



## **AKADEMISKT GRUNDADE KARAKTÄRER**

En metaanalys kring forskning om  
karaktärsdesign inom spel

## **ACADEMICALLY GROUNDED CHARACTERS**

A meta-analysis of research on character  
design in games

Examensarbete inom huvudområdet Medier, estetik  
och berättande

Grundnivå 15 högskolepoäng

Vårtermin 2023

Clara Karlsson  
Karolina Öhman

Handledare: Stefan Ekman  
Examinator: Lars Kristensen

# Abstrakt

I denna studie sammanställs och analyseras etablerad forskning kring karaktärsdesign och relaterade fält med fokus på forskningens syfte, metod och innehåll. Forskningen har avgränsats till de senaste femton åren (2009–2023) och på grund av studiens omfattning är den mer ämnad att ge en utgångspunkt för vidare undersökningar inom området, snarare än att säga sig vara en komplett översikt. Studiens struktur utgår ifrån den etablerad i Waddell et al. (2022), där varje forskningsartikels syfte, publikationsår, storlek på urval, metodik, intressevariabler samt resultat sammanfattas. En modifikation som gjorts är tillägget av resultatsetiketter. Sammanfattningen har sedan analyserats utifrån metodval, trender och resultatområden. Primära resultatområden kretsar kring könsgestaltning, arketypteori, karaktärsroller samt hur karaktärsdesign och fördelning påverkar spelare i hur de uppfattar givna karaktärernas personlighet, samt dettas inflytande på deras reala uppfattningar (*Cultivation theory*). Rekommendationer görs angående hur framtida forskning inom ämnet bör bedrivas.

**Nyckelord:** Karaktärsdesign, Arketyper, Karaktärsroll, Sexualisering, Spelindustrin, Personlighetsuppfattning

# Innehållsförteckning

<b>1</b>	<b>Introduktion .....</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Bakgrund .....</b>	<b>2</b>
2.1	Karaktärsroller.....	2
2.2	Arketyper och Stereotyper.....	2
2.3	Personlighet hos karaktärer.....	4
2.4	Cultivation theory .....	5
<b>3</b>	<b>Problemformulering.....</b>	<b>6</b>
3.1	Metodbeskrivning .....	6
<b>4</b>	<b>Analys .....</b>	<b>8</b>
4.1	Trendanalys .....	8
4.2	Metod- och urvalsanalys .....	9
4.2.1	Innehållsanalys .....	10
4.2.2	Mixad metod .....	10
4.2.3	Kritisk/Interpretativ .....	11
4.2.4	Teoribildning/Grundad teori & Fallstudie.....	11
4.2.5	Metastudie .....	11
4.3	Resultatområden och analys.....	12
4.3.1	Demografier och representation .....	12
4.3.2	Stilisering och abstraktion .....	12
4.3.3	Sexualisering och könsskillnader .....	14
4.3.4	Karaktärsattribut.....	15
4.3.5	Karaktärsroll.....	16
4.3.6	Arketyper och personlighet.....	16
4.3.7	Redskap, process och organisationskultur .....	17
4.4	Slutsatser .....	19
<b>5</b>	<b>Sammanfattning och diskussion .....</b>	<b>20</b>
5.1	Sammanfattning.....	20
5.2	Diskussion.....	21
5.3	Samhälleliga och etiska aspekter .....	22
5.4	Framtida arbete.....	22
	<b>Referenser.....</b>	<b>24</b>

# 1 Introduktion

Karaktärsdesign är en subkategori av konceptgrafik som specificerar hur, varför och på vilket sätt en karaktär visuellt förmedlar och kommunicera en bakomliggande idé för en given publik (Filho et al. 2016). Karaktärsdesign är som spelstudier i stort ett interdisciplinärt fält med många vetenskapliga infallsvinklar, primärt sociologiskt och psykologiskt grundade. Exempelvis har karaktärer i spel granskats utifrån *social identity theory*, filmteori, narrativ, & *cultivation theory* (Waddell et. al. 2022). Även fast karaktärsdesign är en väsentlig del av den moderna underhållningsindustrin inom både spel och animation, så är mycket av den kunskap och information som fältet baseras på beprövad erfarenhet, snarare än vetenskapligt grundad sådan. Fokuset industrimässigt ligger främst på teknik och färdig produkt istället för en vetenskapligt granskad process. Detta till viss del för att akademiskt grundad information kan vara utdaterad eller svår att komma över (Filho et al. 2016).

Vårt syfte är därmed att undersöka detta område utifrån ett intresse att se hur forskningen ändå kan ha kommit att påverka industrin över tid, samt att se hur mycket av den stämmer överens med det som ingått i vår gångna utbildning, som då säger sig ha en stark akademisk koppling.

I den följande studien undersöks och kategoriseras resultat från studier kring karaktärer i spel och karaktärsdesign. Denna kategorisering baseras på ett etikettsystem som sedan kopplas till resultatområden för att möjliggöra en metaanalys, med en översikt av metodval och trender, och därefter ges en syntes av forskningsresultaten. Summering och kategorisering av de undersökta texterna återfinns i appendix D. I bakgrunden beskrivs ett antal områden för att ge en grundlig förståelse för de koncept som behandlas inom dels forskningen i sig, men också för analysen därav.

## 2 Bakgrund

Karaktärsdesign är som tidigare nämnt ett stort interdisciplinärt fält, med ett flertal aspekter att ta hänsyn till under processens gång. Då det finns många vetenskapliga infallsvinklar att studera disciplinen ifrån är det därför viktigt att beskriva huvudsakliga bakomliggande ideér.

I detta stycke så definieras därmed ett antal termer och koncept som återkommer i såväl de studier som ingår i analysen såväl som diskussionen.

### 2.1 Karaktärsroller

I spelsammanhang så finns tre primära typer av karaktärer; Avatarer, Pseudo-avatarer (Christensen 2022) och icke-spelbara-karaktärer - NPCs. Dessa kategorier definierar karaktärer utifrån vilket sätt spelaren har kontroll över en given karaktär. En avatar är en karaktär som spelaren har direkt kontroll över, som agerar spelarens *jag* i spelet, och den är därmed ofta det primära interaktionsättet med spelets värld. Avataren medierar spelarens möjlighet att interagera med och påverka spelets fiktionsvärld (Klevjer 2022, s. 93) En pseudo-avatar är istället en karaktär där kontrollen delas mellan spelare och spelet på olika sätt, exempel på detta kan vara så kallade *companion* karaktärer som spelaren har kontroll över i stridssituationer, men som agerar utanför spelarens kontroll narrativt (Christensen 2022). NPCs är då karaktärer som faller utanför dessa två kategorier, där systemet har kontroll över karaktärerna. Då narrativ består av karaktärer och händelser, kan vi definiera narrativet av ett spel som något som byggs upp av karaktärer, spelarkontrollerade eller ej (Ho & Ng 2022). Om karaktärer existerar inom narrativet som redskap i förmedlandet av den (Filho et al. 2016), så kan en karaktärsdesign sägas vara kopplat till dess narrativa funktion.

### 2.2 Arketyper och Stereotyper

Från början etablerade av psykiatrikern Carl Jung, så har arketypteorin utvecklats över tiden, med ändringar och revisioner (Faber & Mayer 2009). Den här texten grundar arketyperna i en mer modern tappning på teorin, som definierats av Faber och Mayer (2009).

Ett sätt att definiera karaktärer är utifrån deras arketyper. En arketyper definieras som en karaktärstyp inom narrativ i stort, deras roll, som kan definieras via en mental modell. En arketyper verkar på en undermedveten nivå och är kulturellt överskridande, det vill säga att den är lätt att lära sig och känna igen. Vidare så finns det en tydlig visuell koppling till olika arketyper, detta har undersökts primärt i relation till konstverk, film, och musik (Faber & Mayer 2009).

Totalt finns det 13 arketyper, dessa benämns nedan med en kort definition, översatt från Faber & Mayer (2009).

Arketyper	Definition
Caregiver	Representeras av omtänksamhet, medkänsla, och givmildhet. Vanligen beskyddande, hängiven, uppoffrande, och vårdande med en moderlig/faderlig roll. Ofta väldigt välvillig, hjälpsam och tillitsfull.
Creator	Representerad av det nytänkande, det artistiska och det uppfinningsrika. Ofta icke-social, kanske någon med stora drömmar som söker efter nya ting och estetiska standarder. Betonar kvalitet över kvantitet och är högt internt driven.
Everyman	Representeras av den prototypiska arbetarklassmänniskan, den underlägsna, grannen nedför gatan. Uthållig, beställd och sund. Vanligen uppriktig men ibland fatalistisk. Ofta självironisk och cynisk. En realistisk och ofta besviken humanist.
Explorerer	Representeras av en oberoende, friviljad äventyrare. Söker upptäckter och uppfyllelse. Ofta ensam, pigg och okuvlig. Iakttagare av jag:et och miljön runtomkring. Ständigt i rörelse, en vandrare.
Hero	Representeras av den modiga, häftiga krigaren. Adel, riddare och korsfarare. Åtar sig en mödosam uppgift för att "bevisa sitt värde" och senare bli en inspiration. Symboliskt "drakdräparen" - återlösaren av mänsklig styrka.
Innocent	Representerad av den rena, trogna, naiva, barnsliga karaktären. Ödmjuk och lugn. kopplar till längtan efter lycka eller ett paradys. Ofta traditionalistisk; visuella kopplingar till helighet och symbolik kring förnyelse.
Jester	Representeras av att leva för nöjes skull. En lekfull och busig komiker. Vanligtvis ironisk och glad, ibland en oansvarig skojare. Njuter mest av att ha det trevligt utan att behöva bry sig om annat.
Lover	Representeras av det intima, romantiska, sensuella och särskilt passionerade. Söker främst att hitta och ge kärlek och glädje till andra. Förfriskig och förtjusande, men farlig - ofta stormig och nyckfull men överlag en varm, entusiastisk, lekfull och erotisk partner.
Magician	Representerad av forskaren och fysikern. Den visionära, alkemisten. Söker att förstå hur saker fungerar. En lärare, en artist eller vetenskapsman. Fundamentalist intresserad av de naturliga krafterna, betonad av transformationer och metamorfoser.
Outlaw	Representerad i den rebelliska ikonoklasten. Överlevaren och den

	missanpassade. Ofta hämndlysten. En störande regelbrytare, möjligen härrörande från dold ilska. Kan vara vild, destruktiv och provocerande på grund av en lång tid av kämpande eller skada.
Ruler	Representerad av en stark känsla av maktutövande och kontrol. Ledaren, chefen, domaren. En inflytelserik, envis och dominant karaktär. Ibland tyrannisk. Arketyper kan även tillämpas på administratörer, skiljedomare och direktörer.
Sage	Representeras genom en värdering av upplysning och kunskap, Sanning och förståelse. Det här är experten och rådgivaren, vis och skarpsinnad, kanske lite pretentiös. Vetenskaplig, filosofisk, intelligent. En mystisk och prestigefylld guide i världen.
Shadow	Representerar det våldsamma, hemsökta och primitiva. De mörkare aspekterna av mänskligheten. Ses ofta i en tragisk gestaltning. avvisad, besvärlig och desperat känslomässigt. Kan ses sakna moral. I sin spets, en nemesis.

Dessa arketyper går vidare att dela in i kluster med hjälp av överlappande visuella och ljudbaserade betecknare (Faber & Mayer 2009). Dessa kluster är följande:

The Knower: *Creator, Magician, Sage.*

The Carer: *Caregiver, Innocent, Lover.*

The Striver: *Hero, Ruler.*

The Conflictor: *Outlaw, Shadow.*

The Everyperson: *Everyman/woman, Explorer, Jester.*

Ett exempel på en annan mental modell som kan användas för att beskriva visuella aspekter av arketyper är prototypikalitet. En prototypisk karaktär fyller den mentala rollen av ett typiskt exemplar av en given sorts karaktär (Haake & Gulz 2008). En anledning till att använda sig av visuella arketyper inom karaktärsdesign är att de erbjuder konsumenten av ett visuellt medium en kognitiv genväg (Haake & Gulz 2008). Visuella arketyper kan även påverkas av hur stiliserad en given karaktär är, genom överdrivning eller minimering av vissa aspekter (Haake & Gulz 2008). Vidare kan visuella element forma och ge underlag för hur en spelare kan komma att uppfatta en given karaktär. Framträdande visuella element kan exempelvis påverka upplevelsen av en karaktärs moral negativt (Pradantyo et al. 2021).

## 2.3 Personlighet hos karaktärer

Det finns olika metoder att använda sig utav för att återspegla ett specifikt personlighetsdrag i karaktärsdesign. En sådan metod kan vara att använda sig utav femfaktorteorin. Teorin, även kallad "Big Five", är ett försök att simplificera en stor mängd personlighetsdrag till fem större kluster som är kulturöverskridande. Dessa

kluster fungerar som en grund till en underliggande dimension för att beskriva personligheter. De fem faktorerna, förkortat till OCEAN, är *Openness* (öppenhet), *Conscientiousness* (samvetsgrannhet), *Extraversion*, *Agreeableness* (tillmötesgående) och *Neuroticism* (Isbister 2006, s. 35). *Openness* kategoriseras som öppenhet för nya upplevelser, öppensinnad, kreativ och modig, och inom spel visar majoriteten av spelbara karaktärer detta personlighetsdrag. *Conscientiousness* kategoriseras som direkt och genomtänkt i sina handlingar, och att planer alltid genomförs. Ofta är detta personlighetsdrag tydligast hos icke-spelbara karaktärer, NPCs. *Extraversion* och *Agreeableness* kategoriserar hur utåtgående och energisk en karaktär är i samband till aktiviteter, respektive hur socialt mottaglig och vänlig en karaktär är. Slutligen kategoriseras *Neuroticism* som mer orolig och att ha mer emotionella upp- och nedgångar, samt att oftare bli insvept i självmedveten uppmärksamhet snarare än utåtriktad sådan. Detta personlighetsdrag är oftast tydligast i humoristiska och andra minnesvärda NPCs (Isbister 2006, ss. 35-36).

Utav de fem klusterna är *Extraversion* och *Agreeableness* de tydligaste personlighetsdragen vid en första interaktion med en karaktär medan de övriga baseras främst utifrån hur en karaktär interagerar i yttre kontexter, till exempel med andra människor, miljöer eller situationer. Det finns mindre forskning som kopplar *Openness*, *Conscientiousness* och *Neuroticism* till fysiska attribut än det finns forskning som kopplar *Extraversion* och *Agreeableness*. Däremot kan teorin fortfarande vara hjälpsam för konceptgrafiker vid skapandet av en karaktär som engagerar och attraherar spelarna. Att framhäva eller överdriva personlighetsdrag från de fem klusterna är effektivt då dessa drag visat sig vara mycket relevanta och läsbara oavsett kulturell bakgrund (Isbister 2006, ss. 35-36). Med utgångspunkt från femfaktorteorin kan en individ eller karaktärs personlighet mätas utifrån "NEO Five-Factor Inventory"-metoden, även förkortad till NEO-FFI. Metoden mäter personligheten hos en individ utifrån de fem faktorerna, nedbrytna i ytterligare personlighetsenheter, genom att besvara hur väl påståenden överensstämmer utifrån fempunkts Likert-skalan; stark överensstämmelse till svag överensstämmelse. Metoden är en förkortad variant av NEO-PI-metoden, varav den förkortade versionen enbart består utav 60 personlighetsenheter, 12 per faktor, istället för 240 personlighetsenheter (McCrae & Costa 2004).

## 2.4 Cultivation theory

*Cultivation theory* är en sociologisk teori som kan användas för att undersöka långsiktiga effekter av långvarig exponering som spelkaraktärer har på spelare. Teorin etablerades av George Gerbner mellan 1967-1968 i ett led av projekt för att undersöka hur den allt mer ökande konsumtionen av massproducerad television påverkar hur människor betraktar verkligheten. Den kulturella miljöns teknologiska utveckling ansågs av Gerbner vara allt mer en biprodukt av marknadsföring än av drivkraften för berättande (Gerbner 1998). Detta gör att trots teorins fokus på television är den även applicerbar på spel. Teorin menar att media är ett system av samlade och repetitiva mönster utav bilder som konsumenterna exponeras för under en längre tid (Stacks et al. 2015, s. 30). Vidare säger teorin att människor som ofta konsumerar en särskild typ av media utvecklar en syn på verkligheten som återspeglar hur denna media väljer att porträttera den. Detta kan leda till en förvrängd syn av verkligheten, till exempel utifrån syn på våld, könsroller, familjevärderingar och stereotyper med mera (Stacks et al. 2015, s. 30; Gerbner 1998).



### 3 Problemformulering

Majoriteten av utvecklingen av designprocesser för karaktärer sker inom industrin som ofta visar ett distanserat förhållande till den akademiska världen, vilket gör kunskapen svårtillgänglig för utomstående (Filho et al. 2016). Det har att göra med diverse sekretessavtal som de verksamma inom industrin ofta är påverkade av (Tompkins & Martins 2022). Forskare som bland annat Filho et al. (2016) pekar på att den forskning som finns om karaktärsdesign ofta är nischad och handlar mer om teknikerna som grafiker använder sig utav till att designa en karaktär, eller om en färdigställd produkt, snarare än själva processen i sig.

Denna studie ämnar att sammanställa och analysera den forskning som bedrivits under de senaste femton åren, som berör karaktärer i spel och karaktärsdesign. Detta för att se vilken kunskap som skulle kunna appliceras industrimässigt. På grund av studiens omfattning kan ej all forskning inkluderas i undersökningen, däremot är förhoppningen att studien kan komma att fungera som en början till vidare forskning.

Studien fokuserar primärt på att undersöka följande aspekter: Vilken typ av forskning har bedrivits i koppling till karaktärsdesign och relaterade fält? Vilka infallsvinklar har forskningen haft och genom vilka metoder har forskningen genomförts på? Vidare analyseras huvudinnehållet av den forskning som bedrivits, detta innehåll blir sedan klassificerat utefter ett etikettsystem, varvid en trendanalys görs. Denna sammanställning och kategorisering används för att beskriva och ge en helhetsbild av området via en syntes.

Resultatet av denna undersökning leder till en slutlig diskussion om hur resultaten av forskningen kan påverka och inkorporeras i nuvarande konventioner inom disciplinen, samt hur framtida forskning kan komma att behöva förhålla sig till den.

#### 3.1 Metodbeskrivning

För att besvara problemformuleringen utförs en metaanalys (Herrera Ortiz et al. 2022) av existerande och etablerad akademisk forskning. Studiens urval inkluderar forskningsartiklar som gått genom peer review-processen från de senaste femton åren, det vill säga mellan 2009 till 2023. Artiklarna har en koppling till karaktärer eller karaktärsdesign, främst med koppling till spel men inkluderar även forskning från relaterade fält såsom konstteori, perceptionspsykologi och kultursociologi.

De databaser som har använts för att finna artiklarna är Web of Science och Scopus, samt Högskolan i Skövdes biblioteksverktyg LibSearch. Sökorden som använts är alla på något sätt relaterade till disciplinen karaktärsdesign, och de som främst använts är "character design", character\*, design\*, digital\*, portrayal\*, framework, structure, process, gam\*, stereotyp\*, archetyp\*, gender\*, color\*, colour\*, shape\*, curve\*, proportion\* gender\*, ethnicity\*, visual\* och virtual. Som inspiration i vidare sökning av primära källor och sökord har tidigare examensarbeten med inriktning på karaktärsdesign använts.

Valet har gjorts att exkludera studier som fokuserar på social och virtuell gruppbildning samt de studier som saknar koppling till visuella aspekter av gestaltning, exempelvis de med fokus på ljud. Vidare har ett fokus lagts på att alla texter som ingår i metaanalysen ska vara digitalt och designmässigt kopplade.

Studiens struktur utgår ifrån den metaanalysmodell som används av Waddell et al. (2022), vilket innebär att en närläsning av artiklarna har genomförts för att fastställa forskningens syfte, publikationsår, storlek på urval, metodik, intressevariabler samt resultat. För att

innefatta aspekter såsom en tydligare sammankoppling och att en syntes kan skapas har även resultatetiketter lagts till i modellen för att möjliggöra detta. En resultatetikett benämner en etikett som relaterar till vad en studie eller artikels resultat innefattar. Denna uppstrukturering av forskningen genom etiketter används sedan för att definiera vilka resultatområden som forskningen fallit inom. Etiketterna delas då in i mer övergripande resultatområden för att kunna diskutera intilliggande och överskridande upptäckter.

En indelning har gjorts utifrån artiklarnas metod för att analyseras och utvärdera om resultaten påverkas genom användandet av olika metoder.

## 4 Analys

Studiens analys har delats upp i tre olika delar; Trendanalys, metod- och urvalsanalys, samt en sektion för resultatområden och analys därav. Trendanalysen ger en översikt för hur resultatetiketternas distribution har sett ut, samt överlapp. Vidare definieras de resultatområden som bemöts i en senare del av analysen. Metod- och urvalsanalysen gör detsamma, men har ett fokus på urval och metodval. Vilka resultatetiketter som undersöks med vilka metoder presenteras, och diskuterar samtligas urvalsmetoder. Resultatområden analyseras utifrån grupperade och överlappande resultat. Resultatet från de studier som ingått i analysen beskrivs i syntes.

### 4.1 Trendanalys

**Tabell 1 - Resultatetiketternas distribution**

*Summering av hur många texter i analysen som har blivit tilldelade de individuella resultatetiketterna. Tabellen utgår från kategoriseringen och resultatgenomgången som återfinns i appendix D.*

<b>Antal texter</b>	<b>Resultatetiketter</b>
9	Karaktärsroll
8	Stilisering
7	Demografi, Kvinnliga karaktärer
6	Karaktärsattribut, Sexualisering, Etnicitet
5	Cultivation theory
4	Arketyper
3	(Inga applicerbara etiketter)
2	Attraktivitet, Färgteori, Male gaze, Manliga karaktärer, MMO spel, Personlighetsetiketter, Redskapsutveckling, Textur
1	Designprocess, Digital vs traditionell konst, Estetiska preferenser, HBTQ, Moralitet, Narrativ teori, Organisationskultur, Sexism, Stereotyper, Meta

Av de 23 analyserade texterna är ett par resultatetiketter centrala, och många aspekter av resultaten har substantiella överlapp mellan sig. De resultatområden som valts för att representera den undersökta forskningen i stort är följande;

*Demografier och representation*

*Stilisering och abstraktion*

*Karaktärsroll*

*Karaktärsattribut*

*Sexualisering och könsskillnader*

*Arketyper och personlighet*

*Redskap, process och organisationskultur*

Analysen har en jämn tidsmässig fördelning med 7-8 texter analyserade från varje femårsperiod. Detta är inte representativt för hur många artiklar som kommit ut under de gångna perioderna, utan är snarare ett symptom av den här metastudiens omfattning.

Överlag kretsar de genomgående underökningsområdena kring demografiska undersökningar, diverse visuella abstraktioner (stilisering), etnicitet, samt kvinnliga karaktärer och deras sexualisering. Underbyggande för dessa områden är primärt undersökningar kring narrativa aspekter kring karaktärsroller, men även karaktärsattribut och arketyper bemöts ett flertal gånger.

Demografiundersökningar var vanligast att bedriva mellan 2009 och 2014, och mycket av tidig forskning som analyserats återfinns i senare studier som underlag.

Intressevariabeln ras/eticitet undersöks periodvis, med studier koncentrerade under perioderna 2011-2014 och 2018-2019. Stilisering och karaktärsroll är de områden med flest särskilda studier, och undersöks övergripande under den 15-åriga perioden, ibland med visst överlapp. Stilisering undersöks inte alls under perioden 2016-2020, och blir då övertaget av mer specifika visuellt kopplade områden. Även narrativa undersökningar sker i större utsträckning under denna period.

Sexualisering kollar på genomgående, med den första studien 2010, och den mest nyliga 2022. Sambandsmässigt berör alla studier som tar upp sexualisering även genus, 100% kollar på kvinnliga karaktärer, och 16,6% kollar på manliga karaktärer.

## 4.2 Metod- och urvalsanalys

**Tabell 2 - Metoddistribution**

*Summering av hur många av de undersökta texterna som använder sig av olika metodval. Tabellen utgår från kategoriseringen och resultatgenomgången som återfinns i appendix D.*

<b>Antal texter</b>	<b>Metod</b>
10	Innehållsanalys
7	Mixad metod
3	Kritisk/Interpretativ
2	Teoribildning/Grundad teori, Fallstudie
1	Metastudie

## 4.2.1 Innehållsanalys

Innehållsanalys är en empirisk forskningsmetod där innehållet av objektet för studien, oftast en text eller en artefakt, undersöks och därefter dras slutsatser kring detta (Columbia University's Mailman School of Public Health u.å.). Utav de 23 studier som granskades använde totalt tio stycken denna forskningsmetod. I de texter som granskades märktes det att innehållsanalys publicerats jämnt inom avgränsningen för denna analys. Däremot fångade undersökningen ingen studie som publicerats med denna metod sedan början av 2020-talet.

Studierna som tillämpade innehållsanalys undersökte främst karaktärer som de framträder inom kontexten för spel. Intresseområdet låg främst på demografi, men även fokus på karaktärsroller (Williams et al. 2009; Dietrich 2013; Lynch et al. 2016; Bayeck et al. 2018; Shaw et al. 2019), karaktärsattribut (Dietrich 2013), sexualisering (Downs & Smith 2010; Wohn 2011; Lynch et al. 2016) och stilisering (Martins et al. 2009; Downs & Smith 2010; Martins et al. 2011) noterades. En av studierna hade ett ytterligare fokus på uttalanden och diskussioner som skedde kring spelkaraktärerna, både från utvecklarna och spelarna (Shaw et al. 2019).

Studiernas urval gjordes genom att undersöka spel utifrån försäljningsantal (Williams et al. 2009; Downs & Smith 2010; Lynch et al. 2016), popularitet utifrån spelarnas ranking (Bayeck et al. 2018) eller slumpmässigt urval (Wohn 2011). Urvalet hade ett spann på mellan 20 till 571 granskade objekt, därav sex av studierna hade en tresiffrig summa.

## 4.2.2 Mixad metod

Studier som kategoriseras inom mixad metod använde sig av en blandning av flera olika forskningsmetoder för att samla in både kvalitativ och kvantitativ data. Utav 23 studier använde totalt sju stycken denna forskningsmetod. Inom avgränsningen för undersökningen märktes det att studier inom denna kategori har publicerats sporadiskt, men blivit någorlunda vanligare sedan år 2020.

Studierna som tillämpade denna metod har främst utfört flera experiment inom ramen för samma studie. Eget skapade artefakter har använts i alla studier inom denna kategori. Metoder som använts är bland annat kvalitativa metoder såsom enkäter (Zell et al. 2015; Ferstl et al. 2017; Plass et al. 2020; Pradantyo et al. 2021; Chuquichambi et al. 2023) och intervjuer (Plass et al. 2020), samt kvantitativa metoder såsom modeller utifrån insamlad statistik (Islam et al. 2011; Wu et al. 2018). De studier som är indelade i flera delar har oftast återupprepat det föregående experimentet men med någon eller några förändrade variabler (Plass et al. 2020; Chuquichambi et al. 2023).

Urvalet för studierna baserades utifrån undersökningens syfte och tidigare forskning som nämns i texten. Syftet gjorde också att deltagarna varierade i både åldrar och akademisk bakgrund; från grundskoleelever till myndiga individer, och från avslutad grundskoleutbildning till doktorsexamen. Deltagarna har rekryterats främst genom slumpmässigt urval, och har ett spann mellan under hundra deltagare (Ferstl et al. 2017; Wu et al. 2018; Chuquichambi et al. 2023) till flera hundra deltagare (Islam et al. 2011; Zell et al. 2015; Plass et al. 2020; Pradantyo et al. 2021).

### 4.2.3 Kritisk/Interpretativ

Kritisk och interpretativ metod är en kvalitativ forskningsmetod som fokuserar på att undersöka den personliga upplevelsen av en artefakt eller text utifrån ett förutbestämt kontext (Smith, Flowers & Larkin 2009, ss. 4-6). Utav 23 studier kunde totalt tre stycken kategoriseras som kritisk/interpretativ. Då det enbart var tre texter som fick denna kategori inom avgränsningen för studien samt en utspridd publicering av dem är det svårt att spekulera om en trend för denna typ av metod.

Studierna som tillämpade denna metod har utfört undersökningar där syftet varit att studera spelkaraktärer inom en specifik spelserie (Han & Song 2014; Perreault et al. 2018) eller genre (Tompkins et al. 2020). Alla studier inom denna kategori hade ett fokus på sexualisering och könsidentitet utav karaktärer. I två av studierna valde forskarna att fokusera hela eller en del av sin undersökning till samma spelkaraktär, Lara Croft (Han & Song 2014; Perreault et al. 2018).

Studiernas urval gjordes genom att undersöka spelkaraktärer från spelserier eller genrer utifrån prominens (Han & Song 2014; Perreault et al. 2018; Tompkins et al. 2020). Urvalet hade ett spann på mellan fyra till fjorton karaktärer som undersöktes.

### 4.2.4 Teoribildning/Grundad teori & Fallstudie

Teoribildning på empirisk grund, eller grundad teori, är en metod för att undersöka hur vissa delar av objektet för undersökningen fungerar i förutbestämda avseenden och skapa en förenklad bild utifrån en teori (Ejvegård 2009, ss. 40-42). För att undersöka en grundad teori kan en fallstudie genomföras, vilket är en metod för att undersöka en mindre del av ett större förlopp (Ejvegård 2009, ss. 35-36), vilket är fallet för studierna inom denna kategori. Utav 23 studier använde totalt två stycken denna metod, varav de publicerades i början och i slutet till denna studies avgränsning; 2009 respektive 2022.

Studierna som har använt teoribildning och fallstudie som metod har gjort det utifrån två olika syften; Wang et al. (2009) i syfte att ta fram en modell för en designprocess av karaktärsdesign, och Tompkins & Martins (2022) för att undersöka de bakomliggande faktorerna för etablerade procedurer för karaktärsdesign inom spelbranschen.

Urvalet för Tompkins & Martins (2022) ligger på 19 deltagare som valdes ut genom representativt urval och snöbollsurval. Den andra studien inom denna kategori (Wang et al. 2009) genomförde presenterade inget testresultat av sin teori och fallstudie.

### 4.2.5 Metastudie

Den enda studie som kategoriseras under metastudie har genomfört en syntes efter systematisk granskning av forskning inom ett specifikt område, i detta fall karaktärsdesign (Waddell et al. 2022). Studien fokuserar på forskning inom flera olika aspekter inom karaktärsdesign, däribland karaktärens könstillhörighet, sexualisering, etnicitet, HBTQ-karaktärer, kroppsstorlek, ålder och mental hälsa. Även handlingar som utförs av karaktärerna undersöks, såsom våld, svordomar och idkande av hasardspel. Slutligen genomförs metodologiska rekommendationer för vidare forskning inom ämnesområdet (Waddell et al. 2022).

## 4.3 Resultatområden och analys

### 4.3.1 Demografier och representation

Texter som faller under detta resultatområde behandlar det demografiska innehållet av spel, och inte demografin av spelarna. De etiketter som täcks upp av detta område inkluderar: *Demografi*, *Etnicitet*, och *HBTQ*.

Manliga karaktärer är överrepresenterade, och kvinnliga karaktärer underrepresenterade (Williams et al. 2009; Downs & Smith 2010). Karaktärer är ofta etniskt sett vita, speciellt avatarer och primära karaktärer, i en grad som kan räknas som överrepresentation (Williams et al. 2009; Waddell et al. 2014; Dietrich 2013). Svarta karaktärer är då i kontrast underrepresenterade (Bayek et al. 2018).

Karaktärer är även oproportionerligt unga vuxna och medelålders, då kontra barn och äldre. Denna demografiska bild var delvis kopplad till vilken typ av spel som granskades och vinklingen var mest påtagliga när det kom till avatarer och primära karaktärer (Williams et al. 2009; Waddell et al. 2014; Dietrich 2013). Exempelvis var den tidigare beskrivna demografiska uppdelningen vanligast i spel med högt säljantal på plattformarna PC och diverse konsoller (Williams et al. 2009). Speciellt när det kommer till demografiska skillnader mella könen, finns inte samma tydliga överrepresentation av manliga karaktärer i så kallade *casual games* (Wohn 2011). Över tid har representation för HBTQ-karaktärer ökat, även där kopplat till primärt manliga och vita karaktärer med vita homosexuella manliga karaktärer som den vanligaste HBTQ demografin inom spel (Shaw et al. 2019).

Även i spel med flertalet spelarskapade karaktärer återfinns dessa demografiska vinklingar. Då även i spel där spelarskapade karaktärer är centrala, såsom MMO-spel. Detta är relaterat till bristande möjligheter att skapa karaktärer som är något annat än etniskt vita på grund av de valmöjligheter som ges till spelare (Dietrich 2013). Vidare utgör spelarskapade karaktärer en minoritet även i det givna sammanhanget, då NPCs utgör ett större demografiskt underlag (Waddell et al. 2014). Därmed ligger den demografiska drivkraften snarare hos utvecklare än spelare (Waddell et al. 2014).

Ett flertal texter i analysen diskuterar sina resultat utifrån *cultivation theory* som ramverk, eller för sin diskussion i samma anda. Detta ramverk utgås ifrån primärt när texterna behandlar demografi eller speciella typer av karaktärer som ett av sina huvudområden.

Demografisk mångfald anses vara viktig att ha i åtanke främst i förhållande till att spel som medier, som ofta utgör en stor del av sina konsumenters mediediet då kopplat till koncept såsom *cultivation theory* (Waddell et al. 2014).

### 4.3.2 Stilisering och abstraktion

Texter under detta resultatområde kommer till slutsatser kring visuella abstraktioner eller över- och underdrifter. Det finns även en viss koppling till fotorealism och avsaknad därav. En del texter diskuterar dessa abstraktioner och deras genomsnittliga förhållanden till spel med olika demografier av spelare. De etiketter som täcks upp av detta område inkluderar: *Stilisering* och *Textur*.

Stilisering kan påverka de givna intrycken av en karaktär på några olika sätt. Primärt så påverkar kroppsproportioner intryck på ett flertal olika sätt, men även dimensionalitet, det vill säga graden av tredimensionell grafik, samt texturering har enskilt och i samverkan en roll i intrycken (Plass et al. 2020).

Karaktärer som är mer stilserade upplevs som mer emotionellt intensiva, då det är lättare att uppfatta intensiva uttryck när de kan överdrivas. Däremot kan en hög grad av abstraktion göra det svårt att förmedla mer subtila uttryck (Zell et al. 2015). I relation till dimensionalitet finns en stark emotionell kvalitet när spelkaraktärer presenteras i en tredimensionell miljö. En starkare upplevelse av närvaro och rörelse bidrar till detta samt en underliggande psykologisk faktor av antropomorfism, det vill säga personifikation av icke-levande föremål (Plass et al. 2020).

Abstraktioner såsom ansiktsuttryck, form och färg påverkar olika mycket spelarens perception av en karaktär. Där har uttryck den största påverkan, följt av färg och till sist form. Kantiga former har större associationer hos yngre spelare till nedstämnda karaktärer än runda former. Däremot i kontrast associerade äldre spelare runda former med nedstämnda karaktärer i större utsträckning (Plass et al. 2020). Överlag föredrar människor i högre grad att framställa kurvade linjer och former jämfört med skarpa linjer och former (Chuquichambi et al 2023), vilket kan kopplas till att de associationer som förs i högre grad till respektive typ av form. För förmedlingen av känslomässiga uttryck så har uppfattat material, och därmed textur, liten inverkan på intensitet. Den primära påverkan finns i koppling till formmässig stilisering (Zell et al. 2015). Därmed har en karaktärs egna formspråk och stilisering som primära funktion att underbygga de emotionella uttrycken av karaktären. Snarare än att uttrycket skulle vara underbyggande till formspråket.

Eftersträvan för realism inom spel påverkar stiliseringen av både karaktärer och omgivningar inom spel. Ofta för att man vill göra grafiken så tilltalande för spelaren som möjligt, men form är den främsta faktor för att indikera realism. Material och textur är det som mest framhäver så kallad attraktion eller *appeal*. Då realism är en dålig indikator för *appeal*, kan denna strävan vara kontraproduktiv (Zell et al. 2015). I samband med undersökningar kring realism finns en koppling mellan stilisering och appliceringen av textur. Nivåer av realism eller avsaknad därav påverkar inte nödvändigtvis hur tilltalande en karaktär är när realism observeras som enskild faktor. Däremot finns det ett samspel med andra detaljer av gestaltningen. Missanpassning mellan form och textur kan leda till en obehaglig och kuslig känsla likt uncanny-valley effekten (Zell et al. 2015).

Vidare påverkar ett spels nivå av fotorealism manliga och kvinnliga karaktärer på olika sätt. Vid en högre grad av fotorealism så är kvinnliga karaktärer ofta mindre än genomsnittet, medans manliga karaktärer är större (Martins et al. 2009; Martins et al. 2011).

Kroppsproportioner kommer att påverka stilisering av karaktärer i syfte att förmedla skillnader mellan kvinnliga och manliga kroppsideal, specifikt överdrifter i relation till detta. Extrema kroppsproportioner i kombination med orealistisk stilisering spelar en roll i hur kvinnliga karaktärer sexualiseras (Downs & Smith 2010). Stiliseringen av kroppsideal är vanligast i spel som är ämnade för en yngre spelardemografi. Detta stämmer för både kvinnliga och manliga karaktärer (Martins et al. 2009; Martins et al. 2011).



Intrycket av en karaktärs personlighet påverkas även av stiliseringen av proportioner. Proportionerna av en karaktärs kropp i förhållande till dess huvud kan påverka perceptionen av karaktärens moral. Desto större kontrast i detta förhållande, desto mer omoralisk uppfattas karaktären (Pradantyo et al. 2021). Det är vanligare att proportionsmässig idealism eftersträvas för manliga karaktärer än för kvinnliga karaktärer, då realism används som motivation i ett aktivt försök att inte sexualisera kvinnliga karaktärer av utvecklare inom industrin. Spelutvecklare har ett större fokus på att designa manliga karaktärer utifrån vilken roll och funktion de fyller i spelets kontext, vilket prioriteras mindre för kvinnliga karaktärer, där fokuset blir mer utefter hur realistiska eller orealistiska deras kroppsproportioner är (Tompkins & Martins 2022).

### 4.3.3 Sexualisering och könsskillnader

Texter under detta resultatområde behandlar sexualisering eller är texter som har kön/könsidentitet som fokus. Vidare beskrivs överlapp och skillnader mellan dessa. De etiketter som täcks upp av detta område inkluderar: *Kvinnliga karaktärer*, *Manliga karaktärer*, *HBTQ*, och *Sexualisering*.

För mänskliga karaktärer, består majoritet av gestaltningar av könsnormativa män och kvinnor. Icke-könsnormativa- och trans-karaktärer är ovanliga, men har sett en viss ökning över tid (Shaw et al. 2019). De olika könen behandlas väldigt olika utifrån både ett narrativt perspektiv, men också utifrån visuella aspekter av deras gestaltning, primärt i relation till sexualisering. Sexualisering har i texterna nästan enbart undersökts i förhållande till kvinnliga karaktärer, med 5 sådana texter kontra den ensamma sådana texten som behandlar både kvinnliga och manliga karaktärer i förhållande till ämnet. I övrigt är manliga och kvinnliga karaktärer ekvivalent undersökta med 2 respektive 2 texter som tittar på de olika könen i relation till exempelvis stilisering.

Kvinnliga karaktärer sexualiseras idag med en högre frekvens än manliga karaktärer (Lynch et al. 2016) men det har minskat från en topp under mitten av 90-talet (Lynch et al. 2016). Sett över tidsperioden 1983-2005 skedde minst sexualisering av kvinnliga karaktärer under perioden 1983-1990 (Lynch et al. 2016).

Kvinnliga karaktärer sexualiseras exempelvis genom överdrivna kroppsproportioner och blottande kläder (Downs & Smith 2010). Men även genom överdrivna och sexualiserade ljud (Droumeva 2019). Denna aspekt har i stort sätt frångåtts i vår analys på grund av avsaknad till vårt fokus på visuella kopplingar. Kvinnliga karaktärsers roll inom ett spels narrativ påverkar även deras nivå av sexualisering. De karaktärer som besitter en sekundär roll och inte är avatarer, är mer sannolika att sexualiseras, då icke primära karaktärer sexualiseras oftare än primära sådana (Lynch et al. 2016). Det finns för kvinnliga karaktärer en korrelation mellan hur kapabel de är och deras sexualisering. Med mer sexualisering är en karaktär överlag mer kapabel och handlingskraftig (Lynch et al. 2016; Tompkins et al. 2020).

Som tidigare nämnt under stilisering och abstraktion fokuseras karaktärsdesign för kvinnliga karaktärer genom en realistisk lins för att undvika sexualisering, då genom att förhålla sig aspekter såsom orealistiska proportioner och direkt blottande kläder (Tompkins & Martins 2022). Sexualisering av kvinnliga karaktärer anses som en viktig punkt för konceptgrafiker att försöka undvika, men andra aspekter såsom marknadsföring, teknologiska begränsningar och en homogen arbetskraft gör att den manliga heterosexuella blicken (*male gaze*) prioriteras högre, vilket då leder till den höga

grad av sexualisering som ändå kvarstår (Tompkins & Martins 2022).

För manliga karaktärer uppges konceptgrafiker vara mer fokuserade på en given karaktärs roll inom narrativet, med en betoning på idealiserande gestaltning. Primärt verkar fokuset ligga på att de manliga karaktärerna måste kunna utföra de handlingar som krävs av dem, ofta i rollen av avataren och den handlingskraftiga parten (Tompkins & Martins 2022). Detta fokus på stora och idealistiska gestaltningar av manliga karaktärer återfinns i tidigare demografiska undersökningar (Martins et al. 2011).

För de visuella aspekterna av sexualisering kan det noteras att *casual games* inte uppvisar samma typ av frekvent sexualisering av kvinnliga karaktärer som mer konventionella spel, med endast 27,6% visade i någorlunda blottande kläder (Wohn 2011). Det finns vidare potentiella implikationer till att frekvensen av sexualisering är lägre i fallet av *casual games*. I den relevanta texten betonas det att det har att göra med att kvinnliga spelare utgör en större spelardemografi inom denna genre av spel (Wohn 2011). Denna uppfattning delas i andra texter, där resultatet uppger att spelgenrer som anses traditionellt ha en mansdominerad publik oftare har fler instanser av sexualiserade spel (Lynch et al. 2016).

Hur framgångsrikt ett givet spel är har ingen uppvisad relation till sexualiseringen i spelet (Lynch et al. 2016).

#### 4.3.4 Karaktärsattribut

Texter inom detta resultatområde behandlar visuella komponenter och aspekter av en karaktärs design, vilket denna studie valt att benämna som karaktärsattribut. De etiketter som faller inom detta område är: *Karaktärsattribut*, *Färgteori*, *Cultivation Theory*, och *Moralitet*.

Flertal studier har visat att karaktärsattribut påverkar hur spelare upplever en karaktärs personlighet (Islam et al. 2011; Ferstl et al. 2017), trovärdighet (Ferstl et al. 2017), och moral (Ferstl et al. 2017; Pradantyo et al. 2021). Detta kan användas i sin tur till att förmedla vilken typ av roll som karaktärer har i spelets kontext, då spelare tenderar att associera specifika typer av proportioner och posering till etablerade arketyper (Islam et al. 2011).

Porträttering av antagonistiska karaktärer och deras moral är tydligt visuellt kopplat med huvud-, kropps- och presentativa karaktärsdrag som de största faktorerna (Pradantyo et al. 2021). Visuella attribut som större kontrast mellan kropp och huvud och framträdande ansiktsdrag kan påverka spelarnas uppfattning av en karaktärs moral negativt. Andra framträdande kroppsdrag som påverkar spelarperceptionen av moral är accessoarer såsom vapen, ansiktsmasker och tatueringar. Även hudproblem, exempelvis akne och ärr, har en liknande inverkan och negativa associationer med moral (Pradantyo et al. 2021). Karaktärer som inte har lika många framträdande drag uppfattas som mer moraliska, och ofta därmed mer attraktiva (Pradantyo et al. 2021). Det finns dessutom en tydlig koppling hur ansiktsuttryck och färg individuellt påverkar det emotionella intrycket av karaktärer i allmänhet. Varma färger och ett glatt ansiktsuttryck associeras främst till en glad personlighet, medans neutrala färger och ett ledset uttryck associeras till en nedstämd personlighet (Plass et al. 2020).

Karaktärsattributen kan i sin tur inte enbart påverka en karaktärs upplevda moral, utan också moraliska val som spelet ställer spelarna inför. På karaktärer i en mer stiliserad

stil anses smala ansikten och mandelformade ögon vara mer dominanta och aggressiva. Detta i jämförelse med större ansikten och runda, mellanstora ögon som anses vara mer trovärdiga och attraktiva (Ferstl et al. 2017). En karaktär som därmed upplevs som mer dominant och aggressiv kan influera spelare till att ta mer utilitaristiska beslut när de ställs inför dilemman inom ett spelkontext. Motsatt till karaktärer som spelare anser ser mer trovärdiga ut och därmed influerar till mindre utilitaristiska beslut (Ferstl et al. 2017). Att upprepat exponera spelare för karaktärer vars utseende är kopplat till en tvetydig moral kan även påverka hur spelare uppfattar människor med liknande visuella attribut utanför spelets kontext, och på så vis koppla attribut till negativt laddade stereotyper genom *cultivation theory* (Pradantyo et al. 2021).

### 4.3.5 Karaktärsroll

Texter med detta resultatområde gör uttalanden kring olika typer av karaktärer, exempelvis avatarer, NPCs osv. Men kan även diskutera utifrån en mer narrativ utgångspunkt genom att benämna dessa protagonister, primära och sekundära karaktärer eller antagonister. De resultatetiketter som behandlas är: *Karaktärsroll*, *Etnicitet*, *Kvinnliga karaktärer*, och *Manliga karaktärer*.

I koppling till karaktärsroll återspeglas de tidigare nämnda demografiska variablerna, men har en typ av hierarkisk indelning i vilka grupper som representeras i vilka roller. En majoritet av avatarer och primära karaktärer är manliga och etniskt vita (Williams et al. 2009; Dietrich 2013), och kvinnliga karaktärer porträtteras oftare i sekundära roller (Lynch et al. 2016). Detta mönster är dock inte fallet i casual games (Wohn 2011). Även etnicitet har en inverkan på den demografiska distribution som ses bland primära karaktärer, exempelvis är svarta karaktärer väldigt underrepresenterade, och återfinns sällan i primära roller narrativt sätt (Bayek et al. 2018). HBTQ-karaktärer är även de underrepresenterade i primära roller (Shaw et al. 2019).

Vidare agerar kvinnliga protagonister i sina roller snarare som sexualiserade objekt (Han & Song, 2014; Tompkins et al. 2020) och som mottagare av våld för njutningen av en tänkt manlig spelare (Han & Song, 2014), än det typiska fallet av protagonist som avatar. Narrativet i spel tenderar att behandla kvinnliga protagonister som både en hjälte och som en karaktär i rollen av "kvinnan i nöd" (Han & Song 2014; Perreault et al. 2018).

Avatarer och protagonistiska karaktärer faller offer till dikotomin mellan manliga och kvinnliga karaktärer. Diskussionsmässigt finns det en koppling mellan karaktärsroll i relation till genus och vilka typer av karaktärer som skildras i dem. Detta anses ha att göra med den förväntade eller upplevda spelardemografien (Han & Song, 2014; Tompkins & Martins, 2022).

### 4.3.6 Arketyper och personlighet

Texter under detta resultatområde berörs narrativa roller, arketyper, stereotyper, och hur dessa påverkar den upplevda personligheten av en given karaktär. Resultatetiketter inkluderar: *Arketyper*, *Stereotyper*, *Personlighetsetiketter*, *Färgteori* samt *Karaktärsroll*.

I texterna granskade återfinns ett fåtal arketyper som direkt refereras, då begränsat till *the Hero*, *the Outlaw*, och *the Shadow*. Även *the Innocent* och *the Lover* berörs utförligt, då utan att de benämns med ordet "arketyper". Arketyper diskuteras istället utifrån ett

ramverk av vanliga narrativa roller (Han & Song 2014; Tompkins et al. 2020)

Det finns en viss koppling mellan hur visuella attributer såsom proportioner och posering kan påverka uppfattningen av personlighet för en given siluett (Islam et al. 2011; Pradantyo et al. 2021). Denna upplevda personlighet kan kopplas till personlighetsetiketter, vilket sedan kan kopplas till olika kluster av sådana på ett sätt som beskriver vilka typer av sammanställda roller och visuella attribut som sammanfaller (Islam et al. 2011, se appendix C). Av de 4 skapade klustrena stämmer 3 överens någorlunda med de arketypskluster som beskrivs av Faber & Mayer (2009). Med C1 (kluster 1) mappat till arketypsklustret *the Carer*, C2 till *the Everyperson*, och C4 till *the Striver*.

Det kvarvarande klustret från Islam et al. (2011) är det mest avskalade, med enbart etiketten "Fet" kopplat till sig. Klustrena för *the Knower* och *the Conflictor* har inte samma tydliga kopplingar till personlighetsuppfattning kopplat till proportionalitet.

Arketypsklustrena med denna proportionalitetskoppling inger i sammanhanget nästan en typ av könssegregering i koppling till vilka karaktärer inom spel som skildras i olika roller. Kvinnliga karaktärer gestaltas oftast som arketypiska *Innocents* eller *Lovers* - och en klar jämförelse kan föras med Tompkins et al. (2020)s *Virgins* respektive *Vamps*. Manliga karaktärer, speciellt protagonister som idealiseras visuellt (Martins et al. 2011; Tompkins & Martins 2022), faller vanligen in i den klassiska *Hjälte* arketypen. Den tidigare nämnda dikotomin för kvinnliga karaktärer som agerar både hjälte och "kvinnan i nöd" (Han & Song 2014) eller en hjälte och samtidigt frälsare som är fördömd (Perreault et al. 2018) är exempel på överlapp mellan två arketypiska kluster (*the Hero* och *the Innocent* i olika stöpningar). Att kvinnliga karaktärer inte får existera i rollen som hjälte utan en mer traditionell feminin arketypp anknuten till sig (Han & Song 2014) leder till en viss arketypisk och rollmässig brytning.

Som motpart till protagonistiska karaktärers tydliga arketypiska indelning finns antagonisterna, och dess arketypiska motpart *the Conflictor*. Denna karaktärstyp har inte en tydlig visuell grund. I en studie från 2021 identifierade endast 47/105 antagonister som omoraliska när deltagarna presenterades med en visuell representation av karaktären. Att en karaktär ser ond ut är mer utav en övergriplig känsla än något annat (Pradantyo et al. 2021). Detta stämmer överens med avsaknaden av tydliga visuella attributer kopplade till *the Conflictor* arketypskluster när jämförelser görs utifrån arketypsklustrena i stort och Islam et al. (2011) uppdelning därav.

#### 4.3.7 Redskap, process och organisationskultur

Texter inom detta resultatområde berör digitalt och traditionellt skapande, hur organisationskultur kan påverka etablerade konventioner för karaktärsdesign inom industrin och förklara till att dessa uppstått. Tre av studierna har dessutom gjort ansatser till att skapa modeller för processer till karaktärsdesign i syfte till att underlätta hela eller delar av designprocessen. Resultatsetiketterna som faller inom detta område är därmed: *Stilisering*, *Karaktärsattribut*, *Attraktivitet*, *Färgteori*, *Redskapsutveckling*, *Textur*, *Cultivation theory*, *Designprocess*, *Digital vs Traditionell konst*, och *Organisationskultur*.

Som tidigare nämnts i studien finns det en preferens för kurvade linjer i jämförelse till skarpa linjer (Chuquichambi et al. 2023). Denna preferens uppstår däremot främst inom

traditionellt tecknande, och inte inom digitalt skapande. För digitalt skapade designs syns en svag eller ingen preferens för varken kurvade eller skarpa linjer. Denna skillnad kan kopplas till en korrelation mellan bildpreferens och teckningspreferens, som visar på att respektive aspekt prefereras av traditionellt tecknande. Detta kan förklaras genom att texturer blir mer synbart inom denna typ av skapande (Chuquichambi et al. 2023).

Industriella konventioner för karaktärsdesign har varit etablerade hos spelutvecklare under de senaste två decennierna. Bland dessa konventioner är de största märkbara skildringarna innehållet av stereotypiskt och könat bildspråk, som negativa könsstereotyper och sexualiserat beteende (Tompkins & Martins 2022). I studien av Tompkins & Martins (2022) intervjuas 19 individer som är eller varit verksamma inom spelindustrin under en längre period om varför dessa konventioner har normaliserats och bevarats inom branschen. Resultatet pekar på att det finns en konsensus inom industrin att det existerar en homogen arbetskraft bestående av vita heterosexuella cismän. I kombination med teknologiska begränsningar på vad för sorts grafik som kan skapas och utvecklarnas egna identitet har designprocessen och verktygen fokuserats på heterosexuella mäns preferenser, som då utgör en stor del av arbetskraften involverad med skapandet av spel. Utifrån att utvecklare även identifierar sig som spelare, påverkar detta perceptionen att vad spelare vill se i spel. Båda grupperingarnas preferenser upplevs bli desamma (Tompkins & Martins 2022). Detta är den enda undersökningen i denna studie som nämner karaktärsdesign utifrån ett industriellt perspektiv, vilket kan bero på det som Tompkins & Martins (2022) noterar; att hinder såsom sekretessavtal men även trakasserier av kvinnliga spelutvecklare gör det svårt för den akademiska världen att få data och forska om karaktärsdesign med utgångspunkt från människor inom spelindustrin, speciellt med ett perspektiv som inkluderar kvinnliga spelutvecklare. Detta anses vara varför enbart en av deltagarna i studien identifierar sig som kvinna (5%), medans resten identifierar sig som män (95%). Dessa siffror kan jämföras mot *The International Game Developers Association*, som har rapporterat att 24% av spelutvecklare är kvinnor, 71% är män, och 6% var icke-binära eller självbeskrivna som något annat (IGDA 2021).

Trots dessa hinder har det gjorts akademiska ansatser till att skapa procedurer och processer för karaktärsdesign, specifikt utifrån aspekter som proportioner, posering (Islam et al. 2011) och färg (Wu et al. 2018) samt en övergripande mall (Wang et al. 2009). Dessa aspekter är viktiga att ha processer kring då de påverkar intrycket av en karaktärs personlighet (Islam et al. 2011; Wu et al. 2018), som i sin tur påverkar hur spelaren förhåller sig till karaktärerna (Wu et al. 2018), vilket kan ses genom *cultivation theory*.

Det är av stor vikt att konceptgrafiker kan få hanterlig feedback av spelarnas upplevelse utav karaktärerna under skapandeprocessen. Detta kan hjälpa karaktärsdesigners till att göra mer medvetna val och kreativa variationer av karaktärer (Islam et al. 2011). Utifrån insamlad data där spelare har fått para ihop personlighetsetiketter från femfaktorteorin med silhuetter har Islam et al. (2011) skapat ett neuralt nätverk. Detta nätverk kan kategorisera proportioner och poser med dessa etiketter i kluster med 83,56% korrekthet. Resultaten kan i sin tur användas till att justera en designs proportioner om karaktären antingen ska följa eller bryta mot designkonventioner (Islam et al. 2011) som tidigare nämnts existerar inom industrin (Tompkins & Martins 2022). Genom att ta utveckla en IGA-algoritm har Wu et al. (2018) skapat en liknande process för att underlätta färgvalet i designprocessen. Algoritmen färgsatte olika designers av karaktärer

och resultatet blev en ökad upplevelse av färgharmoni i jämförelse när ett manuellt verktyg användes. Detta gav även en mindre positiv inverkan på karaktärens upplevda personlighet. I kombination och anpassning till konceptgrafikers preferenser och andra estetiska val kan denna algoritm underlätta arbetsprocessen för oerfarna designers (Wu et al. 2018). Viktigt att notera är att båda studierna saknar data för att inkludera ytterligare aspekter inom karaktärsdesign exempelvis genom texturer.

Den enda texten i denna studie som gjort en ansats till att skapa en mall för alla steg inom designprocessen är Wang et al. (2009), specifikt inriktat för RPG-spel i lärande syfte. Studien menar att skapa en karaktärs design innebär att följa specifika och etablerade principer och processer. Detta i ett samarbete mellan speldesigners, teknikspecialister inom bland annat 3D-grafik, modellering och animerare, samt konceptgrafiker (se appendix B). Själva processen innebär först analys och studie av spelets innehåll, varefter karaktärsbeskrivningar formuleras. Sedan måste de teknologiska behoven såsom grafik beräknas, för att slutligen påbörja själva designprocessen. Det är i den sista fasen som konceptgrafiker främst kommer in (Wang et al. 2009). En stor brist med denna studie är trots att en fallstudie genomförs där karaktärer designas utifrån den etablerade processen så testas den aldrig med spelare. Studien har ändå ett värde att ha med då den visar på ansatser som gjorts till att formulera procedurer för karaktärsdesign.

## **4.4 Slutsatser**

Valet av metod till varje studie är väl kopplat till studiens syfte och problemformulering vilket även påverkade urvalets omfattning. Ett brett antal områden täcks under den undersökta perioden. Noterbart är den genomgående fränskiljningen mellan forskningen och aktuella applikationer. Trots exempelvis den breda forskningsmässiga grund för exempelvis sexualisering, så syns ingen egentlig industrimässig förändring under spannet (Tompkins & Martins 2022). Detta ses även i demografiska analyser över perioden.

## 5 Sammanfattning och diskussion

Studien sammanfattas och diskuteras utifrån de undersökta aspekterna och syntesen, därefter ges en översikt på samhälleliga och etiska aspekter som har kopplingar till det aktuella arbetet. Slutligen ges förslag för hur framtida forskning inom spel bör förhålla sig till potentiella applikationsområden inom spelindustrin.

### 5.1 Sammanfattning

Den här metastudien har kategoriserat och undersökt 23 forskningsartiklar och studier från de senaste 15 åren, med ändamål att få en översikt av vetenskaplig konsensus kring karaktärgestaltning inom digitala spel. Detta på grund av industrimässig konvention och forskning kring karaktärsdesign är distanserade från varandra (Filho et al. 2016; Tompkins & Martins 2022). Fokus har primärt varit att undersöka vilken typ av forskning som gjorts inom fältet samt metodval, och att sedan analysera innehållets kontenta. Metodvalet till studien har gjorts i förhållande till problemformuleringen i det att de analyserade texterna har haft som urvalskrav att vara vetenskapligt kopplade och gått igenom en peer-reviewprocess, då mycket information kring ämnet är icke-akademisk. Vår metod har vidare kopplingar till upplägget i en tidigare metastudie som berör ett angränsande område, då med mindre av ett visuellt fokus (Waddell et al. 2022).

Analysen har en jämn tidsmässig fördelning med 7-8 texter analyserade från varje femårsperiod. Detta är inte representativt för hur många artiklar som kommit ut under de gångna perioderna, utan är snarare ett symptom av den här metastudiens omfattning. En stor bredd av områden har undersökts, och mycket av resultaten har substantiella överlapp, både när det gäller trender och metodval.

Utav de forskningsartiklar som studien undersökt kunde de kategoriseras in i fem olika områden av metodval. Innehållsanalys och mixad metod stod för de mest använda metodvalen, följt av kritisk/interpretativ, teoribildning, fallstudie och metastudie. Valet av metod för varje enskild studie var väl kopplat till studiens syfte och problemformulering. Syftet med studien och valet av metod påverkade även urvalets omfattning och hade ett ensiffrigt till tresiffrigt spann.

Genomgående finns ett överlapp mellan olika resultatetiketter, vilket ledde till valet att inte att fokusera in på varje individuell sådan, istället beskrivs dessa under 7 stycken olika resultatområden; Demografier och representation, Stilisering och abstraktion, Karaktärsroll, Karaktärsattribut, Sexualisering och könsskillnader, Arketyper och personlighet, samt Redskap, process och organisationskultur. Dessa områden representerar olika aspekter och kluster av resultat inom studien.

## 5.2 Diskussion

I analysen av metodval och trender finns det en viss koppling mellan typ av metod och intresseområde. Till exempel om en studie har i syfte att undersöka demografi och relaterande områden är innehållsanalys det mest tillämpade valet av metod, vilket kan ses genom en korrelation mellan resultatsetiketter som tillhör innehållsanalys. Detta är däremot den främsta metoden där man kan se denna korrelation, då de andra resultatsovråden visar på en mer utspridd fördelning mellan metodval. Valet av metod har dessutom inte visat på en större särskillnad i resultaten, förutom i ett fall när urvalet var densamma mellan studierna (Han & Song 2014; Perreault et al. 2018). Detta kan tolkas som att vad som skiljer resultaten från varandra beror på valet av urval snarare än valet av metod.

Huvudsakligen uppfattar vi att många aspekter kring köns gestaltning överlappar med andra områden på ett mycket intressant sätt. Kvinnliga karaktärer tyglas i många fall av en manlighetsnorm eller konceptet av *male-as default* som beskrivet av Simone de Beauvoir (Beauvoir et al. 2010), med kvinnliga karaktärer "märkta" av sitt kön. Detta begränsar hur kvinnliga karaktärer gestaltas i relation till vilka arketytiska roller som de får besitta. Resultaten i studien påvisar att kvinnliga karaktärer, oberoende av deras narrativa funktion, ändå ofta måste besitta en arketyt som är feminint kodad, som *the Innocent*, *the Caregiver (Mother)* eller *the Lover*. Att sexualisering enbart finns i till nästan en tredjedel i kvinnliga karaktärer i mobilspel är absurt. Att ordet "enbart" finns i samma mening bör påpeka hur allmänt förekommande sexualisering är i sammanhanget. Manliga karaktärer kontrasteras till detta i att de definieras mer av deras narrativa roll, och binds till denna mycket hårdare ur ett visuellt perspektiv. Ett exempel på detta är det uttalade fokuset på idealism i relation till manliga protagonister. Detta i koppling till kvinnliga karaktärers handlingskraft som korrelerar med deras nivå av sexualisering skulle kunna härleda till en typ av kausalitet mellan hur väl en karaktär stämmer överens med deras könsroll och hur mycket kraft de har. Detta förstärker en binär syn på könsroller. Fokus på den här typen av binära könsroller ter sig mest när det kommer till en yngre spelardemografi, speciellt när det upplevda genuset av spelarna är mansdominerat, utan att egentligen ha någon funktionsmässig grund.

Trots mycket som pekar på att det finns en distans mellan spelindustrin och akademien märks det även av en distans inom akademien, den mellan forskning och utbildning. Det som lärs ut är ofta den kotym som etableras av industrins konventioner, och det stora fokus som inom forskningen i denna studie utgår ifrån cultivation theory återspeglas inte på samma sätt. Att mycket av det som lärs ut är baserat på konventioner som forskningen säger sig ha svår tillgång till att forska om känns rätt tvetydigt. Mer forskning krävs därav på hur man kan applicera vetenskapligt kontext på dess konventioner. Summeringsmässigt ser vi på det här som den största bristpunkten som uppdragats under studien.



### 5.3 Samhälleliga och etiska aspekter

Konceptet av *Cultivation theory* påvisar behovet av att representera en större variation i medier överlag, men i spel specifikt för vår studie. Då spel växer som underhållningsmedia ökar vikten av representation inom det. Det finns en underliggande implikation att representation och inkludering av det i spel är viktigt vilket överlag speglar en mer liberal och vänsterpolitisk attityd. Då kontra den moderna högerens syn på så kallad identitetspolitik och representation.

Även fast representation därmed inte är ett fokus för alla kvarstår vikten att tänka på spel som en multikulturell marknad, i och med att den är global. Ett exempel på en marknad där representation av en given grupp kan ha kommit att leda till en skiftning i spelardemografen är *casual games*. Där det finns en potentiell koppling mellan relativt avsaknad av sexualisering av kvinnliga karaktärer, vilket tycks främja kvinnliga spelare inom mediet (Wohn 2011).

De undersökningsområden som återkommer och som kan kopplas till en bredare samhällsdiskurs är representation (kön och etnicitet) samt sexualisering. Vi ser att forskningen genomgående har ett intresse för sexualisering. Detta ser vi har en tydlig koppling till samhällsdebatter under den undersökta perioden. Trots att området undersökts under en längre tid, och egentligen förkastats av den som en påverkningsfaktor för positiva försäljningssiffror, kvarstår sexualiseringens överväldigande grepp på mediet. Detta är enligt oss ett tecken på att forskningen inte värderas eller tas i akt av spelbranschen. Därmed anser vi detta vara relaterat till en ökande grad av anti-intellektualism och avsaknad av tillit i forskningen, vilket speglar vissa samhällsaspekter kring detta fenomen och populism (Krämer 2021). Det finns även en aspekt i detta som utgår från att forskningen ofta ligger bakom en så kallad *paywall*, vilket kan göra den oåtkomlig för gemene person. Därmed distanseras forskningen från exempelvis industrin och de som skulle kunna ta nytta av den.

### 5.4 Framtida arbete

Som tidigare nämnt är denna studie ämnad att fungera som en språngbräda för vidare undersökningar och arbeten kring karaktärsdesign. Vi har ämnat ge en gedigen överblick över området med detta i åtanke. Primärt tror vi att vår kategoriserings- och sorteringsmetod skulle vara tillämpningsbar för vidare analyser inom ämnet eller angränsande områden. Med Waddell et al. (2022)s struktur som utgångspunkt saknas en viss nivå av specificitet kring resultatet som vi känner har åtgärdats i vår modifierade metod. Kategoriseringen och applikationen av resultatområden gör det enklare att beskriva resultat från ett flertal källor i relation till varandra samtidigt som upprepning minimeras. Potentiella problem med metoden kretsar kring de genomförandes egna bias och hur detta kan komma att påverka skapandet av resultatetiketter. Exempelvis missades behovet av att skapa en etikett för etnicitet fram till dess att analysen skulle göras och det uppenbarades att en plats saknades för att beskriva de etniska kopplade resultaten.

Ett kritiskt område som måste bemötas i vidare forskning är hur man kan minska klyftan mellan akademien och industrin i relation till spel överlag. Då för att forskningsresultaten helt saknar relevans om ingen kunskap från den avsiktligt appliceras i det faktiska skapandet av spel. Finns det ett intresse för applicerbar forskning inom industrin, och i

så fall varför eller varför inte? Hur kan forskningen tillgängliggöras för industrin och hur kan forskning utformas för att lättare vara applicerbar i praktiska syften?

## Referenser

- Bayeck, R.Y., Asino, T.I. & Young, P.A. (2018). Representations of Africans in popular video games in the U.S. *Journal of Virtual Worlds Research*, 11(2), ss. 1–12. doi:10.4101/jvwr.v11i2.7285
- Beauvoir, S., Borde, C. & Malovany-Chevallier, S. (2010). *The second sex*. New York: Alfred A. Knopf.
- Belmonte, J.F. (2017). Teenage heroes and evil deviants: Sexuality and history in JRPGs. *Continuum: Journal of Media and Cultural Studies*, 31(6), ss. 903–911. doi:10.1080/10304312.2017.1374351
- Christensen, I. (2022). “Right-hand Pixels”: Controlling Companions and Employing Haptic Storytelling Techniques in Single-Player Quest-Based Videogames. *Narrative*, 30(2), ss. 183-191. doi:10.1353/nar.2022.0033
- Chuquichambi, E.G., Sarria, D., Corradi, G.B., & Munar, E. (2023). Humans Prefer to See and Imagine Drawing Curved Objects. *Empirical Studies of the Arts*, 41(1), ss. 135–156. doi:10.1177/02762374221084212
- Columbia University’s Mailman School of Public Health (u.å.). *Content Analysis*. <https://www.publichealth.columbia.edu/research/population-health-methods/content-analysis>
- Dietrich, D.R. (2013). Avatars of whiteness: Racial expression in video game characters. *Sociological Inquiry*, 83(1), ss. 82–105. doi:10.1111/soin.12001
- Downs, E. & Smith, S.L. (2010). Keeping abreast of hypersexuality: A video game character content analysis. *Sex Roles*, 62(11–12), ss. 721–733. doi:10.1007/s11199-009-9637-1
- Droumeva, M. (2019). Audible efforts: Gender and battle cries in classic arcade fighting games. *Media and Communication*, 7(4), ss. 186–197. doi:10.17645/mac.v7i4.2300
- Ejvegård, R. (2009). *Vetenskaplig metod*. 4 uppl., Studentlitteratur AB.
- Faber, M.A. & Mayer, J.D. (2009). Resonance to archetypes in media: There’s some accounting for taste. *Journal of Research in Personality*, 43(3), ss. 307-322. doi:10.1016/j.jrp.2008.11.003
- Ferstl, Y., Kokkinara, E. & Mcdonnell, R. (2017). Facial Features of Non-player Creatures Can Influence Moral Decisions in Video Games. *ACM Transactions on Applied Perception (TAP)*. 15(1), ss. 1–12. doi:10.1145/3129561
- Filho, J.R.d.S., Machado, L.R.M., Chicca Jr, N.A.C., Franco, A.d.O.d.R. & Maia, J.G.R. (2016). Character Design: a new Process and its Application in a Trading Card Game. I *Proceedings of SBGames 2016 - Arts and Design Track*. São Paulo, Brasilien 8-10 september 2016, ss. 547-555. doi:okänd
- Gerbner, G. (1998). Cultivation Analysis: An Overview. *Mass Communication and Society*, 1(3-4), ss. 175–194. doi:10.1080/15205436.1998.9677855
- Haake, M. & Gulz, A. (2008). Visual Stereotypes and Virtual Pedagogical Agents. *Educational Technology & Society*, 11(4), ss. 1-15. Doi:okänd

- Han, H.-W. & Song, S.-J. (2014). Characterization of female protagonists in video games: A focus on Lara Croft. *Asian Journal of Women's Studies*, 20(3), ss. 27–49. doi:10.1080/12259276.2014.11666189
- Herrera Ortiz, A.F., Cadavid Camacho, E., Cubillos Rojas, J., Cadavid Camacho, T., Zoe Guevara, S., Tatiana Rincón Cuenca, N., Vásquez Perdomo, A., Del Castillo Herazo, V. & Giraldo Malo, R. (2022). A Practical Guide to Perform a Systematic Literature Review and Meta-analysis. *Principles and Practice of Clinical Research*, 7(4), ss. 47–57. doi:10.21801/ppcrj.2021.74.6
- Ho, J. & Ng, R. (2022). Perspective-Taking of Non-Player Characters in Prosocial Virtual Reality Games: Effects on Closeness, Empathy, and Game Immersion, *Behaviour & Information Technology*, 41(6), ss. 1185–1198. doi:10.1080/0144929X.2020.1864018
- International Game Developers Association - IGDA (2021). *Developers Satisfaction Survey – Facebook Partnership and Your Input*. <https://igda.org/news-archive/developers-satisfaction-survey-facebook-partnership-and-your-input/> [2023-03-14]
- Isbister, A. (2006). *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach*. CRC Press.
- Islam, M.T., Nahiduzzaman, K.M., Why, Y.P. & Ashraf, G. (2011). Informed character pose and proportion design. *The Visual Computer: International Journal of Computer Graphics*, 27(4), ss. 251–261. doi:10.1007/s00371-011-0545-3
- Klevjer, R. (2022). What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games: Revised and Commented Edition. *Game Studies - Theory and Aesthetics*, 3, ss. 1-240. doi:10.14361/9783839445792
- Krämer, B. (2021). Is There Such a Thing as Science-Related Populism? An Essay on Anti-Science Sentiments and Ideologies. I Gehrau, V., Waldherr, A. & Scholl, A. (red.) *Integration durch Kommunikation (in einer digitalen Gesellschaft): Jahrbuch der Deutschen Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft*. Deutsche Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft e.V., ss. 69-79.
- Lynch, T., Tompkins, J.E., van Driel, I.I. & Fritz, N. (2016). Sexy, strong, and secondary: A content analysis of female characters in video games across 31 years. *Journal of Communication*, 66(4), ss. 564–584. doi:10.1111/jcom.12237
- Martins, N., Williams, D.C., Harrison, K. & Ratan, R.A. (2009). A content analysis of female body imagery in video games. *Sex Roles*, 61(11–12), ss. 824–836. doi:10.1007/s11199-009-9682-9
- Martins, N., Williams, D.C., Ratan, R. & Harrison, K. (2011). Virtual muscularity: A content analysis of male video game characters. *Body Image*, 8(1), ss. 43–51. doi:10.1016/j.bodyim.2010.10.002
- McCrae, R.R. & Costa, P.T. (2004). A contemplated revision of the NEO Five-Factor Inventory. *Personality and Individual Differences*, 36(3), ss. 587–596. doi:10.1016/S0191-8869(03)00118-1

- Perreault, M. F., Perreault, G. P., Jenkins, J., & Morrison, A. (2018). Depictions of female protagonists in digital games: A narrative analysis of 2013 DICE award-winning digital games. *Games and Culture*, 13(8), ss. 843–860. doi:10.1177/1555412016679584
- Plass, J.L., Homer, B.D., MacNamara, A., Ober, T., Rose, M.C., Pawar, S., Hovey, C.M. & Olsen, A. (2020). Emotional design for digital games for learning: The effect of expression, color, shape, and dimensionality on the affective quality of game characters. *Learning and Instruction*, 70. doi:10.1016/j.learninstruc.2019.01.005
- Pradantyo, R., Birk, M. & Bateman, S. (2021). How the Visual Design of Video Game Antagonists Affects Perception of Morality. *Frontiers in Computer Science*, 3. doi:10.3389/fcomp.2021.531713
- Shapiro, S. & Rotter, M. (2016). Graphic depictions: Portrayals of mental illness in video games. *Journal of Forensic Sciences*, 61(6), ss. 1592–1595. doi:10.1111/1556-4029.13214
- Shaw, A., Lauteria, E.W., Yang, H., Persaud, C.J. & Cole, A.M. (2019). Counting queerness in games: Trends in LGBTQ digital game representation, 1985-2005. *International Journal of Communication*, 13, ss. 1544–1569. doi:okänd
- Smith, J.A., Flowers, P. & Larkin, M. (2009). *Interpretative Phenomenological Analysis: Theory, Method and Research*. SAGE Publications Ltd.
- Stacks, D.W., Li, Z.C. & Spaulding, C. (2015). Media Effects. I Wright, J.D. (red.) *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences (Second Edition)*. Elsevier Ltd, ss. 29-34.
- Tompkins, J.E., Lynch, T., van Driel, I. & Fritz, N. (2020). Kawaii killers and femme fatales: A textual analysis of female characters signifying benevolent and hostile sexism in video games. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 64(2), ss. 236–254. doi:10.1080/08838151.2020.1718960
- Tompkins, J.E. & Martins, N. (2022). Masculine Pleasures as Normalized Practices: Character Design in the Video Game Industry. *Games & Culture*, 17(3), ss. 399–420. doi:10.1177/15554120211034760
- Waddell, T.F., Ivory, J.D., Conde, R., Long, C. & McDonnell, R. (2014). White man's virtual world: A systematic content analysis of gender and race in massively multiplayer online games. *Journal of Virtual Worlds Research*, 7(2), ss. 1–16. doi:10.4101/jvwr.v7i2.7096
- Waddell, T., Moss, C., Holz, A. & Ivory, J. (2022). Character Portrayals in Digital Games: A Systematic Review of More than Three Decades of Existing Research. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 66(4), ss. 647–673. doi:10.1080/08838151.2022.2100376
- Wang, Y., Wang, F., Cheng, Y., Zhao, C. & Zheng, Z. (2009). The study of characters design in PRG educational games. I *2009 2nd IEEE International Conference on Computer Science and Information Technology, Computer Science and Information Technology*. Beijing, Kina 8-11 augusti 2009, ss. 44–47. doi:10.1109/ICCSIT.2009.5234855
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M. & Ivory, J. D. (2009). The virtual census: Representations of gender, race and age in video games. *New Media and Society*, 11(5), ss. 815–834. doi:10.1177/1461444809105354

Wohn, D.Y. (2011). Gender and race representation in casual games. *Sex Roles*, 65(3–4), ss. 198–207. doi:10.1007/s11199-011-0007-4

Wu, Z., Lin, T. & Li, M. (2018). A computer-aided coloring method for virtual agents based on personality impression, color harmony, and designer preference. *International Journal of Industrial Ergonomics*, 68, ss. 327–336. doi:10.1016/j.ergon.2018.09.003

Zell, E., Aliaga, C., Jarabo, A., Zibrek, K., Gutierrez, D., McDonnell, R. & Botsch, M. (2015). To stylize or not to stylize? : the effect of shape and material stylization on the perception of computer-generated faces. *ACM Transactions on Graphics (TOG)*, 34(6), ss. 1–12. doi:10.1145/2816795.2818126

## Appendix A – Arbetsfördelning

Clara Karlsson	Karolina Öhman	Gemensamt
Introduktion, Bakgrund (Karakärsroller, Arketyper och stereotyper), Trendanalys, Resultatsområden och Analys (Trendanalys, Demografier och representation, Sexualisering och könsskillnader, Karaktärsroll, Arketyper och personlighet), Framtida Arbete.	Bakgrund (Personlighet hos karaktärer, Cultivation Theory), Metod- och urvalsanalys, Resultatsområden och Analys (Stilisering och abstraktion, Karaktärsattribut, Redskap, process och organisationskultur), Mallstruktur.	Abstrakt, Problemformulering, Metodbeskrivning, Sammanfattning, Diskussion, Samhälleliga och etiska aspekter, Korrekturläsning.

## Appendix B

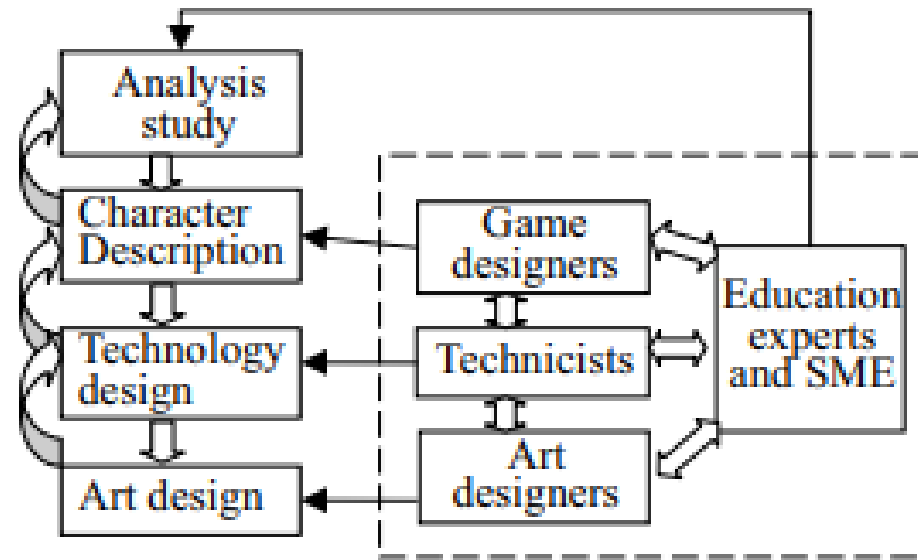
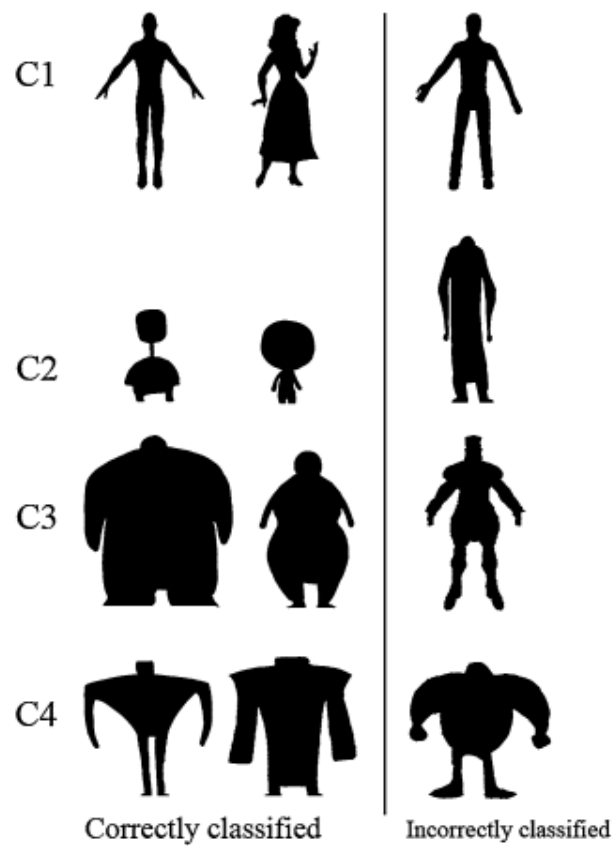


Figure 2. The process of characters design in RPG educational games



## Appendix C



**Fig. 9** Select visual results of validation tests

## Appendix D – Kategorisering och resultatgenomgång

Författare (årtal)	Journal	N	Metod	Intressevariabler	Resultatetiketter - sammanfattning av resultat
Williams et al. (2009)	New Media and Society	133	Innehållsanalys	Ras / etnicitet, kön / könstillhörighet, Ålder	<p>Demografi  Karaktärsroll  Etnicitet</p> <p>-  Demografiundersökning av karaktärer inom spel. Manliga karaktärer vanligare som Avatarer eller primära karaktärer. Karaktärer är oftast vita (överrepresentationsuttalanden görs efter samtida US census-data), och är oproportionerligt unga vuxna eller medelålders jämte äldre och barn.</p> <p>-  Gjorde urvalet av spel baserat på popularitet genom försäljningsantal, och använder denna data för att "vikta" olika karaktärer gentemot varandra. Resultatet visar här att demografiska trender i "populära spel" skiljer sig från spel överlag när man bortser från popularitetsfaktorn.</p>

Martins et al. (2009)	Sex Roles	133	Innehållsanalys	Kön / könstillhörighet, Kroppstorlek	<p>Stilisering Kvinnliga Karaktärer Cultivation Theory</p> <p>- Kvinnliga spelkaraktärer som undersökts har större huvuden och mindre bröstorg/midja/höft än den genomsnittliga amerikanska kvinnan. Nivån av fotorealism påverkade storleken av karaktärerna. karaktärer med högre grad av fotorealism var generellt mindre.</p> <p>De kvinnliga karaktärerna som finns i spel som är "rated" för barn/icke vuxna är smalare än i spel ämnade för vuxna. - forskarna noterar detta i relation till hur detta kan påverka manliga och kvinnliga spelare, samt vid olika åldrar (cultivation theory). Samt diskuterar proportion och stilisering i sitt kontext (2009) i relation till uncanny valley effekten.</p>
Wang et al. (2009)	2009 2nd IEEE International Conference on Computer Science and Information Technology (Konferens)	1	Teoribildning/Grundad teori, fallstudie	Karaktärsdesign, RPG, Designprocess	<p>Karaktärsattribut Designprocess redskapsutveckling</p> <p>- Syfte: Skapa en designprocess för karaktärsdesign inom spel vars syfte är att lära ut.</p> <p>- Varje del i skapandet av en karaktärs design för RPG-spel (specifikt i ett lärande syfte) måste följa specifika principer och process. Hela processen är ett nära samarbete mellan experter, speldesigners, tekniker och slutligen konceptgrafer.</p>

					<p>Principer för karaktärsdesign är:</p> <p>A) According to the Educational Goals</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Knowledge and Skills</li> <li>2) Process and Methods</li> <li>3) Emotion, Attitudes and Values</li> </ol> <p>B) According to the Learning Content and Game Plot</p> <p>C) According to Learners' Characteristic</p> <p>D) According to the Characteristics of the Times and Culture</p> <p>E) Combinations of "Education" and "Entertainment"</p> <p>Process för karaktärsdesign (se appendix B):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Analysis and study</li> <li>2) Character description</li> <li>3) Technology design</li> <li>4) Art design</li> </ol> <p>-</p> <p>Fallstudie - forskarna skapar ett rollspel i lärande syfte</p> <p>- viktigt att notera att spelet aldrig testas att köras igenom, utan bara karaktärsbeskrivningar skapas.</p>
Downs & Smith (2010)	Sex Roles	20	Innehållsanalys	Kön / könstillhörighet, Kroppsstorlek, Sexualisering	<p>Demografi</p> <p>Kvinnliga Karaktärer</p> <p>Sexualisering</p> <p>Stilisering</p> <p>-</p> <p>Undersöker manlig och kvinnlig sexualisering genom innehållsanalys av de 20 bäst säljande spelen inom den amerikanska marknaden för året 2003.</p> <p>Kvinnliga karaktärer var underrepresenterade i förhållande till manliga karaktärer m=70 vs. n=419.</p>

					<p>Kvinnliga karaktärer sexualiseras genom överdrivna kroppsproportioner, samt blottande(?) kläder. Kvinnliga karaktärer var mer sannolika att gestaltas med orealistiska kroppsproportioner.</p>
Wohn (2011)	Sex Roles	200	Innehållsanalys	Ras / etnicitet, kön / könstillhörighet	<p>Demografi Sexualisering Casual / Mobilspel Kvinnliga spelare vs sexualisering Cultivation Theory Etnicitet</p> <p>- Random sample för spel som undersöks. - detta på grund av att tydliga försäljningssiffror inte är lika tydliga inom området då många casual spel är free-to-play.</p> <p>- “Casual games”(mobilspel) uppvisar inte samma typ av underrepresentation och frekvent sexualisering av kvinnliga karaktärer (enbart 27,6% av kvinnliga karaktärer hade på sig “somewhat revealing clothing” - se appendix 1) som mer “populära” (detta ämnar mer klassiska PC och konsolspel) spel. De flesta karaktärerna var vita.</p> <p>Noterar att casual-spel är populära bland kvinnliga spelare. Potentiella implikationer i hur detta formar en skiftning från traditionellt stereotypiska könsdepiktioner.</p>

Martins et al. (2011)	Body Image	133	Innehållsanalys	Kön / könstillhörighet, Kroppsstorlek	<p>Stilisering Manliga Karaktärer Cultivation Theory</p> <p>- Manliga spelkaraktärer som undersökts har större huvuden/ bröstorg/midja/höft än den genomsnittliga amerikanska mannen.</p> <p>Nivån av fotorealism påverkade storleken av karaktärerna. karaktärer med högre grad av fotorealism var generellt större än genomsnittet, och var inte överensstämmande med det v-formade idealet. Karaktärer med låg fotorealism var även de större än i verkligheten.</p> <p>Idealiserade manliga karaktärer var vanligare i spel riktade mot unga.</p> <p>Forskarna diskuterar vidare implikationerna för spelarnas upplevelser, (cultivation theory).</p>
Islam et al. (2011)	The Visual Computer: International Journal of Computer Graphics	250	Mixad metod	Karaktärsattribut, form-psykologi	<p>Karaktärsattribut Personlighetsetiketter stilisering Arketyper Stereotyper</p> <p>- Syfte: Hitta ett sätt för spelarna att ge hanterlig feedback på deras perception av karaktärerna, som sedan kan användas av designers för att utveckla kreativa variationer av designer för karaktärer inom spel.</p> <p>-</p>

				<p>Frågeställning: Hur spelare (lekmän) uppfattar olika karaktärsdesigner, utan tidigare kunskap om ämnet.</p> <p>-</p> <p>Indelning av kluster:  25 personlighetsetiketter baserat i femfaktorteorin undersöks, varav 13 fick riklig mängd med data från speltesten - kluster skapades för att se vilka roller(arketyper) och kroppsformer som fick återkommande liknande etiketter tilldelade sig:</p> <p>(C1) - Attractive, Kind, Manager  (C2) - Ugly, Cute, Shy, Fool, Clerk, Thin  (C3) - Fat  (C4) - Muscular, Confident, Superhero</p> <p>C2 står ut, eventuellt för att söta/fula karaktärer delar formmässiga egenskaper</p> <p>Utav 250 bilder kunde 214 ge ett resultat som sammanfattades med klustrena</p> <p>-</p> <p>Neural network modell:  “Multilayer perceptron neural network” - Ett system som tränas utifrån klustrena och 73 av de 214 bilderna. Systemet lyckas kategorisera klustrena med bilder med ett 83,56% korrekt resultat (61 bilder) - C2 med störst korrekthet (se appendix C).</p> <p>-</p> <p>Om en designer vill skapa en karaktär datorn identifierar som ett annat kluster kan resultaten användas för att se vilka typer av förändringar i proportionerna som behövs göras.</p> <p>-</p>
--	--	--	--	---

					Begränsad till proportioner och posering, behövs mer data om man ska inkludera färg, texturer och andra detaljer.
Dietrich (2013)	Sociological Inquiry	60	Innehållsanalys	Ras / etnicitet, (avatarer)	MMO spel Demografi Karaktärsattribut Karaktärsroll Etnicitet - För en majoritet av MMORPG spel så saknades möjligheten att skapa icke-vita karaktärer baserat på hudfärg, hårstil/färg samt ansiktsdrag.  En majoritet av MMO Avatarer är vita och män.
Waddell et al. (2014)	Journal for Virtual Worlds Research	4	Innehållsanalys	ras/etnicitet, kön/könsidentitet	MMO spel Demografi Etnicitet Cultivation theory - Diskuterar utifrån MMOs som en stor del av deras spelares media diet. Pratar om problematik med sexism och rasism i vissa spelar-communities och hur det kan påverka. i princip cultivation theory - Manliga karaktärer är oftare primära eller spelbara. Vita karaktärer är mycket vanligare i spel än andra demografier. Forskarna kom till slutsatsen att spelarskapade-karaktärer var en minoritet av spelkaraktärer överlag, även i Online RPG-spel, där alla spelare skapar sin egen



					<p>karaktär. Och även i sådana spel, så var spelarskapade karaktärerna överväldigande vita och män.</p> <p>Understryker utvecklarnas påverkan i demografin av sina spel.</p>
Han & Song (2014)	Asian journal of women studies	14	kritisk/interpretativ	kön/könsidentitet, sexualisering	<p>Arketyper - Hero karaktärsroll Kvinnliga karaktärer Sexualisering Male gaze</p> <p>-</p> <p>Karaktären Lara Croft analyseras i kontexten av tomb raider-spelen. Croft agerar ett exempel på kvinnliga karaktärer i den protagonistiska hjälterollen. Analysen kommer fram till att tidiga gestaltningar av karaktären kombinerade överdriven femininitet och maskulin sadism (som då Croft utsätts för inte som karaktärsdrag hos henne). Senare gestaltningar bibehåller denna dualitet och visar då Croft i en delad Hjärte/"kvinnan i nöd" roll.</p>
Zell et al. (2015)	ACM Transactions on Graphics (TOG)	E1a: 45/22 E1b: 45/20 E1c: 15/21 E2: 250/21	Mixad metod	Stilisering, formspråk, material, textuering	<p>Stilisering Textur attraktivitet</p> <p>-</p> <p>Frågeställning: Hur olika nivåer utav stilisering (form och material) påverkar åskådares perception av karaktärerna.</p> <p>-</p>

		E3: 250/24			<p>Experiment 1a, 1b och 1c: Form är den främsta faktorn för att porträttera realism och material är den främsta faktorn för att framhäva attraktion och uppmuntran. Missanpassande stilisering utav form och material påverkar attraktionen negativt och skapar en kuslig känsla. Attraktion och uppmuntran påverkas starkare av texturer än av skuggning. Att göra en texturer mer suddig kan öka attraktion utan att minska känslan av realism. Attraktion och uppmuntran utmätte ungefär liknande resultat, men saknade en korrelation med realism.</p> <p>-</p> <p>Experiment 2 (Kan resultaten från studie 1 observeras på andra karaktärer med?): Kan en stark missanpassning mellan form och material skapa oattraktiva resultat för alla former eller enbart realistiska? Resultaten från studien visade liknande resultat från studie 1, oavsett om en till karaktär observerades. En missanpassning mellan form och material skapade en stark känsla av oattraktion, oavsett nivå av stilisering.</p> <p>-</p> <p>Experiment 3 (Uttryck): Påverkar nivån av stilisering uttryckens intensitet? Hur enkla eller svåra är uttrycken att känna igen? Påverkar negativa uttryck attraktionen av karaktärerna, och influeras detta isåfall av stilisering (form och material)? Uttryck på extremt stilerade karaktärer upplevs som mer intensiva, men neutrala uttryck är även svårare att uppfatta. Detta kan betyda att det är svårare att framhäva subtila uttryck ju mer stilisering som</p>
--	--	---------------	--	--	--

					<p>används. Material hade en liten effekt på perceptionen och intensiteten av uttryck.</p> <p>Enbart realism är en dålig indikator för attraktion.</p>
Lynch et al. (2016)	Journal of Communication	571	Innehållsanalys	Kön / könsidentitet, sexualisering / objektifiering, social identitet	<p>Karaktärsroll Sexualisering Kvinnliga karaktärer</p> <p>- Sexualisering av kvinnliga karaktärer har minskat från att ha haft en topp i mitten av 90-talet. Minst sexualisering av karaktärer skedde mellan 1983-1990. Spel för en äldre publik (Teen och Mature) har fler sexualiserade karaktärer än för en yngre publik (Everyone). Det fanns ingen större skillnad mellan antalet sexualiserade karaktärer mellan Teen och Mature-rankningarna. Kvinnliga karaktärer sexualiseras mer och porträtteras oftare i sekundära roller än huvudroller. Icke-primära karaktärer sexualiseras oftare än primära. Det finns en korrelation mellan hur kapabel en karaktär är och hur mycket sexualiserad den är. Spelgenrer som anses traditionellt ha en mansdominerad publik har oftare sexualiserade spel än spel där spelaren får designa sin egna avatar (t.ex. rollspel). Fighting games innehöll mer sexualiserade karaktärer än shooters, platformers och RPGs. Hur framgångsrikt spelen var visade ingen relation till sexualiseringen i spelen.</p>
Ferstl et al. (2017)	ACM Transactions on	E1: 54/32	Mixad metod	Karaktärsattribut, Avatarer	Karaktärsroll - NPC Moralitet

	Applied Perception	E2: 4/48			<p>Karaktärsattribut</p> <p>-</p> <p>Syfte: Bidra med riktlinjer till hur grafiker kan porträttera vissa personlighetsdrag mer tydligt i sina karaktärsdesigner.</p> <p>-</p> <p>Experiment 1: På abstrakta karaktärer ansågs smala ansikten vara mest dominanta och aggressiva. Mellanstora ögon ansågs vara mest trovärdiga, attraktiva och minst kusliga. Stora ögon var minst trovärdiga, attraktiva och mest kusliga. Det fanns ingen större skillnad mellan storlek på ögon kopplad till hur dominant de ansågs vara. Mandelformade ögon ansågs vara mest aggressiv, dominant och kuslig, samt minst trovärdig. Helt runda ögon ansågs vara minst aggressiv och dominant.</p> <p>-</p> <p>Experiment 2: Karaktären som rankades som mest aggressiv i det föregående testet influerade mer utilitaristiska beslut , dvs att spelare väljer att offra ett liv för att rädda flera liv,än den lägst rankade aggressiva karaktären, och någorlunda mer än den minst rankade trovärdiga karaktären. Typen av dilemma påverkade besluten också, då den aggressiva karaktären influerade mindre utilitaristiska beslut vid dilemman som innebar direkt skada, medans den influerade mer utilitaristiska beslut vid dilemman som innebar indirekt skada. Den motsatta effekten</p>
--	--------------------	-------------	--	--	--

					<p>observerades på karaktären med minst aggressiv rankning.</p> <p>Typen av dilemma påverkade överlag besluten; mer utilitaristiska beslut gjordes i dilemman som innebar indirekt skada.</p> <p>-</p> <p>Karaktärers utseende kan påverka moraliska val, även vid abstrakta karaktärer som inte kontrolleras av spelaren.</p>
Bayeck et al. (2018)	Journal of Virtual Worlds Research	4	innehållsanalys	ras/etnicitet	<p>Demografi</p> <p>Karaktärsroll</p> <p>cultivation theory</p> <p>Etnicitet</p> <p>-</p> <p>Svarta karaktärer var underrepresenterade i de studerade spelen. Och var mer sannolika att narrativ ha en icke ledande roll. Väljer spel utifrån popularitet, och exkluderar spel med potential för självskapande representation samt sport-simuleringspel, ex. FIFA.</p>
Perreault et al. (2018)	Games & Culture	4	kritisk /interpretativ	kön/könsidentitet	<p>“Narrative theory” - beskriv mer utförligt/definiera</p> <p>Karaktärsroll</p> <p>Kvinnliga karaktärer</p> <p>Arketyper - hjälten</p> <p>Undersöker spel från 2013</p> <p>-</p> <p>R1: vilka roller spelar kvinnliga karaktärer i urvalet som studeras? R2: Vad kan dessa narrativ visa oss om utvecklingen av kvinnliga porträtteringar i amerikanska spel?</p> <p>-</p> <p>Två dominanta teman återfinns.</p>

					<p>Alla kvinnliga protagonister har någon typ av välutvecklad förmåga eller färdighet som de använder sig utav för att ta sig igenom spelets narrativ. Denna förmåga eller färdighet komplicerar och förhöjer något i deras relation med dominanta manliga karaktärer. Det andra temat kretsar kring idén av den kvinnliga protagonisten som en frälsare/räddare (hjälte arketyper) som är både välsignad och fördömd. I denna tematik har protagonisten (1) en intrinsisk gåva eller färdighet/kunskap som män vill utnyttja, (2) en önskan att leda bort uppmärksamhet från hennes sexualitet, samt (3) att hon är dömd till att vara ensam på grund av sin kraft.</p> <p>-</p> <p>En diskussion kring den utvidgande rollen för kvinnor i spel förs, som jämförs med studier gjorda ca 10 år tidigare.</p> <p>-</p> <p>Anteckning: analysen som görs av forskarna angående karaktären Lara Croft skiljer sig från hur hon analyserats i bl.a. Han &amp; Song (2014)</p>
Wu et al. (2018)	International Journal of Industrial Ergonomics	10 - 30	Mixad metod	Konsteori, färg, personlighet	<p>Färg i koppling till personlighet</p> <p>-färgteori</p> <p>-personlighetsetiketter</p> <p>Algorithm</p> <p>redskapsutveckling</p> <p>-</p> <p>Tvåparts-studie</p> <p>-</p> <p>Virtuella agenter refererar till människoliknande syntetiska karaktärer - exempelvis mänskliga karaktärer i spel. Då färg kan påverka intrycket av en</p>

					<p>karaktärs personlighet, och dessa intryck påverkar hur en spelare förhåller sig till karaktärerna, är valet av färg i relation till en karaktärs design av stor vikt. Forskarna nämner att designers (speciellt ovana sådana) ofta inte har någon aning om just hur färg kan komma att påverka intrycket av en given karaktär. Då färg aspekten i designprocessen måste utvecklas i samband med estetiska val och designerns egna preferens, så gör Wu et al. en ansats att utveckla en IGA algoritm som kan användas som ett redskap för att harmonisera processen. En karaktärsdesign skapades och färgsattes sedan av algoritmen.</p> <p>Den utvecklade algoritmen hade en ökad grad av färgharmon i jämförelse med ett manuellt verktyg, samt gav överlag ett mindre men fortfarande påtagligt resultat i förhållande till den upplevde personligheten av de genererade agenterna.</p> <p>En brist som noteras i texten är avsaknad av testning kring hur textur kan komma att påverka intrycket av de undersökta variablerna.</p>
Shaw et al. (2019)	International Journal of Communication	168	Innehållsanalys	ras/etnicitet, kön/könsidentitet, HBTQ, Karaktärsroller	Demografi HBTQ Etnicitet karaktärsroll - Ämnar att kontextualisera historiska trender inom HBTQ-representation inom mediet (1985 - 2005). Definierar om karaktärer är HBTQ genom textuell

					<p>analys av både spelet i sig, uttalande av skaparna samt community baserat konsensus.</p> <p>HBTQ representation i spelinnehåll ökade över tid från 1985 till 2005, speciellt inom gruppen vita homosexuella män. Icke könsnormativa och transpersoner är fortfarande ovanliga, men har även de ökat under perioden. Asexuella, lesbiska och bisexuella karaktärer var överlag likvärdigt representerade under perioden.</p> <p>Mångfald inom sexualitet var avsevärt vanligare än mångfald inom kön/könsidentitet.</p> <p>En majoritet av HBTQ karaktärer var icke-antagonistiska, icke spelbara karaktärer (NPCs).</p> <p>Inget statistiskt signifikant band fanns mellan ras/etnicitet och HBTQ identitet inom spelen granskade.</p>
Tompkins et al. (2020)	Journal of Broadcasting and Electronic Media	11	kritisk /interpretativ	kön/könsidentitet, sexualisering	<p>Socio-kulturell vinkel</p> <p>Sexism</p> <p>Sexualisering</p> <p>Spelbara karaktärer - karaktärsroll</p> <p>Kvinnliga karaktärer</p> <p>Male gaze</p> <p>-</p> <p>Urval baserat på spelbara karaktärer som passar in i analysen från prominenta spel. Definieras som antingen Vamps (femme fatales, sexuella och mörka) eller Virgins (kawaii, oskuldsfulla och söta).</p>



				<p>Undersöker tre primära frågor;  (1) hur ser välvillig och fientlig sexism ut i förhållande till porträtteringen av kvinnliga karaktärer i japanska och amerikanska spel?  (1.a) finns det några skillnader mellan hur japanska och amerikanska karaktärsdesigner representerar de underliggande dimensionerna av ambivalent sexistiska porträtteringar?  (2) Frångår dessa gestaltningar normativa könsroller för kvinnor?</p> <p>Vamps:  Dessa karaktärer tenderade att demonstrera kvaliteter som stämde överens med fientlig sexism. Dessa sexualiserade karaktärer var ambivalenta eller fientliga mot manliga karaktärer i spelen, men var i spelets sammanhang objekt som sågs genom den manliga blicken (male gaze theory).</p> <p>Virgins:  Dessa karaktärer tenderade att vara mer emotionellt komplexa än karaktärerna under Vamp sektionen. Även Virgins karaktärerna var kapabla kämpar.  Karaktärerna i denna sektion som var sexualiserade var oftast sambandsmässigt starkare.</p> <p>I urvalet av kvinnliga spelkaraktärer så fanns två återkommande teman. (1) karaktärer var samtidigt sexualiserade om de också var kraftfulla. (2) kvinnliga karaktärer var i stort isolerade och oberoende gentemot stödjande karaktärer i deras förmågor.</p>
--	--	--	--	--

Plass et al. (2020)	Learning and Instruction	S1: 12/164 S2: 12/47 S3: 12/292 S4: 1/41	Mixad metod	Formspråk, färgteori, karaktärsattribut, dimensionalitet	<p>Karaktärsattribut Stilisering Färgteori personlighetsetiketter</p> <p>-</p> <p>Huvudfråga för varje studie: Hur kan variationer av visuella attribut influera den känslomässiga påverkan deltagarna tillskriver spelkaraktärerna?</p> <p>-</p> <p>Studie 1 (Vuxna deltagare): Hur perceptionen av den emotionella kvaliteten på spelkaraktärer påverkas när färg, form och uttryck manipuleras</p> <p>Hur en karaktär upplevdes påverkades lika mycket av färg, form och uttryck. Med glad som målsättning att framhäva visades att varma färger, runda former och ett glatt uttryck på karaktären var den främsta associationen. Med ledsen visades att neutrala färger, runda former och ett ledsen uttryck på karaktären var den främsta associationen, medans neutral visades att neutrala färger, kantiga former och ett neutralt uttryck vara den främsta associationen.</p> <p>-</p> <p>Studie 2 (Yngre deltagare): Samma frågeställning som i studie 1, fast för yngre deltagare från högstadiet och gymnasiet. Neutral indelning borttaget, då grundskoleelever visade svårigheter att bedöma neutrala känslor.</p> <p>Främst uttryck och färg påverkade hur deltagarna upplevde karaktärerna. Med glad som målsättning att</p>
------------------------	-----------------------------	---	-------------	--	---

				<p>framhäva visades att varma färger och glatt uttryck var den främsta associationen. Formen på karaktären hade en mindre korrelation med glad association. Med ledsen som målsättning att framhäva visades att neutrala färger, kantiga former och ett ledsen uttryck på karaktären var den främsta associationen.</p> <p>-</p> <p>Studie 3 (Yngre deltagare): Samma frågeställning som i de föregående studierna, men där form-aspekten är utbytt mot dimensionalitet (Hur perceptionen av den emotionella kvaliteten på spelkaraktärer påverkas när färg, dimensionalitet och uttryck manipuleras)</p> <p>Samma effekter utav färg och uttryck som observerades i studie 1 och 2 syntes även här. Däremot visade dimensionalitet ingen större påverkan på perceptionen av emotionell kvalitet (Liten på ledsamhet, ingen på glädje).</p> <p>-</p> <p>Studie 4 (Yngre deltagare): Karaktärerna kontextualiseras in i ett spelsammanhang och undersöks om det finns en skillnad på den emotionella påverkan hur karaktärerna upplevs tvådimensionellt vs. tredimensionellt. På grund av de olika system som används kunde inte samma undersökningsmetod som i de föregående studierna användas.</p> <p>Det finns en stark emotionell kvalitet när spelkaraktärer presenteras i en tredimensionell miljö. En starkare upplevelse utav närvaro och rörelse bidrar till detta.</p>
--	--	--	--	--

					<p>- Uttryck har den största effekten på perceptionen av en karaktär, med färg därefter som har en mellanstor påverkan. Form hade en liten till mellanstor effekt i jämförelse med de två föregående aspekterna.</p>
Pradantyo et al. (2021)	Frontiers in Computer Science	105 S1: 95 S2: 176	Mixad metod	Karaktärsattribut, arketyper, fysiologi, stereotyper	<p>Arketyper - Skurken karakätersroll Stereotyper Stilisering Attraktivitet Karaktärsattribut</p> <p>- Antagonister i högt rankade spel från konsumenter mellan 2014-2019</p> <p>- Antagonisterna ansågs enbart vara någorlunda korrupta och omoraliska - 47 av 105 antagonister ansågs vara morala. Forskarna menar att detta kan visa på en trend där antagonister porträtteras mer med visuella nyanser och subtila drag, istället för stereotypiska och starkt "onda" drag.</p> <p>Huvud-, kropps- och presentativa karaktärsdrag är de största faktorerna som avgör om en karaktär anses vara ond. Specifika karaktärsdrag som avgör "ondhet" främst är hudproblem (akne, ärr osv.), posering och vapen (speciellt en kombination av dessa). Många av de undersökta visuella karaktärsdragen visade korrelation och att vara ömsesidigt beroende av varandra (till exempel kan en pose påverkas av ett vapen, hudproblem har en korrelation med mun, näsa, öron, hår och tatueringar, vapen har en korrelation med</p>

					<p>ansiktsmasker och kroppsändringar). De karaktärer som rankades som högst omoraliska hade framträdande ögon, näsor, mun, öron, hudproblem, "head-to-body ratios", äldre ålder, ansiktsmask, tatueringar och vapen. De som ansågs vara mest moraliska hade inte många framträdande visuella karaktärsdrag. Attraktion var det enda karaktärsdrag som användes mer för att beskriva moraliska karaktärer.</p> <p>-</p> <p>Det existerar en korrelation mellan varje moralisk gruppering, vilket kan betyda att för att karaktärisera en karaktär som moraliskt korrupt mellan grupperingarna är distinktionen oklar - att en karaktär ser ond ut är mer utav en övergriplig känsla.</p> <p>-</p> <p>Upprepande exponering av de moraliska grupperingarna påverkar hur spelare uppfattar karaktärer med liknande egenskaper i media, men även i den verkliga världen (t.ex. hur dermatologiska problem ofta kopplas till negativt laddade stereotyper).</p>
Tompkins & Martins (2022)	Games & Culture	19	Teoribildning/Grundad teori, fallstudie	Kön / könsidentitet, Stereotyper, Avatarer, Organisationskultur, Minoriteter	<p>Organisationskultur Kvinnliga karaktärer Manliga karaktärer Stilisering sexualisering</p> <p>-</p> <p>18 utav 19 deltagare identifierade sig som män, bara en kvinna - viktigt att ha med i kontexten - flera individer hade någon form av akademisk koppling, vilket kan påverka resultatet av intervjuerna</p> <p>-</p>

					<p>Stereotypiska karaktärsdesigner (inom AAA-spel) har blivit normaliserade främst pga. en homogen arbetskraft, vilket främst är vita heterosexuella cismän. Identitet och teknologiska begränsningar påverkar designprocessen och verktygen till att fokusera på heterosexuella mäns preferenser (både spelarna och spelutvecklare).</p> <p>Att undvika sexualiserade kvinnliga karaktärer viktigt för designers, men marknadsförning, teknologiska begränsningar, manlig arbetskraft och male/heterosexual gaze prioriteras. Spänning mellan spelutvecklare och spelutgivare gör det svårt att förespråka för mångfald, men det har ibland fungerat för enskilda fall/individer (inte mot ett normaliserat system i stort) - ofta genom att en man stöttat en kvinna.</p> <p>Realism vs. idealism (idealism ofta det som föredras inom AAA) - Kvinnliga karaktärer presenteras att vara realistiska, medans manliga ska vara idealistiska.</p>
Waddell et al. (2022)	Journal of Broadcasting & Electronic Media	30	Metastudie	Karaktärsgestaltningar i spel	<p>Meta -</p> <p>Artikel presenterar en syntes och interpretation av forskning med fokus på karaktärsgestaltning i digitala spel genom en systematisk metastudie över tidigare forskning. Karaktärers kön och könstillhörighet var den aspekten som studerats mest, efterföljt av sexualisering och etnicitet. Andra karaktärsdrag som undersöks inkluderar HBTQ aspekter, kroppsstorlek, ålder och mental hälsa. Vidare undersöktes karaktärers handlingar, såsom våld, svordomar och idkande av hasardspel. Överlag så ser studierna att kvinnliga och</p>

					icke-vita karaktärer försummas, och gestaltas på problematiska sätt. Metodologiska rekommendationer för vidare forskning rekommenderas.
Chuquichambi et al. (2023)	Empirical Studies of the Arts	(E1) 48/30 (E2) 48/59 (E3) 48/67	Mixad metod	Könstillhörighet, teckningserfarenhet, öppenhet att uppleva, teckningspreferens, kurvor / skarphet, handtillverkad / datortillverkad, skuggning	<p>Estetiska Preferenser Textur Digital vs traditionellt -</p> <p>Experiment 1: (Lab, konststudenter) Deltagarna gillade markant kurvat tecknade linjer mer än skarpa linjer. Gillade skuggade teckningar mer än de utan. Ingen stor skillnad mellan handtillverkade och datortillverkade teckningar (däremot gillade män datortillverkade mer än kvinnor), eller mellan män och kvinnors preferenser.</p> <p>Deltagare med högre resultat på NEO-skalan (hur öppna deltagarna är att uppleva nya fenomen) visade högre preferens för kurvade linjer och lägre för skarpa linjer.</p> <p>Deltagare med större teckningserfarenhet visade högre preferens för handtillverkade teckningar, och lägre för datortillverkade sådana. -</p> <p>Experiment 2: (Enkät online, varierad bakgrund) Deltagarna gillade kurvade linjer mer än skarpa. Gillade skuggade teckningar mer än de utan. Ingen stor skillnad mellan handtillverkade och datortillverkade teckningar (däremot gillade män datortillverkade mer</p>

				<p>än kvinnor). Till skillnad från experiment 1 var denna preferensskillnad insignifikant.</p> <p>Deltagare med högre resultat på NEO-skalan påverkade inte preferens för kurvade eller skarpa linjer, men däremot en lägre preferens för skuggade och datortillverkade teckningar.</p> <p>Korrelationsanalys av E1 och E2 visade en stark positiv korrelation mellan resultaten, men däremot en högre preferens för alla teckningar i E1 än E2 (49,1 - 41,5).</p> <p>-</p> <p>Experiment 3: (Online, varierad bakgrund)</p> <p>Deltagarna hade en högre preferens för att teckna kurvade linjer än skarpa linjer. Det syntes ingen märkbar skillnad mellan teckningspreferens för kurvade och skarpa linjer som var datortillverkade, utan enbart en större preferens för kurvade linjer som var handtillverkade.</p> <p>Korrelationsanalys mellan bildpreferens och teckningspreferens visade att det fanns en någorlunda positiv korrelation mellan dessa aspekter. Korrelationen var högre mellan aspekterna när det gällde handtillverkade teckningar, och lägre när det gällde datortillverkade.</p> <p>-</p> <p>Sammanfattning: Alla experiment visade på att kurvade teckningar föredrogs. Däremot visade experiment 3 på att denna effekt enbart uppstod när objekten var målade för hand och inte av en dator. En måttlig positiv korrelation uppfanns mellan bildpreferens och teckningspreferens,</p>
--	--	--	--	---



					som främst förklaras av handgjorda teckningar. Erfarenhet, kön och öppenhet att erfara influerade inte preferensen
--	--	--	--	--	--