



ESTETISKA DRAG INOM KARAKTÄRSDESIGN

En analys av karaktärsdesign hos karaktären
Zelda

AESTHETIC FEATURES WITHIN CHARACTER DESIGN

An analysis of character with the character
Zelda

Examensarbete i medier, estetik och berättande
Grundnivå 15 högskolepoäng
Vårtermin 2024

Alva Sivertsson Giss

Handledare: Helena Granström
Examinator: Lars Vipsjö

Sammanfattning

Denna studie är ämnad att vara en analys som utvärderar den titulära karaktären Zelda från spelserien The Legend of Zelda. Studien har fokuserat på Zeldas design i två utvalda Zelda spel och har genomförts genom att analysera vetenskapliga artiklar och texter förankrat till ämnet och problemformuleringen. Målet är att kunna förstå estetiken av en karaktärsdesign från ett mer vetenskapligt perspektiv med anknytningar till kvinnlig representation i spelmedia.

Nyckelord: The Legend of Zelda, datorspel, karaktärsdesign

Innehållsförteckning

1	Introduktion	1
2	Bakgrund	2
2.1	Att analysera karaktärsdesign	2
2.2	Karaktärsdesign	2
2.2.1	Färgteori	3
2.3	Kvinnokaraktärer i spel	3
2.4	“Damsel in the distress” tropen	4
2.5	Spelserien Zelda	4
2.6	Karaktären Zelda	5
2.7	Tidigare forskning om Zelda-serien	5
3	Problemformulering	7
3.1	Metodbeskrivning	7
4	Analys	9
4.1	Val av bilder	9
4.2	The Wind Waker	9
4.3	Zeldas karaktärsdesign i Wind Waker	10
4.3.1	Djupgående analys	10
4.4	Skyward Sword	11
4.5	Zeldas karaktärsdesign i Skyward Sword	12
4.5.1	Djupgående analys	13
5	Sammanfattning och diskussion	14
5.1	Sammanfattning	14
5.2	Diskussion	14
5.3	Samhälleliga och etiska aspekter	15
5.4	Framtida arbete	15

1 Introduktion

Studien har genomfört en analys i syfte att utvärdera karaktären Zelda från spelserien The Legend of Zelda. Zeldas karaktärsdesign är olika i varje spel och då det finns flera olika spel från serien har studien fokuserat på två utvalda Zelda spel och genomförs genom att analysera vetenskapliga artiklar och texter förankrat till ämnet och problemformuleringen. Det som har utvärderats och analyserats är karaktären Zeldas grafiska aspekt och estetiskt formspråk angående hennes narrativa roll utifrån litteraturen studien använt av. Detta syftar på karaktärens utseende, färger och formspråk och hur dessa kan upptas och relatera till handlingen av respektive spel. Studien har i syfte att kunna förstå hur Zeldas estetik kan tolkas samt vad olika typer av hennes estetik kan betyda. Denna studien ska därav genomföra en bildanalys och därefter analysera hennes design och relation till narrativa roll.

2 Bakgrund

2.1 Att analysera karaktärsdesign

Att analysera konst är en komplex tolkningsmetod, varav det finns olika metoder som skiljer sig från varandra. Då denna studie ämnar att tolka enbart karaktärsdesign och dess betydelse narrativt kan det vara gynnsamt att referera till och förstå fundamentala delar av att utföra bildanalys. I boken *Möten med bilder: Att tolka visuella uttryck* berättar Eriksson och Göthlund (2012) om olika vetenskapliga metoder för att kunna tolka och förstå bilder. Metoderna som gynnar denna studien ytterst är metoden som beskrivs genom att analysera bilder utifrån dess kontext.

Denna metods genomförande beskriver författarna med hjälp av Nina Bondesons konstverk *Ändrade rutiner i hemtjänsten*. Därav förklarar de att för att kunna utföra en analys utifrån kontextens syfte behöver bildens grundelement betraktas samt även förhållandet mellan bilden och texten. Därav beskriver Eriksson och Göthlund att Bondesons konstverk kan tolkas på olika sätt

Därav så nämner författarna att metoden tar upp det så kallade kontextet runt bilden för tolkningsprocessen och som därmed bidrar till att förstå bilden med den kontexten i åtanke. En annan liknande metod för att kunna tolka en bild är genom en metod med fokus på semiotik. Denna metod menas att kunna förstå vad bilden försöker kommunicera och vad olika element i bilden kan symbolisera eller representera. (Eriksson, Y. & Göthlund, A., 2012). Metoderna för att kunna genomföra en bildanalys kan gynna denna studien.

2.2 Karaktärsdesign

Karaktärsdesign är ett brett område inom media som kan innefatta subjektiva uppfattningar av dess innebörd. Lankoski (2004) hävdar i sin text att karaktärernas fysiska utseende har en stor påverkan på hur de uppfattas och påverkar deras respektive media (Lankoski, 2004). Då det alltid kan finnas olika uppfattningar av en design av en karaktär är en design oftast grundad i att kunna relatera till åskådare. Nieminen (2017) menar i hennes artikel att karaktärsdesignen kan framkalla investering hos åskådaren i en karaktär uppfattas. I hennes studie förklarar hon att det finns olika fundamentala aspekter som tas hänsyn till under skapandet av karaktärsdesign. Dessa aspekter är bland annat stark siluett för att få en karaktär att stå ut, färgteori för att betona karaktären samt att designa en karaktär utifrån vilken demografi som den är riktad till. Hon nämner även att färger kan representera och upplyfta värdering kring en karaktär (Nieminen, 2017). Även om Nieminen inte nämner vilka färger som kan representera känslor eller symbolik, hävdar hon att färgteori är en viktig del av att designa en karaktär. Därav har denna studie även utforskat andra studier som undersöker färgteori och vad färger kan representera.

2.2.1 Färgteori

En karaktär kan upplyftas med hjälp av färger, med hänsyn till färgers representation och innebörd. Därav kan studien gynnas av artiklar som enbart undersöker färgernas påverkan av det mänskliga psyket. En artikel skriven av Singh, Singari and Bholey (2023) beskriver färgen blå att användas för marknadsföring då det oftast ger en känsla av säkerhet och förtroende. Gul är en färg som kan representera kreativitet, upplysning och optimism. Då denna artikel beskriver färg med kundbemötande i åtanke hänvisas färger utifrån ett generellt perspektiv med forskning som grund (Singh, Singari and Bholey, 2023). En annan artikel som hänvisar till färgers betydelse är *The Expressions of Colours* skriven av Zammitto (2005). Hon hänvisar till att spel använder färger för att förbättra och förtydliga olika grafiska aspekter. Hon förklarar därav vilka kvaliteter och värdering olika färger kan ha (Zammitto, 2005). Då Zammitto nämner i en lista vilka innebörder och betydelser färger kan ha, kommer analysen förklara färgerna tydligare i själva analysen. Dessa typer av artiklar samt texter inom området kring karaktärsdesign är viktiga för denna studie och kan gynna studien i fortsättningen. Färgerna nämnda i dessa artiklar hänvisas inte till andra betydelser i andra kulturer.

2.3 Kvinnokaraktärer i spel

Kvinnliga karaktärer i media är ett stort och debatterat ämne, speciellt inom spelvärlden. Spelhistorien har haft många kvinnliga karaktärer som har blivit noterade att upprätthålla en typ av undergiven stereotyp i spel. I artikeln *Video Kids: Making Sense of Nintendo* skriven av Provenzo (1991) observerar han manliga och kvinnliga karaktärer från omslagsbilder av Nintendo spel. I artikeln nämner han att spelen visar betydligt mer manliga karaktärer än kvinnliga och att de kvinnliga karaktärerna avbildas i en mer undergiven position än männen (Provenzo, 1991) Detta stödjer Winters och Masters i deras artikel "*Better Dead than a Damsel*": *Gender Representation and Player Churn* (2023). De nämner att kvinnliga karaktärer ofta går miste om mer framträdande roller i de flesta spel samt blir nedsatta till stereotyper jämfört med mer utvecklade karaktärer (Winter, et al. 2023). En annan studie som observerar hur könsroller porträtteras i spel är studien *The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games* (2007). Författarna nämner hur dominant kvinnliga karaktärer har blivit mer prevalent efter uppkomsten av karaktären Lara Croft från action-äventyrsspelet *Tomb Raider* från 1996. Studien går igenom många andra studier som också har undersökt hur könsroller i spel har porträtteras. Detta mönster av porträttering av kvinnliga karaktärer bekräftas i deras studie (Jansz et al. 2007).

Winters och Masters (2023) hänvisar även till ytterligare problem för kvinnliga karaktärer. Ett förekommande dilemma är att kvinnliga karaktärer är porträtterade i ett sexuellt och objektifierande ljus. De beskriver att då en annan stereotyp kallad "Damsel in Distress" kan förekomma kan andra kvinnliga karaktärer bli sexualiserade när de uppträder dominant. Detta förklarar Summer och Millers (2014) ytterligare då de skriver att detta uppträder i form av att kvinnliga karaktärer bär på i tajta, avslöjande kläder (Summers, et al. 2014). En annan artikel skriven Gestos et.al hänvisar att vuxna kvinnor gestaltas oftast att vara unga, attraktiva och smala; en norm

varav oftast representerar en skadlig ideal syn som är menad för män. Gestos hävdar att denna typ av normalisering kan reflektera och påverka samhället negativt på grund av objektifieringen av kvinnliga karaktärer vilket hon menar kan upprätthålla stereotyper (Gestos, et al. 2018). Det är även värt att nämna att Summers och Miller hävdar att stereotyper i spel även har en stor påverkan angående könsroll-inställning och hur detta kan reflektera värderingar i samhället. (Summers, et al. 2014). Då studien ämnar att analysera en kvinnlig karaktär är det viktigt att förstå den fundamentala bakgrunden och porträtteringen av kvinnor i spel och vilken innebörd detta kan ha för denna studien.

2.4 “Damsel in the distress” tropen

Damsel in distress är en arketypp inom media som ofta porträtterar kvinnliga karaktärer i någon form av nöd eller fara och behöver räddas, oftast av en manlig räddare. Arketypen är fastställd av traditioner och är upprätthållen av stereotyper inom media. Denna trope förekommer även inom spel. Winters och Masters demonstrerar i sin text att spel oftast handlar om hur en kvinnlig karaktär blir räddad av en manlig person. De hänvisar till spelserierna *The Legend of Zelda* samt *Mario Brothers* att vara en av de främsta spelen som avbildar denna typ av arketypp. De demonstrerar att i dessa spel ska protagonisten av spelen, vilket är en manlig figur, rädda en eller flera kvinnliga karaktärer. De nämner även att när kvinnor i spelet inte är “Damsel in distress”, kan de oftast avbildas att vara starka, dock att vara sexualiserade och objektifierade (Winter, et al. 2023). Detta illustrerar Summers och Miller (2014) ytterligare i deras artikel. De nämner också de tidigare ovanstående spel som porträtterar “Damsel in the distress”-arketypen. De skriver att en mans roll är att vara hjälte och att en kvinnas att vara offer är typisk och traditionella könsroller (Summers, et al. 2014). Eftersom *Zelda*-serien är beskriven att inneha attribut i handlingen, varav *Zelda* ofta presenteras som ett offer som behöver hjälp, kan studien behöva ha hänsyn till “Damsel in distress”-arketypen.

2.5 Spelserien *Zelda*

The Legend of Zelda är en spelserie grundad av Nintendo. Spelserien innehåller oftast genrerna av action-äventyrsspel med inslag av pussel samt att utforska olika platser och världar (Howe, 2023). Spelen tar ofta plats i det fiktiva landet Hyrule. Spelaren spelar som Link i majoriteten av spelen, spelets protagonist. Han är avbildad som en ung man eller pojke som i spelen går ut på ett storartat äventyr. Consalvo (2003) beskriver att detta brukar innebära att utforska en rad bortglömda tempel, besegra olika fiender och lösa pussel för att gå vidare i spelet (Consalvo, 2003). *Zelda*-spelen kan även ha en slutboss i den sista delen av spelet för att vinna och slutföra handlingen i spelet. Spelen nämner även den heliga relikten *The Triforce* som kan uppfylla önskningar för den person som har den. *The Triforce* består av tre mindre trianglar som representerar en större triangel. Horn förklarar det som tre manifestationer: makt, visdom och tapperhet. Dessa tre tillhör oftast de respektive karaktärerna Ganondorf, *Zelda* och Link (Horn, 2009). Dessa tre är även färgkodade genom spelen, makt är avbildat med färgen röd, visdom som blått och tapperhet som grön. Spelserien fastställer även en

mängd olika folkslag som har sina egna kulturer och diverse roller genom spelen. Link och Zelda porträtteras att vara av folkslaget Hylians, varav betraktas som liknande älvor av mänskligt slag med spetsiga öron. Spelens grafik är i stiliserad stil då ansiktsuttryck är oftast överdrivna, speciellt stiliserade ögon som ofta är någorlunda större.

2.6 Karaktären Zelda

Action-äventyrs spelserien *The Legend of Zelda* har oftast olika iterationer av den titulära karaktären Zelda. Då Link är seriens protagonist i serien är Zelda samtidigt en central figur i nästan alla spel. I de flesta spel är hon presenterad som prinsessan av Hyrule, reinkarnation av gudinnan Hylia och visdomens bärare av The Triforce, den heliga relikten i spelserien. Hon avbildas oftast som att vara en flicka eller ung kvinna och hon är en av de främsta kvinnliga rollfigurerna i spelvärlden. I de spelen hon uppträder i kan hon oftast ha de ovannämnda rollerna men kan även gå miste om dessa roller i vissa andra spel. Hennes utseende har då olika avbildningar som är menat att beskriva rollerna estetiskt. För att kunna reflektera och betona hennes medverkan i spelen kan hennes grafisk design vara ett sätt att visa detta. Zelda är inte samma karaktär i alla spel och kan oftast skilja sig från olika spel. Skillnaderna kan vara i form av huruvida hennes narrativa roll påverkar spelets handling (Howe, 2023).

Då studien ska i syfte analysera Zeldas design kan det även vara bra att inkludera hur kvinnliga karaktärer avbildas i media då det kan även hjälpa utvärderingen av Zeldas design.

2.7 Tidigare forskning om Zelda-serien

Eftersom Zelda-serien är en av de främsta av Nintendos spelserier och tillika en populär spelserie så förekommer spelserien inom studier, artiklar, forskning och analyser. För denna analys kan det vara gynnsamt att undersöka och utforska spelens olika aspekter. En artikel som går igenom de olika element av handlingen i spelen är en artikel skriven av Howe (2022), där han går igenom de förekommande attribut i spelserien. Howe genomför en analys varav han nämner *The Hero's Journey*, skriven av Joseph Campbell, att vara en formel som serier ofta följer. Howe menar att protagonisten Link börjar varje spel i ett familjärt område som oftast är Links hem och han får därav ett 'call to adventure' vilket är då Link begär sig ut på äventyr. Howe förklarar att Link under äventyret uppnår starkare vapen och magiska egenskaper. Därav går Link igenom en sådan förändring genom spelet, vilket Howe noterar efterliknar den typ av uppsättning beskriven i *The Hero's Journey* (Howe, 2022). En annan studie skriven av Lind analyserar kvinnliga karaktärer i spelserien och undersöker hur de kvinnliga karaktärerna är betraktade i spelen. Lind använder då tidigare material som går igenom bland annat våld i spel, genusperspektiv och stereotypisk gestaltning i spel. Han analyserar därav karaktärer från spelen *Ocarina of Time* (1998) och *Breath of the Wild* (2017) från Zelda-serien. Han noterar att det tidigare spelets karaktärer från *Ocarina of Time* skiljer sig från det andra spelet *Breath of the Wild*. Detta är i form av hur gestaltningar har blivit mindre översexualiserade i de senaste spelet *Breath of the Wild* men att också karaktärernas handlingar och roller har förändrats. I slutdiskussionen förklarar Lind att de kvinnliga designerna av karaktärerna har ändrats lite men att de

fortfarande porträtterar kvinnor i ett stereotypt perspektiv (Lind, 2020). Dessa analyser och artiklar kan därmed stödja och assistera denna studie då dessa ingår i samma område. Studien genomförd av Lind är en liknande analys denna studie har genomförts därav kan det gynnas att hänvisa och försöka uppbygga en studie med en sådan analys i åtanke.

3 Problemformulering

Denna studie har haft i syftet att analysera karaktären Zeldas grafiska formspråk och hur det påverkas av hennes narrativa roll i två olika Zelda-spel. Till denna studie har det valts ut två spel som släpptes från åren mellan 2009 och 2017. Detta val är baserat på att dessa spel är för att Zeldas utseende har mer distinktioner samt unika roller från varandra och även i övriga framträdanden i serien. Zeldas design i dessa valda spel avbildas från lätt stiliserat till tungt stiliserat. De spel som har valts är *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (2002), *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (2011) och *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017). I dessa spel framkommer prinsessan Zelda och hennes utseende i respektive spel skilda från varandra. De två spelen har liknande handlingar vilket involverar att rädda landet Hyrule och längre fram Zelda från olika typer av antagonister. Studien ämnar att endast analysera kommersiella bilder av karaktären Zelda från de två valda spelen.

Denna studie är ämnad att vara en av många andra karaktärsanalyser. Målet är att få bättre förståelse för att utföra en karaktärsanalys med utgångspunkt från vetenskaplig litteratur. Därav har denna studie inriktas på att förstå estetiken bakom Zeldas karaktär. Ett ännu djupare mål är att studien ska kunna utöka andra studier och analyser angående karaktärsdesign samt hur dessa ska kunna genomföras i framtiden. En passande frågeställning för studien att kunna få svar på är därmed:

- Hur skiljer sig karaktären Zeldas grafiska design åt beroende på hennes narrativa roll i två utvalda spel i spelserien The Legend of Zelda?

3.1 Metodbeskrivning

För att besvara frågeställningen har studien genomfört en bildanalys med litteratur och forskning som utgångspunkt (Ejvegård, 2009). Studien har i största del använt Eriksson och Göthlunds metoder till att tolka bilder. För att kunna genomföra studien är det fundamentalt att först förstå hur en bildanalys genomförs. Därav kan denna studie gynnas av att hänvisa till grunden för att analysera material visuellt. Då författarna hänvisar till olika metoder har studien endast utnyttjat en metod med inslag av en liknande metod. Metoden för den här studien är metoden som analyserar bilden med dess kontext i åtanke. Detta är för att kunna ta hänsyn till narrativet av spelet och att kunna ansluta detta till Zeldas karaktärsdesign i analysen.

För att hitta lämpligt material har studien använt vetenskapliga artiklar och texter relaterade till området. Dessa syftar på bland annat hur formspråk, färger och estetik kan upplevas. Dessa artiklar har använts till att kunna besvara frågeställningen och har använts för att utvärdera hur Zelda kan betraktas i samband med hennes narrativa roll i respektive spel.

För att kunna upphitta artiklar och texter relevanta till ämnet har databaser som Scopus, Libsearch och DiVA använts. Scopus och Libsearch är databaser som kan hitta peer reviewed artiklar och texter som kan därmed vara användbara för studien att kunna hänvisa och referera till. För att söka upp relevant material till studien var det bra att använda keyword förankrat inom området. Dessa är bland annat ord som "Character Design", "Video Games" och liknande ord. En annan databas för att kunna hitta texter är Google Scholar vilket fungerar liknande som Scopus och Libsearch. DiVA är en databas för att hitta tidigare studentuppsatser. En liknande studie som ämnade att observera kvinnliga karaktärer i spelserien Zelda utfördes av William Lind i hans studie *Svaga och hjälplösa kvinnor i*

Huryle. I studien analyserar Lind kvinnliga karaktärerna i Zelda och hur de framställs. Denna studie följer därav en liknande form och frågeställning (Lind, 2020).

Det kan även gynna studien att hänvisa till tidigare studier som har genomfört liknande analyser för att kunna strukturera denna studien tydligare. En sådan studie är tagen som inspiration till struktur av underrubriker. Studien genomförd av Johannes Alkhed visar en väl röd tråd i sin text samt tydlig struktur av underrubriker (Alkhed, 2023).

Då studien följer en vald metod att följa genomförs studien av författaren. Detta kan ha riskerat att studien kan ha innefattat subjektiva betänkande och utvärdering.

3.2 Avgränsning

Då Eriksson och Göthlund nämner att det finns olika metoder som i sin tur kan ge olika uppfattningar av bilden man analyserar så har studien endast analyserats utifrån ett kontextuellt perspektiv, det vill säga att analysera utifrån de valda spelens kontext. Därav har studien endast analyserat bilder av screenshots på Zelda från de två valda spelen och inte screenshots.

En viktig del av studien är bilderna av Zelda som har analyserats samt vilka aspekt som inte har räknats med i analysen. Studien har ämnat att analysera screenshots från spelen som framställer karaktären Zelda. Då studien visar bilder av Zelda från de två olika spelen är det viktigt att betona att analysen endast har hänvisat till hennes utseende på bilden och inte har räknat med andra övriga faktorer. Dessa övriga faktorer syftar på ljussättning och bakgrunder. En annan faktor som inte har räknats med är Zeldas kroppsspråk i de valda bilderna då dessa inte är relevanta till frågeställningen av studien. Då kroppsspråk kan ge viss information angående en karaktär är det inte en faktor som denna studie söker efter.

Till denna studie är det viktigt att avgränsa frågeställningen för att kunna få en tydligare bild. För att undvika en stor mängd arbete har det valts att studien bara har analyserat två spel från spelserien. Frågeställningen ämnar att endast analysera och utvärdera karaktären Zeldas utseende och hur hon estetiskt uppträder i de två valda spelen. Därav har inte hennes medverkan i spelen analyserats utan hur Zeldas utseende kan ge en inblick av vad för typ av roll hon kan ha i spelen. Studien har varit ämnad att undvika DLC av spelen och expansioner.

4 Analys

4.1 Val av bilder

För denna analys har författaren först beskrivit de olika utseenden som Zelda har så objektivt som möjligt och hur karaktären avbildas utan att referera till kontexten av spelets handling. Därav går analysen kort igenom Zeldas olika utseenden under spelen. Den andra delen är en djupgående analys varav studien går in mer i detaljerad beskrivning av en av Zeldas design med spelets kontext i åtanke. Under denna djupgående analys analyserar studien de färger som används och dess symbolik baserat på studiens material. Analysen förklarar alltså de betydelserna av de diverse aspekterna av Zeldas design med hänsyn till denna studiens bakgrund av materialet.

4.2 The Wind Waker

I *Wind Waker* har landet Hyrule översvämmats och spelet tar istället plats på havet över Hyrule. Under första delen av spelet *The Wind Waker* försöker spelets protagonist, Link, rädda sin syster Aryll från Ganondorf som har kidnappat flickor för att försöka hitta den ena delen av The Triforce. Link får hjälp av piratkaptenen Tetra för att rädda sin syster och Tetra assisterar honom under spelets gång. Tetra avbildas att vara en ung flicka som leder ett piratgäng och har förmåga att slåss. Link får även hjälp av en talande båt kallad The King of Red Lions som i hemlighet är Hyrules före detta kung, Daphnes Nohansen Hyrule. Då Link inte lyckas rädda sin syster första gången lyckas han den andra gången med hjälp av Tetra rädda Aryll och de andra flickorna. Senare i spelet avslöjar Daphnes sin hemliga identitet till Link och Tetra och förklarar att de har de två första delarna av The Triforce och att Ganondorf har den tredje. Han förklarar också att Tetra egentligen är prinsessan Zelda, vilket hon själv inte visste om. Detta förvandlar hennes utseende från en pirat till ett utseende liknande en prinsessa. Därefter tar hon en mer passiv roll och är inte med förrens i slutet av spelet. Det är värt att förtydliga att Tetra och Zelda är samma person och Zelda är även Tetras alter ego. Hon blir senare bortförd av Ganondorf och Link måste då rädda henne. Link och Zelda besegrar Ganondorf tillsammans i en sista strid i slutet av spelet. Zelda använder då Links pilbåge och skjuter pilar av ljus för att skada honom tillräckligt nog för att Link ska kunna besegra honom. Spelet slutar med att Zelda återgår till Tetra igen och hon och Link återvänder till Tetras skepp (*The Legend of Zelda: The Wind Waker*, 2002).



Figur 1: Till vänster i bilden är Tetra och höger är Zelda, Wind Waker, 2002

4.3 Zeldas karaktärsdesign i Wind Waker

I spelet har Tetra två olika utseenden i spelet men för denna analys ska endast hennes andra design analyseras. Innan Tetra är uppenbarad att vara Zelda så har hon uppsatt blont hår, mörk hy, bär vita byxor, blå jacka och röd scarf. Hon bär även en liten kniv vid hennes ena höft. När hon senare visar sig vara prinsessan Zelda så har hennes design ändrat sig drastiskt. Tetra har nu istället utsläppt hår, rosa klänning med vita handskar, en liten krona, blå ögonskugga och ljus hy och bär inte på kniven längre (*The Legend of Zelda: The Wind Waker, 2002*).

4.3.1 Djupgående analys

Efter att hon har visat sig vara prinsessan Zelda ändras hennes utseende drastiskt. Istället för den ovanstående avbildningen har hon ett allt mer feminint utseende. Istället för en uppsatt tofs har hon utsläppt långt blont hår som når mitten av hennes rygg. Håret har en mättad nyans och ljus ton vilket gör att hennes hår har en ljus mättad färg. Hon har nu en rosa klänning som går ner till och täcker fötterna. Övre delen av klänningen är mörkrosa och nedre delen är ljusrosa med blå accentfärger för detaljer. På den nedre delen av klänningen har hon även intrikata symboler som liknar bland annat vingar. Hon har även en trekant uppbyggd av tre små andra trekantar på klänningen. Denna trekant är troligen The Triforce då detta är en väsentlig relik i spelet och hänvisas till under handlingen av spelet. Axelbanden för hennes klänning är ljusrosa och hålls ihop med klänningen av ett guldsmycke. Guldsmycket är någorlunda stort och avbildar en simplifierad fågel med en Triforce i mitten. Hon har mörkt rosa halsband i form av stora pärlor och på huvudet bär hon på en guld tiara med en lila sten inristad i mitten. På båda sidorna av huvudet nära öronen har hon två vita fjäderliknande accessoarer. Hon har vita handskar som går upp till armbågarna. Hon bär smink i form av läppstift och har ljusblå ögonskugga.

Tetras utseende när hon visar sig vara Zelda består av färgerna rosa, blå och gul som också representerar guld för hennes smycken. Dessa kombinationer av färger kan därmed ge åskådare intryck av Zeldas design utan att explicit nämna detta genom ord. De färger som representerar guld till hennes smycken kan ge iden av att hon är kunglig eller av kungligt blod. Eftersom hon har mycket smycken samt accessoarer i guld ansluter en kunglig porträttering av henne. Att hon också har lila för de andra accessoarerna tyder också på kunglighet då det är en färg med denna betydelse. Detta uppfyller hennes innebörd för spelets handling då hon är menad att vara kunglig. Den vita färgen fungerar som accentfärg och kan även ha betydelse av oskyldighet samt ljus (Zammitto, 2005). Färgen blå nämns av både Zammitto och Singh, et al, att tillföra en känsla av trygghet. Detta är relevant till Zeldas karaktär då hon är avbildad att vara en god karaktär som hjälper protagonisten Link för att besegra antagonisten. Därav kan den vita färgen syfta på hennes oskyldighet då hon är en moralisk god karaktär. Den vita färgen kan även tyda på ljus vilket kan referera till de pilar hon använder mot Ganondorf i slutet av spelet.

Symbolen av The Triforce i hennes design kan vara en referens till hennes samband med relikten. Eftersom hon är visdomens bärare i spelet är det troligt att The Triforce är med i hennes design för att ansluta till hennes handling samt med de två andra karaktärerna i spelet som bär på de två andra delarna av The Triforce.

Det är även värt att nämna att Zeldas utseende kan även anslutas till hur kvinnliga karaktärer gestaltas i spel och i media generellt. Efter att hon har visat sig vara Zelda egentligen, har inte bara hennes utseende ändrats utan även hennes uppträdande. Hon är istället mer undergiven och har inte samma dominant personlighet som hon hade innan. Detta tyder på "Damsel in distress"-arketyper varav hennes karaktär framställs som tidigare exempel nämnda ovan av Provenzo (1991). Detta stärks även i slutet av spelet då hon måste bli befriad av Link från spelets antagonist. Då hon har de drag av en "Damsel in distress"-arketyp kan hon samtidigt undvika detta då hon assisterar Link i den sista striden mot Ganondorf. Därav demonstrerar hon att slåss för sin egen och Links skull. Därav kan hon delvis undvika "Damsel in distress"-arketyper från ett perspektiv fast ändå kan upprätthålla den traditionella aspekten då hon har en mer undergiven personlighet när hon uppenbarar sig vara Zelda jämfört med när hon är Tetra.

4.4 Skyward Sword

I spelet *Skyward Sword* måste Link rädda Zelda från att offras för att återuppväcka demonen Demise, spelets antagonist. Spelet tar plats innan kungariket Hyrule är etablerat, därmed är befolkningen bosatt uppe i himlen. Det förklaras att gudinnan Hylia beskyddade sitt folk från Demise genom att lyfta upp plåtår med folk till himlen. Folk rider därmed på stora fåglar kallade Loftwings för att flyga och förflytta sig i himlen. I detta spelet är Zelda inte avbildad att vara av kungligt blod utan är en gemene flicka i början av spelet men förklaras senare att vara reinkarnation av gudinna Hylia. Zelda och Link är porträtterade att vara barndomsvänner och Zelda har en tendens att oro sig över Link. Det är antytt att hon och Link har känslor för varandra men detta är inte ett faktum. Link tävlar i en årlig tävling kallad "The Wing Ceremony" för att kunna ta del av en ritual med Zelda, varav hon ber en bön till gudinnan Hylia och ger vinnaren

hennes segelduk. Link vinner tävlingen och får segelduken av Zelda. Segelduken är senare ett viktigt verktyg för Link när han tar sig ner till jorden då han måste använda den för att landa säkert utan sin Loftwing. Zelda blir direkt efter ritualen bortförd ner till jorden av en virvelstorm. Detta separerar henne och Link och det förklaras att Zelda måste uppfylla ett öde för att försegla Demise. För att kunna uppnå detta måste hon rengöra sin själ i olika heliga tempel samtidigt som hon blir jagad av antagonists demoniska tjänare. Zelda har därav ett helt annorlunda utseende då hon istället har en lång vit klänning i resten av spelet. Zelda måste därmed återfå kraften av hennes tidigare reinkarnation för att kunna försegla Demise. Senare i spelet förseglar hon sig temporärt för att stärka förseglingen på Demise. Detta lämnar henne i ett sovande läge, varav hon endast kan vakna när Link har besegrat Demise för gott. Då Link lyckas med detta blir Zelda bortförd av en demonisk tjänare som offerar hennes själ för att återföda Demise. För att återväcka Zelda behöver Link besegra Demise en gång för alla (*The Legend of Zelda: Skyward Sword*, 2011).



Figur 2: Till vänster är Zeldas första design, till höger är hennes andra design

4.5 Zeldas karaktärsdesign i Skyward Sword

I spelet har Zelda två olika utseenden. I början av spelet porträtteras hon för att ha långt, blont hår med lugg och bära en mörkrosa klänning. Hon har även en vit segelduk om axlarna, varav denna senare är given till Link i spelet. Hon bär ett bälte och en

guldkedja runt midjan och har ett blått tyg som hänger längst med klänningen. Senare i spelet bär hon en vit långklänning med blåa toner. Hon har även mörkblåa sandaler, armband på båda sina handleder och mörkblåa band i hennes hår. Hon bär även en liten guldkarpa i händerna som senare ges till Link i spelet (*The Legend of Zelda: Skyward Sword*, 2011).

4.5.1 Djupgående analys

Zelda har två olika utseende i spelet men för studien har endast hennes första design analyserats. I början av spelet avbildas hon för att bära långärmad klänning som slutar under knäna. Klänningen är i fuchsia färg och ändarna av klänningen, det vill säga ändarna vid armar samt vart klänningen slutar, har gula linjer på kanterna. Hon har en vit segelduk runt axlarna som har en ljusblå symbol på liknande en krönika. Hon bär knähöga mörkbruna stövlar med liten klack. Zelda har blå ögon i spelet. Då spelet har en stiliserad grafik och överdriver ansiktsdrag har Zeldas ögon en överdriven rektangulär form. Detta med hennes ögons större form kan därmed betona en skönhetsfaktor. Hon har fager, ljus hy och blont hår. Hennes blonda hår har en ton av övermättad gul färg varav det liknar färgen på hennes guldsmycken.

Zeldas färgschema visar nyanser av färgerna fuchsia, gul, blå, brun och vit. Den gula färgen representerar även guldsmycken hon bär på. Färgen gul kan tyda på optimism och nyfikenhet (Singh, et al. 2023). Då *Skyward Sword* utspelar sig först i himlen, varav folket där inte vet vad som finns under molnen, kan detta representera en nyfikenhet i spelet. Med detta menar författaren att eftersom Zelda har endast bott uppe i himlen hela sitt liv vet hon inte vad som finns under molnen och därav kan detta hänvisa till en typ av lockelse att undersöka det okända. Den guldiga färgen representerar kunglighet. Då Zelda inte är av kungligt blod i *Skyward Sword* kan färgen guld antyda på hennes roll att vara reinkarnationen av gudinnan Hylia. Zammitto nämner att brun kan representera jord eller mark (Zammitto, 2005). Brun är en av de färger hos Zelda som kan ansluta till hur hon senare hamnar nere på jorden och därav beteckna hennes handling i spelet. Denna uppfattning kan även hänvisas till hennes segelduk. På segelduken avbildas en krönika. Krönikans symboler liknar vingar. Detta kan referera till hennes uppväxt i himlen. Det kan även tjäna som en kontrast då hon i majoriteten av spelet befinner sig på marken, vilket är för henne ett obekant område.

5 Sammanfattning och diskussion

5.1 Sammanfattning

Denna studie har varit ämnad att vara en analys som utvärderar den titulära karaktären Zelda från spelserien *The Legend of Zelda*. Studien fokuserar på Zeldas design i två utvalda Zelda spel och har genomförts genom att analysera vetenskapliga artiklar och texter förankrat till ämnet och problemformuleringen. Målet är att kunna förstå estetik av en karaktärsdesign från ett mer vetenskapligt perspektiv med anknytningar till kvinnlig representation i spelmedia. Metoden av analysen har analyserat Zeldas karaktärsdesign utifrån de material studien hänvisar till. Därav har studiens analys med spelens handlingar och kontexter kunna få en slutsats av hur Zeldas karaktärsdesign betraktas. Denna studie har därav funnit att Zeldas karaktärsdesign kan ha stereotypiska arketyper av kvinnliga karaktärer men klarar ibland även att undvika dessa. Zelda assisterar ibland aktivt protagonisten i spelet vilket skiljer sig från typiska stereotypa gestaltningar. Med hänsyn till de material som hänvisar till färgernas innebörd kan Zelda anses ha starka anknytningar till handlingen. Därav kan färger representera hennes personlighet och den roll hon har i spelet.

5.2 Diskussion

Studiens analys visar att de två designerna för Zelda följer arketyperna som beskrivs i de källor studien tagit hänsyn till. Det vill säga att Zelda främst innehar de stereotypa drag hos kvinnliga karaktärer från spel. Därav är hon avbildad att vara den så kallade arketyperna "Damsel in distress", då hon i spelet måste räddas och är i fara. Därav kan Zeldas design betraktas som just en kvinnlig karaktär i fara var för hon behöver räddas. Denna arketyper kan dock motsätta sig från vissa moment i de två spelen. I slutet av *Wind Waker* behöver Link rädda Zelda men hon är samtidigt en väsentlig och aktiv del i den sista striden mot Ganondorf. Då assisterar hon och besegrar antagonisten tillsammans med Link, en av de få gånger hon slåss i serien. Under *Skyward Sword* måste Zelda utföra handlingar i syfte att försegla bort spelets antagonist, Demise. Hon bär på segelduken som hon senare ger till Link. Detta kommer senare att visa sig vara ett viktigt instrument för Link att säkert föra sig till jorden. Därefter har hon egna handlingar separata från Links för att kunna besegra Demise. Därav kan Zelda betraktas att undvika "Damsel in distress"- arketyperna då hon påverkar handlingen mer än att behöva räddas. Hennes roll kan även betraktas utifrån färgerna uppvisade i hennes karaktärsdesign. Därav kan de vissa färgers innebörd antingen hänvisa till hennes roll i spelet samt vad de säger om hennes karaktär. De färger som finns representerade i hennes design ger olika inställningar. Zelda är i de flesta spelen avbildad att vara kunglig och har ofta någon form av liknelse av detta. Därav ger *Wind Waker* denna uppfattning i form av guldsmycken i hennes design. I *Skyward Sword* avbildas detta också i Zeldas design även då hon är menad att vara en "vanlig" flicka och inte av kungligt blod.

Zeldas design kan därmed inte betraktas enbart svart och vitt. Hon kan inneha de drag som stämmer överens med de ovanstående arketyperna men också samtidigt gå emot dem då hon genomför aktiva hjältemodiga handlingar i spelen. Dessa är bland annat att hon har en viktig del i handlingen för att nedkämpa antagonisten. Då spelaren spelar som Link får man inte en inblick i hennes roll, dock beskrivs ändå hennes handling som väsentlig för att hindra spelets antagonist. Då hon i *Wind Waker* är betonad att vara kunglig med hjälp av färgerna guld och

lila som är hänvisade att ge ett intryck av kunglighet, så avbildas Zelda i *Skyward Sword* annorlunda. Hon har där mörkare toner och även om guld är närvarande i hennes design är hon inte menad att vara av kungligt blod i spelet. Istället är hon senare i spelet hänvisad att vara en reinkarnation av gudinnan Hylia, därav kan färgen guld tyda på något gudomligt istället. Med detta i åtanke är Zeldas design i dessa två spel en aning komplex och har inte ett enkelt svar. Hennes roll kan därmed betraktas utifrån dessa spel med hjälp av färger.

5.3 Samhälleliga och etiska aspekter

Denna analys hänvisar främst till forskning inom genusperspektiv då den analyserar två kvinnliga karaktärsdesigner från en av de främsta spelserierna. Denna studie kan därav vara en av många studier som analyserar och forskar kring Zeldas roll som karaktär. Detta kan i sin tur vara material till framtida studie angående genusperspektiv i spel.

Denna studie har också kommit fram till slutsatsen att Zeldas design kan bidra till stereotyper av hur kvinnor framställs i media. Intrycken av hennes design och rollen i spelen kan uppfattas som både negativ och positiv. Med detta menar författaren att designerna kan upprätthålla redan skadliga representationer av kvinnliga karaktärer att vara undergivna och behöver räddas av en manlig karaktär. Eftersom Zelda serien är en framträdande spelserie från ett stort företag som Nintendo är det mer troligt att denna representation av kvinnliga karaktärer kommer att visas och kännas igen mer än andra spel. Det intryck som kan uppfattas negativt är att Zelda kan framträda som undergiven och att behöva räddas. Detta uppfyller de ovanstående stereotyperna och därav ge detta intryck till samhället. Å andra sidan kan Zelda betraktas som en stark kvinnliga karaktär då hon i första delen av *Wind Waker* har en mer aktiv roll och slåss samtidigt som Link i slutet. I *Skyward Sword* har Zelda en liknande drivande roll men inte lika dominant. I *Skyward Sword* försöker Zelda tillsammans med Link förhindra spelets antagonist att förstöra världen, detta gör hon i form av att rena sin själ samt att återfå kraften från sin reinkarnation. I *Skyward Sword* har Zelda en mer undergiven roll än *Wind Waker* men samtidigt utför hon viktiga handlingar som kan anses som aktiva. Därav kan hon framträda som en stark kvinnlig karaktär. Detta kan därmed ge ett mer komplext intryck av henne och kan därav betraktas från olika etiska perspektiv.

5.4 Framtida arbete

Denna studie har ämnat att vara ett försök att skriva och genomföra en analys i ett akademiskt syfte. Denna studie var alltså menat att vara ett försök för författaren att kunna få en erfarenhet att skriva och genomföra liknande texter för att i framtida arbeten ha en mer säker och bekant inställning.

Ett framtida arbete av denna studie hade därav granskat ovanstående text och raffinerat studien ytterligare. Därmed skulle denna studie möjligen utveckla och analysera flera karaktärer från spelserien för att kunna få ett mer holistiskt perspektiv. Därav skulle studien inkludera analys av kroppsspråk också. För att kunna utföra ett längre arbete kan denna studie vara någorlunda begränsat. Metoden för denna analys skulle behöva utvecklas och inkludera en typ av semiotisk metod med kontext i hänsyn. En sådan analys hade också behövt ha mer tid för att kunna hitta flera artiklar och material för analysen.

Utgångspunkten för både framtida analyser och detta arbetes resultat och skulle också ett grafiskt projektarbete kunna genomföras för en kvantitativ studie. Först skulle en version av

Zelda skapas som artefakt. Denna version ska därav funka ungefär som en "klippdocka" för att göra det möjligt att ikläda och designa olika utseenden/klädstilar till henne. Dessa olika klädstilar med olika grad av "aktiv karaktär" kunde sedan användas i en kvantitativ studie via en online-enkät. Deltagare skulle då kunna besvara frågor med olika adjektiv de kan tycka representerar respektive karaktärsdesign, för att sedan också senare ge ytterligare mer kvalitativa svar.

Referenser

Alkhed, J. (2023). Nordamerikanska urfolk och stereotyper: En analys av karaktärsdesign i fyra västerländska äventyrsspel. *Högskolan i Skövde DiVA*, 30 augusti.

Ejvegård, R. (2009). *Vetenskaplig metod* (4 uppl. eller senare) Lund: Studentlitteratur.

Eriksson, Y. & Göthlund, A. (2012). *Möten med bilder: Att tolka visuella uttryck*. Lund: Studentlitteratur.

Gestos, M. & Smith-Merry, J. & Campbell, A. (2018). *Representation of Women in Video Games: A Systematic Review of Literature in Consideration of Adult Female Wellbeing*. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. Sep 2018.

Horn, C.J. (2009). *The Triforce and the Doctrine of the Mean*. The Legend of Zelda and Philosophy: I Link Therefore I Am, Chapter 17.

Howe, A.J. (2022). *Active Imagination and The Legend of Zelda: An Unlikely Source of Modern Mythology*. University of Essex. United Kingdom.

Jansz, J. & Martis R. (2007). *The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games*. Amsterdam, University of Amsterdam.

Lankoski, P. (2004). *Character Design Fundamentals for Role-Playing Games*. Beyond Role and Play. Södertörn University.

Lind, W. (2020). *Svaga och hjälplösa kvinnor i Huryle*. Jönköping University.

Nieminen, M. (2017). *PSYCHOLOGY IN CHARACTER DESIGN Creation of a Character Design Tool*. Kouvola, South-Eastern Finland University of Applied Sciences XAMK.

Provenzo, E. F. (1991). *Video kids: Making sense of Nintendo*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Singh, M., Singari, R. & Bholey, M. (2023). *A review study of cognitive design research on colors from a visual psychological perspective*. International Journal of Experimental Research and Review, 30, 75-86.

Summers, A. & Miller, M.K. (2014) *From damsels in distress to sexy superheroes: How the portrayal of sexism in video game magazines has changed in the last twenty years*. Feminist Media Studies. Vol. 14, No 6, 1028 - 1040.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild. 2017. Nintendo Switch [Game] Nintendo. Tokyo

The Legend of Zelda: Skyward Sword. 2011. Wii [Game] Nintendo. Tokyo

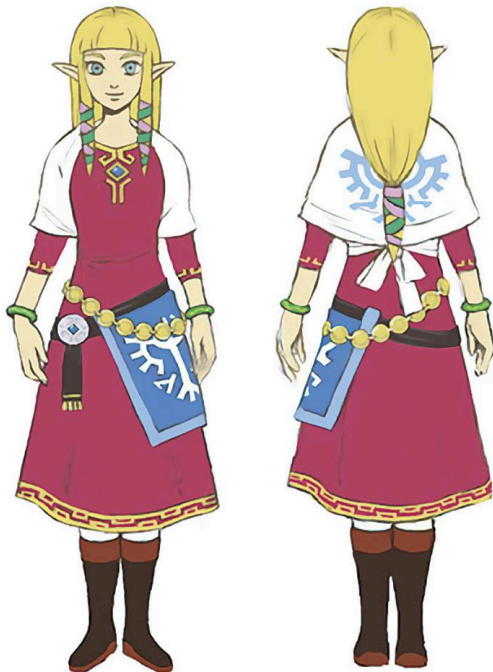
The Legend of Zelda: Spirit Tracks. 2009. Nintendo DS [Game] Nintendo. Tokyo

Winter, L. & Masters, S. (2023). *“Better Dead than a Damsel”: Gender Representation and Player Churn*. Department of Computer Science, University of York, York, United Kingdom.

Zammitto, V. (2005). *The Expressions of Colours*. Digital Games Research Association DiGRA.

Bilaga

Bilaga 3:



(Konceptkonst av Zelda, Skyward Sword, 2011)

Bilaga 4:



(Link använder Zeldas segelduk för att landa säkert på jorden, Skyward Sword, 2011)

