

EXAMENSARBETE

Rasism i spel

En undersökning i konsten att balansera på
en tråd av kontemporär politisk korrekthet

Examensarbete i medier: Dataspelsutveckling (MY507G)
C-nivå 30hp
VT2009

Damir Buco

Handledare: Stefan Ekman
Examinator: Ulf Wilhelmsson

Rasism i spel

En undersökning i konsten att balansera på en tråd av kontemporär politisk korrekthet

Examensrapport inlämnad av Damir Bucu till Högskolan i Skövde, för Filosofie Kandidatexamen vid Institutionen för kommunikation och information. Arbetet har handletts av Stefan Ekman.

Härmed intygas att allt material i denna rapport, vilket inte är mitt eget, har blivit tydligt identifierat och att inget material är inkluderat som tidigare använts för erhållande av annan examen.

Skövde, 2010-02-15

Signerat: _____

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Damir Bucu', written over a horizontal line.

Sammanfattning

Detta är en C-uppsats i ämnet medier: Dataspeletsutveckling som ska leda till min filosofie kandidatexamen. Då de etiska frågeställningarna, speciellt rasism, vid utvecklande av spel har väckt mitt intresse valde jag att skriva en C-uppsats med fokus på detta ämne.

Uppsatsen behandlar frågeställningarna om hur en speldesigner kan undvika stark kritik när hon gör ett spel som utspelas i miljöer och kontexter där det förekommer rasism eller etniska motsättningar samt hur en speldesigner balanserar realism och abstraktion i ett spel som utspelas i verklighetsbaserade miljöer. Teorier och texter som använts för att komma fram till ett svar på frågeställningen är bland annat Rollings och Adams (2003) teori om den etiska dimensionen och diskuterande texter från Chan (2005) och Everett och Watkins (2008) samt Williams m.fl. (2009) som behandlar rasism och rasbaserade stereotyper i spel. De spel som har analyserats närmare är *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004) och *Resident Evil 5* (2009) som båda har fått utstå kritik i media för att vara rasistiska eller för att förespråka negativa stereotyper.

Mitt syfte är att föra en diskussion om skildringar av ras och etniska grupper i spel och hur dessa skulle kunna presenteras av en speldesigner på ett fördelaktigt sätt.

Genom detta arbete kom jag fram till bland hur en speldesigner skulle kunna ändra på vissa variabler för att få ett bredare accepterat spel. Från Andrew och Rollings (2004) teori kunde jag dra slutsatsen att hur kritiskt bemött ett spel blir står i direkt relation till två variabler: *kontroversiellt innehåll* och *visuell realism*.

Innehåll

1	Inledning	1
1.1	Syfte.....	2
1.2	Frågeställningar	2
1.3	Metod.....	2
1.4	Validitet	3
1.5	Avgränsning.....	3
2	Beskrivning av designdokumentet och arbetsprocessen.....	4
3	Litteratur	6
3.1	The Ethical Dimension	6
3.2	Playing with Race	6
3.3	The virtual census: representations of gender, race and age in video games	7
4	Rasism i spel	9
4.1	Resident Evil 5.....	9
4.2	Grand Theft Auto: San Andreas	10
5	7 Days Repeat – resultat och reflektioner	13
6	Slutdiskussion	14
6.1	Förslag på vidare forskning	16
	Referenser.....	17

Figurförteckning

Figur 1-	Skärmdump från <i>Resident Evil 5</i> (2009)	9
Figur 2-	Skärmdump från <i>Grand Theft Auto: San Andreas</i> (2004)	11
Figur 3 -	Teoretisk graf över kopplingen mellan den etiska dimensionen och grafik i spel	15

1 Inledning

Denna rapport ämnar diskutera komplikationer hos, och eventuella lösningar på, spel som på vissa etniska plan kan leda till kontroverser. De flesta spel som är producerade i kommersiellt syfte är i slutändan en produkt som ska kunna säljas till en så bred publik som möjligt. Detta eftersom spel, beroende på deras omfattning, ofta kan bli väldigt kostsamma att producera och för att kunna tjäna pengar på spelet måste det sälja. Om spelet porträtterar en etnisk grupp på ett väldigt negativt eller nedsättande sätt så kan antagandet, att spelet inte kommer köpas av många av den porträtterade etniska gruppen eller av andra sympatisörer av den etniska gruppen, göras. Av dessa skäl borde en speldesigner försöka undvika sådana kontroversiella ämnen som rasism och etniska motsättningar då det kan leda till stark kritik från potentiella kunder. Men vill speldesignern att spelet ska utspelas i en i verkligheten existerande miljö där ett sådant klimat infinner sig kan det vara svårt att undvika att, om än oavsiktligt, göra något som kan likna ett politiskt ställningstagande för en av två eller flera sidor av ett multietniskt samhälle.

Detta var något jag fick hålla i åtanke när jag skrev designdokumentet för spelet *7 Days Repeat* (hädanefter kallat "designdokumentet") som är tänkt att utspelas i den forna Republiken Jugoslavien under en kritisk period i republikens historia – det vill säga strax innan republiken splittrades, 1992, och den forna republiken härjades av inbördeskrig.

Något som också kan vara intressant att diskutera och kanske kan relateras till ovanstående är motsättningarna realism och abstraktion i spel. Eftersom även om en speldesigner vill göra ett spel som utspelas i en i verkligheten existerande miljö, till exempel Jugoslavien, ska det helst också finnas ett underhållningsvärde och vissa aspekter måste anpassas för att passa in i en spelmiljö. Det vill säga att ibland måste realism och verklighetstrogenhet kompromissas när det inkräktar på det som gör spelet kul för att det ska bli ett underhållande spel. I princip alla dagens spel exemplifierar detta. Ett exempel är spelet *Battlefield 1942* (Digital Illusions CE, 2002) där spelaren kan använda vapen och fordon hämtade från verkligheten men som nödvändigtvis inte används på ett realistiskt sätt. Till exempel kan en ensam spelare manövrera en hel stridsvagn själv och samtidigt använda dess kanon utan problem, något som i verkligheten kräver ett flertal personer (en person som framför fordonet, en som laddar kanonen, en som avfyrar den o.s.v.). I *7 Days Repeat* har jag valt att blanda in många abstrakta och "överkliga" scener och storyelement i den "verkliga" värld som designdokumentet beskriver att *7 Days Repeat* utspelas i. Till exempel reser spelaren i tiden i spelet, något som inte är möjligt i verkligheten men som i spelet är möjligt för att det var en företeelse jag ville ha med i spelet då jag tyckte det skulle skapa en intressant story. Realism i ett spel kan tänkas som vektorer som kan ha ett värde från 0 till 1, där 0 är helt abstrakt och 1 helt realistiskt. Dock kommer aldrig någon aspekt ha ett värde av 1 eftersom ingen aspekt i ett spel kommer vara helt realistisk (Rollings & Adams, 2003, s. 81). I *7 Days Repeat* har jag till en viss del även försökt simulera verkligheten i hur spelaren tar skada genom att skadade kroppsdelar kan ge negativa effekter på den skadades förmågor, så som minskad rörlighet om karaktären blivit träffad i benet till exempel.

1.1 Syfte

Syftet med denna rapport är att föra en diskussion om skildringar av ras och etniska grupper i spel och hur dessa skulle kunna presenteras av en speldesigner på ett fördelaktigt sätt. Även är syftet att undersöka hur en speldesigner kan balansera realism med abstraktion i spel.

1.2 Frågeställningar

- Hur kan en speldesigner undvika stark kritik när hon gör ett spel som utspelas i miljöer och kontexter där det förekommer rasism eller etniska motsättningar?
- Hur balanserar en speldesigner realism och abstraktion i ett spel som utspelas i verklighetsbaserade miljöer?

1.3 Metod

För att svara på och resonera kring problemställningen i denna rapport har en kvalitativ teorigenererande metod använts. För att få en uppfattning om vad vissa spelare anser om spel som har framställts i vissa media som rasistiska eller stötande mot en eller flera etniska grupper har till viss del åsikter om sådana spel samlats in. På dessa grunder var de spel som valdes att analyseras *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004) och *Resident Evil 5* (2009). Eftersom dessa spel ofta kan få mycket uppmärksamhet i olika diskussionsforum och bloggar har data samlats in från sådana i en totalt observerande roll, till exempel IGN, 1up och neowin där bland annat förekomst av rasism i spelet *Resident Evil 5* (2009) diskuteras. På andra forum så som DemocraticUnderground och Slashdot diskuterades eventuell rasism i *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004). Val av internetforum som undersökts har inte skett efter något speciellt urval utan är resultat av Google-sökningar. Sökningar skedde på ord som "resident evil 5 racism" och "gta san andreas racism".

Litteratur som tidningsartiklar, vetenskapliga artiklar samt böcker som behandlar bland annat etik och rasism i datorspel har också undersökts och diskuterats omkring. Litteratursökning har främst skett genom internet, till exempel via Google användes och databaser som ELIN, ScienceDirect och ACM Portal. Vid sökningar på Google och andra databaser användes sökord som bland annat "video games racism" och "ethics video games". Dessa sökord valdes för att få fram artiklar som skulle spegla rasism och etiska frågor i datorspel. Eftersökning av relevant data i böcker har skett i urvalet av kurslitteratur som har använts för Dataspelsutvecklingsprogrammet på Högskolan i Skövde. Eftersom det har varit svårt att hitta relevant data för det valda ämnet som behandlas i denna rapport har val gjorts att främst använda vetenskapliga artiklar som tar upp rasism i bland annat *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004) och *Resident Evil 5* (2009) för att stärka tillförlitligheten i rapporten. Det vill säga i kontrast till att använda främst böcker som inte har blivit vetenskapligt granskade. Dessutom gav litteratursökning i böcker mindre relevanta resultat för det behandlade ämnet än de vetenskapliga artiklar som hittades.

För att besvara frågeställningarna utarbetades en graf utifrån de teorier som framkommit i den valda litteraturen. Grafen består av två axlar för att mäta värdena *visuell realism* kontra *visuell abstraktion* och *kontroversiellt innehåll* kontra *okontroversiellt innehåll*. Genom analysen bestämdes de analyserade spelens, *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004), *Resident Evil 5* (2009) samt mitt eget spel *7 Days Repeat*, placering i grafen.

1.4 Validitet

Något som märktes vid skrivandet av denna rapport var att rasism i spel verkar vara ett relativt nytt forskningsområde eftersom det mesta som var skrivet var relativt nypublicerat. Detta har lett till vissa svårigheter att hitta direkt relevanta teorier och litteratur. Det tycks som om inte mycket forskning på området har gjorts än. Till exempel var den äldsta artikeln som hittades, som var relevant för denna rapport, Dean Chans (2005) artikel om etik och representation av ras i spel. Däremot har det funnits fler teorier och litteratur om det något bredare området etik i vilket det kan sägas att rasism innefattas. Dock är detta något som kan ha påverkat validiteten i denna rapport.

1.5 Avgränsning

På grund av tidsbegränsningar gjordes många avgränsningar i designdokumentet. Designdokumentet är därför inte helt komplett och några avsnitt till exempel detaljerade beskrivningar av kontroller, beskrivningar av exakt hur spelaren ska ta sig igenom momenten i spelet finns inte med i designdokumentet. Även många exakt definierade värden för till exempel gå-hastighet för spelarkaraktärer finns inte med. Värden för till exempel vapen-skada finns definierade i designdokumentet men eftersom dessa inte har kunnat testas i någon form av spelbar prototyp – då en sådan prototyp inte gjordes – kan dessa endas ses som platshållarvärden. Utan att testa dessa värden i en spelbar prototyp var det väldigt svårt att avgöra om de är balanserade på ett sätt som gör spelupplevelsen njutbar – om spelet skulle bli för svårt eller lätt för merparten av spelare.

2 Beskrivning av designdokumentet och arbetsprocessen

Designdokumentet beskriver spelet *7 Days Repeat* som var främst inspirerat av spelen *Hitman: Codename 47* (2000), *Broken Sword: The Shadow of the Templars* (1996) och *The Secret of Monkey Island* (1990). Anledningen till att jag var inspirerad av just dessa spel, och även deras uppföljare, är för att jag personligen anser dem vara bland de bästa i sina respektive genrer. *Hitman* (2000) tillhör action-genren som av Rollings och Adams (2003) delas in i två olika subgenrer: Shooter och non-shooter – varav *Hitman* (2000) tillhör subgenren shooter. Med shooter menas ett spel som fokuserar på användandet av vapen och där våld är en större del av spelmekaniken (Rollings & Adams, 2003, s. 290). De andra två spelen, *Monkey Island* (1990) och *Broken Sword* (1996) är äventyrsspel som definieras som spel där spelaren kan utforska ett område med diverse pussel eller problem som måste lösas för att framskrida i handlingen (Rollings & Adams, 2003, s. 447). Det som kan påpekas som den största skillnaden mellan action- och äventyrs-genren är att den senare har mycket mindre fokus på strids- och action-inslag (Rollings & Adams, 2003, s. 443-444). På internetsidan GameRankings, som sammanställer flertal recensioner från olika internetsidor av bland andra ovan nämnda spel och räknar ut ett medelvärde på betygen för spelen, kan utläsas att spelen också fått fördelaktiga recensioner. *Hitman* (2000) har där fått ett medelbetyg på 74,43 procent¹ (baserat på 29 recensioner). De aspekter jag främst gillade och hämtade inspiration från i *Hitman* (2000) var att utföra lönmord obemärkt genom att försöka smyga eller smälta in i sin omgivning. Jag försökte fånga in hela den känslan och passa in den i den första delen av *7 Days Repeat*. *Broken Sword* (1996) och *Monkey Island* (1990) har på GamerRankings fått ett medelbetyg på 80,83 procent² (baserat på sex recensioner) respektive 84,00 procent³ (baserat på fem recensioner). Från de två spelen inspirerades jag främst av själva utforskandet av spelvärlden och hur pussellösandet drev spelen och handlingen framåt. Det var främst dessa nämnda aspekter som gör att jag tycker att de är ypperligt bra spel.

Det första utkastet till *7 Days Repeat* var en minimalistisk beskrivning skriven för hand som främst behandlade bakgrundshistorien och till viss del de spelmoment som skulle utföras i spelet. Det vill säga, att spelaren skulle utföra sju mord under sju dagar, på uppmaning av en okänd person via telefon, och sedan skulle tiden börja om. Spelaren skulle därmed tas tillbaka till scenen som utspelades i spelets början. Spelaren skulle återigen ombes att utföra morderna men huvudmålet skulle vara att hitta den okände mannen på telefon. För att ha en bra referens och grund att stå på inför skrivandet av designdokumentet, skrevs därefter ett designutkast.

Det som främst tillkom när idén utvecklades och blev mer utförligt beskriven – först i form av ett designutkast och sedan ett designdokument – var att spelet skulle utspelas i Jugoslavien, några få år innan 1992. Det vill säga innan inbördeskriget bröt ut. Motiven för ”mannen på telefon” utvecklades också därifrån. För att ha en bra struktur att följa när jag skrev designdokumentet använde jag mig av en mall för designdokument av Mark Baldwin (2005). Mallen innehåller nästan alla rubriker ett designdokument kan tänkas behöva och själv använde jag mig inte ens av alla rubriker. Utöver rubrikerna innehöll den inte mycket annat som kunde vara till hjälp men rubrikerna var åtminstone ganska självförklarande.

Spelarens incitament att utföra dessa mord är hotet om att dö i det fall hon skulle vägra eller misslyckas. Hur detta hot skulle manifesteras var egentligen ganska irrelevant men de två

¹ <http://www.gamerankings.com/pc/257912-hitman-codename-47/index.html>

² <http://www.gamerankings.com/ps/196824-broken-sword-the-shadow-of-the-templars/index.html>

³ <http://www.gamerankings.com/pc/562681-the-secret-of-monkey-island/index.html>

alternativ som övervägdes var att spelarkaraktern antingen hade fått en bomb i huvudet eller något slags dödligt virus injicerat i kroppen. Fördel gavs åt bomben i huvudet utan något större skäl än att det kanske skulle ge en mer dramatisk effekt att se spelarkaraktern bli sprängd i bitar.

Anledningen till att Jugoslavien valdes som den plats där spelet skulle utspelas var av ett antal anledningar. Bland annat på grund av mitt eget intresse för landet då min far kommer från regionen som nu heter Bosnien och Hercegovina. Min uppfattning är att det också verkar troligt att konflikter lätt skulle kunna uppstå i Jugoslavien då bland annat olikheter i kultur och religion har lett till att relationerna mellan de olika folkslagen alltid varit spända. Spelarkaraktern Slavko bestämdes därefter vara en före detta soldat i den Jugoslaviska armén – som en liten förklaring till hur han kan hantera diverse vapen under spelets gång. Utifrån detta byggdes sedan motiven för den mystiske ”mannen i telefon” upp. Mannen, som med experimentell teknologi, ringde spelarkaraktern Slavko från framtiden, tillhör en organisation som vill återförena Jugoslavien. Enligt organisationens beräkningar skulle morderna på de sju, vid första anblick, slumpmässigt valda personerna förhindra att landet överhuvudtaget splittrades under de kommande åren. De sju mordoffren är helt fiktiva och inte baserade på några verkliga personligheter. Detta var väldigt viktigt både för att de skulle kunna passa in i spelstoryn och för att undvika att personer med anknytningar till det före detta Jugoslavien skulle ta illa upp. Just därför nämns aldrig vilken region någon av karaktärerna kommer ifrån eller var exakt platserna som spelaren besöker ligger. Alltså, det antagande som gjorts är att spelare som tillhör en viss etnisk grupp i något av länderna i före detta Jugoslavien inte ska ta illa upp för att de helt enkelt skulle vara ovetande om karaktärernas etniska bakgrund. Denna hypotes har dock inte prövats på några testpersoner.

I den andra delen av spelet – det vill säga när spelaren ska hitta ”mannen i telefon” – ändras spelsättet från att vara renodlat action till att vara lite mer äventyrsspel. Det var från början tänkt att denna del skulle vara väldigt mycket mer omfattande och komplicerad än hur den nu är beskriven i designdokumentet. Tidsbrist och skrivkramp gjorde att äventyrsdelen nu ser lite mer ut att gå på räls och är långt ifrån lika full av problemlösning som inspirationskällorna *Monkey Island* (1990) och *Broken Sword* (1996). I princip räcker det att spelaren går fram till de karaktärer hon, i den tidigare delen av spelet, dödat och inleder en dialog med dem för att få alla ledtrådar hon behöver. Det finns inga direkta hinder i form av problem eller pussel som måste lösas. Detta är något som skulle kunna arbetas vidare på om spelet skulle sättas i utveckling.

Eftersom platserna som spelaren besöker är helt fiktiva lades ingen vidare efterforskning på verkliga platser i Jugoslavien ned vid skrivandet av designdokumentet. Beskrivningar av vissa byggnader som slitna och grå är mest baserade på egna upplevelser av det kommunistiska Jugoslavien. Däremot gjordes viss efterforskning på vilka vapen som användes av landets militär, som visade att de använde sig av vapen producerade av den inhemska vapenproducenten Zastava.

3 Litteratur

För att kunna försöka svara på frågeställningen tas i detta avsnitt upp relevanta texter som behandlar ämnena rasism och etniska motsättningar eller som ligger ämnena nära till hands.

3.1 The Ethical Dimension

I Rollings och Adams bok *On Game Design* (2003, s. 77-80) talar författarna om vad de kallar den etiska dimensionen i spel som en av flera dimensioner som måste tas i åtanke vid utvecklingen av ett spel. Enligt Rollings och Adams (2003) ska en spelutvecklare undvika att skapa spel med mycket kontroversiellt innehåll då spel som medium fortfarande är väldigt ungt. Detta, menar Rollings och Adams (2003), medför att spel med den typen av innehåll lätt kan färga uppfattningen av spel på ett negativt sätt. Rollings och Adams (2003) konstaterar också att spel med groteska inslag av våldtäkt, tortyr eller barnmisshandel aldrig kommer att sälja väl. Dock menar Rollings och Adams (2003) att vissa typer av våld kan vara acceptabelt och om det finns något slags moralsystem i spelet kan det bli intressant – det vill säga att om spelaren utför en handling som går emot spelets moralsystem eller regler så kommer det att resultera i något slags negativa konsekvenser. Rollings och Adams (2003) argumenterar också för en stark relativ koppling mellan realism och den etiska dimensionen.

Kingpin was a game in which the player was encouraged to beat prostitutes to death with a crowbar, with bloodily realistic graphics. Not surprisingly, it earned a lot of criticism. On the other hand, Space Invaders involved shooting hundreds of aliens, but it was so visually abstract that nobody minded. (Rollings & Adams, 2003, s. 79)

Det vill säga att desto mer spelet visuellt liknar verkligheten desto tydligare märks det när den etiska dimensionen i spelet avviker från de moraliska uppfattningar som finns i det verkliga samhället.

Konsekvensen detta kan ha för *7 Days Repeat* är att om spelet har en stark visuell realism skulle det i högre grad kunna uppfattas som rasistiskt med tanke på den verkliga kontext spelet baserats på.

3.2 Playing with Race

I Dean Chans artikel *Playing with Race: The Ethics of Racialized Representations in E-Games* i tidsskriften IRIE⁴ (2005) undersöks hur ras och rasrelaterade kontexter presenteras i datorspel. I artikeln går Dean Chan igenom ett antal spel som han har delat in i följande kategorier: ”War Games”, ”Sports Games” och ”Action-Adventure Games.” Chan tar i sin artikel upp ett antal intressanta och relevanta punkter. Chan (2005) skriver att när spelet *Men of Valor* (2004) gjordes valde utvecklarna, 2015, Inc., att inte använda sig av rasistiska namn för fienden (till exempel ”gook” för vietnameser i Vietnamkriget i vilket spelet utspelas) i spelen trots att detta hade varit rent historiskt korrekt. Istället gjordes något av en kompromiss och dessa termer byttes ut mot kommentarer baserat på negativa stereotyper och andra svordomar.

⁴ International Review of Information Ethics, hemsida på internet: <http://www.i-r-i-e.net/>

While the original decision to include profanity passed muster with the game publisher and retailers [of *Men of Valor*], nevertheless the development team opted to substitute outright racial slurs with “*profanity laden stereotypes and creative curses, which they considered to be less offensive than the hot-button words of racial prejudice.*” (Chan, 2005)

Enligt Chan (2005) valde utvecklarna av *Men of Valor* (2004), 2015, Inc., också att spelet inte skulle innehålla de delar av kriget som innefattade droger och prostitution. Detta för att dessa inslag, enligt 2015, Inc., ”inte skulle förhöja en realistisk upplevelse av strid” (författarens översättning) (Chan, 2005). Detta påvisar, enligt Chan (2005), att det ”åtminstone finns utrymme för reflexivt beslutstagande från spelutvecklarnas sida” (författarens översättning) (Chan, 2005).

Även i spelet *True Crime: Streets of LA* (Luxoflux, 2003) används en multikulturell uppsättning av karaktärer för att undvika anklagelser av rasistiska anspelningar och för att undvika fokusering på speciella stereotypa etniska kriminella grupper. Vidare tycks Chan (2005) mena att spelet omfattar specifika versioner av kosmopolitiskt och urban multikultur som neutraliserar orättfärdiga maktförhållanden i ett rasistiskt perspektiv. Valet av en asiatisk-amerikansk huvudkaraktär och användandet av orientaliska kontexter i *True Crime* (2003) visar vidare på hur rasskillnader kan bli framställda som ondskefulla och visar på hur vitas herravälde framställs som den givna rasnormen i spelvärldens kontext (Chan, 2005).

Men Chan (2005) beskriver även i sin artikel hur vissa speldesigners, i motsats till ovanstående, använder verkliga krig som, Gulfkriget, Vietnamkriget, med flera som kontext för historisk- och geografisk verklighet men förvränger denna verklighet till en rasistisk kontext. Exempel på detta är spelet *Conflict Desert Storm* (Pivotal Games, 2002) där spelutvecklare istället för att dämpa olika nationaliteter förstärker och fokuserar på att kriget handlar om en konflikt mellan amerikansk/brittiska och irakiska soldater. De verkliga styrkorna i Irak bestod dock av soldater från en mängd olika raser och nationaliteter, även araber. Chan (2005) citerar Jason Della Rocca, IDGA:s VD som menar att spel blir undermedvetet designade att inkludera fördomar, åsikter och reflektioner från sina skapare.

3.3 The virtual census: representations of gender, race and age in video games

I denna artikel av Dmitri Williams m.fl. (2009), har en undersökning gjorts bland ett stort antal spel som jämfördes med befolkningen i USA med aspekt på ras, kön och ålder. Författarna ställer tre frågor i artikeln: Hur frekvent olika kön, ras och åldersgrupper är representerade i spelen. Om det finns någon skillnad i representation av karaktärer mellan det typiska spelet och det mest populära spelet och vidare om det finns några skillnader i sociala gruppers representation som antingen primära karaktärer (spelarkaraktärer) eller sekundära karaktärer (NPC:s). För att besvara dessa frågor analyserades spelkaraktärer i ett stort antal spel. Undersökningen omfattade 150 spel från 9 olika plattformar och strävar efter att uppnå ett mått på ras, kön och ålder på karaktärerna i spelen. De speltitlar som undersöktes täckte mer än 95 procent av alla spel som såldes i USA under perioden mars 2005-februari 2006. Williams m.fl. (2009) menar att det ökande spelandet inverkar på spelares åsikter om sociala grupperingar. Vidare menar de att det finns flera orsaker till att närvaron eller frånvaron av vissa sociala grupper spelar roll i ett multikulturellt samhälle. Till exempel nämns social rättvisa, maktobalans och stereotypa formeringar. De skriver att i spelkontexter där en viss typ av personer är överrepresenterade kommer spelare troligare att identifiera sig med den typen

av personlighet. Trots att den verkliga befolkningen i USA är mångkulturell dominerar en rasgrupp i spelen, nämligen vita män.

Undersökningen visade på att huvudkaraktären ofta var en man och även på kontraster mellan förhållandet av etniska karaktärer i spelen och den reella befolkningen i USA. Vita och asiatiska vuxna män var överrepresenterade medan övriga etniska grupper var underrepresenterade. Det belystes vidare att karaktärerna i de mest sålda spelen ännu mindre representerade den reella befolkningen. Till exempel är det inte troligt, menar Williams m.fl. (2009), att latinamerikaner ofta kommer att se sin etniska grupp representerad bland spelkaraktärerna och särskilt inte som huvudkaraktärer vilket kan ge dem signaler om att deras etniska grupp är ganska oviktig och maktlös jämfört med mer representerade etniska grupper som exempelvis vita. Vidare menar Williams m.fl. (2009) att denna underrepresentation av etniska grupper kan medföra att deras intresse för teknik och spelutveckling blir mindre varför de, ironiskt nog, bidrar till att representationen av deras etniska grupp i spelen blir ännu sämre och spelutvecklingsbranschen får ett problem i att bryta detta mönster. De påpekar vidare att spelen mest är en spegel av underliggande sociala skillnader samt att spelutvecklare helt enkelt gör spel som reflekterar deras egen identitet vilken är, till mer än 80 procent, vita män runt 30 år. Svarta, menar de, är klart underrepresenterade förutom i sportspel och får ofta utgöra gangsterkaraktärer som i *Grand Theft Auto*. Ur en affärsmässig aspekt kommer spelutvecklare att missa en viktig marknad om de inte börjar designa spel med mer representativa karaktärer eftersom det, enligt författarna, antagligen skulle bidra till att fler spelade dataspel. Till exempel utgör latinamerikaner 12,5 procent av den amerikanska populationen men utgör bara 2 procent av karaktärerna i de undersökta spelen.

4 Rasism i spel

I detta avsnitt tas det upp två spel som har fått mycket uppmärksamhet och kritik i media för att ha ett innehåll som dömts som rasistiskt eller politiskt inkorrekt.

4.1 Resident Evil 5

I sin artikel *Is Resident Evil 5 Racist?*⁵ (2009) försöker Hilary Goldstein väcka frågan som artikelns titel frågar – är *Resident Evil 5* (2009) rasistiskt? Kritiken grundar sig i korthet på att spelaren kontrollerar en vit karaktär som befinner sig i Afrika och dödar zombies som till största del är svarta. Artikeln som är upplagd på xbox360.ign.com har i skrivande stund fått 2126 kommentarer av sajtens användare. På grund av den stora mängd kommentarer har inte alla granskats men utifrån de första 100 kommentarerna kan det utläsas att en klar majoritet av kommenterarna ställer sig emot att *Resident Evil 5* (2009) skulle vara rasistiskt.

Figur 1 illustrerar hur den vita huvudkaraktären i *Resident Evil 5* (2009) blir attackerad av de svarta zombierna, men även en vit zombie (tredje f.h.) kan skymtas i bakgrunden.



Figur 1- Skärmdump från *Resident Evil 5* (2009)

Flera av användarna pekar ut i sina kommentarer det faktum att *Resident Evil 5* (2009) utspelar sig i Afrika och menar att det därför är självklart att zombierna är svarta. Några gör dessutom jämförelser med *Resident Evil 4* (2005) som utspelade sig i Spanien. Nedan följer två citat av kommentarer på artikeln *Is Resident Evil 5 Racist?* (Goldstein, 2009) från två olika användare:

”how come no one said anything when RE4 had you killing only spanards? [sic] the game takes place in AFRICA most africans are black ergo black zombies (...)”

⁵ <http://xbox360.ign.com/articles/953/953114p1.html>

”The game is set in africa for christ's sake. Who do you expect to kill? If this game was set in any other place and all you did was kill black people then we might have a problem. (...)”

I en intervju av Wesley Yin-Poole⁶ (2009) uttalar sig Glenn Bowman, lektor vid institutionen för antropologi vid University of Kent i Canterbury, England, om *Resident Evil 5*:s (2009) påstådda rasistiska innehåll. Enligt Bowman är *Resident Evil 5* (2009) inte rasistiskt. Bowman noterar bland annat att en karaktär i spelet vid namn Josh som är svart men inte en zombie hjälper spelaren och menar att Josh agerar som en positiv svart karaktär – i kontrast till de svarta zombierna.

4.2 Grand Theft Auto: San Andreas

Hela *Grand Theft Auto*-spelserien har fått motta ständig kritik för sina glorifierande våldsskildringar. *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004) fick också särskilt kritik för att stärka negativa stereotyper av svarta i USA. Spelet tar sin början i staden Los Santos som är huvudkaraktären CJ:s hemstad och Rockstars version av ett gänghärdat Los Angeles på 90-talet. Spelets mål är att bli den mäktigaste brottslingen i den fiktiva delstaten San Andreas. Detta uppnås genom en stor mängd olika uppdrag som oftare än inte går ut på att utföra någon typ av brottsliga och våldsamma handlingar som till exempel att göra ”drive-bys” på grupper av ett konkurrerande gatugäng.

Michel Marriott skriver för tidsskriften *The New York Times* i sin artikel *The Color of Mayhem, in a Wave of 'Urban' Games*⁷ (2004) följande citat:

The sense of place, peril and pigmentation evident in previews of the game, *Grand Theft Auto: San Andreas*, underscores what some critics consider a disturbing trend: popular video games that play on racial stereotypes, including images of black youths committing and reveling in violent street crime. (Marriott, 2004)

Marriott (2004) skriver vidare att frågan – enligt kritikerna – inte är att presentationerna av ras och etniska minoriteter är lika uppenbart hotfulla som vissa typer av hatsidor på internet där spelare ombeds skjuta ned svarta eller judiska karaktärer⁸. Istället är skildringar av ras och etnicitet och storyn mer subtila, och därför, säger vissa kritiker, mer lömska. Det är inte den typen av stereotypisering som folk generellt tänker på. Istället är det subtila signaler som sänds, om begränsningar av vad folk av mörkare hudfärg kan och inte kan göra, genom sättet hur till exempel svarta presenteras som skjutglada gangsters.

Figuren nedan visar tydligt hur svarta oftast presenteras i *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004), nämligen som råa gangsters.

⁶ http://www.videogamer.com/news/exclusive_expert_delivers_verdict_on_resi_5_racism_row.html

⁷ <http://www.nytimes.com/2004/08/12/technology/circuits/12urba.html>

⁸ Källor till dessa hatsidor saknas i artikeln.



Figur 2- Skärmdump från *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004)

Mariott (2004) rapporterar vidare att dataspelsutvecklare försvarar sig med förklaringen att deras spel är parodier på eller reflektioner över populärkultur som förbigår rasaspekter och att de inte har menat att väcka anstöt.

Spelarkaraktern, CJ, i *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004) har också beskrivits som en avbild av den stereotypa våldsamma manliga svarta amerikanen (Everett & Watkins, 2008).

På forumet DemocraticUnderground hittades en tråd⁹ som i första posten tog upp frågan om *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004) är rasistiskt. Nedan följer några av kommentarerna i tråden.

”Well, I think stereotypical can be racist in that it encourages and promotes dominant paradigms of how other racial groups act/ behave.”

”I do agree, but it is just a game meant for people 18 and above. If everyone is aware of a stereotype, having it included in a game which is pure fiction doesn't seem to be harmful to me. While it does nothing to dispel said stereotype as untrue, I don't think it hurts any.”

”Those games trade in caricatures of societies So yes, there will be a lot of stereotypes--a realistic depiction of criminal society wouldn't be much fun. The real elements have to be simplified down and in that you will lose the humanity of the peoples depicted.”

⁹ http://www.democraticunderground.com/discuss/duboard.php?az=view_all&address=105x2147273

Det som kan utläsas i just dessa kommentarer är att användarna inte ser *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004) som direkt rasistiskt men rasistiskt i det sätt spelet framhäver negativa stereotyper av svarta i USA.

5 7 Days Repeat – resultat och reflektioner

7 Days Repeat utspelas i den före detta republiken Jugoslavien, något år innan inbördeskriget bryter ut 1992. Huvudpersonen och spelarkaraktern Slavko är en före detta soldat i den Jugoslaviska armén som bor i en liten lägenhet någonstans i en, i spelet, namnlös stad i Jugoslavien. När spelet börjar vaknar Slavko av att telefonen ringer. När han svarar hör han en röst som är otydlig på grund av några slags störningar. Dock är den tydlig nog för att spelaren ska kunna uppfatta meddelandet som lämnas – Slavko får i uppdrag av rösten att på sju dagar mörda sju stycken människor som befinner sig på olika platser i landet.

Eftersom det länge funnits spänningar mellan de olika etniska grupper som finns i före detta Jugoslavien kan det finnas komplikationer med att göra ett spel som utspelar sig där. Det som skulle kunna uppfattas kontroversiellt i *7 Days Repeat* skulle till exempel kunna vara om spelarkaraktern var av kroatiskt ursprung och de personer han ska döda är av serbiskt ursprung eller vice versa. Jämför till exempel med *Resident Evil 5* (2009) – spelet fick motta kritik mycket på grund av att spelarkaraktern var vit och dödade svarta zombies i Afrika. För att undvika etiska motsättningar menar Chan (2005) att en multikulturell uppsättning av karaktärer skulle kunna användas då undviker att sätta fokus på någon speciell etnisk grupp. Det skulle även vara ett positivt steg för att öka mångfalden av karaktärer i spel och motverka den underrepresentation av vissa etiska grupper i spel som tas upp av Williams m.fl. (2009). Något som både Chan (2005) och Williams m.fl. (2009) belyser i sina respektive artiklar är att innehållet i spel ofta reflekterar sina utvecklares åsikter och etniska tillhörigheter. Vilket betyder att en ökad etnisk mångfald bland utvecklarna skulle kunna bota problemet med underrepresenterade etniciteter i spel från roten.

Sättet som valdes för att motarbeta uppkomsten av etniska motsättningar och potentiellt kontroversiellt innehåll i *7 Days Repeat* var att helt enkelt ta bort hela faktorn ur spelet. Detta gjordes genom att inte nämna etnicitet på några karaktärer och exakta geografiska lokaler för de platser som besöks i spelet. På så sätt elimineras även risken att visa upp några stereotyper baserade på ras eller etnicitet eftersom hudfärg inte är en faktor som i fallet med *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004). Om all dialog också skulle vara på engelska, elimineras även igenkänning av etnisk tillhörighet på dialekt. Realism, i form av verkliga platser, har här kompromissats för att spelet inte ska stöta sig med spelare av viss etnisk tillhörighet.

En parallell kan göras med hur 2015, Inc gjorde i *Men of Valor* (2004) då utvecklarna valde att inte använda sig av rasistiska namn för fienden som hade varit mer historiskt korrekt. I motsats till *Men of Valor* (2004) vinklade utvecklarna av *Conflict Desert Storm* (2002) konflikten i spelet, som är verklighetsbaserad, på ett sätt som fick det att se ut som att de amerikanska och brittiska soldaterna var de goda och irakierna var de onda (Chan, 2005). Det vill säga att de snarare förstärkte vad som skulle kunna uppfattas som rasism än att försöka motverka det.

Det är självfallet svårt att kommentera på den andra variabeln i Rollings och Adams (2003) teori – det vill säga den visuella realismen – eftersom spelet bara finns på papper. Dock har jag beskrivit den grafiska stilen för spelet i designdokumentet som ”realismnärmande”. Jag var medvetet diffus på den punkten eftersom jag hade svårt att visualisera exakt vilken grafisk stil som skulle passa sig bäst för spelet. Ur Rollings och Adams synvinkel kanske det skulle lämpa sig med så kallad *cell shading* – en renderingsteknik som kan få 3D-modeller att se ut som om de vore ”teknade” – och på så sätt göra spelet mer visuellt abstrakt.

6 Slutdiskussion

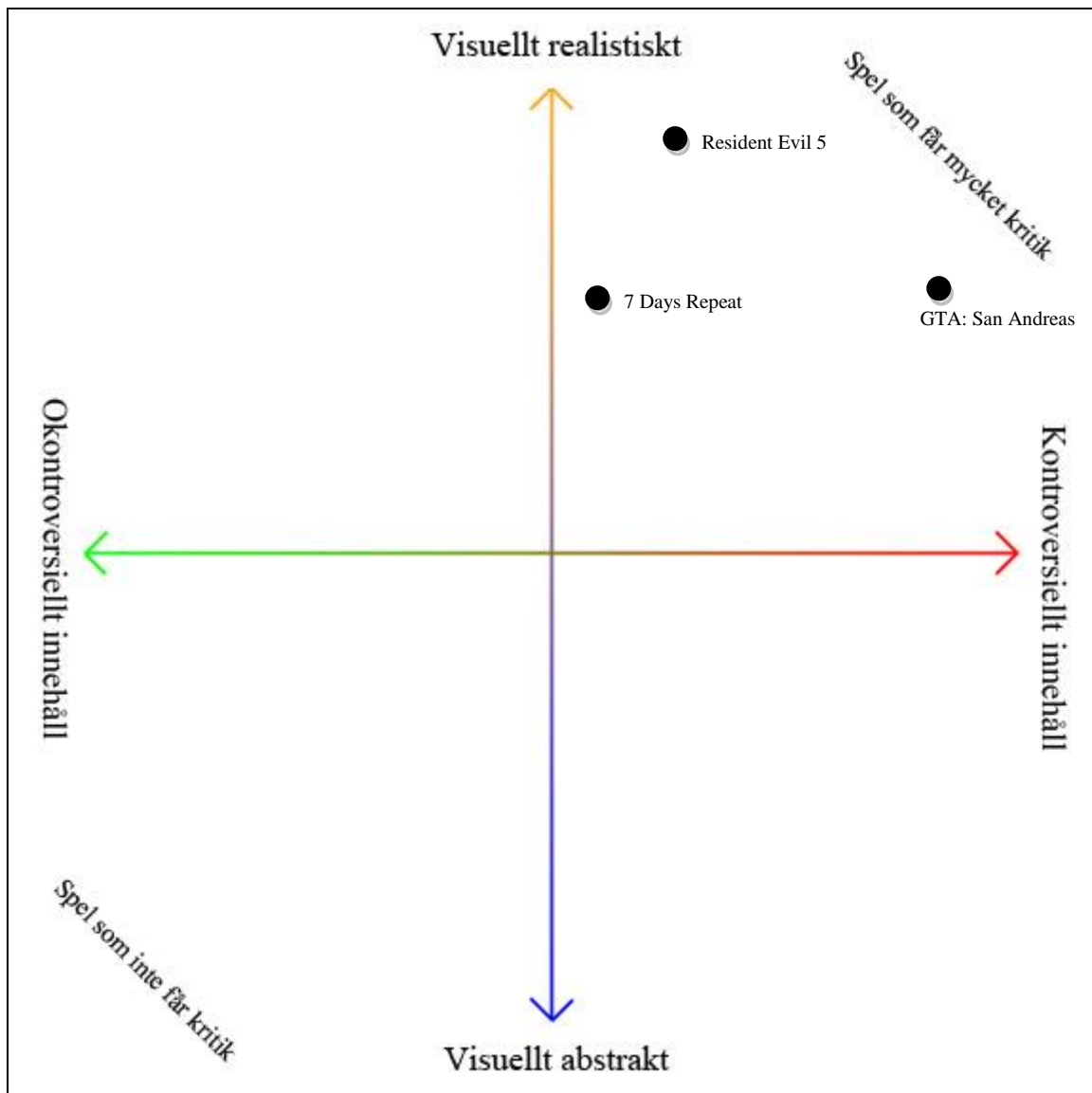
Vad som kan sägas nu är att det synnerligen kan vara problematiskt att skapa spel som utspelas i miljöer där etiska motsättningar och rasism förekommer. För att då återkoppla till frågeställningen – hur kan en speldesigner undvika dessa kontexter till den grad att spelet inte blir anklagat för att vara rasistiskt?

Vad man kan utläsa från Rollings och Adams (2003) teori kring den etiska dimensionen är att det finns en relativ koppling mellan visuell realism och kontroversiellt innehåll. Antagligen spelar många andra faktorer också in men om orden tas till sin spets skulle en enkel graf kunna ritas upp.

I grafen nedan har jag placerat in mitt eget spel *7 Days Repeat* och de spel jag har analyserat, *Resident Evil 5* (2009) och *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004). Med tanke på att *7 Days Repeat* inte är ett färdigt spel så är dess placering på den vertikala axeln helt bestämd utifrån min vision för hur spelet skulle kunna se ut som en färdigställd produkt. Eftersom jag aktivt försökt begränsa kontroversiellt innehåll genom att till exempel inte ange karaktärens etniska tillhörighet eller ange några exakta geografiska lägen på platser i spelet kan *7 Days Repeat* anses som mindre kontroversiellt med aspekt på rasism. Däremot innehåller det fortfarande våldsinslag vilket gör att det hamnar något till höger om origo.

Gran Theft Auto: San Andreas (2004) har placerats långt till höger i grafen eftersom jag anser att innehållet i spelet är i hög grad kontroversiellt grundat på det som framkom i analysen. Bland annat påvisade forumkommentarerna att spelare tyckte att spelet framhäver negativa stereotyper. Dessutom har spelet inslag av grovt våld och kriminalitet. Placeringen på den vertikala axeln baseras på spelets realismnärmande grafiska stil, dock kan sägas att grafiken är något mindre realistisk än till exempel *Resident Evil 5* (2009) som har fått en mycket högre placering. Detta grundar sig på rent tekniska aspekter i spelet, det vill säga polygonantal på till exempel karaktärsmodeller är relativt låg och texturer är också relativt lågupplösta.

Jag anser att *Resident Evil 5* (2009) har ett högt värde av visuell realism då det använder sig av avancerad teknologi för att framhäva den verklighetsnärmande grafiska stilen som spelet har. Karaktärer är högupplösta, sett både till texturer och till modeller, även miljöer ser mycket verklighetstrogna ut. Jag anser dock inte att *Resident Evil 5* (2009) är speciellt kontroversiellt med aspekt på rasism. De flesta zombies i spelet är svarta men jag anser att detta faller sig naturligt då spelet utspelas i Afrika. Denna åsikt grundar sig på analysen av spelet där det bland annat framgick i en intervju att lektor Glenn Bowman var av samma åsikt. Även studier av bloggkommentarer visade samma resultat.



Figur 3 - Teoretisk graf över kopplingen mellan den etiska dimensionen och grafik i spel

Ett problem som kan finnas med denna teori är att både vad som anses kontroversiellt och vad som anses visuellt realistiskt ständigt skiftar. Även om uppfattningarna i samhället och i media om vad som är kontroversiellt kanske inte ändras väldigt fort så bidrar den tekniska utvecklingen desto mer till ändringar i uppfattningen om vad som är visuellt realistiskt som kan ändras väldigt fort. Det kan även vara väldigt lätt att generalisera vad folk skulle tycka vara kontroversiellt när dessa uppfattningar i själva verket kan variera väldigt mycket från individ till individ.

En ren praktisk lösning, om en speldesigner väljer att följa denna graf, skulle alltså kanske kunna vara att använda sig av cell shading i ett spel för att ta ner det längs den vertikala axeln. Annars kan speldesignern kanske följa 2015, Inc.:s exempel och kompromissa på den verklighetsbaserade avbilden av kontexten i spelet och på så sätt dra spelet till vänster längs den horisontella axeln. Eftersom spel oftast i ett väldigt tidigt stadium – långt före produktion – har en målgrupp specificerad skulle en undersökning kunna göras på målgruppen för att ta reda på vilka eventuella element i spelet de upplever vara stötande. Därifrån kan ett beslut tas om vad som ska vara kvar och vad som ska kompromissas. Även om inte alla, innanför och

utanför målgruppen, kommer vara nöjda kan det åtminstone ge en indikation på vad som passar bäst för målgruppen.

Resident Evil 5 (2009) var ett spel som ifrågasattes för sitt innehåll i Hilary Goldsteins artikel, samtidigt som ett stort antal av de personer som kommenterat artikeln skrev att de inte alls tyckte spelet var rasistiskt. Ändå måste det funnits ett skäl till att spelets innehåll ifrågasattes till att börja med. Enligt en undersökning gjord av U.S. Department of Commerce (2003) är det mycket ovanligare att svarta ungdomar och ungdomar med sydamerikansk bakgrund har tillgång till en dator i hemmet än vita ungdomar i USA. Detta skulle kunna betyda att kommentarer gjorda på internet också är väldigt partiska och ensidiga.

Grand Theft Auto: San Andreas (2004) fick inte så mycket kritik för att vara direkt rasistiskt men mer för dess uppvisande och stärkande av gamla negativa stereotyper. De svarta karaktärerna i spelet presenteras som stereotypiska gangsters som begår våldsbrott, brukar narkotika och så vidare.

Medan Rollings och Adams (2003) argumenterar mot de mest kontroversiella typer av innehåll – våldtäkt, tortyr och barnmisshandel – med varningar om att det inte kommer sälja väl är det svårare att säga samma sak för den typen av innehåll som finns i *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004). Take-Two Interactive rapporterade en försäljning på över 12 miljoner enheter av spelet i 2005.¹⁰ Det tycks som om att utvecklarna av denna typ av våldsamma spel måste hitta något slags etisk gräns de kan balansera på för att spelet ska vara tillräckligt intressant och underhållande för spelets målgrupp, men samtidigt inte så socialt oacceptabelt att de avskräcks av innehållet. Detta bland annat för att nå ut till en så stor målgrupp som möjligt för att uppfylla de kommersiella kraven.

Men kanske finns det även i en kommersiell marknad en, som Chan (2005) förespråkar, moralisk skyldighet. Det vill säga att försöka motarbeta eller åtminstone inte förstärka negativa stereotyper baserade på etnicitet. Enligt Everett och Watkins (2008) är en viktig sak som måste beaktas är att datorspel är pedagogiska – de som spelar, barn i synnerhet, lär sig av dem.

6.1 Förslag på vidare forskning

När jag arbetade med att ta fram grafen ovan slog tanken mig att det skulle kunna göras en empirisk undersökning för att få fram mer precisa värden till axlarna på grafen. Detta skulle kunna göras genom att ett större antal respondenter får gradera ett stort antal spel och på så sätt skulle ett slags mätstock kunna arbetas fram som sedan kan användas på många andra spel.

¹⁰ <http://ir.take2games.com/ReleaseDetail.cfm?ReleaseID=157255>

Referenser

Litteratur:

Rollings, A & Adams, E (2003) *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. Boston, New Riders Publishing

Artiklar:

Chan, Dean (2005, december) Playing with race: The ethics of racialized representations in e-games. *International Review of Information Ethics*, vol. 4, 25-29. Finns tillgänglig på internet: <http://www.i-r-i-e.net/inhalt/004/chan.pdf>

Williams, D., Martins, N., Consalvo M. & Ivory, J. D. (2009) The virtual census: representations of gender, race and age in video games. *New Media Society*, 11, 815-834. Finns tillgänglig på internet: <http://nms.sagepub.com/cgi/reprint/11/5/815.pdf>

Internet:

Baldwin, Mark (2005) Game design document outline. Finns tillgänglig på internet: <http://www-personal.engin.umd.umich.edu/~bmaxim/cis488/BaldwinGameDesignDocumentTemplate.doc>

Everett, A & Watkins, C (2008) The power of play: The portrayal and performance of race in video games. Finns tillgänglig på internet: <http://www.mitpressjournals.org/doi/abs/10.1162/dmal.9780262693646.141>

Goldstein, Hilary (2009) Is resident evil 5 racist?. Finns tillgänglig på internet: <http://xbox360.ign.com/articles/953/953114p1.html>

Marriott, Michel (2004, 12 augusti) The color of mayhem, in a wave of 'urban' games. *The New York Times*. Finns tillgänglig på internet: <http://www.nytimes.com/2004/08/12/technology/circuits/12urba.html>

Yin-Poole, Wesley (2009) Expert delivers verdict on Resi 5 racism row. Finns tillgänglig på internet: http://www.videogamer.com/news/exclusive_expert_delivers_verdict_on_resi_5_racism_row.html

Spel:

Battlefield 1942 (2002) Digital Illusions CE

Broken Sword: The Shadow of the Templars (1996) Revolution Software

Conflict Desert Storm (2002) Pivotal Games

Hitman: Codename 47 (2000) IO Interactive

Grand Theft Auto: San Andreas (2004) Rockstar North

Men of Valor (2004) 2015, Inc.

Resident Evil 4 (2005) Capcom

Resident Evil 5 (2009) Capcom

The Secret of Monkey Island (1990) Lucasfilm Games

True Crime: Streets of LA (2003) Luxoflux