktärer och att manliga karaktärer fortfarande porträtteras stereotypiskt likt tidigare forskning visar (Bristot m.fl, 2019; Blackburn och Sharrer, 2018; Lynch m.fl ,2016; Kondrat, 2015; Downs och Smith, 2009; Hartmann och Klimmt, 2006). Av de sex variabler för sexuell porträttering som både undersöker manliga och kvinnliga karaktärer är kvinnliga karaktärer överrepresenterade till antalet i fyra av dessa variabler. Procentuellt sett till hur många av de kvinnliga karaktärerna som porträtteras med någon form av sexuell objektifiering av alla kvinnliga karaktärer i studien, jämfört med hur många av de manliga karaktärerna, är kvinnliga karaktärer överrepresenterade i samtliga variabler, se tabell 4.

Av samtliga kvinnliga karaktärer som observeras i studien bär fler än hälften kläder som på något sätt förhöjer eller förskönar kroppens former, en tredjedel visar fullständig eller delvis nakenhet, mer än en tiondel har orealistiska kroppsproportioner, mer än en femtedel bär kläder som ej passar uppgiften de förväntas utföra i spelets narrativ, mer än en fjärdedel har märkbart stora bröst och mer än en tiondel har en midjestorlek som enbart kan uppnås genom svält eller operation. Dessutom uppmärksammas det att kvinnliga karaktärer med orealistisk midja oftare porträtteras med stora bröst än med genomsnittliga och platta vilket ytterligare förstärker orealistiska kroppsproportioner och en sexualiserad stereotypisk porträttering av kvinnliga karaktärer. Hartmann och Klimmt (2006) fann i sin studie att kvinnliga spelare i större utsträckning väljer att spela spel med en ej sexualiserad kvinnlig karaktär än spel med en tydligt sexualiserad kvinnlig karaktär. Utifrån studiens resultat kan det därmed påstås att kvinnliga spelare har, även idag, svårt att hitta spel där kvinnliga karaktärer ej utsätts för sexuell objektifiering. Sett till endast rollfördelningen har kvinnliga spelare även där svårare att hitta spel att spela med en kvinnlig primär karaktär än vad manliga spelare har att hitta spel med en manlig primär karaktär. Utifrån det ställer vi oss frågande till om spelbranschen verkligen uppmärksammar deras kvinnliga spelare tillräckligt mycket.

Tidigare forskning har visat att män traditionellt sett är bland annat både aggressiva och starka (Blackburn och Scharrer, 2018; Mahalik, m.fl., 2003 citerad i Gabbiadini, m.fl., 2016). Denna studie observerar i de stereotypiskt manliga variablerna att 7,9% av de manliga karaktärerna porträtteras som överdrivet muskulösa, i den grad att det enbart går att uppnå genom ohälsosam, överdriven träning eller steroider. Vi ser även att 120 manliga karaktärer porträtteras med aggressivitet som går utanför spelets ramar eller narrativ. Av samtliga manliga karaktärer var dessa 7,2% och utöver det valde vi att undersöka om något samband kunde urskiljas mellan Muskelmassa och Aggressivitet. Resultatet tyder ej på något samband mellan variablerna. Ett lägre antal manliga karaktärer som porträtteras som muskulösa eller överdrivet muskulösa visar ej någon form av aggressivitet än antalet som visar på överdriven aggressivitet. Därmed kan det konstateras att en karaktär som är stor, stark och muskulös, nödvändigtvis ej porträtteras som aggressiv i dagens digitala spel.

En problematik som uppstod i valet av hur aggressivitet dokumenterades bland de manliga karaktärerna var att vi valde att enbart fokusera på aggressivitet utanför spelets ramar eller narrativ. Ett val som baserades på att vi noterade genom urvalet av spel att de flesta av dagens spel går ut på att döda och slåss och vi var därför mer intresserade över hur aggressiviteten porträtteras utanför dessa ramar. Sett till hur många spel som faktiskt går ut på att primära och sekundära karaktärer ska vara aggressiva skulle förmodligen majoriteten av alla manliga karaktärer i denna studie markerats som aggressiva. Det ställer en frågande till varför så många spel går ut på att karaktären, och indirekt spelaren då denne styr karaktären, ska vara aggressiva. En förklaring till detta går åter tillbaka till manliga stereotypa roller, att män ska vara aggressiva, dominanta och starka (Gabbiadini, m.fl., 2016) och att spel i grund och botten skapas för män (Bristot, m.fl., 2019). Det har även argumenterats för att en del av dessa våldsamma spel har skapats genom ironi (Miller, 2008). Ett exempel på detta är GTA-spelen som Miller menar bygger på en parodi av det Amerikanska samhället med referenser till både gamla filmer och tv-serier samt musik och att en del av spelarna även själva förstår detta. Miller skriver dock att spelen även är fulla av stereotypiskt porträtterande, smått rasistiska karaktärer och att GTA-spelen indirekt lär spelaren att skjuta poliser och slå ihjäl prostituerade. Problemet ligger därför i att även om spelen är ironiskt skapade och bygger på parodier innehåller de även en skadlig porträttering och möjligheter för spelaren att agera på ett sätt som ej är accepterat i det verkliga samhället och det måste förtydligas.

Vilken roll är mest sexualiserad?

Tidigare forskning (Downs och Smith, 2009; Lynch, m.fl., 2016; Rajkowska, 2014) tyder på att sekundära kvinnliga karaktärer förekommer mest frekvent som sexuellt objektifierade men denna studie som undersöker spel mellan år 2015-2020 visar på en förändring. Det var förväntat genom den andra hypotesen att kvinnliga sekundära karaktärer skulle porträtteras som mest sexualiserade men resultaten visar sig ej stödja detta då sekundära kvinnliga karaktärer endast dominerar två av fyra statistiskt signifikanta jämförelser. Eftersom endast fyra av åtta variabler genererar statistiskt signifikanta skillnader är det troligt att resultatet skulle kunna se annorlunda ut med fler statistiskt signifikanta skillnader och ytterligare forskning inom området krävs för att kunna säkerställa de resterande ej statistiskt signifikanta variablerna.

Kvinnliga sekundära karaktärer porträtteras fortfarande mer frekvent med sexuellt avslöjande kläder samt visar mer nakenhet än andra roller och att de primära kvinnliga karaktärerna oftare porträtteras med sexuellt beteende och olämpliga kläder till yrket i spelet eller narrativets handling. Som tidigare nämnt ser vi en förändring i jämförelse med Lynch m.fl (2016) då antalet sekundära kvinnliga karaktärer har ökat samt primära kvinnliga karaktärer har minskat i helhet. Även sexualiseringen ser annorlunda ut då både primära och sekundära kvinnliga karaktärer är i lika grad sexualiserade jämfört med Lynch m.fl (2016) resultat där sekundära kvinnliga karaktärer dominerar den sexualiserade kategorin. Tompkins m.fl (2020) upptäckte att kvinnliga karaktärer som porträtteras mer komplexa, starka och självständiga ofta mister sin femininitet men att de ofta gestaltas som sexualiserade. Porträtteringen reduceras istället till en simplare och mer maskuliniserad representation. Därför var det ändå förväntat att även primära kvinnliga karaktärer skulle porträtteras som sexuellt objektifierade och därmed stämmer även studiens resultat överens med vad Tompkins m.fl upptäckte. Eventuellt kan detta bero på det som ett flertal studier menar att konsumentgruppen av digitala spel till störst del utgörs av män och att dessa karaktärer då initialt skapas för den manliga konsumenten (Bristot, m.fl., 2019; Near, 2013). Det är lätt att misstänka och anta detta eftersom det är ett genomgående tema i studien och även i tidigare forskning. En problematik med detta kan vara likt det Hartmann och Klimmt (2006) nämner gällande kvinnliga spelares problematik med att identifiera sig med manliga protagonister i spel. Om protagonisten utseendemässigt är en kvinnlig karaktär men uppför sig på ett maskulint sätt

kan kvinnliga spelare förmodligen uppmärksamma även detta och eventuellt kan en besvikelse uppstå när det uppdagas. Det kan dock även hända att kvinnliga spelare ej noterar att sådana kvinnliga karaktärer i själva verket är modifierade och anpassade efter den manliga konsumentgruppen. Eventuellt är de samhälleliga normerna, som skapar detta stereotypa sätt att placera män och kvinnor i olika fack, förlegade och uråldriga. I dagens samhälle är det kanske svårare att avgöra vad som är manligt och vad som är kvinnligt än vad det var för 100 år sedan? Eagly m.fl (2019) menar att vi rör oss mot en tid där skillnaderna mellan könen är mindre än vad de någonsin varit och därför finner vi det intressant att studera detta område och eventuellt även något för andra forskningsområden inom spel att ta i beaktning.

Förändringar inom tidsperioden 2015-2020

Under hösten 2017 startade en rörelse i USA och som snabbt kom att spridas världen över, en rörelse där kvinnor, ickebinära och transpersoner tillsammans gick ihop och berättade om sexuella trakasserier och sexuellt våld. Denna rörelse kom att heta #metoo (Jämställdhetsmyndigheten, 2020). Resultatet av rörelsen visar att det fortfarande finns mycket kvar att göra när det kommer till att förhindra sexuella trakasserier och sexuellt våld på både arbetsplatser och samhället i stort och denna studies resultat visar på att även porträttering av kvinnliga karaktärer i spel har mycket att förändra.

Lynch m.fl (2016) såg en nedåtgående trend i sexualisering av kvinnliga karaktärer från år 2006 fram till 2014 och det var därför förväntat genom den tredje hypotesen att sexuell objektifiering av både män och kvinnor fortfarande förekommer men att det har minskat med åren. Resultatet av korrelationerna som är statistiskt signifikanta visar på en uppåtgående trend av sexualisering. Dessa är Sexuellt avslöjande kläder, Midjesterlek och Muskelmassa. Med denna uppåtgående trend kan det konstateras att resultatet ej stödjer den tredje hypotesen och att sexuell objektifiering ej minskar med åren. Det är ett intressant fynd eftersom den trend som tidigare kunnat urskiljas har varit tvärtom (Lynch, m.fl., 2016) och det finns nu indikationer på sexuell objektifiering återigen ökar. Det är svårt att argumentera för att all form av sexuell objektifiering ökat eller kommer att öka eftersom endast tre av tio variabler är statistiskt signifikanta. Men oavsett syns en tydlig ökning av sexuell klädda kvinnliga och manliga karaktärer, en ökning av smala midjor bland de kvinnliga karaktärerna samt att fler manliga karaktärer porträtteras som muskulösa, med åren. Tidigare forskning

inom traditionell media har visat att män som exponeras för stereotypiskt muskulösa manskroppar kan medföra negativa konsekvenser. Olivardia, Pope Jr, Borowiecki och Cohane (2004) såg ett samband mellan muskelmassa och nedsatt självförtroende bland unga män under deras undersökning där män visades bilder på idealkroppar av manliga modeller. När deltagarna ombads skapa sina egna idealkroppar valde de flesta en kropp med betydligt mer muskler samt mindre fett än vad deras egentliga kroppar faktiskt hade. Martins m.fl (2011) undersökte bland annat det sambandet i relation till digitala spel och fann inget liknande samband då karaktärerna i högst nivå av fotorealism som uppenbarade sig ej var särskilt muskulösa att det skulle kunna påverka manliga spelare negativt. Denna studie finner däremot en trend som pekar mot att muskelmassa ökar bland manliga karaktärer i digitala spel och därför vore en ytterligare studie likt den Martins m.fl (2011) intressant att genomföra.

Män kan även påverkas av hur kvinnor porträtteras och tidigare forskning har visat på att män som exponeras för objektifiering av kvinnor kan normalisera sexistiska beteenden samt öka fientligheten mot kvinnor (Rollero, 2013; Galdi, Maass och Cadinu, 2013). Galdi, Mass och Cadinu (2013) upptäcker att män som exponeras för sexuellt objektifierande reklam samt komedier där normaliserad sexism förekommer är mer benägna att begå sexistiska handlingar mot kvinnor efteråt än män som exponeras för neutral reklam. I och med att smala midjor samt sexuellt klädda kvinnliga och manliga karaktärer ökar kan det argumenteras för att denna form av problematik ej kommer att förändras och kommer att kunna fortsätta påverka spelare som exponeras för den typen av porträttering.

Det kan diskuteras om #metoo-rörelsen har hunnit påverka porträtterandet av karaktärer i digitala spel. En anledning till att vi än så länge inte ser en förändring kan vara digitala spels långa produktionsperioden och att genomslaget av #metoo än så länge inte har letat sig in bland designdokumenterna. Det kan därför vara intressant för senare forskning att undersöka inverkan av #metoo på manliga, kvinnliga och även icke-binära, karaktärer i digitala spel.

Stereotypisk porträttering i bästsäljande och bäst betygsatta spel

Vi ämnade att undersöka skillnader i stereotypisk porträttering bland manliga och kvinnliga karaktärer i bästsäljande och bäst betygsatta spel där vi hypotetiserade att bästsäljande spel innehåller mer stereotypisk porträttering. Vid studerandet av den fjärde hypotesen

uppmärksammas det att resultaten ej ger något empiriskt stöd för hypotesen. Undersökningen genererar sju ej statistiskt signifikanta skillnader av åtta jämförelser vad gäller de kvinnliga karaktärerna. Därmed kan enbart kroppsproportioner användas för de kvinnliga karaktärerna och detta resultat tyder på att fler kvinnliga karaktärer porträtteras med orealistiska kroppsproportioner i de bäst betygsatta spelen (20,1%) än i de bäst säljande spelen (0%). Variablerna med ej statistiskt signifikanta jämförelser kan ej användas som underlag för studien men sett till antalet kvinnliga sexualiserade karaktärer i de bäst betygsatta och bäst säljande spelen kan resultatet ändå indikera på att i sju av åtta variabler är kvinnliga karaktärer mer sexualiserade i bäst betygsatta spel kontra bästsäljande. De manliga karaktärerna ger däremot statistiskt signifikanta skillnader i alla tre jämförelser och visar på att de bäst betygsatta spelen innehåller mer stereotypiskt porträtterande än de bäst säljande spelen. En begränsning med denna studie är dock att urvalet av spel innehåller fler spel inhämtade från de bäst betygsatta spelen än de bäst säljande. Detta är på grund av de kriterier som upprättades för att ett spel skulle kunna användas till studien. En rekommendation för framtida studier är att ändra dessa kriterier och göra fördelningen mellan båda kategorierna mer rättvis och genom det eventuellt uppnå annorlunda och fler statistiskt signifikanta resultat för en mer utförlig bedömning.

Tidigare studier menar att poängsättning av spel ej påverkas av sexualiseringen av kvinnliga karaktärer och att om ett spel har dålig mekanik, narrativ eller grafik blir poängen ej högre enbart för att spelet innehåller sexualiserade kvinnliga karaktärer (Lynch, m.fl., 2016). I och med att denna studie ej undersöker vad som ger spelen den poäng som de erhåller utan enbart innehållet är det svårt att avgöra vad som påverkar poängsättningen men med resultaten som indikerar att bäst betygsatta spel innehåller mer sexualiserade kvinnliga karaktärer än bästsäljande spel kan detta diskuteras. Resultatet för de manliga karaktärerna visar tydligt på att den stereotypiska porträtteringen av dessa karaktärer främst sker i de bäst betygsatta spelen. Near (2013) fann att spel som säljer mest innehåller stereotypisk porträttering av manliga karaktärer på spelfodralen. Att signalera på fodralen att ett spel är maskulint genom stereotypisk porträttering av den manliga karaktären tillsammans med sexualiserade kvinnor genererar mer sålda kopior av spelen. Intressant nog symboliserar innehållet av bästsäljande spel ej mer stereotypisk porträttering av varken manliga eller kvinnliga karaktärer. I denna studie återfinns den högsta andelen av stereotypiskt porträtterade manliga och kvinnliga

karaktärer i de bäst betygsatta spelen och ej i de bästsäljande. Near (2013) menar dock på att spelkritiker får spela spelet innan det släpps och håller därmed en substantiell påverkan på konsumenters val av spel, vilket kan påverka både bästsäljande spel och bäst betygsatta. Det bör även poängteras att vissa av de bäst säljande spelen även fanns med på listorna över bäst betygsatta spelen men att de räknas in i variabeln bästsäljande och ej i bäst betygsatta.

Något ytterligare som är intressant att diskutera är även mängden kvinnliga primära karaktärer i de olika spelen. Lynch, m.fl. (2016) fann i sin studie att spel med kvinnliga primära karaktärer minskar gällande bra betyg och kritik. Ett resultat som de menar kommer från att spelbranschen och investerare ej stödjer utvecklingen av spel med kvinnliga primära karaktärer. En begränsad ekonomisk framgång för dessa spel sker redan i utvecklingsstadiet och resulterar sedan i en nedgång för poängsättningen. I de bäst betygsatta spelen som undersöks i denna studien återfinns 60 kvinnliga primära karaktärer och 95 manliga primära karaktärer. I de bäst säljande spelen återfinns 19 kvinnliga primära karaktärer och 45 manliga primära karaktärer. Med de resultaten kan det tydas att en förändring sker bland de bäst betygsatta spelen med kvinnliga primära karaktärer. Ytterligare stöd för en positiv förändring kan vara spel med kvinnliga primära karaktärer som genererat stor ekonomisk framgång och höga betyg hos både kritiker och spelare (Barker, 2020; Kain, 2020; Kennedy, 2021), exempelvis spelet *Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020). Ett spel som lyfter fram två primära kvinnliga karaktärer och år 2020 blev det mest prisbelönta spelet i historien (Game Awards, 2020). Det uppmärksammas även i denna studie att en del spelserier som alltid porträtterat manliga karaktärer i både primära och sekundära roller nu även har med kvinnliga karaktärer bland dessa. Exempelvis *Call of Duty: Black Ops III* (Treyarch, 2015) där vissa fiender är kvinnor eller *Far Cry 5* (Ubisoft Montreal, 2018) och de senaste *Assassins Creed* spelen (Ubisoft Montreal, 2020; Ubisoft Quebec, 2018; Ubisoft Montreal, 2017) där spelaren kan välja manliga eller kvinnlig karaktär. Därmed finns en förhoppning för att både betygssättningen och det ekonomiska stödet att skapa spel med kvinnliga primära karaktärer ökar, eller eventuellt kommer att öka efter *Last of Us Part II* succé.

Sexuellt innehåll i början och slutet av digitala spel

Downs och Smith (2009) rekommenderade i sin studie att framtida studier bör undersöka eventuell sexuell belöning för spelaren i slutet av spelen. Från det skapades den femte

hypotesen *Vi tror att mer sexuellt innehåll förekommer i slutet av spelen gentemot i början av spelen*. Vid undersökningen observeras tre av sju möjliga variabler som statistiskt signifikanta. I dessa tre observeras en högre andel sexuell objektivering i slutet av spelen än i början av spelen. Sammanlagt observerades 249 sexualiserade manliga karaktärer och 312 sexualiserade kvinnliga karaktärer i början på spelen och 321 sexualiserade manliga karaktärer och 586 sexualiserade kvinnliga karaktärer i slutet. Därmed stödjer resultaten den femte hypotesen och Downs och Smith antog rätt i att belöningen i slutet av spelen oftare kommer i ett sexuellt porträtterat format. Det är dessutom de kvinnliga karaktärerna som återigen observeras mer sexuellt objektiverade än de manliga karaktärerna vilket återigen kan tänkas bero på att spel skapas för den manliga publiken (Bristot, m.fl., 2019, Kondrat, 2015, Gabbiadini, m.fl., 2016) som efter en hård kamp belönas med sexualiserade kvinnor. Det ska även tilläggas att många belöningsmoment i slutet på spelen är i form av videoklipp där spelaren oftast ej agerar själv utan endast får se händelser likt en film. Dessa filmer är ofta i högre kvalité och mer inzoomade än vad spelet i sig är och de sexualiserade karaktärerna blir tydligare och mer detaljrika för spelaren än i spelets normala hastighet och format. Kameran rör sig ofta även nära och runt karaktärerna för att spelaren ska kunna iaktta alla sidor tydligare vilket ytterligare förhöjer eventuella sexualiserade kroppar och förstärker den sexualiserade uppfattningen (Bristot, m.fl., 2019; Hollet, m.fl., 2020). Resultatet öppnar även upp för framtida studier om varför belöningen i slutet är sexualiserade karaktärer, i synnerhet kvinnliga karaktärer. För fortsatta studier kan det även vara viktigt att samla in en större mängd data från början och slut för att få fram fler statistiskt signifikanta skillnader.

Jämförelse mellan år 2003 och år 2020

För att ytterligare undersöka en eventuell utveckling i hur manliga och kvinnliga karaktärer porträtteras utförs en jämförelse mellan spelen från år 2020 i denna studie och resultaten av Downs och Smith (2009) studie med spel från 2003. Det ska tilläggas att 20 spel studerades för år 2020 och 60 spel studerades för år 2003. Spelen från år 2020 visar sig innehålla fler kvinnliga karaktärer än de spel som studeras år 2003, men färre manliga. En naturlig förklaring till detta är att färre spel studeras år 2020 än 2003, men trots det en tydlig ökning på kvinnliga karaktärer. Även om de manliga karaktärerna var färre i 2020 mot 2003 kan vi se att genomsnittligt observeras sju manliga karaktärer i varje spel år 2003 mot 11 manliga karaktärer i spel från 2020. I denna studie kodades samtliga karaktärer som observerades,

även kopior i form av fiender, till skillnad mot Downs och Smith som valde att kombinera alla kopior till en och samma karaktär. Det kan vara anledningen till att fler kvinnliga karaktärer och ett högre genomsnitt på manliga karaktärer påträffades i spelen för 2020, trots att det var färre spel än i Downs och Smith studie. Det behöver dock nödvändigtvis ej stämma eftersom Downs och Smith studie innehöll betydligt fler karaktärer överlag.

I spelen från 2003 i Downs och Smith studie observeras ett högre antal manliga primära och sekundära karaktärer än i spelen från år 2020. Det observeras även ett högre antal kvinnliga primära karaktärer i spelen från år 2003 än år 2020. Dock observeras ett högre antal kvinnliga sekundära karaktärer i spelen från år 2020 än i spelen från 2003. Gällande rollfördelning kan det därför indikera att kvinnliga karaktärer har ökat mot 2003 med tanke på mängden spel som studerats och att i enbart 20 spel från 2020 porträtteras 14 kvinnliga karaktärer som primära mot 15 kvinnliga primära i 60 spel från år 2003.

Två av sex variabler för sexuell objektivering genererar statistiskt signifikanta skillnader, kroppsproportioner och klädernas lämplighet. Fler fall av orealistiska kroppsproportioner observeras i spelen från år 2020, dock ett mindre fall av de kvinnliga karaktärerna mot år 2003 men 16 fler fall av de manliga karaktärerna. Gällande klädernas lämplighet observeras färre manliga karaktärer med opassande kläder i spelen från år 2020 men fler fall av kvinnliga karaktärer i spelen från år 2020. Vi kan därmed konstatera att de manliga karaktärerna ökar i antal gällande orealistiska kroppsproportioner mot år 2003 och att de kvinnliga karaktärerna fortfarande porträtteras med opassande kläder år 2020. Det betyder att spelare år 2020 fortfarande utsätts för stereotypiska manliga och kvinnliga ideal (Gabbiadini, m.fl., 2016; Martins, m.fl., 2011; Lynch, m.fl., 2016; Downs och Smith, 2010) som förstärker patriarkala strukturer än idag (Gabbiadini, m.fl., 2016)

Ytterligare problematik med sexuell och stereotypisk porträttering

Barlett och Harris (2008) menar att i spel kontrollerar spelaren protagonisten, tar sig an rollen som den individen och med detta följer en stark koppling med karaktären. Det kan ha en större påverkan på spelaren gällande kroppsideal och dess negativa effekter jämfört med annan media som exempelvis film. Om detta är korrekt skulle de effekter som finns dokumenterade med empiriskt stöd kunna vara starkare genom spel än traditionell media.

Inom traditionell media har forskning visat på problematik i form av strävan efter smalare kroppsideal genom svält och ohälsosam träning och som i sin tur kan leda till ätstörningar och andra psykiska sjukdomar (Fernandez och Pritchard, 2012; Rollero, 2013; Barlett och Harris, 2008). Män har visat tecken på negativt välmående i form av depression och kroppsmisshälsa (Barlett och Harris 2008; Rollero, 2013) och Olivardia, m.fl. (2004 citerad i Martins, m.fl., 2011, s.43) menar att mäns negativa välmående är kopplat till drivet att bygga muskler. Detta är ett växande problem och McCabe och Ricciardelli (2004 citerad i Martins, m.fl., 2011, s.43) förklarar att de observerat elva år gamla pojkar som visat tendenser på riskbeteenden, exempelvis bruk av steroider och överdrivet hård träning. En ytterligare effekt som kan påverka män som konstant exponeras för en kvinnas idealkropp som sexobjekt är att männen bygger en egen verklighetsuppfattning om hur en kvinna ser eller ska se ut för att vara ett intressant val av partner (Downs och Smith, 2009; Polce-Lynch, m.fl., 2001). Gabbiadini, m.fl. (2016) menar även att män som intar rollen som en stereotypisk, våldsam manlig protagonist som behandlar kvinnor illa löper risk för minskad empati för kvinnliga våldsoffer. Därmed kan det konstateras att kvinnor kan drabbas negativt både genom att kvinnor porträtteras som sexuella, snygga objekt och även av hur män upplever samma porträttering, genom att kvinnorna ej uppfyller den standard som män bildat genom denna stereotypa porträttering (Downs och Smith, 2009).

Som diskuterat finns det ett flertal tidigare studier vars resultat indikerar att både utseende och aggressiva handlingar i spel påverkar spelaren på olika sätt. Det finns även de som motsätter sig detta där resultat indikerar att exempelvis våldsamma spel inte relaterar till människors patologiska aggression och att eventuell påverkan beror på andra omständigheter runt spelaren (Ferguson, m.fl., 2012). Andra studier menar att en människas hjärna kan skilja på verklighet och fiktion och därmed påverkar inte medias exponering en människas empati (Ramos, m.fl., 2013). Vår studie erhåller ej vidare resultat för hur porträttering av karaktärer påverkar spelaren utan enbart hur manliga och kvinnliga karaktärer porträtteras i en del av dagens digitala spel. Vi tycker dock att det är viktigt att diskussionen om eller hur spelaren påverkas framhävs vid undersökning av hur karaktärer porträtteras. Om spel har en djupare påverkan än den bevisade inverkan av traditionell media kan denna studie ha påvisat att liknande porträttering och eventuell påverkan fortfarande förekommer inom digitala spel. Den trend som kan urskiljas är att både manliga och kvinnliga karaktärer fortfarande porträtteras

stereotypiskt i digitala spel publicerade mellan åren 2015–2020 med resultat som indikerar att manliga karaktärer kommer vara mer muskulösa i framtiden och kvinnliga karaktärer kommer att porträtteras med smalare midjor och “sexigare klädsel”. Det kan därmed betyda att spelare världen över fortfarande påverkas och kommer fortsätta påverkas av karaktärerna de exponeras för i spel även idag.

Begränsningar med studien

Denna studie är ej felfri och ett flertal problem har uppmärksammats under arbetets gång. Det första problemet är att en del ej statistiskt signifikanta värden genereras och dessa har ej kunnat användas likt de förväntningar som fanns initialt. De som varit mest påtagliga samt genomgående under studien har varit de kvinnliga karaktärerna och de tillhörande könsspecifika variablerna. Variablerna Bröststorlek och Midjstorlek var oftast ej statistiskt signifikanta när de jämfördes mot en annan variabel och eftersom vi initialt utförde en styrkeanalys bör mängden karaktärer ej vara problemet då de flesta jämförelser inkluderade fler än 133 karaktärer. Anledningen till de ej statistiskt signifikanta resultaten beror därmed på att det ej fanns någon väsentlig skillnad. Förslag för framtida studier är att variablerna modifieras för att sedan koda annorlunda och genom det eventuellt kunna uppmärksamma en större märkbar skillnad vid jämförelserna. Förslagsvis att Bröststorlek och Midjstorlek även inkluderar de manliga karaktärerna för att på det viset eventuellt kunna urskilja en tydligare skillnad mellan de olika könen och gå ifrån ett stereotypiskt sätt att undersöka manliga och kvinnliga karaktärer.

Likt tidigare nämnt strävade studien efter att undersöka tio av de bästsäljande och tio av de bäst betygsatta spelen för vardera år. Vid val av spel uppmärksammas det däremot att en del av de bäst säljande spelen ej föll inom ramarna för de parametrar som upprättades för urvalet av spel. Det resulterade i färre bästsäljande spel och fler spel i kategorin bäst betygsatta och vidare vid jämförandet mellan dessa blev jämförelserna ej rättvisa. För framtida studier bör därför kriterierna för spel ses över för att lättare få ett urval av spel som är jämt för båda kategorierna och genom detta erhålla en mer korrekt jämförelse.

Vid jämförelsen mellan början och slut på de spel som studerats uppmärksammas en hög andel av ej statistiskt signifikanta skillnader. Även där uppnåddes minimikravet på 133

karaktärer för samtliga jämförelser förutom en, denna var sexuellt beteende och enbart 24 karaktärer observerades för den jämförelsen. Men för resterande jämförelser bör mängden data ej vara anledningen till de ej statistiskt signifikanta skillnaderna. En ytterligare begränsning är att datan inhämtats från början och slutet av spelen och ej i mitten av spelen. Detta var ett val som gjordes då studien till störst del har inspirerats av Downs och Smiths (2010) studie och de rekommenderar att inkludera slutet av spelen i analysen för framtida studier eftersom de enbart studerar början av spelen. I och med detta val skulle eventuellt de resultat som återfinns i denna studie kunna se annorlunda ut vid undersökning av även mitten av spelen. Det vore därför intressant att även studera mittendelen av spelen för att se om ytterligare sexuell och stereotypisk porträttering uppenbarar sig där.

Vi uppmärksammade även att vid några av jämförelserna mellan datan från år 2020 och datan från år 2003 uppnådde mängden karaktärer ej det minimikrav grundat av styrkeanalysen. Dessa variabler var Nakenhet, Kroppsproportioner, Klädernas lämplighet, Bröststorlek och Midjstorlek. Dock genererade både Kroppsproportioner och Klädernas lämplighet statistiskt signifikanta skillnader vid jämförelsen och detta berodde på att en tydlig skillnad förekom mellan de jämförda variablerna trots att de ej uppnådde minimikravet. Sexuellt avslöjande kläder uppnådde minimikravet av antalet karaktärer men gav ändå ej en statistiskt signifikant jämförelse och berodde då på att det ej förekom en tydlig skillnad mellan datan från år 2020 och år 2003.

Vi har tidigare diskuterat hur vi valde att studera variabeln Aggressivitet där vi fokuserade på aggressivitet utanför spelets narrativa ramar. Ett val baserat på studiens mål att undersöka porträttering av karaktärer där aggressivitet ingår som en del av stereotypiskt porträtterande av manliga karaktärer. Aggressivitet och våld inom digitala spel är redan ett väldebatterat område och som än idag är viktigt att fortsätta studera. För att undersöka hur många spel som faktiskt påvisar överdriven aggressivitet rekommenderar vi att studera all aggressivitet som förekommer bland de manliga karaktärerna, även inom spelets narrativa ramar. I takt med att kvinnliga karaktärer får mer plats i spel skulle det även kunna vara intressant att jämföra manliga och kvinnliga karaktärer och deras eventuellt aggressiva sidor.

Slutsatser

Studien ämnade att undersöka hur manliga och kvinnliga karaktärer porträtteras i digitala spel mellan åren 2015 till 2020. Sammanfattningsvis kan det konstateras att ett flertal manliga karaktärer fortsätter att porträtteras stereotypiskt med tydliga muskler, orealistiska kroppsproportioner och ett visst aggressivt beteende. Vi ser även att en större mängd av de kvinnliga karaktärerna fortsätter att porträtteras med orealistiskt smala midjor, stora bröst, nakenhet, sexuellt avslöjande kläder och opassande kläder till den uppgift eller profession de befattar inom spelets narrativ. Rollfördelningen liknar det tidigare studier kommit fram till, att manliga karaktärer är mer förekommande i samtliga roller än kvinnliga karaktärer. Kvinnliga primära karaktärer porträtteras lika ofta sexuellt objektifierade som kvinnliga sekundära karaktärer. Resultaten indikerar även att sexualisering av både manliga och kvinnliga karaktärer ökar med åren. Sexuellt innehåll förekommer i både början och slutet av de spel som studerats men karaktärerna var mest sexuellt objektifierade i slutet av spelen. Bäst betygsatta spel innehåller mer stereotypisk porträttering än bästsäljande spel.

Vid jämförelse med tidigare forskning som studerat spel släppta under tidigare år är skillnaderna tydliga. År 2020 observeras fler kvinnliga karaktärer i 20 digitala spel jämfört med 60 spel från 2003 i Downs och Smith (2009) studie. Rollfördelningen visar att manliga karaktärer förekommer oftare än kvinnliga karaktärer men flertalet kvinnliga sekundära karaktärer observeras i spelen från år 2020. Övergripande visar studien även att fler kvinnliga karaktärer förekommer med kläder som ej passar yrket år 2020 än vad som observeras år 2003 och att fler manliga karaktärer porträtteras med orealistiska kroppsproportioner år 2020 än år 2003.

Stereotypiskt porträtterande och sexuellt objektifierande av manliga och kvinnliga karaktärer är en genomgående trend i denna studie. Representationen av karaktärer inom digitala spel år 2015-2020 liknar tidigare forskning och studien kan ej påvisa förändringar i den grad som förväntats. Med resultat från studien och ett flertal tidigare studier om hur porträtteringen av manliga och kvinnliga karaktärer kan påverka spelare verkar spelbranschen inte vilja förändra produkter att bli mindre skadliga. År 2020 med fler kvinnliga utvecklare i branschen och högre försäljning på filmer med kvinnor i huvudrollen, verkar många delar av samhället utvecklas snabbare och mer åt ett mer jämställt håll än vad spelen som spelbranschen

producerar gör, som den högre andelen konsumenter köper och som kritikerna tycker förtjänar mest poäng. Förhoppningsvis banar titlar som Last of Us Part 2 (Naughty Dog, 2020) väg för en annorlunda typ av spel med en mer jämlik könsfördelning bland karaktärerna och där kvinnliga karaktärer ej behöver porträtteras sexuellt objektifierande för att spelen ska få höga poäng hos kritiker och stor sensation hos spelare världen över.

Referenser

Barker, S., 2020. The Last of Us: Part II Review. *PushSquare*, [blogg] 18 Juni. Tillgänglig via: <https://www.pushsquare.com/reviews/ps4/last_of_us_part_ii> [Läst: 2021-02-11].

Barlett, C.P. och Harris, R.J., 2008. The Impact of Body Emphasizing Video Games on Body Image Concerns in Men and Women. *Sex Roles*, [e-tidskrift] 59, ss.586–601. DOI=10.1007/s11199-008-9457-8.

Blackburn, G. och Sharrer, E., 2018. Video Game Playing And Beliefs about Masculinity Among Male and Female Emerging Adults. *Sex Roles*, [e-tidskrift] 80, ss.310-324. DOI=10.1007/s11199-018-0934-4.

Bristol, C.P., Pozzebon, E., Frigo, B.F. och Canal, F.Z., 2019. Female Representation in Video Games. *Clei Electronic Journal*, [e-tidskrift] 22(2). Tillgänglig via: <https://www.researchgate.net/publication/342945119_Female_Representation_in_Video_Games> [Läst: 2020-11-09].

Creswell, J.W. och Creswell, J.D., 2018. *Research design: qualitative, quantitative, & mixed methods approaches*. 5th ed. Los Angeles: Sage.

Deyan, G., 2020. 43+ Out of This World Video Games Industry Statistics in 2020. *Tech Jury*, [blogg] 23 Juni. Tillgänglig via: <<https://techjury.net/blog/video-games-industry-statistics/#gref>> [Läst: 2020-11-10].

Downs, E. och Smith, E.S.L., 2009. Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis. *Sex Roles*, [e-tidskrift] 62(11-12), ss.721–733. DOI=10.1007/s11199-009-9637-1.

Eagly, A.H., Nater, C., Miller, D.I., Kaufmann, M. och Sczesny, S., 2020. Gender Stereotypes Have Changed: A Cross-Temporal Meta-Analysis of U.S. Public Opinion Polls From 1946 to 2018. *American Psychologist*, [e-tidskrift] 75(3), ss.301–315. DOI:10.1037/amp0000494.

Ferguson, J.C., San Miguel, C., Garza, A. och Jerabeck, M.J., 2012. A longitudinal test of video game violence influences on dating and aggression: A 3-year longitudinal study of adolescents. *Journal of Psychiatric Research*, [e-tidskrift] 46(2), ss.141-146.

DOI=10.1016/j.jpsychires.2011.10.014.

Fernandez, S. och Pritchard, M., 2012. Relationships between self-esteem, media influence and drive for thinness. *Eating behaviors*, [e-tidskrift] 13(4), ss.321-325.

DOI=10.1016/j.eatbeh.2012.05.004.

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

DOI=10.1371/journal.pone.0152121.

Galdi, S., Maass, A. och Cadinu, M., 2013. Objectifying Media: Their Effect on Gender Role Norms and Sexual Harassment of Women. *Psychology of Women Quarterly*, [e-tidskrift] 38(3). DOI=10.1177/0361684313515185.

Gálvez, R.H., Tiffenberg, V. och Altszyler, E., 2019. Half a Century of Stereotyping Associations Between Gender and Intellectual Ability in Films. *Sex Roles*, [e-tidskrift] 81(9-10), ss.643-654. DOI= 10.1007/s11199-019-01019-x.

Game Awards, 2020. *Game of the Year Awards Tracker*. [online] Tillgänglig via:

<<https://www.gameawards.net/2020/09/2020.html>> [Läst: 2021-02-09].

Hartmann, T. och Klimmt, C., 2006. Gender and Computer Games: Exploring Females' Dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication*, [e-tidskrift] 11(4), ss.910-931.

DOI=10.1111/j.1083-6101.2006.00301.x.

Hollet, R.C., Morgan, H., Chen, N.T.M. och Gignac, G.E., 2020. Female Characters from Adult-Only Video Games Elicit a Sexually Objectifying Gaze in Both Men and Women. *Sex Roles*, [e-tidskrift] 83, ss.29-42. DOI=10.1007/s11199-019-01096-y.

Kennedy V., 2021. The Last of Us Part 2 Is The Most Awarded Game In History. *ScreenRant*, [blogg] 26 Januari. Tillgänglig via: <<https://screenrant.com/last-of-us-2-most-awarded-game/>> [Läst: 2021-02-11].

Kain, E., 2020. The Last Of Us Part 2' Review: A Beautiful, Terrible Sequel. *Forbes* [blogg] 15 November. Tillgänglig via: <<https://www.forbes.com/sites/erikkain/2020/11/15/the-last-of-us-part-2-review-a-beautiful-terrible-sequel/?sh=117b8bae506e>> [Läst: 2021-02-10].

Kondrat, X., 2015. Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games? *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, [e-tidskrift] 6(1), ss.171-193. Tillgänglig via: <<https://doaj.org/article/e2225400008f4b1dae70b35416b9ba8a>> [Läst: 2020-11-12].

Lankoski, P. och Björk, S., 2015. An introduction. I: P., Lankoski, och S., Björk, eds. 2015. *Game research methods: An overview*. Pittsburgh: ETC Press, ss.1-8. Tillgänglig via: <<http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/game-research-methods/>> [Läst: 2021-01-23].

Lynch, T., Tompkins, J.E., van Driel, I.I. och Fritz, N., 2016. Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years. *Journal of Communication*, [e-tidskrift] 66(4), ss.564-584. DOI=10.1111/jcom.12237.

Martins, N., Williams, D.C., Ratan, R.A. och Harrison K., 2011. Virtual muscularity: A content analysis of male video game characters. *Body Image*, [e-tidskrift] 8, ss.43-51. DOI=10.1016/j.bodyim.2010.10.002.

Miller, K., 2008. The Accidental Carjack: Ethnography, Gameworld Tourism, and Grand Theft Auto. *Game Studies* [online] 8(1). Tillgänglig via: <<http://gamestudies.org/0801/articles/miller>> [Läst: 2021-02-13].

Naughty Dog, 2020. *Last of Us Part II* [PS4 Spel] Kalifornien: Sony Interactive Entertainment.

Near, E.C., 2013. Selling Gender: Associations of Box Art Representation of Female Characters With Sales for Teen- and Mature-rated Video Games. *Sex Roles*, [e-tidskrift] 68(3-4), ss.252-269. DOI=10.1007/s11199-012-0231.

NPD Group, 2020. *Notable Increases in Both Engagement and Spending Coming from Kids*. [online] New York: NPD Group. Tillgänglig via:
<<https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/2019/according-to-the-npd-group--73-percent-of-u-s--consumers-play-video-games/>> [Läst: 2021-02-18].

OHCHR, 2020. *Gender stereotyping*. [online] Genève: Kontoret för FN:s högkommissarie för mänskliga rättigheter. Tillgänglig via:
<<https://www.ohchr.org/EN/Issues/Women/WRGS/Pages/GenderStereotypes.aspx>> [Läst: 2021-02-18].

Olivardia, R., Pope Jr, H.G., Borowiecki, J.J. och Cohane, G.H., 2004. Biceps and Body Image: The Relationship Between Muscularity and Self-Esteem, Depression and Eating Disorder Symptoms. *Psychology of Men and Masculinity* [e-tidskrift] 5(2), ss.112-120. DOI=10.1037/1524-9220.5.2.112.

Polce-Lynch, M., Myers, B.J., Kliewer, W. och Kilmartin, C., 2001. Adolescent Self-Esteem and Gender: Exploring Relations to Sexual Harassment, Body Image, Media Influence, and Emotional Expression. *Journal of Youth and Adolescence*, [e-tidskrift] 30(2) Tillgänglig på:
<https://search-proquest-com.till.biblextern.sh.se/docview/204644062?rfr_id=info%3Axi%2Fsid%3Aprimo> [Läst: 2020-11-12].

Rajkowska, P.E., 2014. *Roles of female video game characters and their impact on gender representation*. Masteruppsats. Uppsala Universitet. Tillgänglig via:<<https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:720865/FULLTEXT01.pdf>> [Läst: 2020-11-12].

Ramos, R.A., Ferguson, C.J., Frailing, K. och Romero-Ramirez, M., 2013. Comfortably Numb or Just Yet Another Movie? Media Violence Exposure Does Not Reduce Viewer Empathy for Victims of Real Violence Among Primarily Hispanic Viewers. *Psychology of Popular Media Culture*, [e-tidskrift] 2(1) ss.2-10. DOI=10.1037/a0030119.

Rockstar North, 2002. *Grand Theft Auto: Vice City*. [PlayStation 2] New York City: Rockstar Games.

Rockstar North, 2013. *Grand Theft Auto V*. [PlayStation 3] New York City: Rockstar Games.

Rollero, C., 2013. Men and women facing objectification: The effects of media models on well-being, self-esteem and ambivalent sexism. *Revista de Psicología Social*, [e-tidskrift] 28 (3), ss.373-382. DOI=10.1174/021347413807719166.

Statista, 2021. *Distribution of game developers worldwide from 2014 to 2019, by gender*.

[online] Statista. Tillgänglig via:

<<https://www.statista.com/statistics/453634/game-developer-gender-distribution-worldwide/>>

[Läst: 2021-02-08].

Jämställdhetsmyndigheten, 2020. *#METOO*. [online] Jämställdhetsmyndigheten. Tillgänglig

via: <<https://www.jamstalldhetsmyndigheten.se/en/metoo>> [Läst: 2021-02-17].

Tompkins, J.E., Lynch, T., Van Driel, I.I. och Fritz, N., 2020. Kawaii Killers and Femme Fatales: A Textual Analysis of Female Characters Signifying Benevolent and Hostile Sexism in Video Games. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, [e-tidskrift] 64(2), ss.1-19. DOI=10.1080/08838151.2020.1718960.

Treyarch, 2015. *Call of Duty: Black Ops III*. [PC-Spel] Kalifornien: Activision.

Ubisoft Montreal, 2020. *Assassin's Creed Valhalla* [PS4 spel] Montreuil, Ubisoft.

Ubisoft Montreal, 2018. *Far Cry 5* [XboxOne] Montreuil, Ubisoft.

Ubisoft Montreal, 2017. *Assassin's Creed Origins* [PS4 spel] Montreuil, Ubisoft.

Ubisoft Quebec, 2018. *Assassin's Creed Odyssey* [PS4 spel] Montreuil, Ubisoft.

United Nations, 2019. *Population*. [online] New York: United Nations Department of Economic and Social Affairs. Tillgänglig via:

<<https://www.un.org/en/sections/issues-depth/population/>> [Läst: 2021-02-18].

Yang, L., Xu, Z. och Luo, J., 2020. Measuring Female Representation and Impact in Films over Time. *ACM/IMS Transactions on Data Science*, [e-tidskrift] 1(4).

DOI=10.1145/3411213.

Appendix 1

Kodguide

Karaktärer

Namn på karaktären som observerades. Om namn inte kunde tydas namngavs karaktären på annat beskrivande sätt.

Biologiskt kön

Det biologiska kön som kunde tydas genom namn, röst, kläder, kroppsbyggnad och annat som kunde tolkas. De olika alternativ som användes var *Man* och *Kvinna*.

Art

Den art som kunde tydas genom utseende på karaktären. De olika alternativ som användes var:

Människa

Antecknades när en karaktär kroppsligt och utseendemässigt såg ut som en människa, både om kroppen var orealistisk och realistisk.

Robot

Antecknades då karaktären uppvisade tydliga tecken på att vara en robot.

Övernaturlig varelse

Antecknades då karaktären porträtterades som en varelse där mänskliga attribut som endast tal kunde förekomma och att arten i sig ej återfinns i verkligheten som en drake, zombie och liknande.

Antropomorfism

Antecknades då karaktären gestaltades som djur eller varelse med mänskliga attribut som liknande mänskliga kroppsproportioner, att de bar kläder, pratade, och/eller använde vapen eller verktyg.

Roll

Den roll karaktären tilldelats i spelets narrativ. Tertiära karaktärer uteslöts.

Primär - Protagonisten, karaktären eller karaktärerna spelaren kontrollerar.

Sekundär - Karaktärer med direkt koppling till protagonisten som exempelvis en vän, kollega familjemedlem eller annan karaktär som interagerar med spelaren.

Sexuellt avslöjande klädsel

Klädsel eller textilier som förhöjer, eller avslöjar och överdriver sensuella delar av kroppen.

Olika nivåer beroende på hur mycket av denna klädsel som förekom.

Fullständigt

Antecknades då karaktären bar klädsel som avslöjade samtliga sensuella delar av kroppen som bröst, midja, rumpa, lår samt muskler på ett sätt som ej var naturligt och medvetet skapats för att rikta fokus på dessa delar av kroppen.

Delvis

Antecknades då karaktären bar någon form av klädsel som avslöjar, förhöjde eller överdrev sensuella delar av kroppen som bröst, midja, rumpa, lår samt muskler.

Ej sexuellt avslöjande kläder

Antecknades då karaktären bar inga kläder som riktade fokus på de sensuella delarna av kroppen.

Kan ej tydas

Antecknades då karaktären kunde ej tydas eller var för lågupplöst eller för långt bort för att en bedömning skulle kunna göras.

Ej tillämplig

Antecknades på exempelvis robotar eller andra varelser som ej bar kläder.

Nakenhet

Kodades efter mängden naken hud som visades upp på kroppen med undantag av ansiktet, halsen, underarmarna, samt från fötterna upp till knäna.

Fullständig

Antecknades då karaktären i princip var naken, om karaktären endast bar underkläder räknades detta som fullständig nakenhet.

Delvis

Antecknades om karaktären visade någon form av nakenhet kring de ovan nämnda regionerna av kroppen.

Ej nakenhet

Antecknades om karaktären ej visade någon hud kring de ovan nämnda regionerna av kroppen.

Kan ej tydas

Antecknades då karaktären ej syntes i bild, var för lågupplöst eller för långt bort för att en bedömning skulle kunna göras.

Ej tillämplig

Antecknades om karaktären i fråga var en övernaturlig varelse eller annat då det ej var menat att karaktären skulle bära kläder.

Kroppsproportioner

Kodades efter hur kroppsdelarna i relation till kroppens storlek och hur de överensstämmer med en verklig manlig eller kvinnlig kropp. Denna variabel inkluderar även kroppsdelarna muskelmassa, bröststorlek och midjestorlek då dessa är viktiga för den kroppsliga helheten men återfinns även som enskilda variabler då dessa ger viktig data inför studien och på så sätt bedöms även enskilt.

Realistiska

Antecknades då de kroppsliga proportionerna korrelerar med en verklig mänsklig kropp

Orealistiska

Antecknades om relationen mellan kroppsdelarna inte var något som kunde återskapas för en verklig mänsklig kropp utan injektioner, plastikkirurgi eller svält.

Kan ej tydas

Antecknades då karaktären ej syntes i bild, var för lågupplöst eller för långt bort för att en bedömning skulle kunna göras.

Ej tillämplig

Antecknades om karaktären ej hade människolika kroppsproportioner.

Sexuellt verbala yttringar

Kodades efter om karaktären yttrade någonting sexuellt anspelande eller sexistiskt.

Ja

Antecknades då karaktären uppenbart yttrade sig sexistiskt eller sexuellt anspelande.

Nej

Antecknades då sexuella yttringar ej förekom.

Kan ej tydas

Antecknades exempelvis om karaktären ej yttrade sig överhuvudtaget.

Ej tillämplig

Antecknades om karaktären i fråga ej kunde tala.

Sexuellt beteende

Kodades utifrån karaktärens kroppsspråk och kroppsrörelser som på något sätt kunde tolkas som ett sexuellt inbjudande beteende.

Ja

Antecknades då karaktären uppvisade något sexuellt inbjudande i sitt beteende eller rörelsemönster

Nej

Antecknades om karaktären ej uppvisade något sexuellt inbjudande i sitt beteende eller rörelsemönster

Kan ej tydas

Antecknades då karaktären ej syntes i bild, var för lågupplöst eller för långt bort för att en bedömning skulle kunna göras.

Ej tillämplig

Antecknades om karaktären ej uppvisade mänskliga attribut och då ej tillförde data till denna variabel.

Klädernas lämplighet

Kodades efter hur väl kläderna passade yrket karaktären förväntades utföra eller den roll den tilldelats i spelets narrativ.

Passar

Antecknades då karaktärens klädsel passade för yrket eller rollen den tilldelats.

Passar ej

Antecknades då karaktärens klädsel ej passade för yrket eller rollen den tilldelats. Ett exempel är händelsen som Bristot m.fl. (2019) beskriver där en manlig och kvinnlig karaktär står i en

stridsmiljö och mannen är fullt skyddad med heltäckande kläder medan kvinnan återfinns i magtröja, tajta byxor och skor med klack.

Kan ej tydas

Antecknades om karaktären ej syntes i bild som exempelvis en röst på radion eller liknande.

Ej tillämplig

Antecknades om karaktären i fråga var en övernaturlig varelse som ej bar kläder.

Bröststorlek

Kodades enbart för de kvinnliga karaktärerna och undersökte storleken på bröstet i förhållande till resten av kroppen.

Stora

Antecknades då bröstet var stora i relation till kroppsformen samt om de förhöjdes med hjälp av textilier eller kläder. Ingen skillnad gjorde för naturligt stora eller opererade stora bröst då intresset låg i att studera storleken och ej om karaktären utsatts för en operation eller ej.

Genomsnittliga

Antecknades då storleken på bröstet i relation till resten av kroppen inte stack ut på ett avsevärt sätt.

Platta

Antecknades då det ej observerades några speciella former kring bröstområdet.

Kan ej tydas

Antecknades då karaktären ej syntes i bild, var för lågupplöst eller för långt bort för att en bedömning skulle kunna göras.

Ej tillämplig

Antecknades då den kvinnliga karaktären ej påminde om en mänsklig kvinna exempelvis övernaturlig varelse eller liknande och därmed inte gav någon data till studien.

Midjestorlek

Kodades utifrån midjans storlek i förhållande till resten av kroppen utifrån en verklig kvinnokropp som går att uppnå utan någon form av operation eller annan överdriven metod som svält och liknande. Om karaktären var en man lämnades denna variabel blank.

Realistisk

Antecknades då midjan såg naturlig ut och ej stack ut på ett onaturligt sätt.

Orealistisk

Antecknades då midjan var avsevärt smal i förhållande till resten av kroppen. En orealistisk midja menar att storleken ej går att uppnå utan operationer eller extrem svält.

Kan ej tydas

Antecknades om karaktären ej syntes i bild, var för långt borta eller för lågupplöst för att kunna studeras.

Ej tillämplig

Antecknades om karaktären i fråga var en övernaturlig varelse eller annat där midja ej kunde ge relevant data.

Muskelmassa

Endast applicerbar på män och kodades utifrån den muskelmassa som gick att utläsa på karaktären.

Överdrivet muskulös

Antecknades om karaktären i fråga var onaturligt muskulös på ett sätt som endast gick att uppnå via stereoider eller ohälsosam, fanatisk träning

Muskulös

Antecknades om karaktären visade tydliga spår av muskler utan eller genom klädsel.

Ej muskulös

Antecknades då karaktären ej var märkbart muskulös, otränade smala karaktärer, barn eller överviktiga karaktärer föll inom denna kategori.

Kan ej tydas

Antecknades om karaktären ej syntes i bild, var för långt borta eller för lågupplöst för att kunna studeras.

Ej tillämplig

Antecknades om karaktären i fråga var en manlig övernaturlig varelse utan mänskliga proportioner eller robot.

Aggressivitet

Användes enbart för män och kodades efter om karaktären uppvisade någon form av aggressivitet som var utanför spelets utsatta ramar. Då spelets narrativ byggde på aggressiva handlingar kodades dessa som ej aggressiva då spelaren utförde de. Ett exempelvis vore att förgöra fienden eller välja det aggressiva alternativet i en dialog eftersom spelaren då väljer att karaktären ska vara aggressiv på eget bevåg. Vi studerade därmed ej spelarens egna handlingar.

Ja

Antecknades då karaktären uppvisade någon form av aggressivitet utanför spelets ramar, exempelvis onödig aggressiv ton i ett samtal eller en aggressiv handling utanför spelets narrativ.

Nej

Antecknades då karaktären ej uppvisade någon form av aggressivitet utanför spelets ramar. I spel som bygger på att slåss eller döda fiender innebar därmed en sådan handling ej aggressivitet utöver det vanliga och kodades därmed med *nej*.

Kan ej tydas

Antecknades om karaktären ej syntes i bild, ej talade, var för långt borta eller för lågupplöst för att kunna studeras.

Ej tillämplig

Antecknades om karaktären inte gav relevant data för denna variabel exempelvis en karaktär som gjorde ljud ifrån sig eller rörde sig.

Appendix 2

Resultaten av Cohen's Kappa innan modifieringen av variablernas innebörd.

Variabel	Värde	Procent	Cohens K	Överensstämmelse
Kön	Man	100 %	1	Perfekt överensstämmelse
Kön	Kvinna	98,9 %	0,97	Nästan perfekt överensstämmelse
Art	Människa	94,3 %	0,78	Stark överensstämmelse
Art	Robot	100 %	1	Perfekt överensstämmelse
Art	Övernaturlig varelse	94,3 %	0,8	Nästan perfekt överensstämmelse
Art	Antropomorfism	100 %	1	Perfekt överensstämmelse
Roll	Primär	98,4 %	0,95	Nästan perfekt överensstämmelse
Roll	Sekundär	98,4 %	0,95	Nästan perfekt överensstämmelse
Sexuellt avslöjande kläder	Ej sexuellt avslöjande kläder	93,9 %	0,86	Nästan perfekt överensstämmelse
Sexuellt avslöjande kläder	Delvis	92 %	0,81	Nästan perfekt överensstämmelse
Sexuellt avslöjande kläder	Fullständigt	100 %	1	Perfekt överensstämmelse
Sexuellt avslöjande kläder	Kan ej tydas	100 %	1	Perfekt överensstämmelse
Sexuellt avslöjande kläder	Ej tillämplig	98,4 %	0,89	Nästan perfekt överensstämmelse
Nakenhet	Ej nakenhet	96,8 %	0,93	Nästan perfekt överensstämmelse
Nakenhet	Delvis	99,4 %	0,98	Nästan perfekt överensstämmelse
Nakenhet	Fullständig	100 %	1	Perfekt överensstämmelse
Nakenhet	Ej tillämplig	96,3 %	0,78	Nästan perfekt överensstämmelse
Nakenhet	Kan ej tydas	100 %	1	Perfekt överensstämmelse

Kroppsproportioner	Realistiska	88,9 %	0,66	Ej godkänt
Kroppsproportioner	Orealistiska	88,9 %	0,71	Stark överensstämmelse
Kroppsproportioner	Ej tillämplig	99,4 %	0,94	Nästan perfekt överensstämmelse
Kroppsproportioner	Kan ej tydas	99,4 %	0,88	Nästan perfekt överensstämmelse
Sexuellt verbala yttringar	Ja	100 %	1	Perfekt överensstämmelse
Sexuellt verbala yttringar	Nej	99,4 %	0,95	Nästan perfekt överensstämmelse
Sexuellt verbala yttringar	Ej tillämplig	99,4 %	0,94	Nästan perfekt överensstämmelse
Sexuellt verbala yttringar	Kan ej tydas	100 %	1	Perfekt överensstämmelse
Sexuellt beteende	Ja	100 %	1	Perfekt överensstämmelse
Sexuellt beteende	Nej	99,4 %	0,95	Nästan perfekt överensstämmelse
Sexuellt beteende	Ej tillämplig	99,4 %	0,94	Nästan perfekt överensstämmelse
Sexuellt beteende	Kan ej tydas	100 %	1	Perfekt överensstämmelse
Klädernas lämplighet	Passar	97,8 %	0,94	Nästan perfekt överensstämmelse
Klädernas lämplighet	Passar ej	95,8 %	0,88	Nästan perfekt överensstämmelse
Klädernas lämplighet	Kan ej tydas	98 %	0,76	Stark överensstämmelse
Klädernas lämplighet	Ej tillämplig	97,3 %	0,82	Nästan perfekt överensstämmelse
Bröststorlek	Stora	98,4 %	0,93	Nästan perfekt överensstämmelse
Bröststorlek	Platta	98,4 %	0,66	Ej godkänt
Bröststorlek	Genomsnittliga	98,4 %	0,92	Nästan perfekt överensstämmelse
Bröststorlek	Kan ej tydas	99,4 %	0,85	Nästan perfekt överensstämmelse
Midjestorlek	Realistisk	98,4 %	0,79	Stark överensstämmelse

Midjstorlek	Orealistisk	100 %	1	Perfekt överensstämmelse
Midjstorlek	Kan ej tydas	97,3 %	0,69	Ej godkänt
Muskelmassa	Överdrivet muskulös	96,3 %	0,91	Nästan perfekt överensstämmelse
Muskelmassa	Muskulös	95,8 %	0,91	Nästan perfekt överensstämmelse
Muskelmassa	Ej muskulös	90,2 %	0,77	Stark överensstämmelse
Muskelmassa	Kan ej tydas	97,3 %	0,74	Stark överensstämmelse
Aggressivitet	Ja	92,9 %	0,79	Stark överensstämmelse
Aggressivitet	Nej	92,5 %	0,84	Nästan perfekt överensstämmelse
Aggressivitet	Ej tillämplig	95,8 %	0,72	Stark överensstämmelse
Aggressivitet	Kan ej tydas	98,4 %	0,71	Stark överensstämmelse

Resultaten av Cohen's Kappa efter modifieringen av variablernas innebörd.

Variabel	Värde	Procent	Cohens K	Överensstämmelse
Kön	Man	100 %	1	Perfekt överensstämmelse
Kön	Kvinna	98,9 %	0,97	Nästan perfekt överensstämmelse
Art	Människa	94,3 %	0,78	Stark överensstämmelse
Art	Robot	100 %	1	Perfekt överensstämmelse
Art	Övernaturlig varelse	94,3 %	0,8	Nästan perfekt överensstämmelse
Art	Antropomorfism	100 %	1	Perfekt överensstämmelse
Roll	Primär	98,4 %	0,95	Nästan perfekt överensstämmelse
Roll	Sekundär	98,4 %	0,95	Nästan perfekt överensstämmelse
Sexuellt avslöjande kläder	Ej sexuellt avslöjande kläder	93,9 %	0,86	Nästan perfekt överensstämmelse
Sexuellt avslöjande kläder	Delvis	92 %	0,81	Nästan perfekt överensstämmelse
Sexuellt avslöjande kläder	Fullständigt	100 %	1	Perfekt överensstämmelse
Sexuellt avslöjande kläder	Kan ej tydas	100 %	1	Perfekt överensstämmelse
Sexuellt avslöjande kläder	Ej tillämplig	98,4 %	0,89	Nästan perfekt överensstämmelse
Nakenhet	Ej nakenhet	96,8 %	0,93	Nästan perfekt överensstämmelse
Nakenhet	Delvis	99,4 %	0,98	Nästan perfekt överensstämmelse
Nakenhet	Fullständig	100 %	1	Perfekt överensstämmelse
Nakenhet	Ej tillämplig	96,3 %	0,78	Nästan perfekt överensstämmelse
Nakenhet	Kan ej tydas	100 %	1	Perfekt överensstämmelse

Kroppsproportioner	Realistiska	96,8 %	0,91	Nästan perfekt överensstämmelse
Kroppsproportioner	Orealistiska	97,8 %	0,93	Stark överensstämmelse
Kroppsproportioner	Ej tillämplig	99,4 %	0,94	Nästan perfekt överensstämmelse
Kroppsproportioner	Kan ej tydas	98,4 %	0,79	Stark överensstämmelse
Sexuellt verbala yttringar	Ja	100 %	1	Perfekt överensstämmelse
Sexuellt verbala yttringar	Nej	99,4 %	0,95	Nästan perfekt överensstämmelse
Sexuellt verbala yttringar	Ej tillämplig	99,4 %	0,94	Nästan perfekt överensstämmelse
Sexuellt verbala yttringar	Kan ej tydas	100 %	1	Perfekt överensstämmelse
Sexuellt beteende	Ja	100 %	1	Perfekt överensstämmelse
Sexuellt beteende	Nej	99,4 %	0,95	Nästan perfekt överensstämmelse
Sexuellt beteende	Ej tillämplig	99,4 %	0,94	Nästan perfekt överensstämmelse
Sexuellt beteende	Kan ej tydas	100 %	1	Perfekt överensstämmelse
Klädernas lämplighet	Passar	97,8 %	0,94	Nästan perfekt överensstämmelse
Klädernas lämplighet	Passar ej	95,8 %	0,88	Nästan perfekt överensstämmelse
Klädernas lämplighet	Kan ej tydas	98 %	0,76	Stark överensstämmelse
Klädernas lämplighet	Ej tillämplig	97,3 %	0,82	Nästan perfekt överensstämmelse
Bröststorlek	Stora	97,8 %	0,91	Nästan perfekt överensstämmelse
Bröststorlek	Platta	100 %	1	Perfekt överensstämmelse
Bröststorlek	Genomsnittliga	97,8 %	0,9	Nästan perfekt överensstämmelse
Bröststorlek	Kan ej tydas	98,9 %	0,74	Nästan perfekt överensstämmelse
Midjestorlek	Realistisk	98,4 %	0,95	Nästan perfekt

				överensstämmelse
Midjestorlek	Orealistisk	98,4 %	0,79	Stark överensstämmelse
Midjestorlek	Kan ej tydás	98,9 %	0,79	Stark överensstämmelse
Muskelmassa	Överdrivet muskulös	96,3 %	0,91	Nästan perfekt överensstämmelse
Muskelmassa	Muskulös	95,8 %	0,91	Nästan perfekt överensstämmelse
Muskelmassa	Ej muskulös	90,2 %	0,77	Stark överensstämmelse
Muskelmassa	Kan ej tydás	97,3 %	0,74	Stark överensstämmelse
Aggressivitet	Ja	92,9 %	0,79	Stark överensstämmelse
Aggressivitet	Nej	92,5 %	0,84	Nästan perfekt överensstämmelse
Aggressivitet	Ej tillämplig	95,8 %	0,72	Stark överensstämmelse
Aggressivitet	Kan ej tydás	98,4 %	0,71	Stark överensstämmelse

Appendix 3

Lista över spel och videomaterial

År	Spel	Del av spel	Youtube	Bäst Betygsatt	Mest sålda
2015	Toukiden: Kiwami	Början	https://www.youtube.com/watch?v=mSdVT-4DPyU&list=PLGKJJhcJXINzgiJu8rRP9vaxdYng6_DXK&index=2&ab_channel=NoireBlue	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=s_uOg8jXsz4&list=PLGKJJhcJXINzgiJu8rRP9vaxdYng6_DXK&index=178&ab_channel=NoireBlue		
2015	Tales From The Borderlands: Episode 5- The Vault of the Traveler	Början	https://www.youtube.com/watch?v=6QPNAFn5sRs&ab_channel=DanQ8000	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=6QPNAFn5sRs&ab_channel=DanQ8000		
2015	Dishonored: Definite Edition	Början	https://www.youtube.com/watch?v=3CVc4L12Mfw&ab_channel=RabidRetrospectGames	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=3CVc4L12Mfw&ab_channel=RabidRetrospectGames		
2015	Divinity: Original Sin Enhanced Edition	Början	https://www.youtube.com/watch?v=dmcC_fwMlas&list=PL5QGQ4Ee8pQcDsdicGFZU4XasurwpTuAF&ab_channel=Hathur	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=TIG-ChaycPk&list=PL5QGQ4Ee8pQcDsdicGFZU4XasurwpTuAF&index=29&ab_channel=Hathur		
2015	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Början	https://www.youtube.com/watch?v=OpO2rk2PPE0&t=784s&ab_channel=MKIceAndFire	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=L3s3IMXHGI&ab_channel=MKIceAndFire		

2015	The Evil Within: The Assignment	Början	https://www.youtube.com/watch?v=IAdWEVaJ8NM&ab_channel=TheMasterQuests	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=IAdWEVaJ8NM&ab_channel=TheMasterQuests		
2015	Wasteland 2: Directors Cut	Början	https://www.youtube.com/watch?v=7MN61JB5Mw&list=PLTZKn1hLlcOPToepk1tleyTqoBBwtKnoh&ab_channel=GameZard	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=QvoW4sVvMVQ&list=PLTZKn1hLlcOPToepk1tleyTqoBBwtKnoh&index=10&ab_channel=GameZard		
2015	Darksiders 2	Början	https://www.youtube.com/watch?v=rhtfZ_b9WYw&t=2100s&ab_channel=RabidRetrospectGames	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=rhtfZ_b9WYw&t=2100s&ab_channel=RabidRetrospectGames		
2015	The legend of Zelda: Majora's Mask 3D	Början	https://www.youtube.com/watch?v=4DUxZakg4G8&ab_channel=triforce-princess	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=yjw9Nirh88E&list=PLkBK2hrDcB5sjkA1icz7eLbpyg3gRisT&index=33&ab_channel=ZorZelda		
2015	Pillars of Eternity	Början	https://www.youtube.com/watch?v=0wE_4n1OO1I&ab_channel=AlzuGaming	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=pyKLP5-5oT4&list=PLzw_r3FRBpcNjKqalStHd_a1XCeTd_3OO&index=88&ab_channel=EltimarGaming		
2015	Uncharted: The Nathan Drake Collection	Början	https://www.youtube.com/watch?v=zIqbHWz3sjU&list=PLhu0F-CFsA4_kC-JQVB6WOJjcEIEHjX7&ab_channel=ZRS	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=qU2LTVeLwfc&list=PLhu0F-CFsA4_kC-JQVB6WOJjcEIEHjX7&index=24&ab_channel=ZRS		
2015	DmC: Devil May Cry	Början	https://www.youtube.com/watch?v=q4clwkiGUcA&list=PLCLESTzz6trarlpFv2Wmj4NjRbckXUXRs&index=2&ab_channel=Shirrako	X	

	Definitive Edition				
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=6j9-DNob8sY&list=PLCLeSTzz6trarlpFv2Wmj4NjRbckXUXRs&index=13&ab_channel=Shirrako		
2015	Resident Evil Remastered	Början	https://www.youtube.com/watch?v=USjOXNjgf7k&list=PLYD0s9u6O12687PIDiCnc-KFc6Iss_az8&ab_channel=RabidRetrospectGames	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=7dvqiwVzhJQ&list=PLYD0s9u6O12687PIDiCnc-KFc6Iss_az8&index=19&ab_channel=RabidRetrospectGames		
2015	Rise of the Tomb Raider	Början	https://www.youtube.com/watch?v=4YQ5wjYCK0k&list=PLVBHCZXojrJfjGydQIt5cyX_AGJgJy3N4&index=2&ab_channel=Krystal109	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=aJi1_nOe4b0&list=PLVBHCZXojrJfjGydQIt5cyX_AGJgJy3N4&index=20&ab_channel=Krystal109		
2015	Grand Theft Auto V	Början	https://www.youtube.com/watch?v=hEKdENf5kGk&list=PLQ3KzJPBsAHnNmaulPFn2hWw0Lw6p7_h1&index=2&ab_channel=GTASeriesVideos		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=cQ4luP7QVHs&list=PLQ3KzJPBsAHnNmaulPFn2hWw0Lw6p7_h1&index=84&ab_channel=GTASeriesVideos		
2015	Mortal Kombat X	Början	https://www.youtube.com/watch?v=lBeGmB4yLHA&list=PL4vbGURud_HpaY64Uctv3NVvWqzDfPjax&ab_channel=MKIceAndFire		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=1AwnfHTOKyk&list=PLZ3BSVjJ0x4EhpgfrQpzlhvSWTBX9RT3c&index=12&ab_channel=RajmanGamingHD		
2015	The Witcher 3	Början	https://www.youtube.com/watch?v=j_93xvebhSA&list=PL4vbGURud_HrCSHT2MiwFyh6V-o5rmihz&index=2&ab_channel=MKIceAndFire		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=iLTEaM0nAR8&list=PL4vbGURud_HrCSHT2MiwFyh6V-o5rmihz&index=80&ab_channel=MKIceAndFire		

2015	Call of Duty: Advanced Warfare	Början	https://www.youtube.com/watch?v=CaV4RwQcjOA&list=PL4vbGURud_HqJlduPNg8M6lulBWVF7Btw&index=1&ab_channel=MKIceAndFire		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=PAkGRjwgcTg&list=PL4vbGURud_HqJlduPNg8M6lulBWVF7Btw&index=16&ab_channel=MKIceAndFire		
2015	Battlefield Hardline	Början	https://www.youtube.com/watch?v=XP2qV6lBU6w&list=PL4vbGURud_HreNP5XprLHp43bwTq9fwV5&index=3&ab_channel=MKIceAndFire		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=MPxTZs-llj4&list=PL4vbGURud_HreNP5XprLHp43bwTq9fwV5&index=20		
2015	Dying Light	Början	https://www.youtube.com/watch?v=Emn5Ivm3LrE&list=PL4vbGURud_HpuCxZ43_LAmGPIYyTlP32v&index=1		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=h_2uU173FmY&list=PL4vbGURud_HpuCxZ43_LAmGPIYyTlP32v&index=22		
2016	Uncharted 4: A Thief's End	Början	https://www.youtube.com/watch?v=LjBznAUXmI8&list=PLVBHCZXojrJc3j-8KLI_-b1W1T_zYHcrB&index=3&ab_channel=Krystal109	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=ZZu81skW-YA&list=PLVBHCZXojrJc3j-8KLI_-b1W1T_zYHcrB&index=24&ab_channel=Krystal109		
2016	The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel II	Början	https://www.youtube.com/watch?v=Z6AgzEtdTH4&list=PLnN80h6_KETf-FIMX0-2jSzgunLnkCPiv&ab_channel=FerventLuminaHDGaming	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=ykHVUBOWAbI&list=PLnN80h6_KETf-FIMX0-2jSzgunLnkCPiv&index=125&ab_channel=FerventLuminaHDGaming		
2016	Deus Ex: Mankind Divided	Början	https://www.youtube.com/watch?v=8ztIdoUcr2E&ab_channel=RabidRetrospectGames	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=nHCrVzD8jqY&list=PLYD0s9u6OI27b1TkQCtTcUOCNbn7TD		

			g1js&index=3&ab_channel=RabidRetrospectGames		
2016	XCOM 2	Början	https://www.youtube.com/watch?v=GZkOu0lQ10&list=PLCKfwQ4ypB3tuP11MUjHdyAKYnjXaVnaJ&index=3&ab_channel=GamerGeorge	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=0LQih1v2Yvs&list=PLCKfwQ4ypB3tuP11MUjHdyAKYnjXaVnaJ&index=34&ab_channel=GamerGeorge		
2016	Blues and Bullets - Episode 1: The End of Peace	Början	https://www.youtube.com/watch?v=CXrnlZoFBI&ab_channel=RabidRetrospectGames	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=CXrnlZoFBI&ab_channel=RabidRetrospectGames		
2016	Gears of War 4	Början	https://www.youtube.com/watch?v=TI4E8hu0BC8&list=PL4vbGURud_HoIIH0KgvuY78z-GSbYP16E&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=Gwf-tfZ6WJM&list=PL4vbGURud_HoIIH0KgvuY78z-GSbYP16E&index=13		
2016	Hitman 2016	Början	https://www.youtube.com/watch?v=hBHqmAajAZI&list=PLroXZ2bQToV0N7Rx9qCLZKfa0W_umqS5d&index=2&ab_channel=Santosx07	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=IX1G9z5HiWg&ab_channel=MKIceAndFire		
2016	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Början	https://www.youtube.com/watch?v=idw0UNrM8LA&list=PLnLnphQz149XNtVFPqA8dX6uLDM3VmLTx&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=SpbgL5njHfQ&list=PLnLnphQz149XNtVFPqA8dX6uLDM3VmLTx&index=46		
2016	Call of Duty: Modern Warfare Remaster	Början	https://www.youtube.com/watch?v=yexvM7oq_Us&list=PLpLBk2uyRzHesiXCAthvFGHpAthN3aWk&index=2&ab_channel=PureIllusion	X	

		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=0UCra-7oDNc&list=PLpLBk2uyRzHesiXCAthvFGHpAthN3aWk&index=20		
2016	Dishonoured 2	Början	https://www.youtube.com/watch?v=91qamm6oUoA&ab_channel=RabidRetrospectGames	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=czU7Eda9wSo		
2016	Doom 2016	Början	https://www.youtube.com/watch?v=btNpsn_kU7E&list=PL4vbGURud_Hp3FcZ4g1zpFWSM_04Ckb6Q&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=98UfaR0rt9s&list=PL4vbGURud_Hp3FcZ4g1zpFWSM_04Ckb6Q&index=18		
2016	Dying Light: The Following - Enhanced Edition	Början	https://www.youtube.com/watch?v=6ZpICzBFHmo&list=PL4vbGURud_Hollg6cas-mXuRIynoQmVsk&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=CxVfJyYUpAA&list=PL4vbGURud_Hollg6cas-mXuRIynoQmVsk&index=9		
2016	Final Fantasy XV	Början	https://www.youtube.com/watch?v=c5PVn67Hd8c&list=PLCLeSTzz6trbcXoCA549Fh2rjd_BzjXYh&index=1		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=ixlY0d13q1I&ab_channel=RajmanGamingHD		
2016	Watch Dogs 2	Början	https://www.youtube.com/watch?v=uPpizds7vms&list=PL4vbGURud_HqL7BpZqy8HfrH5aPCLRD1k&index=2&ab_channel=MKIceAndFire		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=8-zPe8wScGI		
2016	The Last Guardian	Början	https://www.youtube.com/watch?v=6rvrRjlxeF0&list=PL4vbGURud_HpUOjd1_tdYKk2gnVjFLVKg&index=1		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=QbW1MwaKQO0&list=PL4vbGURud_HpUOjd1_tdYKk2gnVjFLVKg&index=8		
2016	Call of duty: Infinite warfare	Början	https://www.youtube.com/watch?v=Fxt38mS_qDw&list=PLMG2d37sjYTUcK12wILE7slc_kSI72LXj&index=2&ab_channel=MarcP		X

		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=Gt3Frj2yRtk&list=PLMG2d37sjYTUcK12wILE7slc_kSI72LXj&index=20&ab_channel=MarcP		
2016	Battlefield 1	Början	https://www.youtube.com/watch?v=mu9i5FJZcF4&list=PL4vbGURud_Hrwu-obuGGYsBwW8ziAN9TR&index=2&ab_channel=MKIceAndFire		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=u0Uz6l2TIRg&list=PL4vbGURud_Hrwu-obuGGYsBwW8ziAN9TR&index=14&ab_channel=MKIceAndFire		
2016	Call of Duty: Black Ops 3	Början	https://www.youtube.com/watch?v=RdnPzavdyoc&list=PL4vbGURud_Hqg-hbOg6WdhEcB9FDPLc1i&index=1&t=1158s		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=NpmKyeZluGU&list=PL4vbGURud_Hqg-hbOg6WdhEcB9FDPLc1i&index=15&t=227s&ab_channel=MKIceAndFire		
2016	The Division	Början	https://www.youtube.com/watch?v=A0iNWPGBZ5A&list=PL4vbGURud_Ho6JjbitqfKbkFGcAvvZcNC&index=1		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=7ANNHF5TJ3Q&list=PL4vbGURud_Ho6JjbitqfKbkFGcAvvZcNC&index=20&ab_channel=MKIceAndFire		
2016	Titanfall 2	Början	https://www.youtube.com/watch?v=dtY_KuDMtr4&list=PL4vbGURud_HrozgBLICYHITjnuYJzjgQ2&index=1		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=Ki6e7-ZSQE4&list=PL4vbGURud_HrozgBLICYHITjnuYJzjgQ2&index=8&ab_channel=MKIceAndFire		
2017	XCOM 2: War of the Chosen	Början	https://www.youtube.com/watch?v=-L1sIAsd7DI&list=PL5QGO4Ee8pQdS8V6SA7C5nIXICsnqYHT7&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=VH804eO12iM&list=PL5QGO4Ee8pQdS8V6SA7C5nIXICsnqYHT7&index=62		
2017	Divinity: Original Sin II	Början	https://www.youtube.com/watch?v=8RKuw8OmDuY&list=PLGKJJhcJXINxteszBj_Lo6PotcCtZrGGK&index=1	X	

		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=1QPfgfDdMsE&list=PLGKJJhcJXINxteszBj_Lo6PotcCtZrGGK&index=129		
2017	The Elder Scrolls V: Skyrim	Början	https://www.youtube.com/watch?v=EeLsTdj4EeE&list=PLIZ8kn0xML26WuDTOKYxsk0WL-3AU8XjA&ab_channel=heorotlinea	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=ywCnL0joSNw		
2017	Dishonored: Death of the Outsider	Början	https://www.youtube.com/watch?v=wxAYVO7vHs0&list=PLVBHCZXojrJejoTwL6Vq_197SfU7XQCNi&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=MuzuKs7I6rg&list=PLVBHCZXojrJejoTwL6Vq_197SfU7XQCNi&index=6		
2017	Bayonetta	Början	https://www.youtube.com/watch?v=OISjA7pfDWI&list=PLASEbe6cwcKGpKI9qPhiZmt15FjHLRg5N&index=1&ab_channel=HighQualityGaming	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=tBLM1ibeHGI&list=PLASEbe6cwcKGpKI9qPhiZmt15FjHLRg5N&index=18&ab_channel=HighQualityGaming		
2017	Lone Echo	Början	https://www.youtube.com/watch?v=OTc2kdLMZ6s&list=PLByRNVSRr_2D7d7hm53ML9Fq6S-K8oswz&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=k-EHOBcCdkM&list=PLByRNVSRr_2D7d7hm53ML9Fq6S-K8oswz&index=15&ab_channel=POP2Review		
2017	Horizon Zero Dawn	Början	https://www.youtube.com/watch?v=PTd8r4p7l4g&list=PL4vbGURud_Hp85-vwnYON9WO4Awyi29i1&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=Nj2rZaDliA8&list=PL4vbGURud_Hp85-vwnYON9WO4Awyi29i1&index=29		
2017	Injustice 2	Början	https://www.youtube.com/watch?v=6TDOF--Jp4&list=PL4vbGURud_HoJf8KxdCarLe0KmRCD0lge&index=1	X	

		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=fezwbL6TLw8&list=PL4vbGURud_HoJf8KxdCarLe0KmRCD0lge&index=6		
2017	Wolfenstein II: The New Colossus	Början	https://www.youtube.com/watch?v=JwljGAZf0mY&list=PL4vbGURud_HrpDAqi2u0DU28v8LObsjRj&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=aFayKn5d_wA&list=PL4vbGURud_HrpDAqi2u0DU28v8LObsjRj&index=15		
2017	NieR: Automata	Början	https://www.youtube.com/watch?v=ob0ksWZXOFs&list=PLRwD32wCInnr844oUfg9U5KSkYiX9uzJN&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=dOeD97g_ce0&list=PLRwD32wCInnr844oUfg9U5KSkYiX9uzJN&index=27		
2017	Nioh	Början	https://www.youtube.com/watch?v=GeXkLZvmcFs&list=PL4vbGURud_HrPHTqGdoYX4bYg9j4m5LoR&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=0OJVQzbTnII&list=PL4vbGURud_HrPHTqGdoYX4bYg9j4m5LoR&index=15		
2017	The Gallery - Episode 2: Heart of the Emberstone	Början	https://www.youtube.com/watch?v=DpIcW4o6oJ4&ab_channel=Delco	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=DpIcW4o6oJ4&ab_channel=Delco		
2017	Resident Evil 7: Biohazard	Början	https://www.youtube.com/watch?v=5-oKleUUGdo&list=PL4vbGURud_HoKvIW05JonjPqI3xAaKUPh&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=xNwjNBeuJ6E&list=PL4vbGURud_HoKvIW05JonjPqI3xAaKUPh&index=13&ab_channel=MKIceAndFire		
2017	Assassin's Creed Origins	Början	https://www.youtube.com/watch?v=JHQpNNsNyTk&list=PL4vbGURud_HqugIg LZ3ZnRCDhmyyb9x_R&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=lky-vOQzV_w		

2017	Yakuza 0	Början	https://www.youtube.com/watch?v=BEBvaaj-mc8&list=PL6zNqSnoLmqj5TaCvKXP-LHccreSDY9te&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=f1HdhEJbTKU&list=PL6zNqSnoLmqj5TaCvKXP-LHccreSDY9te&index=62		
2017	Prey	Början	https://www.youtube.com/watch?v=JL4CPebRVOU&list=PL61FH1Fo4C7Fv6HUBUY_dF5vSkFd0we3H&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=XMe-OCTh6fE&list=PL61FH1Fo4C7Fv6HUBUY_dF5vSkFd0we3H&index=15&ab_channel=patologTV		
2017	Call of Duty: WWII	Början	https://www.youtube.com/watch?v=0ABye1oa84E&list=PL4vbGURud_HopFrKMZsFs9WeWMO7hm6jC&index=1		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=jNPzmmn1GLU&list=PL4vbGURud_HopFrKMZsFs9WeWMO7hm6jC&index=11		
2017	Destiny 2	Början	https://www.youtube.com/watch?v=hoVYyYCRP48&list=PL4vbGURud_HrWuQ4_fOY6pCoOAoYWf-hY&index=1		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=hJG5HnU7M0U&list=PL4vbGURud_HrWuQ4_fOY6pCoOAoYWf-hY&index=12		
2017	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands	Början	https://www.youtube.com/watch?v=V5fwnzrpkRw&list=PLdgijs2GeSWqGB_2w2-R8MGdxCu3o9iqc&index=1		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=Iz58YcsIEwI&list=PLdgijs2GeSWqGB_2w2-R8MGdxCu3o9iqc&index=66		
2017	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Början	https://www.youtube.com/watch?v=CE8PS7r3IGM&list=PL4vbGURud_Hp-3KGkZsq4VINYzd-EoXcu&index=1		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=k9taRxxksaY&list=PL4vbGURud_Hp-3KGkZsq4VINYzd-EoXcu&index=25		

2018	Bayonetta 2	Början	https://www.youtube.com/watch?v=nmqhAE3h2B4&list=PLyxwW-5Ey5n42QpFHCPuWSPJn27HOeS-R&index=3&ab_channel=HighQualityGaming	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=B-ieow1xA0A&list=PLyxwW-5Ey5n42QpFHCPuWSPJn27HOeS-R&index=19		
2018	Shadow of the Colossus	Början	https://www.youtube.com/watch?v=rCU6732KLd0&ab_channel=RabidRetrospectGames	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=rCU6732KLd0&ab_channel=RabidRetrospectGames		
2018	NieR: Automata Become As Gods	Början	https://www.youtube.com/watch?v=MPZxj1OVnag&list=PLxz4zajDPPc2dqcvkFLpKCkeqOZcl2wQC&index=2&ab_channel=PrecociousTurtle	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=KWBxnvvEYmA&list=PLxz4zajDPPc2dqcvkFLpKCkeqOZcl2wQC&index=16&ab_channel=PrecociousTurtle		
2018	Injustice 2: Legendary Edition	Början	https://www.youtube.com/watch?v=q5Ve2OrwHy8	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=q5Ve2OrwHy8		
2018	Hellblade: Senua's Sacrifice	Början	https://www.youtube.com/watch?v=rteBLfqiFj8&list=PL4vbGURud_Hpy2_c4skPo24sKsH8n2H40&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=W-3UoVOcyPU&list=PL4vbGURud_Hpy2_c4skPo24sKsH8n2H40&index=6		
2018	Yakuza Kiwami 2	Början	https://www.youtube.com/watch?v=skevkcROibY&list=PL6zNqSnoLmqjqGw1cDn1juOw5h8TtB8oJ&index=2&ab_channel=JetMonkeyHDGaming	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=AiaONovDOcc&list=PL6zNqSnoLmqjqGw1cDn1juOw5h8TtB8oJ&index=50		
2018	Destiny 2: Forsaken	Början	https://www.youtube.com/watch?v=cpjakmRHuY8&ab_channel=RabidRetrospectGames	X	

		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=cpjakmRHuY8&ab_channel=RabidRetrospectGames		
2018	Final Fantasy XII The Zodiac Age	Början	https://www.youtube.com/watch?v=h6eOOfg4n6Q&list=PLyp5y09xhrlGwc26odmOr1rlq_6osk6zQ&index=1&ab_channel=Joe%27ke	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=fkbjoKizf_0&list=PLyp5y09xhrlGwc26odmOr1rlq_6osk6zQ&index=100&ab_channel=Joe%27ke		
2018	Valkyria Chronicles 4	Början	https://www.youtube.com/watch?v=0499w45NIEg&list=PLroXZ2bQToV35zUNNH1Blmg3DMW98Lf7v&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=Vcf414VDTas&list=PLroXZ2bQToV35zUNNH1Blmg3DMW98Lf7v&index=25		
2018	Hitman 2	Början	https://www.youtube.com/watch?v=A747o4LwQfM&list=PL4vbGURud_HrnUFW_F3UhFhAp39uBtXNL&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=twampMO6-w&list=PL4vbGURud_HrnUFW_F3UhFhAp39uBtXNL&index=5		
2018	Prey: Mooncrash	Början	https://www.youtube.com/watch?v=wt_KYSWU-sE&list=PLLvp1ppBj04UXjnvAONv7qBvBLAGYjQ_1&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=JPOgx8M5W6g&list=PLLvp1ppBj04UXjnvAONv7qBvBLAGYjQ_1&index=16		
2018	Shadow of the Tomb Raider	Början	https://www.youtube.com/watch?v=axS8tDxa2Ng&list=PL4vbGURud_Hqn2GuKTiYeBqQXyr_cVfyt&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=QCV02w2BjSA&list=PL4vbGURud_Hqn2GuKTiYeBqQXyr_cVfyt&index=13		
2018	Life Is strange 2: Episode 1	Början	https://www.youtube.com/watch?v=rYTZTWd_O1Q&ab_channel=MKIceAndFire	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=rYTZTWd_O1Q&ab_channel=MKIceAndFire		

2018	Tacoma	Början	https://www.youtube.com/watch?v=StqwlwJOvJU&ab_channel=ToughGamingGuy	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=StqwlwJOvJU&ab_channel=ToughGamingGuy		
2018	Red Dead Redemption II	Början	https://www.youtube.com/watch?v=pJ5mOGqw8Qw&list=PLHvnuL-DiXkitWc58zSY2ZcgZU5gkXm4m&index=3&ab_channel=PineappleExpress		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=kSuLP0kC5JE&list=PLHvnuL-DiXkitWc58zSY2ZcgZU5gkXm4m&index=90&ab_channel=PineappleExpress		
2018	Marvel's Spider-Man	Början	https://www.youtube.com/watch?v=X497wZAxwc&list=PL4vbGURud_Hp1_ycYb4k4TcvKYAfz7pAw&index=1		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=i3KsKutZvM&list=PL4vbGURud_Hp1_ycYb4k4TcvKYAfz7pAw&index=17		
2018	Far Cry 5	Början	https://www.youtube.com/watch?v=CMC_R00_eYE&list=PL4vbGURud_Hr-gzk-UgAJSZaQq83Mt3Gq&index=1		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=7GSsBhikxm0&list=PL4vbGURud_Hr-gzk-UgAJSZaQq83Mt3Gq&index=22		
2018	God of War 4	Början	https://www.youtube.com/watch?v=Uj1UjPnXEDk&list=PL4vbGURud_HqDSq7SXU6A-po8zj8_QuNq&index=1		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=M30qeOeIEQU&list=PL4vbGURud_HqDSq7SXU6A-po8zj8_QuNq&index=25		
2018	Assassins Creed Odyssey	Början	https://www.youtube.com/watch?v=q7DrknQFp_sh https://www.youtube.com/watch?v=N6VevbWw3MM&list=PL4vbGURud_Hqv2JWXVjKZpbQddhp_nKdT&index=32		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=IpMnBZJK00&ab_channel=theRadBrad		
2018	Battlefield V	Början	https://www.youtube.com/watch?v=QYYfU6Mj1kE		X

		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=OYYfU6Mj1kE		
2019	Sekiro	Början	https://www.youtube.com/watch?v=TpZwTJ7JRr4&t=3062s	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=w_fB7c8JnpA		
2019	Devil May Cry 5	Början	https://www.youtube.com/watch?v=pmlIVFq2w6hY&list=PLTcoRMwrX2Dhr5SrQNBznlz1kUHxmWE3R&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=nY_NoZyIXvs&list=PLTcoRMwrX2Dhr5SrQNBznlz1kUHxmWE3R&index=18		
2019	Control	Början	https://www.youtube.com/watch?v=9leQYtw2AHQ&list=PL4vbGURud_Hr5TBU6NCsIvo_T2m2URd4u&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=pRL-7MQuS18&list=PL4vbGURud_Hr5TBU6NCsIvo_T2m2URd4u&index=12		
2019	The Bard's Tale IV: Director's Cut	Början	https://www.youtube.com/watch?v=kAAd7EzwIs8&t=342s&ab_channel=Shirrako	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=kAAd7EzwIs8&t=342s&ab_channel=Shirrako		
2019	The Walking Dead: The Telltale Series - The Final Season Episode 4: Take Us Back	Början	https://www.youtube.com/watch?v=LNkQz6FwseU	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=LNkQz6FwseU		
2019	Gears 5	Början	https://www.youtube.com/watch?v=7Ho6TOSnl_g	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=gP52VlbqZ5k&list=PL4vbGURud_Hqdxxu51bsbGcCcV9-XmoF9&index=10		

2019	A Plagues Tale	Början	https://www.youtube.com/watch?v=zO6We2vWLh8&list=PL4vbGURud_HoWB8yihFrjRajZ_bObH0h7&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=7RxLTiLk3mE&list=PL4vbGURud_HoWB8yihFrjRajZ_bObH0h7&index=9&ab_channel=MKIceAndFire		
2019	The Outer Worlds	Början	https://www.youtube.com/watch?v=JqXH6KNJ3TM&ab_channel=RabidRetrospectGames	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=JqXH6KNJ3TM&ab_channel=RabidRetrospectGames		
2019	Alien: Isolation	Början	https://www.youtube.com/watch?v=uQ2OQGEHeuU&list=PLyxwW-5Ey5n7_xYfCQ7wZ_qNYo7Q_guGg&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=TVTjBoT84zs&list=PLyxwW-5Ey5n7_xYfCQ7wZ_qNYo7Q_guGg&index=26		
2019	Metro Exodus	Början	https://www.youtube.com/watch?v=Y2umBDXhVhA&list=PL4vbGURud_Ho_mFl_NWCPVM9sJbmeGZc3&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=8I8P8zwwgBM&list=PL4vbGURud_Ho_mFl_NWCPVM9sJbmeGZc3&index=18		
2019	Death Stranding	Början	https://www.youtube.com/watch?v=CXA0CMr3hq0&list=PL4vbGURud_Hq6DZlsOcmFbYExyxh4p-Qv&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=M3scMFgJhN4&list=PL4vbGURud_Hq6DZlsOcmFbYExyxh4p-Qv&index=29		
2019	Remnant: From the Ashes	Början	https://www.youtube.com/watch?v=-wqZSgtNRCU&list=PL-lbvLao_2UWT4F7QMpd3Zt9iBFREtTQK&index=1	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=Vl2-xMa9Ju8&list=PL-lbvLao_2UWT4F7QMpd3Zt9iBFREtTQK&index=18		
2019	Call of Duty: Modern Warfare 2019	Början	https://www.youtube.com/watch?v=rzr2G6bi3D4&list=PL4vbGURud_HqozsirrB2EKAeRANtMgtl&index=1		X

		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=S466Bzf73V0&list=PL4vbGURud_HqozsirrB2EKAeRANtMqtl&index=8	
2019	Borderlands 3	Början	https://www.youtube.com/watch?v=dyInqzfc9ik&list=PLgPMqAP80motRUFpd8C2veHai_WtfmA1i&index=1	X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=zXrKCmLKmUw&list=PLgPMqAP80motRUFpd8C2veHai_WtfmA1i&index=69	
2019	Mortal Kombat 11	Början	https://www.youtube.com/watch?v=GI_s_k4RTjYE	X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=GI_s_k4RTjYE	
2019	Star Wars Jedi: Fallen Order	Början	https://www.youtube.com/watch?v=27Wgx6yNYk8&list=PL4vbGURud_HpSXIMryqPpbCZvXbt6rIL&index=1	X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=flCeshpEwO4&list=PL4vbGURud_HpSXIMryqPpbCZvXbt6rIL&index=18	
2019	Tom Clancy's The Division 2	Början	https://www.youtube.com/watch?v=bq3zuO7ZN1A&list=PL4vbGURud_Hp_WSO2vaK0BdNxUWTQqIC&index=1	X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=CEVSSweP4uE&list=PL4vbGURud_Hp_WSO2vaK0BdNxUWTQqIC&index=9	
2019	Resident Evil 2	Början	https://www.youtube.com/watch?v=mLDPx1_S5so&t=19085s	X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=7tVTVMudbv4	
2019	Days Gone	Början	https://www.youtube.com/watch?v=ISSy3fZkQIc&list=PL4vbGURud_HrghArS5iHOK_eRgNEj6dLm&index=1&t=1668s	X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=IBAMi8vaA88&list=PL4vbGURud_HrghArS5iHOK_eRgNEj6dLm&index=31	
2019	Anthem	Början	https://www.youtube.com/watch?v=RgjeA2QPvtg&list=PL4vbGURud_HqfwAL7T8sr93aO2XeaFzkh&index=1	X

		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=hu7qtDuTCXU&list=PL4vbGURud_HqfwAL7T8sr93aO2XeaFzkh&index=8		
2020	Persona 5 Royal	Början	https://www.youtube.com/watch?v=SF_JwI2aQFc&list=PLVgaP5G4cWsIS3F5ymd7WCPKaUg1CXH4J&ab_channel=SphericAlpha	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=wGiVUhgmxyg&list=PLVgaP5G4cWsIS3F5ymd7WCPKaUg1CXH4J&index=89&ab_channel=SphericAlpha		
2020	Dragon Quest XI S: Echoes of an Elusive Age - Definitive Edition	Början	https://www.youtube.com/watch?v=PuvQCJw7Hp0&ab_channel=rubhen925	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=4yLdfHHEmdY&ab_channel=King-X		
2020	Half-Life: Alyx	Början	https://www.youtube.com/watch?v=WnzjqoSA8dk&list=PL4vbGURud_HrM7GMup1sZEfcKpHTppD3J&ab_channel=MKIceAndFire	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=SPpqOrTVVOk&list=PL4vbGURud_HrM7GMup1sZEfcKpHTppD3J&index=12&ab_channel=MKIceAndFire		
2020	Yakuza: Like a Dragon	Början	https://www.youtube.com/watch?v=4b0TPckgaAc&ab_channel=GamersPrey	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=4b0TPckgaAc&ab_channel=GamersPrey		
2020	Xenoblade Chronicles: Definitive Edition	Början	https://www.youtube.com/watch?v=ca1U134yIRY&list=PLroXZ2bQToV07xyN0XwggN708aEZs01GI&ab_channel=Santosx07	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=ca1U134yIRY&list=PLroXZ2bQToV07xyN0XwggN708aEZs01GI&ab_channel=Santosx07		
2020	Devil May Cry 5: Special Edition	Början	https://www.youtube.com/watch?v=PKVlyx1OM6w&ab_channel=Shirako	X	

		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=PKVlyx1OM6w&ab_channel=Shirako		
2020	Doom Eternal	Början	https://www.youtube.com/watch?v=3CWzCwCmHho&ab_channel=BossFightDatabase	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=3CWzCwCmHho&ab_channel=BossFightDatabase		
2020	Halo: The Master Chief Collection- Halo 3	Början	https://www.youtube.com/watch?v=BKS1pOGg8rM&ab_channel=HighQualityGaming	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=-g6aLXLMG CQ&ab_channel=HighQualityGaming		
2020	Observer: System Redux	Början	https://www.youtube.com/watch?v=vaiSQnsKcfM&ab_channel=SHNSurvivalHorrorNetwork	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=vaiSQnsKcfM&ab_channel=SHNSurvivalHorrorNetwork		
2020	Desperados III	Början	https://www.youtube.com/watch?v=SjE1Hu-ZZdE&list=PLXCef3VtoDp584zBup7Te7T55TO6t-ygU&ab_channel=PlantPowers	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=Wfw4sUG50eI&list=PLXCef3VtoDp584zBup7Te7T55TO6t-ygU&index=14&ab_channel=PlantPowers		
2020	Cyberpunk 2077	Början	https://www.youtube.com/watch?v=dvljiQgpCAE&ab_channel=Lacry	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=dvljiQgpCAE&ab_channel=Lacry		
2020	Spider-Man: Miles Morales	Början	https://www.youtube.com/watch?v=7d2ZpO2VV MQ&ab_channel=MKIceAndFire	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=7d2ZpO2VV MQ&ab_channel=MKIceAndFire		
2020	Resident Evil 3	Början	https://www.youtube.com/watch?v=LYhkNy-jI1M&ab_channel=MKIceAndFire	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=LYhkNy-jI1M&ab_channel=MKIceAndFire		
2020	Assassins Creed Valhalla	Början	https://www.youtube.com/watch?v=my9RahtFyS4&t=4368s&ab_channel=MKIceAndFire	X	

		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=vCQ7GSbKB1w&ab_channel=GamersPrey		
2020	Call of the Sea	Början	https://www.youtube.com/watch?v=UgGQWnMsTDg&ab_channel=TheBaldMan	X	
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=UgGQWnMsTDg&ab_channel=TheBaldMan		
2020	The Last of Us: Part II	Början	https://www.youtube.com/watch?v=z1OESz4zpLs&ab_channel=MKIceAndFire		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=z1OESz4zpLs&ab_channel=MKIceAndFire		
2020	Ghost of Tsushima	Början	https://www.youtube.com/watch?v=ihYF_WTj5dM&list=PL4vbGURud_HpwX2KqIV_8hGj-rVwvQrWz&ab_channel=MKIceAndFire		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=BYP1YctLudU&list=PL4vbGURud_HpwX2KqIV_8hGj-rVwvQrWz&index=33&ab_channel=MKIceAndFire		
2020	Final Fantasy VII: Remake	Början	https://www.youtube.com/watch?v=kt_VZk076Bk&t=1100s&ab_channel=theRadBrad		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=2TU-CEHzxBs&ab_channel=Devil_SlayerProductions		
2020	Marvel's Avengers	Början	https://www.youtube.com/watch?v=JsQy0HNI09A&list=PL4vbGURud_HpGx5i9GB1utQ2ylkt5MS7J&ab_channel=MKIceAndFire		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=ZGeogZBnedM&list=PL4vbGURud_HpGx5i9GB1utQ2ylkt5MS7J&index=11&ab_channel=MKIceAndFire		
2020	Dragon Ball Z: Kakarot	Början	https://www.youtube.com/watch?v=qy1Og7_U5S0&ab_channel=GamersPrey		X
		Slut	https://www.youtube.com/watch?v=qy1Og7_U5S0&ab_channel=GamersPrey		

Appendix 4

Roller

Biologiskt kön	Roll Primär	Roll Sekundär	Total
Man	140	1520	1660
Kvinna	79	369	448
$\chi^2(1, n = 2108) = 32,1, p < 0,001$			

Porträttering av manliga och kvinnliga karaktärer

Variabel	Kön	
	Man	Kvinna
Sexuellt avslöjande kläder		
Sexualiserad	149	240
Ej sexualiserad	1380	173
Ej väsentlig	131	35
$\chi^2(2, n = 2108) = 475, p < 0,001$		
Nakenhet		
Sexualiserad	152	155
Ej sexualiserad	1376	258
Ej väsentlig	132	35
$\chi^2(2, n = 2108) = 186, p < 0,001$		
Kroppsproportioner		
Realistiska	1394	349
Orealistiska	133	65
Ej tillämplig	83	6
Kan ej tydas	50	28
$\chi^2(3, n = 2108) = 38,6, p < 0,001$		
Sexuellt verbala yttringar		
Nej	1617	438
Ja	14	6
Ej tillämplig	24	0

Kan ej tydas	5	4
$\chi^2(3, n = 2108) = 10,3, p=0,016$		
Sexuellt beteende		
Nej	1628	428
Ja	2	16
Ej tillämplig	24	0
Kan ej tydas	6	4
$\chi^2(3, n = 2108) = 58,0, p<0,001$		
Klädernas lämplighet		
Passar	1462	318
Passar ej	51	94
Ej tillämplig	99	6
Kan ej tydas	48	30
$\chi^2(3, n = 2108) = 206, p<0,001$		
Bröststorlek		
Genomsnittliga	n/a	245
Stora	n/a	129
Platta	n/a	29
Ej tillämplig	n/a	0
Kan ej tydas	n/a	40
$\chi^2(12, n = 448) = 822, p<0,001$		
Midjstorlek		
Orealistisk	n/a	59
Realistisk	n/a	347
Ej tillämplig	n/a	5
Kan ej tydas	n/a	37
$\chi^2(12, n = 448) = 822, p<0,001$		
Muskelmassa		
Ej muskulös	240	n/a
Muskulös	1140	n/a

Överdrivet muskulös	132	n/a
Ej tillämplig	60	n/a
Kan ej tydas	88	n/a
$\chi^2(12, n = 1660) = 1056, p < 0,001$		
Aggressivitet		
Nej	1475	n/a
Ja	120	n/a
Ej tillämplig	56	n/a
Kan ej tydas	9	n/a
$\chi^2(12, n = 1660) = 1056, p < 0,001$		

			Bröststorlek		
Midjestorlek	Genomsnittliga	Stora	Platta	Kan ej tydas	Ej tillämplig
Orealistisk	12	40	3	4	0
Realistisk	232	87	25	3	0
Kan ej tydas	1	2	1	33	0
Ej tillämplig	0	0	0	0	5
$\chi^2(12, n = 448) = 822, p < 0,001$					

		Aggressivitet		
Muskelmassa	Nej	Ja	Ej tillämplig	Kan ej tydas
Ej muskulös	230	10	0	0
Muskulös	1051	89	0	0
Överdrivet muskulös	108	10	14	0
Ej tillämplig	15	3	42	0
Kan ej tydas	71	8	0	9
$\chi^2(12, n = 1660) = 1056, p < 0,001$				

Vilken roll är mest sexualiserad?

Roll Primär	Man	Kvinn a	Roll Sekundär	Man	Kvinna
Sexuellt avslöjande kläder			Sexuellt avslöjande kläder		
Sexualiserad	25	51	Sexualiserad	124	189
Ej sexualiserad	99	20	Ej sexualiserad	1281	153
Ej väsentlig	16	8	Ej väsentlig	115	27
$\chi^2(2, n = 219) = 51,0, p < 0,001$			$\chi^2(2, n = 1889) = 404, p < 0,001$		
Nakenhet			Nakenhet		
Sexualiserad	20	25	Sexualiserad	132	130
Ej sexualiserad	104	46	Ej sexualiserad	1272	212
Ej väsentlig	16	8	Ej väsentlig	116	27
$\chi^2(2, n = 219) = 9,39, p = 0,009$			$\chi^2(2, n = 1889) = 177, p < 0,001.$		
Kroppsproportioner			Kroppsproportioner		
Realistiska	105	65	Realistiska	1289	284
Orealistiska	19	6	Orealistiska	114	59
Ej tillämplig	0	0	Ej tillämplig	83	6
Kan ej tydas	16	8	Kan ej tydas	34	20
$\chi^2(2, n = 219) = 2,00, p = 0,367$			$\chi^2(3, n = 1889) = 45,3, p < 0,001$		
Sexuellt verbala yttringar			Sexuellt verbala yttringar		
Nej	138	75	Nej	1479	363
Ja	2	2	Ja	12	4
Ej tillämplig	0	0	Ej tillämplig	24	0
Kan ej tydas	0	0	Kan ej tydas	5	2
$\chi^2(2, n = 219) = 3,95, p = 0,139$			$\chi^2(3, n = 1889) = 6,53, p = 0,089$		
Sexuellt beteende			Sexuellt beteende		
Nej	140	73	Nej	1448	355
Ja	0	4	Ja	2	12
Ej tillämplig	0	0	Ej tillämplig	24	0
Kan ej tydas	0	2	Kan ej tydas	6	2

$\chi^2(2, n=219) = 10,9, p=0,004$			$\chi^2(3, n=1889) = 45,1, p<0,001$		
Klädernas lämplighet			Klädernas lämplighet		
Passar	116	52	Passar	1345	266
Passar ej	8	19	Passar ej	43	75
Ej tillämplig	0	0	Ej tillämplig	99	6
Kan ej tydas	16	8	Kan ej tydas	33	22
$\chi^2(2, n=219) = 15,8, p<0,001$			$\chi^2(3, n=1889) = 182, p<0,001$		
Bröststorlek			Bröststorlek		
Genomsnittliga	n/a	38	Genomsnittliga	n/a	207
Stora	n/a	27	Stora	n/a	102
Platta	n/a	4	Platta	n/a	25
Ej tillämplig	n/a	0	Ej tillämplig	n/a	5
Kan ej tydas	n/a	10	Kan ej tydas	n/a	30
$\chi^2(4, n=448) = 4,59, p=0,333.$			$\chi^2(4, n=448) = 4,59, p=0,333.$		
Midjestorlek			Midjestorlek		
Orealistisk	n/a	8	Orealistisk	n/a	51
Realistisk	n/a	62	Realistisk	n/a	285
Ej tillämplig	n/a	0	Ej tillämplig	n/a	5
Kan ej tydas	n/a	9	Kan ej tydas	n/a	28
$\chi^2(3, n=448) = 2,90, p=0,408.$			$\chi^2(3, n=448) = 2,90, p=0,408.$		
Muskelmassa			Muskelmassa		
Muskulös	99	n/a	Muskulös	1041	n/a
Överdrivet muskulös	14	n/a	Överdrivet muskulös	118	n/a
Ej muskulös	12	n/a	Ej muskulös	228	n/a
Kan ej tydas	15	n/a	Kan ej tydas	73	n/a
Ej tillämplig	0	n/a	Ej tillämplig	60	n/a
$\chi^2(4, n=1660) = 18,5, p<0,001.$			$\chi^2(4, n=1660) = 18,5, p<0,001.$		
Aggressivitet			Aggressivitet		
Ja	17	n/a	Ja	103	n/a
Nej	121	n/a	Nej	1354	n/a

Ej tillämplig	0	n/a	Ej tillämplig	56	n/a
Kan ej tydas	2	n/a	Kan ej tydas	7	n/a
$\chi^2(3, n = 1660) = 12,6, p=0,006.$			$\chi^2(3, n = 1660) = 12,6, p=0,006.$		

Förändringar inom tidsperioden 2015–2020

Sexuellt avslöjande kläder - Skillnad mellan (Både man och kvinna)

Spearman's rho: 0,105

p-värde: 0,001

1 är Ej sexuellt avslöjande kläder och 2 är Delvis och Fullständigt avslöjande kläder.

Nakenhet - Skillnad mellan år (både man och kvinna)

Spearman's rho: 0,034

P-värde: 0,137

1 är Ej nakenhet och 2 är Delvis och Fullständig nakenhet.

Kroppsproportioner - Skillnad mellan åren (både kvinnor och män)

Spearman's rho: 0,040

P-värde: 0,076

1 är realistiska kroppsproportioner och 2 är orealistiska kroppsproportioner

Sexuellt verbala yttringar - Skillnad mellan åren (både kvinnor och män)

Spearman's rho: -0,003

P-värde: 0,875

1 är Nej och 2 är Ja.

Sexuellt beteende - Skillnad mellan åren (både kvinnor och män)

Spearman's rho: 0,036

P-värde: 0,105

1 är Nej och 2 är Ja.

Klädernas lämplighet - Skillnad mellan åren (både kvinnor och män)

Spearman's rho: -0,021

P-värde: 0,362

1 är Passar och 2 är Passar ej

Bröststorlek - Skillnad mellan åren

Spearman's rho: -0,010

P-värde: 0,840

1 är Platta bröst, 2 är Genomsnittliga bröst och 3 är Stora bröst.

Midjestorlek - Skillnad mellan åren

Spearman's rho: 0,129

P-värde: 0,009

1 är Realistisk midja och 2 är Orealistisk midja

Muskelmassa - Skillnad mellan åren

Spearman's rho: 0,054

P-värde: 0,036

1 är Ej muskulös, 2 är Muskelös och 3 är Överdrivet muskulös.

Aggressivitet - Skillnad mellan åren

Spearman's rho: -0,032

P-värde: 0,198

1 är Nej och 2 är Ja.

Stereotypisk porträttering i bäst betygsatta och bästsäljande spel

Stereotypisk porträttering kvinnor		
Sexuellt avslöjande kläder	Bäst Betygsatta Spel	Bäst Säljande Spel
Ej sexuellt avslöjande kläder	112	61
Delvis	161	55
Fullständigt	19	5
Ej tillämplig	4	1
Kan ej tydas	26	4
$\chi^2(4, n = 448) = 9,16, p = 0,057$		
Nakenhet		
Ej nakenhet	183	75
Delvis	105	46
Fullständigt	4	0
Ej tillämplig	4	1
Kan ej tydas	26	4
$\chi^2(4, n = 448) = 5,50, p = 0,240.$		
Kroppsproportioner kvinnor		
Realistiska	228	121
Orealistiska	65	0
Ej tillämplig	5	1
Kan ej tydas	24	0
$\chi^2(3, n = 448) = 35,9, p < 0,001$		
Sexuellt verbala yttringar		
Nej	315	123
Ja	3	3
Kan ej tydas	4	0
$\chi^2(2, n = 448) = 2,99, p = 0,225$		
Sexuellt beteende		
Nej	305	123
Ja	13	3

Kan ej tydas	4	0
$\chi^2(2, n = 448) = 2,34, p = 0,310$		
Klädernas lämplighet		
Passar	219	99
Passar ej	72	22
Ej tillämplig	5	1
Kan ej tydas	26	4
$\chi^2(3, n = 448) = 6,10, p = 0,107$		
Bröststorlek		
Genomsnittliga	172	73
Stora	89	40
Platta	24	5
Ej tillämplig	4	1
Kan ej tydas	33	7
$\chi^2(4, n = 448) = 4,97, p = 0,291.$		
Midjestorlek		
Orealistisk	48	11
Realistisk	239	108
Ej tillämplig	4	1
Kan ej tydas	31	6
$\chi^2(3, n = 448) = 6,93, p = 0,074.$		
Stereotypisk porträttering män		
Kroppsproportioner		
Realistiska	665	729
Orealistiska	106	27
Ej tillämplig	70	13
Kan ej tydas	41	9
$\chi^2(3, n = 1660) = 103, p < 0,001$		
Muskelmassa		
Ej muskulös	164	76

Muskulös	534	606
Överdrivet muskulös	89	43
Ej tillämplig	48	12
Kan ej tydas	47	41
$\chi^2(4, n = 1660) = 68,6, p < 0,001$		
Aggressivitet		
Nej	740	735
Ja	84	36
Ej tillämplig	50	6
Kan ej tydas	8	1
$\chi^2(3, n = 1660) = 52,9, p < 0,001$		

Sexuellt innehåll början och slutet av digitala spel

Början och slut separat

Början			Slutet		
Sexuellt avslöjande kläder	Man	Kvinna	Sexuellt avslöjande kläder	Man	Kvinna
Ej sexualiserad	765	86	Ej sexualiserad	719	106
Sexualiserad	69	93	Sexualiserad	100	186
Ej väsentliga	89	20	Ej väsentliga	60	21
$\chi^2(2, n = 1122) = 209, p < 0,001$			$\chi^2(2, n = 1192) = 299, p < 0,001$		
Nakenhet			Nakenhet		
Ej sexualiserad	760	118	Ej sexualiserad	726	173
Sexualiserad	74	61	Sexualiserad	93	119
Ej väsentliga	89	20	Ej väsentliga	60	21
$\chi^2(2, n = 1122) = 80,9, p < 0,001$			$\chi^2(2, n = 1192) = 121, p < 0,001$		
Kroppsproportioner			Kroppsproportioner		
Realistiska	759	149	Realistiska	738	248
Orealistiska	66	30	Orealistiska	89	45
Ej väsentliga	98	20	Ej tillämplig	26	3
$\chi^2(2, n = 1122) = 13,2, p < 0,001$			Kan ej tydas	26	17
Sexuellt verbala yttringar			$\chi^2(3, n = 1192) = 12,0, p = 0,007$		
Nej	900	194	Sexuellt verbala yttringar		
Ja	9	1	Nej	855	304
Ej tillämplig	12	0	Ja	7	7
Kan ej tydas	2	4	Ej tillämplig	14	0
$\chi^2(3, n = 1122) = 12,8, p = 0,005$			Kan ej tydas	3	2
Sexuellt beteende			$\chi^2(3, n = 1192) = 9,55, p = 0,023$		
Nej	908	187	Sexuellt beteende		
Ja	1	8	Nej	859	298
Ej tillämplig	12	0	Ja	2	13
Kan ej tydas	2	4	Ej tillämplig	14	0

$\chi^2(3, n = 1122) = 44,0, p < 0,001$			Kan ej tydas	4	2
Klädernas lämplighet			$\chi^2(3, n = 1192) = 33,6, p < 0,001$		
Passar	790	142	Klädernas lämplighet		
Passar ej	30	36	Passar	788	216
Ej tillämplig	68	3	Passar ej	30	75
Kan ej tydas	35	18	Ej tillämplig	35	3
$\chi^2(3, n = 1122) = 83,7, p < 0,001$			Kan ej tydas	26	18
Bröststorlek			$\chi^2(3, n = 1192) = 134, p < 0,001$		
Genomsnittliga	n/a	96	Bröststorlek		
Stora	n/a	59	Genomsnittliga	n/a	172
Platta	n/a	17	Stora	n/a	95
Kan ej tydas	n/a	25	Platta	n/a	17
Ej tillämplig	n/a	2	Kan ej tydas	n/a	24
$\chi^2(12, n = 199) = 371, p < 0,001$			Ej tillämplig	n/a	3
Midjestorlek			$\chi^2(12, n = 311) = 578, p < 0,001$		
Orealistisk	n/a	24	Midjestorlek		
Realistisk	n/a	149	Orealistisk	n/a	46
Kan ej tydas	n/a	24	Realistisk	n/a	242
Ej tillämplig	n/a	2	Kan ej tydas	n/a	20
$\chi^2(12, n = 199) = 371, p < 0,001$			Ej tillämplig	n/a	3
			$\chi^2(12, n = 311) = 578, p < 0,001$		

Början och slut jämförelse

Början och Slutet			
Sexuellt avslöjande kläder	Början	Slut	Total
Man	69	100	169
Kvinna	93	186	279
Total	162	286	448
$\chi^2(1, n = 448) = 2,56, p=0,109$			
Nakenhet	Början	Slut	Total
Man	74	93	167
Kvinna	61	119	180
Total	135	212	347
$\chi^2(1, n = 347) = 3,95, p=0,046$			
Kroppsproportioner	Början	Slut	Total
Man	66	89	155
Kvinna	30	45	75
Total	96	134	230
$\chi^2(1, n = 230) = 0,13, p=0,709$			
Sexuellt verbala yttringar	Början	Slut	Total
Man	9	7	16
Kvinna	1	7	8
Total	10	14	24
$\chi^2(1, n = 24) = 4,2, p=0,040$			
Sexuellt beteende	Början	Slut	Total
Man	1	2	3
Kvinna	8	13	21
Total	9	15	24
$\chi^2(1, n = 24) = 0,02, p=0,873$			
Klädernas lämplighet	Början	Slut	Total
Man	30	30	60
Kvinna	36	75	111

Total	66	105	171
$\chi^2(1, n = 171) = 5,07, p = 0,024$			
Bröst och Midjestyrelse	Början	Slut	Total
Stora bröst	59	95	154
Orealistisk midja	24	46	70
Total	83	141	224
$\chi^2(1, n = 224) = 0,33, p = 0,563$			
Totalen	Början	Slut	Total
Man	249	321	570
Kvinna	312	586	898
Total	561	907	1468
$\chi^2(1, n = 1468) = 11,8, p < 0,001$			

Jämförelse mellan år 2003 och år 2020

Totalt antal karaktärer	2020	2003	Totalt
Man	230	419	649
Kvinna	77	70	147
Totalt	307	489	796
$\chi^2(1, n = 796) = 14,5, p < 0,001$			
Primära karaktärer			Totalt
Man	26	103	129
Kvinna	14	15	29
Totalt	40	118	158
$\chi^2(1, n = 158) = 9,90, p < 0,001$			
Sekundära karaktärer			Totalt
Man	204	315	519
Kvinna	63	56	119
Totalt	267	371	638
$\chi^2(1, n = 638) = 7,39, p = 0,006$			
Sexuellt avslöjande kläder			Totalt
Man	34	45	79
Kvinna	39	28	67
Totalt	73	73	146
$\chi^2(1, n = 146) = 3,33, p = 0,067$			
Nakenhet			Totalt
Man	19	16	35
Kvinna	24	29	53
Totalt	43	45	88
$\chi^2(1, n = 88) = 0,68, p = 0,408$			
Kroppspportioner			Totalt
Man	23	7	30
Kvinna	16	17	33
Totalt	39	24	63

$\chi^2(1, n = 63) = 5,29, p=0,021$			
Klädernas lämplighet			Totalt
Man	1	6	7
Kvinna	17	11	28
Totalt	18	17	35
$\chi^2(1, n = 35) = 4,83, p=0,027$			
Bröst och midja (endast kvinnliga)			Totalt
Liten midja	18	27	45
Stora bröst	22	17	39
Totalt	40	44	84
$\chi^2(1, n = 84) = 2,25, p=0,133$			