

Södertörns högskola | Institutionen för genus, kultur och historia  
Kandidatuppsats 15 hp | Genusvetenskap | Vårterminen 2009

# Att spela heterosexuell

– En studie av konstruktioner av genus och sexualitet i tv-spelen *Prince of Persia* och *Fable II*

Av: Anne Chorin

Handledare: Jenny Sundén

## **Abstract**

**Titel:** The heterosexual play – a study of the construction of gender and sexuality in the videogames *Prince of Persia* and *Fable II*

The purpose of this paper is to investigate how gender and sexuality are made in the videogames *Prince of Persia* and *Fable II*, and more specifically to look at possibilities and limitations for the construction of gender and sexuality in these games. I understand videogames as an interactive media form that differs from other types of media like film and literature. It is a media form that depends on a player to be played. At the same time it is constituted by rules of how it can be played. I have analyzed my material by a method called close-playing. I ask questions about the conditions for play in terms of avatar design, ways of acting in and moving through the game by using Judith Butler's notion of the heterosexual matrix and Gayle Rubin's sex value system. I have found that *Prince of Persia* does not offer the player any possibilities to contribute to the making of gender and sexuality of the avatar. *Fable II* on the other hand provides a range of options that shape gender and sexuality. But at the same time the game rewards the player if he or she shapes the gender and sexuality of the avatar in a way that fits the heterosexual matrix. I argue that *Prince of Persia* carries rules for how you *can* shape gender and sexuality, and *Fable II*, carries rules for how you *should* shape it.

**Key words:** gender, sexuality, video games, the heterosexual matrix, sex value system, representation, design, movement

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1. INLEDNING</b> .....  | <b>2</b>  |
| <b>2. SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNINGAR</b> .....                                 | <b>2</b>  |
| <b>3. SPELEN</b> .....   | <b>3</b>  |
| 3.1 PRINCE OF PERSIA .....   | 3         |
| 3.2 FABLE II .....   | 4         |
| <b>4. TIDIGARE FORSKNING</b> .....   | <b>5</b>  |
| <b>5. METOD</b> .....  | <b>8</b>  |
| 5.1 NÄRSPELNINGAR, INTERAKTION OCH SPELBARHET .....                        | 10        |
| 5.2 TILLKOMSTEN AV MATERIALET .....  | 12        |
| 5.3 ATT BEARBETA MATERIALET.....   | 13        |
| <b>6. TEORETISKA UTGÅNGSPUNKTER</b> .....                                  | <b>14</b> |
| <b>7. ANALYS</b> .....   | <b>16</b> |
| 7.1 FABLE II .....   | 16        |
| 7.1.1 <i>Om att välja kön</i> .....  | 16        |
| 7.1.2 <i>Design av avataren - Fable II</i> .....                           | 17        |
| 7.1.3 <i>Möjligheter till och begränsningar av handlingsutrymmet</i> ..... | 19        |
| 7.1.4 <i>Att röra sig och röra sig genom spelet</i> .....                  | 23        |
| 7.2 PRINCE OF PERSIA .....   | 25        |
| 7.2.1 <i>En introduktion in i heterosexualiteten</i> .....                 | 25        |
| 7.2.2 <i>Om avatardesign</i> .....   | 27        |
| 7.2.3 <i>Om rörelse- "It's not like gravity ever killed anyone"</i> .....  | 28        |
| <b>8. SAMMANFATTNING OCH DISKUSSION</b> .....                              | <b>30</b> |
| <b>KÄLLFÖRTECKNING</b> .....   | <b>33</b> |
| <b>Bilaga 1</b>  |           |
| <b>Bilaga 2</b>  |           |

## 1. Inledning

Någon gång kring året 1990 springer en liten flicka upp för trapporna i sitt hem beläget i en Stockholmsförort. Hon ropar för full hals till sina kusiner som sitter i den slitna, nedsuttna soffan på övervåningen ”Det finns bullar där nere!” Detta uttalande borde ha fyllt alla dessa barnhjärtan med glädje – men icke. Hennes kusin tar nämligen vad hon säger på allvar och hoppar rätt ner för ett stup. Stupet är visserligen del av den digitala värld som utgör spelet Super Mario Bros, och den som hoppat ner för det ingen mindre än avataren Mario. Kusinen blir dock rejält arg: varför säger du att det finns bullar där nere om det inte gör det?

Detta är ett av mina första minnen av tv-spel. Det var jag som var den lilla flickan som skrek om bullarna. Jag och mina kusiner hade äntligen fått tillträde till tv-spelet. Det måste också ha varit vid den här tiden min kärlekshistoria med just tv-spel inleddes. Min uppsats tar avstamp i ett av mina favorittidsfördriv, tv-spel, för att landa i ett annat: genusvetenskapen. Jag har allt sedan jag började läsa genusvetenskap undvikit att analysera de spel jag ägnar så mycket tid åt. Men så dök en tanke upp: även om det skulle visa sig att spelen vid en närmare granskning står för saker jag inte stödjer så måste det vara någonting i spelen som drar mig till dem. I min uppsats tittar jag på hur rörelse, design och handling skapar genus och sexualitet men också hur spelbarheten ser ut: vilka är möjligheterna och begränsningar som finns när det kommer till att skapa kön och sexualitet.

## 2. Syfte och frågeställningar

Syftet med min uppsats är att undersöka hur genus och sexualitet görs i tv-spelen *Prince of Persia* och *Fable II*. Mer specifikt vill jag undersöka begränsningar och möjligheter för konstruktioner av genus och sexualitet i spelen. Det som särskilt intresserar mig är representationer (vem kan man vara?), rörelse (hur kan man röra sig?) och agerande (vad kan man göra?). Mot bakgrund av mitt fokus på konstruktioner av genus och sexualitet i spelen kommer jag att utgå från följande frågeställningar:

- \* Vilka är villkoren för spelarens design av sin avtar?
- \* På vilka sätt kan avataren röra sig i och genom spelet?
- \* Vilket handlingsutrymme har avataren?

Mitt syfte och mina frågeställningar är formade utifrån min förståelse av spel som ett interaktivt medium. Ett medium där spelaren å ena sidan formas av regler men å andra sidan har möjlighet att böja dessa regler till sin egen fördel.

### 3. Spelen

Jag ämnar analysera spel som redan är bekanta för mig. Detta av praktiska skäl: att spela igenom ett spel, utan att göra någon noggrannare genomgång, kan första gången ta över tjugo timmar och därmed skulle nya spel sluka för stor del av min tid. Att välja spel som redan är bekanta för mig underlättar processen att samla in materialet och jag har därför valt bland titlar jag redan spelat.

Materialet utgörs av två spel, *Prince of Persia*<sup>1</sup> och *Fable II*<sup>2</sup>, vilka båda utkom i under 2008. *Prince of Persia* finns att tillgå till PC, Mac, Xbox 360 och Playstation 3. *Fable II* finns endast till Xbox 360 och det är just denna konsol jag har spelat de båda spelen på.

Spelen representerar två olika spelgenrer<sup>3</sup>, action/äventyr och rollspel, vilka har olika kännetecken. Action/äventyrsspel spelas ofta via en avatar<sup>4</sup> som redan serveras packad och klar av spelet. Avataren får sedan följa en förutbestämd bana och den potentiella utvecklingen som sker av avataren påverkas inte av beslut som spelaren kan ta. Action/äventyrsspelet drivs framåt av snabbhet och precision och avataren tar sig förbi hinder i en specifik ordning. I rollspelen däremot kan spelaren ofta skapa sin avatar genom att ett antal val. Avataren följs sedan ofta åt av medhjälpare av olika slag. Rollspelen ger möjlighet för spelaren att själv ströva runt och upptäcka spelvärlden utan att behöva utföra uppdrag i en speciell ordning. Utöver det övergripande uppdraget finns det i rollspel möjlighet att ta sig an mindre uppdrag, hamna i ett stickspår och sedan, när det passar, återgå till huvuduppdraget.<sup>5</sup>

Jag kommer att i nedanstående avsnitt övergripande presentera spelen, deras upplägg och varför jag anser dem vara intressanta för analys.

#### 3.1 *Prince of Persia*

I äventyr- och actionspelet *Prince of Persia* kretsar handlingen kring "Prinsen"<sup>6</sup> samt prinsessan Elika<sup>7</sup>. I stort går spelet ut på att hjälpa Elika att se till att "The God of

---

<sup>1</sup> *Prince of Persia* (2008) Ubisoft Entertainment.

<sup>2</sup> *Fable II* (2008) Microsoft Game Studios.

<sup>3</sup> För att genrebestämma spelen har jag tagit hjälp av spelsiten <http://www.fz.se>, för en diskussion av genrer se t ex Orvar Säfström (2007), *250 TV-spel: Från Action till Äventyr* Lund: BTJ förlag och Mark J. P Wolf "Genre and the video game" i red. Raessens & Goldstein (2005) *Handbook of Computer Game Studies* Massachusetts Institute of Technology.

<sup>4</sup> En avatar är den karaktär i spelet som spelaren kontrollerar med hjälp av handkontrollen. Avataren är med andra ord en representation av spelaren i spelet. För ordlista se bilaga 1.

<sup>5</sup> Diane Carr, m.fl (2006), *Computer games: Text, narrative and play* Cambridge: Polity Press s. 19-21

<sup>6</sup> Prinsen är avataren men huruvida prinsen verkligen är en prins förtäljer inte historien i just detta spel.

<sup>7</sup> Elika är till största delen en bot (förkortning av robot), alltså en karaktär/varelse i spelet som styrs av datorn/konsolen. Det finns dock tillfällen då spelaren kan kontrollera en del av hennes förehavanden. NPC (non player character) är ett annat uttryck för dessa datastyrda varelser. Jag har valt att använda mig av

darkness”, Ahriman, inte slipper ut ur det magiska fängelse Elikas folk ”The Ahura” låste in honom i tusen år tidigare. För att göra detta måste Prinsen och Elika ”hela” något som kallas ”The Fertile grounds”, vilka förser ett tempel med energi att hålla Ahriman fast. På vägen måste du, Prinsen, med Elikas hjälp, ett antal gånger, spöa upp fyra av Ahrimans främsta hantlangare, ”The Corrupted”, vilka har tagit sig ur fångenskapen. Ytterligare hinder på vägen utgörs av Ahrimans lägre ställda soldater, vilka ser ut att bestå av svart gegga i människoliknande gestalt samt ”Corruption”, svart oljelig gegga som tagit över stora delar av landet och gjort det farligt att vistas i.

Jag har valt ut *Prince of Persia* för analys för att jag anser det vara ett representativt exempel på spel från genren. Spelets ramar är fasta, både vad gäller vad som ska göras och hur detta kan genomföras. Av vikt blir att undersöka om man kan töja dessa fasta ramar och påverka hur genus och sexualitet skapas eller om genus och sexualitet skapas helt på spelets villkor.

### **3.2 Fable II**

Det andra spelet jag har valt ut för analys är rollspelet *Fable II*. Historien utspelar sig i landet Albion och spelet kretsar kring karaktären Sparrow (eller Little Sparrow som denne kallas under barndomen). Löpande genom spelet är betydelsen av de val som spelaren ställs inför och som kommer att påverka utkomsten av spelet. Ska du spel ond eller god? Det första val spelaren ställs inför, något jag återkommer till i min analys, är att välja sin avatars kön. Därefter tar historien sin början. Eftersom det är ett rollspel där dina val avgör hur historien och karaktären utvecklar sig är det inte en enkel linjär berättelse som framförs i spelet. Målet är dock att på ett eller annat vis störta Albions onde härskare Lucien från tronen. Vid sidan av detta större uppdrag kan du ta dig an olika quests<sup>8</sup>. Vid din sida finns din trogna hund som hjälper dig både när handgemäng uppstår och genom att leta upp dolda skatter. Sagan sträcker sig över flera decennier och ett flertal karaktärer kommer och går.

Jag menar att *Fable II* är ett typiskt exempel på spel från genren rollspel och intressant att titta närmare på och analysera just för att det finns en så pass stor valfrihet. Det är intressant att dels se till vilka alternativ som finns men också vilka effekter handlingar får (belönas eller straffas de?) för hur genus och sexualitet konstrueras.

---

begreppet bot/ar för att jag upplever att det fungerar bättre i det svenska språket.

<sup>8</sup> En quest är ett äventyr eller uppdrag som spelaren kan ge sig ut på eller utföra.

## 4. Tidigare forskning

En hel del av den forskning som rör kön och tv- och dataspel tenderar att behandla kön som något essentialistiskt. Den kretsar kring frågor om hur man kan göra spel för tjejer, vad tjejer gillar att spela, vad tjejer inte gillar att spela, hur tjejer tänker kring att befinna sig på en manlig arena och hur tjejer som designar spel tänker.<sup>9</sup> Jag ser inte detta sätt att inrikta sig på kön i spel som givande för en vidare förståelse av ämnet då det snarare producerar eller reproducerar föreställningar av vad kön är, än säger något om hur kön skapas med spelen som kontext. Den här typen av forskning ligger som fond mot spelbranschens strategier att sälja fler spel till tjejer. En strategi är de så kallade tjejspele: spel som går ut på att göra saker som man menar att tjejer gillar.<sup>10</sup> En annan strategi har varit att helt enkelt fortsätta att göra samma typ av spel som tidigare men med möjligheten att välja om man vill spela tjej eller kille.<sup>11</sup> I anknytning till detta blir det för det första tydligt att forskning som rör kön och spel egentligen rör kvinnor och spel. Det är när manlighet är nödvändig att artikulera i kontrast till kvinnlighet som den behandlas som något annat än just norm. För det andra blir spelindustrins ambivalenta inställning till kön tydlig. Å ena sidan spelar könet roll så till den milda grad att det går att utveckla specifika spel till specifika kön. Å andra sidan spelar kön så lite roll att könen är helt utbytbara.

Inom humanistisk och samhällsvetenskaplig spelforskning, det fält som har kommit att benämnas "game studies" har en hel del kraft lagts på att formulera teoretiska och metodologiska ramar för studier av tv- och dataspel.<sup>12</sup> Det finns två primära traditioner inom fältet. Dels forskning som försöker förstå spel genom att undersöka själva spelen, det vill säga det mer spelspecifika, och dels forskning som försöker förstå spel genom att titta på spelarna. Självklart är det inte en riktigt så enkel uppdelning. En hel del forskning kring spelare har en kontext av specifika spel och forskning kring specifika spel tar i beaktande den som spelar det.

Inom forskning på specifika spel och genus kan ett antal studier nämnas. I artikeln "The

---

<sup>9</sup> Se t e x Kaveri Subramanyam & Patricia M. Greenfield "Computer Games for girls: What Makes Them Play?" och Yasmin B. Kafai "Video Game Designs by Girls and Boys: Variability and Consistency of Gender Differences " i red. Justine Cassel & Henry Jenkins (1998) *From Barbie to mortal kombat Gender and Computer games*, Cambridge, Mass. : MIT Press och Jill Denner m.fl. (2005) *Girls Creating Games: Challenging Existing Assumptions about Game Content* <http://www.digra.org/dl/db/06278.43275.pdf> Hämtat 090518.

<sup>10</sup> Hilde Corneliussen & Torill Elvira Mortensen (2005), "The Non-sense of Gender in Neverwinter Nights" Online på [http://tilsett.hivolda.no/tm/Neverwinter\\_Nights.pdf](http://tilsett.hivolda.no/tm/Neverwinter_Nights.pdf) Hämtat 090518.

<sup>11</sup> Corneliussen & Mortensen

<sup>12</sup> Se t e x Jesper, Juul (2005) *Half-real : video games between real rules and fictional worlds* Cambridge, Mass. : MIT Press, Carr m. fl., Jon Dovey & Helen W. Kennedy (2006) *Game Cultures: Computer Games as*

Representation of Gender and Ethnicity in Digital Interaktive Games” angriper media- och kommunikationsprofessorn Jeroen Jansz och Raynel G. Martis representation i spel genom att undersöka hur den statistiska fördelningen av kön och etnicitet ser ut i tolv utvalda spel, samt huruvida representationerna är stereotypa. Föga förvånande blev Jansz & Martis när det visade sig att det dominerande antalet karaktärer i deras material var män. Det stämde med deras förförståelse av representationen i spel. De tolv tv-spel som valdes ut för studien gjordes på basis av att de hade både manliga och kvinnliga karaktärer. Utifrån detta blev inte Jansz och Martis förvånade att kvinnliga karaktärer förekom. Det som de ansåg förvånande var dock att fördelningen av män och kvinnor bland huvudkaraktärerna i spelen var i stort sett helt jämn. Mot bakgrund av tidigare studier som visat på en överrepresentation av stereotypa maskulina karaktärer drar de slutsatsen att en förändring kan skönjas. Det andra som de fann överraskande var att de inte hittade några kvinnor som befann sig i en position av underkastelse.<sup>13</sup>

Mediaforskarna Hilde Corneliussen och Torill Elivira Mortensen har studerat spelet *Neverwinter Nights*. I detta spel påverkar valet att spela man eller kvinna endast hur avataren ser ut. Kön antas därför inte betyda någonting. Corneliussen och Mortensen ifrågasätter att kön inte skulle betyda någonting och undersöker vilka könskonstruktioner det egentligen är som spelarna bjuds in till att spela. Corneliussen och Mortensen menar att *Neverwinter Nights* är byggt kring heteronormativa, stereotypa och dualistiska föreställningar. De ger dock spelet en poäng för att kvinnor får tillgång till positioner, både sociala och rumsliga som är icke-traditionella.<sup>14</sup> I studien kommer en aspekt som för mig är mycket viktig fram: att sexualitet har med vår förståelse av kön att göra.

En för den genusvetenskapliga spelforskningen ofta analyserad karaktär är Lara Croft från spel-serien *Tomb Raider*.<sup>15</sup> Resultaten av dessa analyser har varierat. Croft ses av några som ett sexualiserat objekt för den manliga blicken och av andra som en kvinnlig förebild. Spelforskaren Helen W. Kennedy sammanställer i artikeln ”Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis” en del av forskningen kring Croft och drar slutsatsen att inom rådande feministiskt metodologiskt ramverk finns möjligheter att läsa Croft på en rad motstridiga sätt. Detta gör det omöjligt att lokalisera henne till en viss plats

---

*New Media* Berkshire: Open University Press.

<sup>13</sup> Jeroen Jansz & Raynel G. Martis (2003), “The Representation of Gender and Ethnicity in Digital Interaktive Games” Utrecht University and Digital Games Research Association (DiGRA). Online på <http://www.digra.org/dl/db/05163.27438.pdf> Hämtat 090518

<sup>14</sup> Corneliussen & Mortensen

<sup>15</sup> Se t ex Birgit Richard & Jutta Zaremba “Gaming with Grrls: Looking for Sheroes in Computer Games” i red. Joost Raessens, & Jeffrey Goldstein (2005) *Hanbook of Computer Game Studies* Massachusetts Institute



och en viss betydelse. Kennedy trycker på betydelsen av att tv- och dataspel är ett medium som skiljer sig från andra genom dess interaktivitet. Betydelsen av att Croft i spelen är en karaktär som spelaren kontrollerar skiljer henne från Croft som hon presenteras i filmerna med samma namn. Det är, menar Kennedy, en betydande skillnad mellan att analysera representationen i spelet och att analysera känslan av att spela. Därför är det av största vikt att feministisk forskning förstår spel som ett medium vilket skiljer sig från till exempel film just därför att det är interaktivt.<sup>16</sup> Detta knyter an till den andra frågan av Game Studies: den som försöker förstå spel genom att förstå spelaren.

Den spelforskning som fokuserar på genus och faktiska spelare, rummen de befinner sig i och kulturen som formar dem och formas kring dem faller lite utanför syftet med denna uppsats. En studie som ändå bör nämnas är *Playing Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Spelforskaren T.L Taylor diskuterar i den en rad frågor kring online-spelande som ett forum för ett umgänge som pendlar mellan online och offline. Taylor diskuterar bland annat kvinnors tillträde till det offentliga rummet och hur detta tillträde ser helt annorlunda ut i en onlinevärld.<sup>17</sup> Rörelse i rummet och hur genus och sexualitet görs genom detta är en aspekt som jag ser närmare på i min uppsats, så jag har anledning att komma tillbaka till Taylor i min analys.

Jag utgår i min uppsats från att kön och sexualitet är förbundna med varandra och att det är nödvändigt för att förstå hur det ena görs att se till det andra och tvärt om. En stor del av forskningen som rör konstruktion och representation av kön i spel utgår inte från den förståelsen. De behandlar allt som oftast kön utan att ta i frågan om sexualitet. Således finns det inte en speciellt stor mängd forskning som rör tv-spel och sexualitet. Ett spel där sexualiteten har lagt under lupp är dock *The Sims*, vilket går ut på att kontrollera och skapa ett liv åt karaktärer du också är med och designar. I *Gender Values in Simulation Games: Sex and The Sims* konstaterar litteraturvetaren Anne-Mette Albrechtslund att även om det i *The Sims* inte är nödvändigt att spela sina karaktärer heterosexuella så är det ett visst, heteronormativt, liv som premieras.<sup>18</sup> Efter en genomgång av den tidigare forskningen blir det tydligt för mig att min uppsats med ansats att titta på konstruktioner av kön och sexualitet i spelen har en lucka att fylla. Tv- och dataspel är en bransch som vuxit i

---

of Technology

<sup>16</sup> Helen W. Kennedy (2002) "Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis" *Game studies* vol 2 issue 2, online på [www.gamestudies.org](http://www.gamestudies.org)

<sup>17</sup> T.L. Taylor (2006) *Play between worlds : exploring online game culture* Cambridge, Mass. ; London : MIT Press.

<sup>18</sup> Anne-Mette Albrechtslund, (2007) *Gender Values in Simulation Games: Sex and The Sims*. Online på [http://www.ell.aau.dk/fileadmin/user\\_upload/documents/staff/Anne-Mette/Paper\\_2007\\_CEPE\\_-](http://www.ell.aau.dk/fileadmin/user_upload/documents/staff/Anne-Mette/Paper_2007_CEPE_-)

rekordfart. I Sverige såldes 7,7 miljoner spel under 2008 vilket i omsättning till kronor blir tre miljarder. Och då är det bara intäkterna av spelen det handlar om. Utöver detta tillkommer intäkter av den hårdvara som krävs för att kunna spela varje spel.<sup>19</sup> Spelbranschen är alltså en betydande ekonomisk kraft. Men utöver det menar jag att det också är ett betydelsefullt populärkulturellt fenomen där genus, sexualitet, etnicitet, klass och så vidare aktualiseras. Jag menar att det är av största vikt att kritiskt granska de bilder och möjligheter vi får tillgång till via tv- och dataspelande och det är som ett led i detta jag skriver min uppsats

## 5. Metod

Att förstå betydelsen av att det är tv-spel som utgör fokus i min uppsats har inte varit enkelt. Till en början antog jag den ganska naiva ståndpunkten att spel är samma sak som film och att jag därför kunde arbeta med dem som en sorts filmer. Det blev dock tydligt under arbetets gång att detta var en förståelse som behövde revideras. Historierna i tv-spel kan kanske likna spelfilmer (en hel del filmer blir ju spel och även tvärt om) men det är inte samma sak.

Forskarna inom området "game studies" kan som sagt förenklat delas upp i två huvudsakliga traditioner. Å ena sidan försöker samhällsvetenskapliga forskare med etnografisk ansats genom observation av spelarna förstå dem, deras spelvanor, viljor, föreställningar och så vidare. Å andra sidan arbetar de humanistiska spelteoretikerna, utifrån ett fokus på spelen. Dessa ser på spelen som estetiska objekt likt film och litteratur men utgår samtidigt från en viktig aspekt av spel: "gameplay".<sup>20</sup> Gameplay kan förklaras som ett spels "spelbarhet" - hur spelaren kan interagera med spelvärlden och hur spelvärlden reagerar på det spelaren gör.<sup>21</sup>

Min uppsats ligger i den humanistiska fåran. Jag tittar i huvudsak på spelen, inte på spelarna. Jag ser spelen som representationer av kulturella föreställningar samtidigt som jag är intresserad av spelens gameplay. Det är av största vikt att förstå spel som ett interaktivt medium. Men det är inte bara så att spelaren formar spelet. Ludologen Espen Aarseth skriver i "I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player" om den implicite spelaren. Den implicite spelaren är en tankemodell för de förväntningar som finns inskrivet i spelet för

---

Gender\_values\_in\_simulation\_games.pdf.pdf Hämtat: 090518

<sup>19</sup> <http://www.dataspelsbranschen.se/> hämtat 090507

<sup>20</sup> Espen Aarseth (2007) "I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player" Online på <http://www.lcc.gatech.edu/~cpearce3/DiGRA07/Proceedings/017.pdf> hämtat 090507

s. 131

<sup>21</sup> <http://www.half-real.net/dictionary/> Hämtat 090507

hur en spelare borde bete sig när den spelar. Men den implicite spelaren är också en konkret verklighet av kött och blod som spelet tvingar fram genom de regler det består av. Det kan till exempel vara så att spelaren inte kommer vidare i spelet om den inte utför en viss sak på ett visst sätt. Inskrivet i spelet finns det en föreställd spelare som förväntas göra ett visst sätt och i och med att det inte finns några andra alternativ så tvingas spelaren att förkroppsliga denna föreställning.<sup>22</sup>

Den implicite spelaren formar alltså möjligheter och begränsningar och kan forma spelarens aktivitet. Den intressanta aspekten av detta är att materiella spelare inte alltid är så medgörliga. Spelaren kan göra sitt bästa att böja reglerna till sin egen fördel. Detta kallar Aarseth för ”transgressive play”.<sup>23</sup> I *Prince of Persia* utgörs ett spelmoment av att samla in ”light seeds”, små ljusbollar som hänger i luften. För att komma vidare i spelet krävs att spelaren har samlat in tillräckligt många av dessa och det finns inskrivet i spelet en föreställning om hur det är meningen att man ska komma åt dem. Vissa ska man inte komma åt förrän man kommit till en viss punkt i spelet. Ibland går det dock att vrida reglerna. För att nå somliga ”light seeds” kan man helt enkelt kasta sig handlöst ut från en avsats, mot vad som borde vara en säker död, och plocka upp ett ”light seed”. Men här kommer ett men. Det går inte att dö i *Prince of Persia*. När avataren faller så räddar alltid boten Elika livhanken på denne och lyfter upp honom till senaste fasta punkt. På detta vis kan spelaren använda sig av en regel för att böja en annan. När jag formade mitt syfte blev just detta den brännande punkten: att undersöka hur jag som spelare kan böja och bända spelets regler för att forma genus och sexualitet. För att kunna göra det är det avgörande att beakta såväl den materiella som den implicite spelarens närvaro i spelandet.

Men förutom att se spelen som en rad regler ser jag dem också som representationer av kulturella föreställningar. I de spel jag analyserar är avatarerna simuleringar, eller representationer om man så vill, av människor. Mediavetaren Diane Carr pekar på en viktig aspekt av detta, nämligen att simuleringar är förenklade modeller och att förenklingar innebär att vissa saker utelämnas. Vad som utelämnas kan å ena sidan reflektera föreställningar och antaganden om världen, såväl kulturella som sociala, men å andra sidan handla om beslut om speldesign menar Carr.<sup>24</sup> I min analys är jag därför medveten om att spelen inte kan visa upp varenda möjlig variation och att en del måste uteslutas. Det är dock intressant att se vad som inne- och utesluts just för att det ger en fingervisning om vad som

---

<sup>22</sup> Aarseth s. 132

<sup>23</sup> För vidare förståelse av regler se t ex Juul kap. 3

<sup>24</sup> Carr m.fl s. 166

ses som tillräckligt viktigt att representera och böja designen kring.

Min förståelse av spel får följder för såväl material som förståelsen av analysen. Jag har samlat ett visst material eftersom jag är jag och gör en viss typ av val: "kanske om jag hade tagit den där avstickaren in i den där grottan så kanske den där möjligheten hade funnits och saker och ting hade slut att annorlunda". Analysen ska alltså inte förstås som en heltäckande, sann förståelse av de båda spelen utan som tolkningar som påverkas av mina specifika val i mitt specifika spelande.

### **5.1 Närspelningar, interaktion och spelbarhet**

Metodmässigt ägnar jag mig åt såkallad närspelning av de båda spelen. Begreppet närspelning är en utveckling från begreppet närläsning som används av kvalitativa forskare inom bland annat litteraturvetenskapen. För att konkretisera mina närspelningar använder jag mig till viss del av den verktygslåda av frågor och perspektiv som kommunikationsvetarna Mia Consalvo och Nathan Dutton har skapat för kvalitativ spelanalys. De menar att det förekommit väldigt bra kvalitativa studier av spel men att forskare all för ofta har missat att redogöra för hur själva analysen har gått till. Det handlar alltså inte bara om att ha en metod för sin forskning utan också att vara öppen med den. Verktygslådan de sammanställt består av fyra områden som de menar att man bör beakta när man utför sin studie: "Object Inventory", "Interface Study", "Interaction Map", och "Gameplay Log".

Det första området, Object inventory, handlar om att titta närmare på och sammanställa en lista över föremål i spelen, deras betydelse och användning. Det andra, Interface study, handlar om den information som spelaren har tillgång till och som på skärmen visas som menyer, statistik, kartor och liknande. Att studera detta är ett led i att se hur valfriheten i spelet ser ut men också vilken information som prioriteras menar författarna. Det tredje området, Interaction Map, är ett mycket mer svårfångat område som handlar om att studera hur avatarens möjligheter att interagera med föremål, botar och andra spelare samt hur detta påverkar skeendet. Det är i stort sätt omöjligt att fånga alla tänkbara kombinationer av interaktion som är möjliga i spelen, men detta ska inte ses som en anledning att inte studera området menar Consalvo och Dutton. Samma problem uppstår i alla former av textanalys eftersom det finns ett oändligt antal sätt att tolka. För att fånga interaktionen föreslår författarna inspelningsapparatur och/eller manuella anteckningar. De menar också att det är av vikt att spela och spela om. Det fjärde området Gameplay log är också ett mer rörligt område som handlar om att försöka fånga spelet som "helhet", alltså mer övergripande

regler och möjligheter. Här tittar man närmare på saker som ”sparande”, regel-böjande, avatardesign, spelgenre och så vidare. Förutom att beskriva de olika områdena ställer författarna en rad frågor vilka kan fungera som en checklista för den som forskar.<sup>25</sup>

Jag har i mina närspelningar använt mig av ett urval av dessa frågor.<sup>26</sup> Dels frågor kring interaktion:

- Are interactions limited (is there only one or two responses offered to answer a question)?
- Do interactions change over time (as Sims get to know one another, and like one another, are more choices for interaction are offered)?
- What is the range of interaction? Are NPCs<sup>27</sup> present, and what dialogue options are offered to them? Can they be interacted with? How? How variable are their interactions<sup>28</sup>

Och frågor som rör spelbarhet:

- How does the game allow players to save their progress? Are there restrictions to the activity? How and why?
- Is "saving" as a mechanism integrated somehow into the game world to provide coherence, or is some more obtrusive method offered?
- Are there situations where avatars can "break the rules" of the game? How and why?
- Are there situations that appear that the producers probably did not intend? What are they and how do they work?
- Does the game make references to other media forms or other games? How do these intertextual references function?
- How are avatars presented? How do they look? Walk? Sound? Move? Are these variables changeable? Are they stereotypical?
- Does the game fit a certain genre? Does it defy its stated genre? How and why?<sup>29</sup>

Jag har använt mig av dessa frågor för som verktyg för att driva arbetet framåt och ge mig uppslag för saker att testa såväl under spelandet som under analysen. Jag har inte för avsikt att göra en analys av alla aspekter av spelet, inte ens ett försök till detta skulle rymmas inom ramen för min uppsats. Vad gäller författarnas påpekande om svårigheten att undersöka alla olika kombinationer av karaktärers interaktion så menar jag att detta är ett tydligt exempel på traditionell forsknings vilja att se allt. Den här studien genomförs av mig och jag kommer inte vare sig jag skulle vilja det eller ej lyckas med att täcka alla aspekter av genus och sexualitet som kan produceras i spelen. Vad jag däremot hoppas åstadkomma är ett produktivt urval.

---

<sup>25</sup> Mia Consalvo & Nathan Dutton (2006) "Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games" *Game studies*, volume 6 issue 1, online på [www.gamestudies.org](http://www.gamestudies.org) Hämtat: 090327.

<sup>26</sup> För en fullständig lista över Consalvo och Duttons frågor se bilaga 2

<sup>27</sup> NPC är en förkortning på non player character, alltså en alltså en karaktär som inte styrs av någon spelare utan av datorn.

<sup>28</sup> Consalvo & Dutton

<sup>29</sup> Ibid.

## 5.2 Tillkomsten av materialet

Det som antagligen blir tydligt för läsaren är att det när det kommer till analys av tv- och datorspel så finns det ingen fast mall för hur materialinsamlandet och analysen ska gå till. En del av arbetet med uppsatsen har alltså handlat om att förstå hur jag kan skapa kunskap utifrån kontexten tv-spel.

Jag har spelat de två spelen på olika sätt. *Prince of Persia* spelade jag från början till slut flera gånger under en tidig period av uppsatsarbetet. På grund av, eller tack vare, spelets linjära struktur och de, i relation till *Fable II*:s, begränsade sätt att spela spelet var det ett förhållandevis lättfångat material. Jag dikterade, förde skriftliga anteckningar och spelade in i stort sett allt ljud och tal. Sedan jag kommit igång med skrivandet av uppsatsen har jag spelat spelet sporadiskt då frågor som jag inte kunde besvara utifrån det redan inspelade materialet uppstod. *Fable II* spelade jag på ett annat sätt. För det första så spelade jag två spel nästan parallellt. Ett där jag valde den avtar som skulle representera en man och ett där jag valde avataren som skulle representera en kvinna. Ibland spelade jag avatarerna på liknande sätt och ibland helt olika. Att spela dem helt lika för att testa om spelets regler skapade olikhet visade sig vara väldigt svårt och inte tillräckligt givande. När jag spelade avatarerna olika breddades det material jag samlade in. Jag fann att mycket av det material som analyserats har varit sådant som jag samlat in just tack vare att jag spelat spelen olika och detta motiverade mig att fortsätta på det spåret.

Mitt sätt att spela kan ses som en sorts lustmetod - jag har spelat så som jag tyckte det var roligt. Jag har ägnat mig åt att spela efter humör. Vissa spelsejourer har jag ägnat åt att byta hårfärg på min avatar, andra åt att döda så många banditer som möjligt och ytterligare andra åt att samla ihop lightseeds. Vissa dagar kände jag mig modigare än andra och vågade ta mig an vissa uppgifter, andra dagar hoppade jag högt och sprang och gömde mig så fort en hobbe<sup>30</sup> kom hoppande ur buskarna. Denna lustmetod har fått konsekvenser för vilket material som jag samlat in och kan sägas utgöra ett brott mot en rad föreställningar om hur material bör samlas in. Jag bryter medvetet med föreställningen att ett material som samlats in efter en mer taktiska och konsekventa metoder skulle ge ett material som var mer äkta. Jag menar jag inte skulle kunna få tag på ett mer sant material om jag spelat spelen efter en annan metod. Uppsatsen baseras på ett material som jag, som liksom alla andra är påverkad av min förförståelse, har samlat in och som jag analyserat utifrån uttalat politiska teorier.

---

<sup>30</sup> Små trollaktiga varelser.

### **5.3 Att bearbeta materialet**

Sociologiprofessorn Laurel Richardsson skriver i "Writing: A Method of Inquiry" om skrivande som en väg till kunskap. Hon menar att när vi skriver så skapar vi vårt material. Det skrivna är inte en objektiv nedteckning av vad vi observerar utan i själva verket en första analys då forskaren inne- och utesluter material och dess betydelser.<sup>31</sup>

Jag har arbetat med mitt material genom att spela det och att spela om det, genom att skriva det och att skriva om det. Det som till en början verkade vara tusentals lösa trådar när jag gick igenom mina anteckningar och de inspelningar jag gjort fick allt mer formen av ett nystan när jag började skriva om det ytterligare en gång. Jag skulle vilja beskriva processen att förstå tv-spelen som dubbel. Först ett skrivande om tv-spelet, sedan ett skrivande om det skrivna. En energisk skrivkramp tog vid när ytterligare en deadline närmade sig. Jag kände pressen att producera "bra, användbar, korrekt, precis och duktig" text men detta ledde i stort endast till att filen i datorn benämnd "råmanus" lämnades orörd medan filerna kallade "PoPtext" och "Fabletext" växte. Där skrev jag anspråkslösa analyser, transkriberingar av inspelad dialog, allmänna funderingar om livet och sakernas tillstånd och tankar kring hur detta att skriva uppsats nu ska gå. Efter en storhelg och en paus från arbetet tog jag ett beslut: att sluta den ofruktbara jakten på bra, användbar, korrekt, precis och duktig text och helt enkelt bara skriva så som det var givande för mig. Detta ledde oundvikligen till en att en överdriven mängd ord producerades, icke-akademiskt språk användes och, för omständigheterna, helt vansinniga analyser gjordes. Pressen har också fått effekter i hur den slutgiltiga analysen presenteras. Vissa delar har jag skrivit ner som en berättelse vilken jag sedan har analyserat och andra som ett upprapande av si och så kan man göra och hur kan man tolka detta utifrån dessa teorier? Vissa stycken skrev jag som berättelser som jag sedan högg sönder bit för bit och sedan satte ihop igen. Helgen innan den inlämning som skulle ske för att få ett eventuellt godkännande från min handledare för att lägga fram uppsatsen satt jag fortfarande och vred på uppslag för nya avsnitt. Jag växlade mellan att stirra på uppsatstexten på datorskärmen och kontrollera mina påståenden framför tv-skärmen. Materialet var så mättat att de analyser jag gjorde inte kändes talande nog. Jag ville in i varenda liten vrå, vända på varenda virtuell sten och förklara allt i de fantastiska världar som utgjorde mitt material. Med en smula mentalt våld tvingade jag mig själv att återgå till de teman jag tänkt mig från början: handling, rörelse och design. Utifrån en medvetenhet om att texter aldrig blir "riktigt färdiga" – man kan arbeta om dem in absurdum – tog jag beslutet

---

<sup>31</sup> Laurel Richardson "Writing: a Method of inquiry" i red. Norman K. Denzin & Yvone S. Lincoln (2000) *Collecting and interpreting qualitative materials* Thousand Oaks, Calif. : Sage Publications.

att sätta stopp för ytterligare analys.

## 6. Teoretiska utgångspunkter

Jag utgår i mitt uppsatsskrivande från en kunskapssyn där kunskap alltid är situerad: har en avsändare och existerar i ett rum av förförståelse. Vem jag är och vad jag "vet" sedan tidigare kommer att påverka vilken kunskap jag kan besitta. Den feministiska filosofen och zoologen Donna Haraway menar att försök att söka efter och tro sig vara kapabel att se den objektiva sanningen kan ses som ett "god-trick": att sätta sig i gudens ofelbara, allseende position.<sup>32</sup> Förståelsen av vetenskapsmannen som objektiv har präglat vetenskapen och gjort den påstått objektiva kunskapen mer giltig än annan. Haraway menar att istället för att anamma denna ansats bör vi acceptera att de sanningar vi kan komma med alltid är påverkade av vilka vi är, var vi befinner oss, vilka sanningar vi redan tror på och att detta gör det omöjligt för oss att se allt. Detta poststrukturalistiska sätt att tänka kring kunskap får följderna inte bara för vad kunskap är, utan även för hur vi kan nå den, vilket präglat feministisk forskning och genusvetenskapen. Jag utgår i uppsatsen från min förståelse av kön och sexualitet som sociala konstruktioner, eller om man så vill diskursiva produkter, inte essentiella egenskaper. Denna förförståelse speglas i uppsatsens syfte att undersöka hur kön och sexualitet görs. När jag säger att jag skriver att jag ser kön och sexualitet som sociala konstruktioner ska detta inte tolkas som att individen passivt påläggs kön och sexualitet utan att konstruktioner ständigt sker och att det är på så vis, genom ett oändligt återuppreparande av görande som genus och sexualitet inskrivs i kroppen. Utifrån den feministiska teoretikern Judith Butlers tankar kring att kroppar hela tiden gör genus förstår jag kön som något som alltid är "genusifierat". Det finns ingenting sådant och ett kön omärkt av genus.<sup>33</sup>

Min fokus i uppsatsen är alltså att undersöka vilka begränsningar och möjligheter det finns att påverka görandet av genus och sexualitet i spelen. För att göra detta använder jag mig av begrepp och förståelseramar hämtade från queerteorin och Butler och socialantropologen Gayle Rubin. Jag har aktivt använt mig av boken *Vad är queer?* av Fanny Ambjörnsson för att få hjälp att tolka Butler, men också för att forma ett samband mellan Butler och Rubin. Jag kommer nedan att redogöra kort för de teorier som utgör grunden för min analys.

Jag kommer att använda mig av Butlers heterosexuella matris för att förstå hur begripliga

---

<sup>32</sup> Donna Haraway "Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective" *Feminist Studies* Vol. 14, No. 3 (Autumn, 1988), Feminist Studies, Inc. Stable URL: <http://www.jstor.org/stable/3178066> Hämtat 090420 s. 581 ff.

<sup>33</sup> Judith Butler [1990] (2007) *Genustrubbel. Feminism och identitetens subversion* Göteborg : Daidalos.



kön görs men också för att förstå hur handling, rörelse och design kan vara subversivt. Butler skriver i *Genustrubbel: Feminism och identitetens subversion* att "begripliga" genus (kvinna och man) *gör* och *görs genom* samstämmighet och fortlöpande sammanhang mellan kön, genus, begär och sexualitet<sup>34</sup>. Denna heterosexuella matris utgör med andra ord en ram där kroppar delar upp sig i två kön vilka förväntas representera specifika egenskaper - män som maskulina och kvinnor som feminina. Dessa två grupper förväntas sedan begära varandra, alltså göra heterosexualitet. Fanny Ambjörnsson beskriver det så här:

För att framstå som kvinna krävs alltså att jag har en kropp som kategoriseras som en kvinnokropp. Dessutom måste jag uppträda (gå, stå och klä mig) enligt samhällets förväntningar på en kvinna. Slutligen krävs att jag presenterar rätt sorts begär, nämligen det heterosexuella. Endast då kommer jag att uppfattas som en "riktig" kvinna.<sup>35</sup>

Jag kommer att använda mig av denna tolkning i min analys för att förstå när kön görs "fel". Detta, att det förutsätts finnas två separata kön, är grundbulten för den rådande genusordningen och heterosexualiteten är grunden för att kunna dela upp människor i två kön. Eftersom det finns en maktaspekt i detta finns det krafter som vill bevara ordningen och det är då heteronormativiteten gör entré på arenan. Ambjörnsson skriver att heteronormativiteten fungerar genom institutioner, lagar, relationer, handlingar och så vidare vilka får ett visst (heterosexuellt) sätt att leva att verka som inte bara det mest naturliga utan också det mest önskvärda.<sup>36</sup> Det är alltså inte upp till var och en huruvida de vill göra begripliga kroppar eller ej, utan detta styrs av en rad saker. Jag utgår från ett foucaultdianskt maktperspektiv där makt inte kommer uppifrån i riktning nedåt, utan hela tiden skapas genom diskurser. I diskurser kan saker inne- och uteslutas från normalitet, lagstiftas om, beskrivas som sjukt, friskt, konstigt och så vidare.<sup>37</sup> Den heterosexuella matrisen är ett exempel på en diskurs vilken formar hur vi kan göra våra kroppar. Det är av vikt att lägga märke till ordet gör. Genus och sexualitet, liksom etnicitet och andra former av sociala kategorier görs och görs om hela tiden. Den heterosexuella matrisen kan tyckas vara ett oändligt kretslopp av "jag tarzan du jane", men detta menar Butler är fel. Just eftersom genus och sexualitet görs kan det också göras på fel sätt. Att den heterosexuella matrisen inte vilar på en essentiell grund förklarar på dess instabilitet. Att göra genus fel, till exempel

---

<sup>34</sup> Butler (2007) s. 68

<sup>35</sup> Fanny Ambjörnsson (2006) *Vad är queer?* Stockholm: Natur och kultur s. 113

<sup>36</sup> Ambjörnsson s. 52

<sup>37</sup> Michel Foucault (2002) *Sexualitetens historia. Bd 1, Viljan att veta*; översättning från franskan: Britta Gröndahl Göteborg : Daidalos s. 103

genom icke-heterosexualitet, denaturaliserar heterosexualiteten och därmed också matrisen. Detta "felgörande", crossdressing är ett exempel, betecknar Butler som subversiv performativitet.<sup>38</sup>

För att förstå vilka eller vilken form av sexualitet som kan anses avvika från en heteronormativ sexualitet kommer jag att använda mig Gayle Rubins "sexuella värdehierarki".<sup>39</sup> Värdehierarkin visar vilka sexuella handlingar som värderas som normala och därmed önskvärda (heterosexuella, tvåsamma, med person av samma ålder, inom en romantisk relation, för barnavlande, utan hjälpmedel osv.) samt sexuella handlingar som anses mindre önskvärda (homosexuella, ensam eller med fler än två personer, utan en romantisk relation, utan tanke på reproduktion, för pengar, offentligt osv.).<sup>40</sup> Vad vi kan förstå med hjälp av hierarkin menar Ambjörnsson är att det inte är så enkelt som att säga att heterosexuella sexuella handlingar alltid är önskvärda. För min uppsats kommer jag att förstå det som att heterosexuella sexuella handlingar inte per automatik stödjer den heterosexuella matrisen utan istället kan fungera som akter vilket denaturaliserar det som annars uppfattas som naturligt.<sup>41</sup>

## 7. Analys

Analysen är uppdelad i två större delar. I den första diskuterar jag *Fable II* och i det andra *Prince of Persia*. Gemensamt för de två avsnitten är att de är uppdelade i stycken som behandlar temana handling, design och rörelse men eftersom de båda spelen skiljer sig åt är det som avhandlas i de olika temana inte direkt jämförbara. Jag har låtit analysen av *Fable II* få ett större utrymme av den anledningen att spelet öppnar upp för så många fler spelmöjligheter än *Prince of Persia*.

### 7.1 *Fable II*

Analysen av *Fable II* är uppdelad i fyra stycken. Det första handlar om valet av avatarens kön, det andra om design av avataren, det tredje om handlingsutrymme och det fjärde om rörelse.

#### 7. 1.1 Om att välja kön

En sträv, feminin röst frågar "But who is the hero of our tale?" Två kort, vilka liknar

---

<sup>38</sup> Judith Butler (2005) *Könet brinner!* Texter i urval av Tiina Rosenberg; översatt av Karin Lindeqvist Stockholm: natur och kultur s. 89-93.

<sup>39</sup> Gayle Rubin, (1993) "Thinking sex: Notes for a radical Theory of the politics of Sexuality" i Ablove m.fl. (red.) *The gay and lesbian studies reader* New York: Routledge s. 13-15

<sup>40</sup> Rubin s. 13

<sup>41</sup> Ambjörnsson s. 87

tarotkort, vänds snurrande upp på skärmen. Det vänstra är grått med blå snirkliga girlanger som en ram, det högra lika grått men med rosalila girlanger. På varje kort är en person porträtterad. Personerna på korten liknar varandra: de är taniga och unga med en pigg uppsyn. Det som skapar skillnad mellan dem är hur de är klädda, den på kortet till vänster är klädd i brunt och grått och den till höger i rosa och röda nyanser. Men även hur de båda poserar gör skillnad: den till vänster med armarna längs sidorna och händerna knutna och den till höger med böjda armar och händerna på höfterna. Jag förstår det genast som att nu ska jag välja antingen en manlig eller kvinnlig hjälte. För den här gången väljer jag den rosa, det gör jag nästan alltid om möjligheten finns.

Vad vi kan se i det här inledande exemplet är hur kön skapas genom den heterosexuella matrisen. Jag ställs inför valet att välja mellan två personer, två kön, som åtskiljs och ställs mot varandra. Han - i grått och brunt och med en kropp står stadigt och tar upp stort utrymme. Hon - i rosa och röda nyanser med en kropp som ser ut att kunna puttats omkull av minsta lilla vindpust. Möjligheten ligger i att välja mellan två klart definierade kön, begränsningen i att du måste välja. Jag frågar mig vilka konsekvenser mitt val kommer att få.

### **7.1.2 Design av avataren - Fable II**

Ett grundläggande drag i *Fable II* är att det spelar roll vad andra karaktärer i spelet tycker om din avatar. Det kommer att påverka faktorer så som din ekonomi. Gillar folk dig får du till exempel rabatt i affärer där din avatar kan inhandla föremål. Jag har redan konstaterat att man i början av spelet bjuds att välja mellan att spela en pojke eller en flicka och jag frågade mig vilka konsekvenser valet skulle få. Ett område där detta val blir markant är vid designen av, eller utseendet på, avataren.

Vid en viss punkt i spelet blir Sparrow tonåring och det är då skillnad verkligen börjar representeras i kropparna. Den ena Sparrow får bröst och bredare höfter och den andra smala höfter och breda axlar. Detta sker vare sig spelaren vill det eller ej och vidhåller avatarernas begriplighet som könade. Detta designval är inte upp till spelaren utan har beslutats av speldesignerna. Dessa har valt att designa avatarerna för att skapa skillnad. Men jag menar att de ändå inte gjort det fullt ut. Det är till exempel inte någon större skillnad mellan herr- och damavatarens kroppsstorlek.

En hel del av designen är alltså förutbestämd men inte allt. *Fable II* bjuder trots allt på en hel del möjligheter för spelaren att forma sin avatar efter tycke. Det finns ett flertal sätt att påverka designen av avataren. Ett är vad du väljer att "mata" din avatar med. Om du över

huvud taget väljer att mata den, det är upp till dig. Vissa typer av mat och dryck, som beef jerkey och öl, gör nämligen avataren tjock medan andra typer, som selleri och tofu, gör den smal. Huruvida du är tjock eller smal påverkar vad karaktärer i spelet tycker om dig. Majoriteten av Albions invånare föredrar smala karaktärer. De som inte gör det markeras som avvikare genom att betecknas som "fat-loving". Även de handlingar du utför ute på äventyr och i "vardagslivet" kommer att klassas som onda eller goda och detta får följder för avatarens design. Goda handlingar resulterar i att kroppen formas efter ett västerländskt skönhetsideal för män respektive kvinnor medan onda handlingar formar kroppen till vad vi skulle förstå som ett "elakt" utseende. Den yttersta konsekvensen av onda handlingar är att karaktären får röda ögon och djävulshorn. Goda handlingar "belönas" med att avataren får en gloria.

Ett lätt sätt att forma designen av avataren är att investera pengar i, hitta eller förtjäna kläder. De olika klädesplaggen är rankade. En del plagg har högre status än andra och du kan genom att titta i menyn se huruvida plagget du är intresserad av kommer att förändra folks uppfattningar av dig som mer eller mindre attraktiv/ful, ond/god eller korrumpad/själsligt ren. Du kan köpa, hitta, eller förtjäna olika färger som du kan använda på kläder och hår. Hur du färgar dina kläder påverkar dock inte hur folk uppfattar dem. I övrigt så är det samma sorts rankingssystem som gäller när det kommer till saker du som påverkar avatarens design: tatueringar, smink, frisyrier, ansiktshår och så vidare.

Det finns alltså en norm i spelet vilken premierar ett visst utseende framför andra. Denna norm är knuten till kön och förespråkar olika sorters kläder för de olika könen. En hel del, men inte alla, av kläderna är nämligen könskodade. Ibland genom att de heter saker som "Noble ladys skirt" men allt som oftast könskodas plaggen genom menyn där attraktivitet och så vidare rankas. Det finns fler begränsningar för den manliga Sparrows design än för den kvinnliga. Den kvinnliga Sparrow kan använda manligt kodade kläder utan att detta får effekter för hur folk uppfattar henne. När den manlige Sparrow ikläs till exempel kjol och blus markeras hans utseende med si och så många procent "crossdressing". Väljer man dock att sätta mustasch eller skägg på den kvinnliga Sparrow eller klippa henne i en manligt kodad frisyr kommer även hennes utseende klassas med ett antal procent cross-dressing.

Jag förstår detta som ytterligare en del av den uppdelning som utgör den heterosexuella matrisen. Spelaren väljer ett kön i början av spelet och kommer att få fördelar om den väljer att spela detta kön efter logiken kvinna - feminin och man - maskulin. Det är alltså så den implicite spelaren ska ta sig an just denna spelvärld. Men, och det är ett ganska stort men, det är möjligt att klä, sminka och behåra sin avatar "fel". Det är ett val av speldesignerna att

faktiskt tillåta detta, ett val som inte är självklart. När Anne-Mette Albrechtslund i *The Sims* försökte klä sin avatar i "fel" kläder stötte hon på patrull. Hon skriver att "Wardrobe in the game is gender-specific, and it is simply not possible to choose a dress for a male Sim. The closest I could get to cross-dressing in the game was a kilt, which is hardly a feminine garment."<sup>42</sup> I *The Sims* har designerna alltså tagit beslutet att inte göra det möjligt att klä sin avatar i vilka kläder man vill men i *Fable II* så går det.

Judith Butler menar att när man gör kön "fel" till exempel genom just cross-dressing eller drag så visar man på att logiken man - maskulin och kvinna - feminin inte är naturlig; just för att det kan göras på andra sätt. När naturligheten hos matrisen destabiliseras hamnar matrisen i gungning.<sup>43</sup> Detta omstörtande görande av kön, den subversiva performativiteten<sup>44</sup>, finns det möjlighet till i *Fable II* genom designfriheten av avataren. Men det stannar inte vid möjligheten att klä sin avatar fel. Det cross-dressing får som effekt är att folk i Albion ser avataren som lustig, ett humoristiskt inslag. Detta är visserligen inte en direkt negativ effekt för utvecklingen i spelet (försöker man spela sin avatar som en "god" karaktär så ingår i det att folk tycker att du är rolig) men det markerar att cross-dressing inte är någonting bör betraktas som positivt eller eftersträvänsvärt. Väljer man att inte smycka in kropp efter logiken man – maskulin och kvinna – feminin markers man alltså som avvikare och dessutom en skrattretande sådan.

### 7.1.3 Möjligheter till och begränsningar av handlingsutrymmet

I *Fable II* finns det möjlighet att organisera sin sexualitet på en rad olika sätt. Du kan ligga, flirta med och äkta andra karaktärer. Vilka du kan göra detta med är indirekt bundet till kön. Det är nämligen möjligt att flirta, ligga med och äkta personer av oberoende av kön, men inte för den skull möjligt att ligga, flirta med och äkta vem som helst. Varje bot har nämligen ett könsriktat begär. Det är möjligt att markera en bot för kommunikation och sedan knappa fram en informationsruta om botten ifråga. I denna informationsruta står botens namn, vad den gillar och ogillar, vilken klass den tillhör, vad den har för humör eller karaktärsdrag och även hur dess sexualitet kategoriseras. Den är antingen gay, bisexuell, lesbisk, heterosexuell eller celibat. Dess sexuella begär är alltså både riktat på förhand och oföränderligt. Det är möjligt att flirta med samtliga vuxna botar men deras reaktion på detta kommer att vara beroende av hur deras sexualitet är klassificerad. Att flirta fel leder till att

---

<sup>42</sup> Anne-Mette Albrechtslund (2007), *Gender Values in Simulation games: Sex and The Sims Online* på [http://www.ell.aau.dk/fileadmin/user\\_upload/documents/staff/Anne-Mette/Paper\\_2007\\_CEPE\\_-\\_Gender\\_values\\_in\\_simulation\\_games.pdf](http://www.ell.aau.dk/fileadmin/user_upload/documents/staff/Anne-Mette/Paper_2007_CEPE_-_Gender_values_in_simulation_games.pdf) hämtat 090512

<sup>43</sup> Butler (2005) s. 91-93

boten ifråga tar illa upp och att du sjunker i anseende hos denna. Det är omöjligt att ingå äktenskap eller ligga med en lesbisk bot om du spelar en man. Spelar du en kvinna kan du inte ingå äktenskap eller ligga med en bot som är gay. Det finns alltså möjligheter att spela ickeheterosexuellt men den implicite spelaren spelar dock heterosexuellt. Detta blir tydligt i följande exempel.

En ny quest dyker upp: jag kan, om jag vill, gå och söka upp ett spöke i regionen Rookridge och bli dennes hämnerska. När jag som den kvinnliga Sparrow kommer till den ödsliga utkiksplatsen där spöket ska befinna sig möts jag av ett snyftande kvinnogestalt. Hon berättar för mig att hon, när hon levde, var förlovad med Alex, den stiligaste mannen i stan, men att denne övergav henne på bröllopsdagen. Hon ber mig att hämnas hennes död, som orsakades av hennes brustna hjärta, genom att få Alex djup förälskad i mig och sedan med ett brev hon själv komponerat få hans hjärta att brista. Jag åtar mig uppdraget eftersom jag är i stort behov av att samla ihop ”renown points”<sup>45</sup>. Jag söker upp Alex i staden Bowerstone. Han visar sig vara en sorglig och sorgsen krake som efter att ha lämnat sin käresta inte finner mycket lycka i livet. Han förklarar att han visst älskat henne men att de hade varit så unga och att allt hade gått så fort. Jag smörar för honom och får honom inte bara på bättre humör utan också förälskad i mig. När förälskelsen skett ställer spelet mig inför ett dilemma: ska jag krossa hans hjärta genom att ge honom brevet från spöket eller gå med på att gifta mig med honom?

Den här questen spelade jag inte bara som den kvinnliga Sparrow utan också som den manliga och det var först då jag fann en tydlig skillnad mellan de båda avatarerna. Den manliga Sparrows uppdrag går ut på att hämnas ett manligt spökes brustna hjärta. Alex är inte längre den stiligaste mannen i stan utan den vackraste kvinnan. Uppdraget är dock fortfarande att få henne förälskad i mig och efter att ha gjort det ta beslutet om jag ska krossa hennes hjärta eller gifta mig med henne.

Här har det gjorts ett designval i spelet: att byta kön på Alex beroende på vilket kön avataren har. Jag tolkar detta som att man förutsatt att spelaren kommer att vilja spela sin avatar heterosexuell. Jag provade båda alternativen. Att krossa Alex hjärta resulterar i att hon/han tar sitt liv och att jag får en massa ondskepoäng. När jag valde att gifta mig blev resultatet det motsatta, jag tjänade en massa godhetspoäng samt fick de fördelar som giftermålet som institution för med sig.

---

<sup>44</sup> Butler (2005) s. 89-93

<sup>45</sup> Ryktbarhetspoäng gör det möjligt att komma vidare i spelet. De kan samlas ihop genom att klara av olika äventyr.

Jag menar att detta exempel visar på hur spelaren förutsätts välja att avataren ska begära någon av det andra könet. Om jag väljer att inte gå vidare med giftermålet, för att jag exempelvis inte vill spela min avatar heterosexuell eller heteronormativ, bestraffas jag genom att bli betecknad som ond. Det finns alltså möjligheter att spela *Fable II* ickeheterosexuellt men det är svårt att spela icke-heterosexuellt och "gott" på samma gång.

En annan markör av den heterosexuella normen stötte jag på när jag valsade runt i Albion. Under ett besök vid "Gypsy camp" dit jag, då som den manliga Sparrow, gått för att ta del av tatueringsserien som pågår försöker jag flirta lite med den manliga tatueringen som av informationsrutan betecknades som bisexuell. Jag gör det mest i ett försök att få ytterligare rabatt på min tilltänkta tatuering och kör med hela mitt flirt-register och en hel del av lägre befolkning samlades för att bevittna mina närmanden. Jag har lyckats få tyckaommatören i topp när jag till slut frågar om han vill följa med hem. Svaret från honom blir att han minsann tycker att vi ska gifta oss först. Detta är i sig intressant ur en sexualorganisations synpunkt, men svaret från en kvinna bredvid är dock ännu intressantare. Hon utbrister: "But he's a man! And he's married". Både den tillfrågade och kvinnan trycker på betydelsen av äktenskapet, dock ur lite olika synvinklar, men kvinnan fungerar också som gränsvakt för mot vem jag får uttrycka vad till och med vem jag kan göra vad med.

Att tatueringen redan skulle vara gift fungerar som ett argument för varför jag inte ska befatta mig med honom, äktenskapet handlar om monogami, men detta argument blir dock sekundärt. Jag bör inte be honom komma hem till mig för att han, precis som jag, förstås som en man. Valfriheten i organiseringen av avatarens sexualitet finns alltså i spelet men genom design av händelser och karaktärens utsagor görs ickeheterosexualitet avvikande och heterosexualitet till norm.

Äktenskapet, som redan antytts, är centralt för organiseringen av sexualitet i *Fable II*. Det är inte bara möjligt med lik- och olikkönade äktenskap, äktenskap som institution premieras. För att äktenskap ska kunna ingås krävs att den bot som är den tilltänkte maken/makan är förälskad i din avatar. Hur mycket en bot gillar din avatar markeras på en skala som blir synlig när man markerar boten. Det är alltid du, vare sig du spelar man eller kvinna som måste fria. För detta krävs att du har en passande ring. Vad som är passande beror på botens klass. När du friar markeras boten med en silverring över huvudet, ni är då förlovade. För att äktenskapet ska träda i kraft krävs att du förser din tilltänkta med en bostad. Har du inte råd så kommer ni att förbli förlovade. När du köper huset och flyttar in din trolovade drar en cut-scene igång. I den visas en rad stillbilder som symboliserar äktenskapet och en kvinnlig röst berättar om "moments of greatness". Äktenskapet är tydligen en sådan stund i livet. Under

rubriken Quest/maps i menyn finns en rubrik tillägnad "families". Där kan spelaren se hur din familj har det, vad de tycker om dig, om de vill dig något eller om någonting speciellt har hänt. Om du vill behålla din familj gäller det att hålla medlemmarna av den på bra humör. Det kan handla om att tillhandahålla presenter, sex till maken/makan, underhåll, en bra bostad eller liknande. Men det handlar inte bara om utgifter. När avataren har gift sig så höjs dennes anseende bland folket i området. Du får som familjeförsörjare rabatter i butiker och stånd. Att ingå ett äktenskap anses också som gott och din karaktär klassas som mer "pure", okorrumperad, än tidigare. Har man för avsikt att spela *Fable II* som en "god" hjälte så tjänar man på att ingå äktenskap.

Sex är i *Fable II* starkt knutet till äktenskapet och jag upplever också att normer om sex och äktenskap är knutet till klass. Exemplet med tatueringen är representativt för vad som ofta skedde då jag använde mig av "följa-med-hem-uttrycket" på någon jag inte ingått äktenskap med. De markerar det opassande i detta genom kommentarer i stil med "What kind of boy do you think I am? Not until we get married".<sup>46</sup> I den sexuella värdehierarkin som Gayle Rubin har målat upp placerar hon sex utom äktenskapet i utkanten av den cirkel vars mitt symboliserar den önskvärda sexualiteten.<sup>47</sup> Jag menar att *Fable II* speglar denna föreställning om sex utanför äktenskapet som mindre önskvärt. Det är möjligt att ha sex utanför äktenskapet i spelet men jag upplevde det som svårare att få någon från Albions finare delar i säng utanför äktenskapet än det var att få någon från till exempel den slitna staden "Bloodstone" att hoppa i säng. Sex utanför äktenskapet har i spelvärlden förpassats till landets skummare och fattigare områden och görs på så sätt inte önskvärt. Sex utanför äktenskapet är alltså möjligt, men det görs tydligt vilka typer av personer det är som sysslar med det och att detta egentligen inte är önskvärt.

Det är möjligt att, om någon eller båda av de i sexet engagerade parterna klassificeras som män, använda kondom. Kondom skyddar mot potentiell graviditet, om en kvinna och en man har sex, och mot könssjukdomar.<sup>48</sup> Spelaren måste först införskaffa kondomer och innan sex välja mellan skyddat eller oskyddat sex.<sup>49</sup> Har spelaren inga kondomer ges bara alternativet oskyddat sex. Detta gäller också för sex mellan två kvinnor. När jag spelade min kvinnliga avatar valde jag att skydda denna under sex med hennes man (som jag tyckte allt mindre om allt eftersom spelet fortskred) men försökte få henne gravid med en annan man. Det blev varken barn eller könssjukdomar av det hela. Inte heller blev det några

---

<sup>46</sup> *Fable II*

<sup>47</sup> Rubin s. 13

<sup>48</sup> *Fable II*



könssjukdomar när hon låg med kvinnor. Albrechtslund skriver att det i *The Sims* är möjligt för kvinnor att bli gravida vid sex med andra kvinnor.<sup>50</sup> Så är inte fallet i *Fable II* och för min avatars del gick det inte heller att bli gravid utanför äktenskapet. Graviditet tycks alltså starkt knutet till delar av det önskvärda navet i Rubins värdehierarki: det heterosexuella inomäktenskapliga sexet.<sup>51</sup> Sex är dessutom bara möjligt i sängar, vare sig det är i avatarens hem eller på ett värdshus. Rubin beskriver det offentliga sexet som enligt normen icke önskvärt<sup>52</sup>. Jag menar att spelet å ena sidan producerar en bild av sex som någonting som pågår i det privata, å andra sidan så är det inte möjligt att stänga dörren om sin avatar. Botarna i spelet har en tendens att följa efter avataren för att se vad den kan tänkas hitta på. Detta får till följd att blir sex blir å ena sidan privat och å andra sidan mycket offentligt.

#### **7.1.4 Att röra sig och röra sig genom spelet.**

Det finns ingen knivskarp gräns som kan dras mellan att agera/handla, röra sig och identiteten. Rörelsen är handling och handlingar skapar genus och sexualitet.

Sparrow rör sig genom rummet främst genom att springa. Det är möjligt att gå men detta kräver en större koncentration hos spelaren. Ibland, som när Sparrow och dennes syster besöker slottet Fairfax, görs det omöjligt att springa för långt framåt i rummet. Bakåt går det bra att springa men så fort jag försöker springa förbi butlern som leder oss genom slottets korridorer stoppas min fart upp till gående. Detta inträffar vid ett flertal andra tillfällen i samband med att någon berättar någonting som vidgar spelarens förståelse av spelet. Detta kan tolkas som en del av spelets försök att forma spelaren. Genom att inte ge spelaren möjlighet att springa iväg från berättelsen ökas chanserna att spelaren ”gör som den ska”.

Avatarens fysiska möjligheter påverkas inte av huruvida du valt att spela kvinnan eller mannen Sparrow. Den rör sig inte olika. Sparrow är inte den mest verbala avataren jag har stött på, den kommunicerar med andra karaktärer genom ”expressions”, uttryck. En av de saker Sparrow kan göra för att imponera på omgivningen är att spänna musklerna i en ”Heroic pose”. Denna pose är den klassiska T-formade armspännarposen och är tillgänglig för båda avatarerna när man kommit till en viss punkt i spelet. Det faktum att ett klassiskt maskulint sätt att röra sig inte bara är tillgängligt utan även ses som positivt för kvinnor ser jag som en spännande möjlighet. Den kvinnliga Sparrow tilldelas möjligheten att röra sig på ett maskulint sätt utan att detta nedvärderas. Men här kommer det ytterligare ett men. Det

---

<sup>49</sup> Själva sexet representeras av en svart skärm och diverse verbala kommentarer och läten.

<sup>50</sup> Albrechtslund

<sup>51</sup> Rubin s. 13

<sup>52</sup> Ibid.

finns ingen möjlighet att röra sig feminint. Det som närmast kan liknas vid feminina rörelser är "the vulgar thrust" då avataren ålar sig med kroppen, rör på höfterna och ser i lite halvgalen ut. "The vulgar thrust" utgörs också av en hel del juckande och är inte ett speciellt populärt uttryck bland Albions invånare. Bortsett från den manliga prostituerade i jag stötte på i den ruffiga staden Bloodstone mötte jag ingen som ansåg sig förtjust i det uttrycket.

Sparrow är en Hero (Hjälte) och har därmed övernaturliga, omänskliga, krafter. Sparrow är kapabel att hoppa från höga höjder utan att skada sig, utöva magi och är i stort sätt odödlig. Kroppslig styrka, snabbhet och koordination i *Fable II* fungerar som varor att investera i. Det som måste investeras är erfarenhetspoäng. Erfarenhetspoäng tjänar spelaren genom att utforska världen och slåss mot dess invånare eller genom att köpa, hitta eller få vissa "potions", trolldrycker. Poängen kan spelaren investera i att ge kroppen mer "skill" (färdighet), "will" (viljekraft) eller "strength" (styrka). Det ena förutsätter på så vis det andra. För att klara livhanken när du utforskar rummet (egentligen så är det omöjligt att ta livet av avataren men ändå) så krävs styrka, snabbhet och kunskaper i att slåss. Att dessa erfarenhetspoäng kan köpas är en del av ekonomiska kapitalet betydelse för tillgången till rummet. Vapen är den andra delen av detta. Ju mer "gold" spelaren lägger på vapen desto bättre kommer den att kunna försvara sig. Det handlar alltså till viss del om att köpa sig tillträde till rummet men också om att erövra det. Å andra sidan så uppmuntras äventyrslusta genom att spelaren när denne avviker från den anvisade vägen kan finna skatter och andra gömda saker. Hur som helst: rummet är inte en allemansrätt – det måste erövrats. Att tränga in i och utforska ett nytt område gör också att det blir mer tillgängligt om du vill återvända till det senare. De välbekanta områdena kan spelaren resa till utan att bokstavligen talat springa sin avatar dit. T.L Taylor påvisar i sin bok att kvinnliga spelare finner en möjlighet att röra sig och utforska rummet i spel på ett sätt som inte är möjligt i den "verkliga" världen. Hon menar att detta kan härledas till kvinnors rädsla att på grund av sitt kön bli utsatt för våld då de lämnar hemmet<sup>53</sup>. Varken i *Everquest*, det spel som är kontext för Taylors forskning, eller i *Fable II* gäller detta. När spelaren ger sig ut för att utforska rummet kommer spelaren att bli utsatt för hot om våld och våld men detta är inte knutet till ifall du valt att spela en man eller en kvinna. Inte heller, vilket kan vara värt att påpeka i en uppsats om sexualitet, kommer hot om våld eller våld att förekomma på grund av hur du spelar avataren sexualitet. I vissa områden finns det t ex banditer och dessa kommer att hoppa på dig hur du än utformat din karaktär.

---

<sup>53</sup> Taylor s. 97-98

## 7.2 Prince of Persia

Jag har delat upp analysen av *Prince of Persia* i tre avsnitt där det första diskuterar görandet av genus och sexualitet utifrån cut-scenes<sup>54</sup>. Det andra stycket handlar om den visuella designen av Prinsen och Elika. Det tredje stycket handlar om spelkaraktärernas rörelse.

### 7.2.1 En introduktion in i heterosexualiteten

En gestalt stapplar fram i öknens sandstorm. Gestalten ropar ett namn, "Farah". I sandstormen ser gestalten inte ravinen utan ramlar ut över kanten, glider och slår sig men lyckas med att antal akrobatiska manövrar ta sig ner på fötter. Han stönar men finner sig fort och ropar igen "Farah!". Nere i ravinen stör inte stormen och man kan se honom klart. Han är vit men solbränd, bredaxlad, muskulös och reslig med svart hår och blå ögon. Han är klädd i brunt tyg och läder men runt huvudet har han en lång scarf i blått och rött. Mitt i ett av hans rop blir han överrumplad av en kropp som kommer fallandes över honom. Han ramlar omkull med den andra kroppen ovanpå sig. Hon är späd, mycket mindre än honom, vit, med axellångt rödbrunt hår, blå ögon, vit urringad och lätt söndertrasad top, lösa kvartslånga byxor, smycken kring armar, hals och ankel. Hon har inga skor på fötterna. De hör röster. Hon rycker upp honom från marken och drar in honom i skuggorna. Hon håller för hans mun, han måste vara tyst. Två svarta, barbröstade män med turban och slöja visas i bild. I händerna har de långa yxliknande vapen. Dom ser inte paret som står i en klyfta nedanför dem. "I told you she didn't come this way" säger den ena till den andra. Så fort de vänder sig om och går sätter kvinnan springandes iväg. "Hey, at least tell me your name!" ropar mannen som förvånat ser efter henne. Han börjar röra sig och jag tar kontrollen över hans kropp.

Stycket ovan representerar den cut scene som utgör de två första minuterna av *Prince of Persia*. Spelets två huvudpersoner Prinsen och Elika introduceras för spelaren på ett sätt som inte bara handlar om att visa deras kroppar utan även andra delar av deras karaktär. Elika, feminin, liten, med nerver av stål och stor beslutsamhet. Prinsen som till utseendet påminner om en rad andra hjältar av muskeltyp och som till karaktären är vitsig och bekymmerslös. Prinsens heterosexualitet och maskulinitet börjar skapas redan i detta första stycke. Hans skämtsamma kommentar att Elika i alla fall kan berätta vad hon heter innan hon sticker fungerar som en parodi på tillfälliga sexuella kontakter där parterna inte vet speciellt mycket om varandra. Det spelar också på hur den egna parten kanske ville mer än den andra men

---

<sup>54</sup> En cut-scene är en filmsekvens där spelaren inte kan påverka skeendet.

blir lämnad ensam kvar, nästan utnyttjad. Den komiska poängen ligger inte bara i att Prinsen jämför deras sammanstötning med just detta utan också att rollerna är omvända. Det är hon som lämnar honom och inte det motsatta. Att prinsen gör en parodi på detta kan tolkas som att det otänkbara med en sådan händelse måste markeras. Aktivitet tillskrivs maskulinitet medan passivitet tillskrivs femininitet och för att Prinsen inte ska avmaskuliniseras krävs att han markerar detta omvända som någonting fånigt eller avvikande.

Stycket ovan visas för spelaren vara sig spelaren väljer det eller ej. Vid senare tillfällen i spelet kommer det flera cut-scenes vilka fungerar dels som drivare av spelets övergripande narrativ och dels för att få spelaren att förstå vad den förestående uppgiften består i. Utöver dessa "obligatoriska" scener är det möjligt för spelaren att när en liten bild på Elika blinkar nere i skärmens vänstra hörn trycka fram ytterligare dialog. Denna dialog betår ofta i att Prinsen, du, frågar någonting om spelvärlden eller om dess invånare och Elika besvarar detta. Ibland är det det motsatta som sker, Elika som frågar och Prinsen som svarar. Inte sällan är det bara prinsen som säger något vitsigt i stil med: "This is more exercise than I was planning today".<sup>55</sup> Dessa dialogbitar fungerar liksom de obligatoriska scenerna ibland som en del av den större historien och ibland som en hjälp inför kommande uppgift. Ur min förståelse kring att genus och sexualitet är något som görs fungerar dessa scener och dialoger också som skapare av just genus och sexualitet. Vill spelaren påverka hur genus och sexualitet görs i spelet menar jag att det är här man har möjligheten. Tyvärr är möjligheten begränsad till att släppa fram eller hålla tillbaka tal. Det är ett val mellan mer eller mindre tal. I mitt spelande beslöt jag mig för att släppa fram tal när jag kunde. Jag fann det intressant att se vad som representerades i talet ifråga om genus och sexualitet.

Det visade sig att tal om sexualitet var relativt vanligt förekommande. Efter att ha spöat upp "The Hunter", en av Ahrimans Corrupted, och helat ytterligare en fertile ground får jag möjligheten att trycka fram ytterligare dialog mellan Elika och Prinsen:

Elika: This land is healed. We must go on.

Prinsen: Eh, why have you gone prickly on me?

E: You enjoyed that.

P: Teaching that thing a lesson? Taking some revenge for the people it killed? Yes, I enjoyed that. You enjoy that side of things too. Don't worry princess. You're still more than good enough for both of us.

E: Wow, with you as a measuring stick that really makes me a saint.

P: Hey, I've helped old ladies home from the market.

E: If they had attractive daughters.

P: Yeah...then I helped them too.<sup>56</sup>

---

<sup>55</sup> *Prince of Persia*

Jag menar att det blir tydligt i exemplet att det inte bara är Prinsen som är delaktig i att göra sexualitet. I det här fallet är det Elika som markerar honom som (hetero)sexuell. Och inte bara det, hon markerar honom som en kvinnokarl som hela tiden har tjejer i tankarna. Elikas sexualitet är inte lika explicit uttalad och inte heller riktad. När prinsen flirtar med henne så är hon inte direkt avvisande men hon markerar att han inte kan få henne. Vid ett tillfälle frågar Prinsen om vem hennes senaste pojkvän var. Hon svarar att hon aldrig haft någon. Han blir förvånad: aldrig? Aldrig svarar hon. Han börjar ställa en fråga som Elika avbryter genom att påpeka att hon minsann är ganska påläst. Prinsen kommenterar då att vissa saker är bättre i verkligheten. Prinsen maskuliniseras här genom att han markeras som de sexuellt erfarna, erövraren, av de två medan Elika feminiseras genom representationen av henne som ”oskuldsfull” och likt ett barn sexuellt oerfaren.

Elika uttalar sig om och är medskapare av Prinsens heterosexualitet men hon visar eller säger aldrig att hon skulle betrakta sig själv som heterosexuell. Detta förutsätts ändå av hennes äventyrspartner och han kan göra det utifrån den logik som är den heterosexuella matrisen. Den förutsätter som sagt att en kvinna som betar sig feminint också begär sin motsats – den maskulina mannen. Den implicite spelaren förstår Elika som heterosexuell men det är möjligt att tolka henne utanför den ramen.

### **7.2.2 Om avatar design.**

Till skillnad från *Fable II* ingår det inte i *Prince of Persia* att forma en avtar. Prinsen ser ut på ett visst sätt och det finns inte möjlighet för spelaren att påverka avatarens design under spelets gång. Detta är ganska typiskt för just genren action/äventyr.<sup>57</sup> Det är möjligt att låsa upp och få tillgång till avatarrer med annan design och också att ladda hem dessa, men detta fungerar inte som en del av spelandet som i *Fable II*. Det handlar då inte heller om att forma sin avatar genom olika verktyg, utan om att välja en färdigförpackad avatar. Spelaren som låst upp något nytt ”skin”<sup>58</sup> får alltså nöja sig med en avatar som ser stereotypt maskulin ut och en bot som ser stereotypt feminin ut.

Jag menar att designen av Prinsen och Elika fyller en viktig funktion för att bibehålla dem båda, som begripliga könade varelser och att detta hänger samman med hur deras karaktärer framställs i berättelsen. Prinsens kropp lång, muskulös och signalerar en nästan överdriven maskulinitet. Elikas kropp är den motsatta, hon är kortare än prinsen, mycket smal och

---

<sup>56</sup> *Prince of Persia*

<sup>57</sup> Carr m.fl s. 20

<sup>58</sup> Ett skin fungerar som ett nytt hölje att klä sin avatar i. Designen förändras men inte avatarens andra egenskaper.

finlemmad och genom detta också mycket feminin. Men här kommer ytterligare ett men. Det är Elikas land som ska räddas, det är hon som tänker göra det och det är hon som sitter inne med den magi som krävs för att göra det. Hon är också den som räddar prinsen när han, eller rättare sagt spelaren, tabbar sig. Prinsen skulle därför kunna tolkas som medhjälpare när Elika ska utföra sitt uppdrag. Elika drivs av en plikt känsla till sitt land och sitt folk och sin gud. Jag tolkar detta som starkt maskulint kodat. Prinsen blir i jämförelse med Elika oansvarig och rent av barnslig. Designen av deras kroppar blir nödvändig för att behålla dem som könade utifrån den heterosexuella matrisen. Det faktum att Elika kan tolkas som ickeheterosexuell blir ytterligare en faktor som rubbar den. Utgår man från Ambjörnssons förklaring för vad som krävs för att förstås som en "riktig" kvinna utifrån den heterosexuella matrisen så gör Elika två fel av tre. Delar av det hon gör, hennes uppdrag, är inte feminint och hon begär inte män. Hur hennes kropp ser ut och rör sig och låter blir alltså avgörande för att man ska förstå henne som en kvinna.

### **7.2.3 Om rörelse- "It's not like gravity ever killed anyone"**

Prinsen rör sig framåt främst joggandes. Han kan hoppa relativt långa sträckor på egen hand men för att ta sig längre stycken krävs backup av Elikas magi. Genom att kasta sig ut och precis innan han borde falla trycka "Y" får spelaren Elika att grabba tag i honom och kasta honom vidare. Detta är vad som krävs för att komma framåt men Elika kommer att rädda skinnet på honom även om spelaren missar knapptrycket, då kommer hon dock att släppa ner honom på ytan han kom ifrån. Stora delar av spelet går ut på att ta sig fram genom ett förfallet land där broar, golv trappor och så vidare har fallit sönder. Ibland krävs en hel rad manövrar för att ta sig framåt. Det handlar om att kunna reglerna och kunna läsa spelet, annars faller avataren. För att ta sig fram bland ruinerna är prinsen alltså beroende av Elikas hjälp. Prinsen har en "gauntlet", järnhandske, försedd med kloliknande piggar vilket gör det möjligt för honom att hasa sig ner för väggar, springa korta sträckor på väggar och hoppa uppför väggar. Prinsen är en riktig liten gymnast och det här med gravitation tycks inte vara ett problem. Citat i rubriken, "It's not like gravity ever killed anyone"<sup>59</sup>, kommer från prinsen när jag för första gången var tvungen att klättra i taket för att ta mig fram. Prinsen markerar hur totalt omöjliga dessa rörelser skulle vara utanför spelvärlden. Dessa omöjliga rörelser är mer regel än undantag, men trots att dessa rörelser endast existerar i just denna värld görs det könad skillnad mellan Prinsen och Elika. Prinsen är visserligen smidig, jag jämförde honom tidigare med en gymnast, men ändå rör han sig på ett sätt som är avgjort

---

<sup>59</sup> *Prince of Persia*

maskulint. Han står bredbent, tar upp stor yta, rör sig ljudligt och så vidare. Detta i motsats till Elika som tar sig fram som en skugga, ljudlöst och graciöst bakom honom. Hon påminner mer om en balettdansös.

För att ta sig vidare måste spelaren klara vissa uppgifter, lyckas besegra ”The Corrupted” och aktivera ”power plates” vilka gör det möjligt att ta sig till platser som annars skulle vara omöjliga att nå. Det finns fyra olika ”power plates”, de gröna vilken gör att du kan springa från platta till platta vare sig plattorna sitter på golvet, på väggar eller i taket. De gula plattorna gör det möjligt för dig att flyga mellan dem. De röda och blå gör det möjligt för Prinsen och Elika att hoppa mellan plattorna, de blå genom raka hopp och de röda genom skruvade.

Möjligheten att röra sig fritt genom landet låses alltså upp steg för steg. När man besegrat en Corrupted i strid och helar en ”fertile ground” låser man också upp den på så vis att man gör den mer tillgänglig för utforskande. ”The Corruption” som Ahriman släppt lös har gjort landet livlöst och mörkt. Helandet av landområden gör dem ljusa, grönskande, färgglada och på det stora hela vad man skulle kalla för mer inbjudande. När landområden helas öppnas området upp för utforskning och jakt efter de lightseeds som behövs för att få tillgång till ytterligare ”power plates”. Den andra aspekten av upplåsningen är att helandet gör det möjligt att förflytta sig mellan de upplåsta områdena att ”med hjälp av Elikas magi” förflytta sig dit. Med andra ord: du kan markera området på kartan och med ett knapptryck ladda det.

En del av skapandet av Prinsen som maskulin menar jag handlar om hans erövring av rummet. Det må vara Elikas uppdrag de är ute på men det är prinsen, spelaren, som springer främst och hon som följer efter. Genom ett knapptryck kan man få Elika att visa vägen antingen verbalt eller genom att skicka iväg ett ljusklot som slingrar sig iväg genom landskapet. Det är också Elika som berättar om de platser de återerövrar, hur problem ska lösas för att komma vidare.

Sociologen Stephen Whitehead har skrivit om det offentliga rummet och om myten om mannen som en äventyrare och erövrare. Han menar att män förväntas erövra, kolonisera och sedan kontrollera rummet och att denna förståelse av maskulinitet är så pass neutraliserad att den inte ifrågasätts<sup>60</sup>. Jag menar att *Prince of Persia* är ett alldeles utmärkt exempel på detta. Genom att kämpa sig fram och sedan slåss mot The Corrupted kan man lägga under sig området och kontrollera det. Att detta är en sådan inbyggd del i vår förståelse av maskulinitet gör att vi inte ifrågasätter varför det är Prinsen som är avataren,

---

<sup>60</sup> Stephen M. Whitehead (2002) *Men and masculinities. Key themes and new directions* Malden MA: Polity Press s.114-123

när han i historien egentligen bara har rollen av en side-kick. Men det är inte bara Prinsen som blir begriplig som man genom detta, Elika blir begriplig som kvinna då hon placeras i bakgrunden och fråntas sin roll som ledare.

## 8. Sammanfattning och diskussion

Under arbetet med min uppsats har jag kunnat konstatera att den tidigare forskningen på området tv-spel och sexualitet är relativt begränsad. Det är i denna lucka jag placerar min uppsats vars syfte har varit att undersöka hur genus och sexualitet görs i de två spelen *Prince of Persia* och *Fable II*. Jag har haft mitt fokus på vilka möjligheter och begränsningar för konstruktioner av genus och sexualitet som finns i spelen. För att uppfylla mitt syfte har jag med genus och sexualitet som fond arbetat utifrån frågor som rör design, rörelse och handlingsutrymme. Jag förstår tv-spel som ett interaktivt medium och det är utifrån denna förståelse som frågor kring möjligheter och begränsningar blir intressanta. Samtidigt som spelet kräver en spelare för att drivas framåt så formar spelet spelaren genom sina regler. Det kan till exempel vara spelarens intention att spela på ett visst sätt men förverkligandet av denna intention omöjliggörs av reglerna. Då jag uppfattar tv-spel som ett medium som skiljer sig från till exempel filmmediet har jag arbetat med så kallad närspelning utifrån förståelsen av spel som bärare av en implicit spelare och med möjligheter till gränsöverskridande spelande ("transgressive play"). För att förstå att analysera hur genus och sexualitet görs har jag använt mig av Butlers heterosexuella matris och Rubins sexuella värdehierarki.

De två spelen ger spelaren olika möjligheter och skapar olika begränsningar för skapandet av genus och sexualitet. I *Prince of Persia* finns ingen möjlighet för spelaren att designa sin avatar, den kommer i en färdig form som inte förändras under spelets gång. Prinsens är lång och muskulös och sätts i kontrast till den feminina följeslagaren Elika. Prinsen har ett maskulint rörelsemönster både när det kommer till hur kroppen rör sig och var kroppen rör sig. Prinsens rörelser är stora och kontrollerade och även rörelserna genom rummet är starkt maskulint kodade då spelet till stor del handlar om att utforska och kontrollera nya områden. Handlingsutrymmet i spelet är begränsat till de uppgifter som krävs för att för handlingen framåt – samla light seeds, ta sig fram genom landskapet och slåss mot fiender. Möjligheterna att forma avatarens genus och sexualitet är starkt begränsade. Det handlar snarare om hur man tolkar det som serveras i spelet än vad som faktiskt visas. Jag menar att Prinsen och Elika formar genus och sexualitet i förhållande till varandra. När den ene av parterna bryter mot det mönster som utgör den heterosexuella



matrisen fungerar den andre parten som upprätthållare av den. Den sammanlagda bilden blir att genus och sexualitet görs enligt den heterosexuella matrisen där män är maskulina, kvinnor är feminina och de åtrår varandra.

Det kan tyckas som att *Fable II* står i skarp kontrast till det hårt hållna *Prince of Persia*. I *Fable II* kan spelaren nämligen välja mellan att spela kvinna eller man och designa sin avatar på en rad olika sätt. Spelet ger utrymme för design som inte följer logiken man – maskulin och kvinna – feminin. Det blir dock tydligt att design som följer den logiken premieras och avvikelser som cross-dressing markeras som komiska. Handlingsutrymmet i spelet är stort och jag har lagt fokus kring handling som rör sexualitet. Det går att spela spelet ickeheterosexuellt, en hel del av karaktärerna i spelet kategoriseras som ickeheterosexuella, men även detta markeras som någonting udda. Ett heteronormativt sätt att organisera sexualiteten premieras och i navet av denna organisering finns äktenskapet. Äktenskapet markeras som essentiellt av så väl andra karaktärer i spelet som av de regler i spelet som ger fördelar till den gifta avataren. Möjligheten att inte ingå äktenskap finns dock. Det tredje området jag undersökt, rörelse, är i spelet inte bundet till genus eller sexualitet – snarare till ekonomi. Avatarens kropp och rörelse utvecklas genom investering av pengar och poäng och det är genom avatarens kapacitet att slåss som tillträde till rummet nås.

Spelen kan vid en första anblick ses som varandras motsatser. Då *Prince of Persia* håller spelaren i strama tömmar radar *Fable II* upp möjligheter för spelaren att välja mellan. Jag menar dock att normerna som representeras i spelen är desamma. *Prince of Persia* serverar en heterosexuell och maskulin avatar för spelaren att skutta runt med. I *Fable II* står valfriheten att forma avataren i fokus men valfriheten osynliggör samtidigt att det som premieras är att spela heterosexuellt. I *Prince of Persia* ges spelaren inga möjligheter att forma sin avatar – man *kan* inte forma avataren. I *Fable II* radas ett antal valmöjligheter upp. Men spelet serverar också förmaningar om hur man *bör* forma avataren: heterosexuell och ”rätt” genuskodad. Jag menar att när det kommer till kritan bygger båda spelen på en heteronormativ logik – även om den förpackats olika.

Även om spelen visade sig representera en heterosexuell, och maskulin, norm menar jag att de också visar på en potential att fritt forma genus och sexualitet som finns i tv- och dataspel. Det finns alltså möjligheter för ”transgressive play” i olika spel. Frågan är om det ska vara nödvändigt att gå emot, böja och bända spelets regler för att kunna spela på ett sätt som inte faller inom ramarna för heteronormen. Jag föreslår att vidare studier på området tv-

spel, genus och sexualitet bör fokusera på speldesigners, och då kanske inte främst på den relativt lilla klicken kvinnliga designers, utan på dem som dominerar spelbranschen: männen. Det är hos dem som designar spel som makten ligger för att ge spelaren radikala eller annorlunda möjligheter. Intressant blir då att undersöka vilka värderingar som ligger bakom de designval som görs och vilka diskurser kring genus *och* sexualitet som är florerar i speldesignvärlden.

# Källförteckning

## Litteratur

Albrechtlund, Anne-Mette (2007), *Gender Values in Simulation Games: Sex and The Sims*.

Online på [http://www.ell.aau.dk/fileadmin/user\\_upload/documents/staff/Anne-Mette/Paper\\_2007\\_CEPE\\_-\\_Gender\\_values\\_in\\_simulation\\_games.pdf](http://www.ell.aau.dk/fileadmin/user_upload/documents/staff/Anne-Mette/Paper_2007_CEPE_-_Gender_values_in_simulation_games.pdf) Hämtat: 090518.

Ambjörnsson, Fanny (2006), *Vad är queer?* Stockholm: Natur och kultur.

Aarseth, Espen (2007) "I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player"

Online på <http://www.lcc.gatech.edu/~cpearce3/DiGRA07/Proceedings/017.pdf> hämtat 090507.

Butler, Judith (2002)[1990], *Genustrubbel: feminism och identitetens subversion*

Göteborg: Daidalos.

Butler, Judith (2005), *Könet brinner! Texter i urval av Tiina Rosenberg*; översatt av Karin

Lindeqvist Stockholm: Natur och Kultur

Carr, Diane m.fl (2006), *Computer games : text, narrative and play* Cambridge : Polity

Press.

Consalvo, Mia & Dutton, Nathan (2006), "Game analysis: Developing a

methodological toolkit for the qualitative study of games" *Game studies*, volume 6 issue 1, online på [www.gamestudies.org](http://www.gamestudies.org) Hämtat: 090327.

Corneliussen, Hilde & Mortensen, Torill Elvira (2005), "The Non-sense of Gender in

Neverwinter Nights" Online på [http://tilsett.hivolda.no/tm/Neverwinter\\_Nights.pdf](http://tilsett.hivolda.no/tm/Neverwinter_Nights.pdf) Hämtat 090518.

Denner, Jill m.fl. (2005), *Girls Creating Games: Challenging Existing Assumptions about*

*Game Content* <http://www.digra.org/dl/db/06278.43275.pdf> Hämtat 090518

Dovey, Jon & Kennedy Helen W. (2006) *Game Cultures: Computer Games as New*

*Media* Berkshire: Open University Press.

Foucault, Michel (2002), *Sexualitetens historia. Bd 1, Viljan att veta*; översättning från

franskan: Britta Gröndahl Göteborg : Daidalos

Haraway, Donna "Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the

Privilege of Partial Perspective" *Feminist Studies* Vol. 14, No. 3 (Autumn, 1988), sid. 575-599 *Feminist Studies, Inc.* online på <http://www.jstor.org/stable/3178066> Hämtat 090420.

- Jansz, Jeroen & Martis, Raynel G. (2003) "The Representation of Gender and Ethnicity in Digital Interaktive Games" online på <http://www.digra.org/dl/db/05163.27438.pdf>  
Hämtat 090518.
- Juul, Jesper (2005) *Half-real : video games between real rules and fictional worlds*  
Cambridge, Mass. : MIT Press.
- Kafai, Yasmin B. "Video Game Designs by Girls and Boys: Variability and consistency Of Gender Differences" i red. Justine Cassel & Henry Jenkins (1998) *From Barbie to mortal kombat: Gender and Computer Games* Cambridge, Mass. : MIT Press.
- Kennedy, Helen W. (2002) "Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis" *Game studies vol 2 issue 2*, online på [www.gamestudies.org](http://www.gamestudies.org)  
Hämtat: 090327.
- Richardson, Laurel "Writing: a Method of inquiry" (red.) Norman K. Denzin & Yvone S. Lincoln (2000) *Collecting and interpreting qualitative materials* Thousand Oaks, Calif. : Sage Publications.
- Richard, Birgit & Zaremba, Jutta "Gaming with Grrls: Looking for Sheroes in Computer Games" i red. Joost Raessens, & Jeffrey Goldstein (2005) *Handbook of Computer Game Studies* Massachusetts Institute of Technology.
- Rubin, Gayle "Thinking sex: Notes for a Radical Theory of the Politics of Sexuality" i red. Abelove m.fl. (1993) *The gay and lesbian studies reader* New York: Routledge.
- Subramanyam, Kaveri & Greenfield, Patricia M. "Computer Games for girls: What Makes Them Play?" Justine Cassel & Henry Jenkins (1998) *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games* Cambridge, Mass. : MIT Press.
- Säfström, Orvar (2007) *250 TV-spel: Från Action till Äventyr* Lund: BTJ förlag.
- Taylor T.L. (2006) *Play between worlds : exploring online game culture* Cambridge, Mass. ; London : MIT Press.
- Whitehead, Stephen M. (2002) *Men and masculinities. Key themes and new directions* Malden MA: Polity Press.
- Wolf, Mark J. P "Genre and the video game" i red. Raessens, Joost & Goldstein, Jeffrey (2005) *Handbook of Computer Game Studies* Massachusetts Institute of Technology.

## Spel

*Fable II* (2008) Microsoft Game Studios.

*Prince of Persia* (2008) Montreal: Ubisoft productions.

## **Otryckta källor**

<http://www.dataspelsbranschen.se/> 090507

<http://www.fz.se> 090507

<http://www.half-real.net/dictionary/> 090507

## Bilaga 1

### Ordlista/ förklaringar

**Ahriman:** (Prince of Persia) Mörkrets gud som man i ska kämpa för att hålla instängd.

**Avatar:** En avatar är den karaktär i spelet som spelaren kontrollerar med hjälp av handkontrollen.

Avataren är med andra ord en representation av spelaren i spelet

**Bot:** Förkortning av robot, alltså en karaktär/varelse som styrs av datorn/konsolen. Se även NPC.

**Corrupted:** (Prince of Persia) Ahrimans utvalda tjänare som Prinsen och Elika måste bekämpa.

**Corruption:** (Prince of Persia) Svart oljelig substans som the Corrupted har en viss kontroll över.

**Cut-scene:** En cut-scene är en filmsekvens där spelaren inte kan påverka skeendet

**Gameplay:** Ett spels "spelbarhet" - hur spelaren kan interagera med spelvärlden och hur spelvärlden reagerar på det spelaren gör.

**Hobbe:** (Fable II) Små trollaktiga varelser.

**Lara Croft:** Hjältinnan i spelserien *Tomb Raider*. Nämns ofta i samband med representationer av kvinnor i spel eftersom hon designats med något överdrivna proportioner.

**Light seed:** (Prince of Persia) Ljusklot fyllda med magi som spelaren måste samla in för att ge Elika ytterligare magiska krafter och tillåta spelaren att komma vidare i spelet.

**NPC:** NPC är en förkortning på non player character, alltså en alltså en karaktär som inte styrs av någon spelare utan av datorn.

**Power plates:** (Prince of Persia) Gula, gröna, röda eller blå magiska plattor som kan aktiveras och göra det möjligt att nå platser som annars skulle vara utom räckhåll.

**Renown points:** (Fable II) Ryktbarhetspoäng gör det möjligt att komma vidare i spelet. De kan samlas ihop genom att klara av olika quests.

**Skin:** Ett skin fungerar som ett nytt hölje att klä sin avatar i. Designen förändras men inte avatarens andra egenskaper. Till *Prince of Persia* släpptes t ex ett skin som fick prinsen att se ut som Altair, hjälten i ett annat av Ubisofts spel.

**Tv-spel:** Spel som spelas med hjälp av en konsol som är kopplad till en skärm och är avsedd för just spelande.

**Quest:** En quest är ett äventyr eller uppdrag som spelaren kan ge sig ut på eller utföra.

## **Bilaga 2**

### **Sammanställning av metodfrågor**

- Whether objects are single or multi use
- The interaction options for objects: do they have one use (and what is it)?
- Do objects have multiple uses (and what are they)?
- Do those uses change over time?
- The object's cost
- A general description of the object.
- Are interactions limited (is there only one or two responses offered to answer a question)?
- Do interactions change over time (as Sims get to know one another, and like one another, are more choices for interaction are offered)?
- What is the range of interaction?
- Are NPCs present, and what dialogue options are offered to them? Can they be interacted with? How? How variable are their interactions?
- How does the game allow players to save their progress? Are there restrictions to the activity? How and why?
- Is "saving" as a mechanism integrated somehow into the game world to provide coherence, or is some more obtrusive method offered?
- Are there situations where avatars can "break the rules" of the game? How and why?
- Are there situations that appear that the producers probably did not intend? What are they and how do they work?
- Does the game make references to other media forms or other games? How do these intertextual references function?
- How are avatars presented? How do they look? Walk? Sound? Move? Are these variables changeable? Are they stereotypical?
- Does the game fit a certain genre? Does it defy its stated genre? How and why?

Consalvo, Mia & Dutton, Nathan (2006), "Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games" *Game studies*, volume 6 issue 1, online på [www.gamestudies.org](http://www.gamestudies.org) Hämtat: 090327.