Examensarbete

HÖGSKOLAN I SKÖVDE

KNÄPP DIN BLUS INNAN DU DÖDAR MIG, TACK

En studie om obehagskänslor och sexualiserade kvinnliga monster

BUTTON UP YOUR BLOUSE BEFORE YOU KILL ME, PLEASE

A study about feelings of discomfort and sexualized female monsters

Examensarbete inom huvudområdet Medier, estetik och berättande
Grundnivå 30 högskolepoäng
Vårtermin 2019

Mathilda Tammemägi

Handledare: Helena Granström
Examinator: Stefan Ekman

Sammanfattning

Denna studie undersöker korrelationen mellan en ökad grad av sexualisering av kvinnliga monster och obehagskänslor. Artefakten som skapades för detta syfte bestod av fem versioner av en monsterdesign i olika grader av sexualisering. 16 personer deltog i studien och resultaten visar att obehagskänslor påverkas av en högre grad sexualisering, men det finns ingen påtaglig skillnad i hur de olika könen upplever ett sexualiserat kvinnligt monster. Undersökningen baseras på forskning kring monstruös kvinnlighet och dess plats i skräckgenren. Artefakten som skapades inspirerades bl.a. av *Silent Hill 2* (Konami, 2001) och dess karaktärsdesign för dess kvinnliga monster. Denna undersökning kan användas i syfte av en större utredning gällande genus och hur de olika könen och olika sexualiteter uppfattar sexualiserade kvinnliga monster. De applicerade teorierna hade även kunnat användas för en undersökning om stigmatisering av mental sjukdom i skräckgenren.

Nyckelord: monstruös kvinnlighet, sexualisering, kvinnliga monster, karaktärsdesign

Innehållsförteckning

1 Introduktion ... 1

2 Bakgrund ... 2

2.1 Skräck som genre ... 2
2.2 Monster ... 3
2.3 Sexualiet och skräckgenren ... 5
2.4 Monstruös kvinnlighet – kvinnor i skräckgenren ... 6
2.5 Silent Hill 2 ... 10
2.5.1 Bubble Head Nurse ... 12
2.5.2 Lying Figure ... 15
2.5.3 Mannequin ... 16

3 Problemformulering ... 18

3.1 Metodbeskrivning ... 19
3.1.1 Artefakt ... 19
3.1.2 Undersökningsmetod ... 20
3.1.3 Urval ... 21
3.1.4 Etik ... 22

4 Genomförande ... 23

4.1 Research / Förstudie ... 23
4.1.1 Gestaltning av femininitet ... 23
4.1.2 Gestaltning av monster ... 24
4.2 Progression: skisstadie ... 24
4.3 Progression: färdiga porträtt ... 25
4.3.1 Version A ... 25
4.3.2 Version B ... 28
4.3.3 Version C ... 29
4.3.4 Version D ... 30
4.3.5 Version E ... 32
4.4 Pilotstudie ... 33

5 Utvärdering ... 36

5.1 Presentation av undersökning ... 36
5.2 Resultat ... 37
5.3 Slutsatser ... 52

6 Avslutande diskussion ... 55

6.1 Sammanfattning ... 55
6.2 Diskussion ... 55
6.3 Framtida arbete ... 58

Referenser ... 59

1 Introduktion

Skräck och kvinnlig sexualitet kan vid första anblick verka som två mycket skilda saker, men som denna rapport demonstrerar är de två mycket närmare kopplade än man tror. Människans fascination för skräckgenren grundas i en önskan att utforska tabubelagda ämnen och nyfikenhet inför det makabra (Twitchell, 1985; Freeland, 2004; Leffler, 2000; Carroll, 1990; Asma, 2009). Skräckgenren är ett ypperligt medel att utforska skrämmande och hotfulla saker och händelser utan att behöva utsätta sig för faktiskt fara (Freeland, 2004), och kan på så sätt även vara ett sätt att undervisa publiken i korrekt beteende (Twitchell, 1985). Detta gäller även uppvisande av tabubelagda sexuella tendenser, såsom incest eller promiskuitet hos kvinnor, som ofta förekommer och straffas inom skräckgenren (Twitchell, 1985; Creed, 1993). Kvinnor har således en mycket speciell roll inom denna genre, och porträtteringen av kvinnliga monster har ofta en mer eller mindre tydlig sexuell underton som baseras i en rädsla och avsky för den kvinnliga kroppen och den kvinnliga sexualiteten (Kristeva, 1982; Creed, 1993; Chatterjee, 2018; Bareket, Kahalon, Shnabel & Glick, 2018; Landau, Goldenberg, Greenberg, Gillath, Solomon, Cox, Martens & Pyszczynski, 2006).

Denna undersökning utforskar korrelationen mellan en ökad grad av sexualisering av kvinnliga monster och obehagskänslor, och hur de olika könen upplever ett sexualiserat kvinnligt monster. En artefakt skapades i syfte att användas i undersökningen och bestod av fem versioner av ett kvinnligt monster. De olika versionerna var mer eller mindre sexualiserade och testdeltagare fick jämföra två versioner åt gången i en skapad online-enkät. Artefakten är inspirerad av *Silent Hill 2* (Konami, 2001) och dess kvinnliga monster, mycket p.g.a. spelets underliggande sexuella ton, både gällande story och karaktärsdesign.

2 Bakgrund

2.1 Skräck som genre

Skräck har en speciell plats i vår kultur och många olika konstformer inspireras av skräck. Ett av de första populärkulturella skräckmedier var gotiska romaner som blev populära på sent 1700-tal (Twitchell, 1985:4). Nutida skräckmedier inkluderar bl.a. film, litteratur och spel. Spekulationer kring varför skräckgenren intresserar människan varierar, men ofta tas kognition och psykologi upp i dessa teorier (Clasen, 2012:227). Genren skapar känslor såsom obehag, fruktan, rädsla och avsky, men lyckas samtidigt skapa känslor av fascination och nyfikenhet. För att komma åt denna ambiguitet måste man skapa en osäkerhet hos publiken, vilket kan åstadkommas genom att dölja information. På detta sätt bygger skräckgenren till stor del på ockulta fenomen, då de redan är något som är oförklarligt eller dolt (Twitchell, 1985:22).

Ännu ett perspektiv kring skräckgenrens popularitet och effektivitet är att genren blir som mest effektiv när åskådaren börjar ifrågasätta sina egna sinnen (Twitchell, 1985: 27). För att genren ska generera bästa respons från åskådaren är det väsentligt att hon är aktiv i sitt deltagande; hon måste vilja lösa mysteriet, avslöja monstret eller helt enkelt klara sig undan oskadd (Twitchell, 1985:8). Med publikens engagemang kan man som kreatör manipulera dessa känslor och mer effektivt förleda sin publik. Detta innebär även att visa publiken tillräckligt mycket av handlingen för att den ska kunna engageras, som t.ex. att visa att det finns en bomb under bordet och när den ska sprängas för att skapa spänning (Hitchcock, 1972). Skräckgenren tenderar att vara speciellt effektiv på att emotionellt investera dess åskådare, mycket beroende på att skräck aktiverar delar av hjärnan som behandlar verkliga faror. Kroppen reagerar alltså fysiskt likadant vid verkliga hot som vid fiktiva hot (Clasen, 2012:223). Denna evolutionärt utvecklade funktion hos människan kan vara en anledning till skräckgenrens popularitet, men även människans egen nyfikenhet inför det makabra har bidragit till denna popularitet. Att lösa det mysterium som en skräckhistoria utgör innebär en tillfredsställelse (Carroll, 2001; Leffler, 2000:111). Däremot behöver inte lösningen vara en fullständig förklaring som den oftast är i t.ex. detektivhistorier, utan kan vara endast en konfirmation att något okänt finns till (Leffler, 2000:112). Tillfredsställelsen i sig är beroende av känslor som avsky, då det tillåter publiken att engagera sig i det okända och skrämmande utan att utsätta sig för verkliga hot eller faror. Skräck är följaktligen så pass attraktivt och lockande då de hot som presenteras ger publiken en möjlighet att utforska farliga situationer och händelser utan att själva vara i fara. De ger även publiken möjlighet att emotionellt hantera sådant som oroar och skrämmer dem (Freeland, 2004:193). En annan teori om varför skräck lockar så är behovet av katharsis, ett sätt att rena kroppen från negativa känslor, vilket

kan ha samma emotionella tillfredsställelse som en orgasm (Tudor, 1997:449).

Inom området debatteras vikten av monster i skräckhistorier, där vissa forskare menar att monster är den största attraktionen i en skräckhistoria (Twitchell, 1985; Carroll, 2001). Det omöjliga eller onaturliga monstret kan framkalla känslor av avsmak hos åskådaren. Däremot innefattar reaktionen även ett visst nöje som uppstår genom att betrakta något som så uppenbart avvisar sociala normer genom att uppträda på ett groteskt sätt. Detta tillfredsställer då betraktarens behov av att observera det okända (Carroll, 2001:37). Trots dess motsägelsefulla och kontroversiella responser hos åskådaren förblir drivkraften till att fullfölja dessa narrativ nyfikenhet (Carroll, 2001:33-35). Andra menar att samma tillfredsställelse i relation till obehag kan uppnås utan ett specifikt monster (Freeland, 2004). Filmer som *Sjätte Sinnet* (1999), *The Blair Witch Project* (1999) och *Signs* (2002) exemplifierar tillvägagångssätt inom skräckgenren där verken framkallat samma känslor utan att förlita sig på en specifik figur. Detta resulterar i rädsla genom en kvardröjande känsla av obehag som inte kan skyllas på en enda agent, utan agerar som en indistinkt och diffus rädsla (Twitchell, 1985:16).

2.2 Monster

Monster är återkommande och ofta centrala i skräckhistorier och är i många fall mer minnesvärda än de hjältar som besegrar dem (Twitchell, 1985:25). Blandningen av attraktionen och avskyn i det onaturliga är en av anledningarna till att monster är ett så pass populärt tillägg i skräckhistorier (Asma, 2009:6). Ett monster kännetecknas inte alltid av ett skräckinjagande utseende; först när monstrets handlingar eller natur inte går att rationalisera eller att relatera till anses det monstruöst (Asma, 2009:10). Människan måste fokusera på hotet som uppstår, är hotet något onaturligt fascinerar detta betraktaren ytterligare (Clasen, 2012:224). Däremot måste ett monster vara avskyvärt och ångestframkallande om det ska kunna besegras eller avslöjas på ett tillfredsställande sätt (Carroll, 2001:37). Den evolutionära responsen till hot uppstår även vid fiktiva hot, detta kan vara en av anledningarna till att monster fascinerar människan i den utsträckning som syns till idag (Clasen, 2012). Monster kan ha uppstått från rimliga hot som förstoras och förvrids med tiden (Asma, 2009:3). De är även den högsta graden av okändhet, något som är så pass abnormt att vi inte kan rationalisera det (Asma, 2009:26). Däremot finns det en annan sorts rädsla i att se något familjärt som inte går att registrera som just familjärt. Det blir främmande trots väl etablering i vårt psyke. Denna teori kallas ”uncanny”, och är taget från det tyska ordet *unheimliche*, motsatsen till ordet *heimliche* vilket betyder familjärt (Freud, 1919).

Figur 1 Två av monstrena i *Silent Hill 2* med en distinkt färgpalett (Konami, 2001).

Figur 2 Bubble Head Nurse (Konami, 2001).

Som ett exempel på vad ett monster kan vara kan vi ta på *Silent Hill 2* (Konami, 2001). Detta spel är ett *survival horror*-spel och mycket populärt inom dess genre. I spelet stöter man på många olika monster. *Silent Hill 2* har en mycket bestämd estetik gällande dess monster; bruna jordiga färger blandas med rött, deformationer av mänskliga figurer visar hur långt ifrån människor dessa monster är (se **figur 1**).

Däremot finns det också element av igenkänning i dessa monster. Vi ser att de har varit mänskliga någon gång. Monstret Bubble Head Nurse registreras direkt som en förvriden version av sjuksköterskor (se **figur 2**), något som vi känner till väl och vet hur de ser ut. Till skillnad från monstren följer inte de levande karaktärerna denna specifika färgpalett (se **figur 3**), vilket gör det enklare för publiken att skilja på de två. Detta används också för att förvirra spelarna då inte alla karaktärer som verkar levande ens existerar (Konami, 2001). Man kan även ifrågasätta om protagonisten ska räknas som ett monster eller inte, på grund av olika val han gör i spelet. På detta sättet leker *Silent Hill 2* med de förväntningar som de själva har satt upp.

Figur 3 Två av huvudkaraktärerna i *Silent Hill 2* (Konami, 2001)

2.3 Sexualiet och skräckgenren

Sex och skräck är mycket nära relaterat, och många skräckhistorier hanterar teman såsom sexuella uppvaknanden eller sexuell frustration (Twitchell, 1985; Creed, 1993; Freeland, 2000). Populariteten hos tonåringar har lett vissa forskare till att koppla skräckhistorier till en slags sexuell undervisning. I dessa historier utforskas sexuella avvikelser, såsom incest, och avskräcker tonåringar från sådant beteende (Twitchell, 1985:68-104). Teorin ”snuggle theory of horror” går ut på att åskådarens upplevelse av skräckfilmer blir mer positiv i sällskap av någon annan som blir skrämd. Detta leder även till ökad känsla av attraktion för detta sällskap (Clasen, 2012:227).

I klassiska skräckfilmer kan man se många kopplingar till sexualitet (Twitchell, 1985;

Creed, 1993; Freeland, 2000). I *Carrie* (1976) följer vi en ung kvinna som plötsligt besitter telekinetiska krafter. Dessa krafter uppstår efter Carries första menstruation, vilket tydligt kopplar de ockulta krafterna till kvinnlig sexualitet (Creed, 1993). I *Exorcisten* (1973) blir den unge Regan besatt av en demon. Denna demon får Regan att uttrycka sig mycket sexuellt mot sin egen mor, samt att mycket våldsamt masturbera med bl.a. ett kors. Dessa tabubelagda sexuella gärningar förstärker den demonitet och monstrositet som Regan nu besitter. Det finns de som menar att dessa sexuella tabun redan fanns inom Regan, men att det endast genom att bli besatt av en demon kan komma till förgrunden (Creed, 1993:40-45). I *Alien* (1979) är den sexuella symboliken lite mer diskret. De långa smala korridorerna i rymdskeppet med smeknamnet ”Mother” samt de slemmiga grottväggarna på den utomjordiska planeten symboliserar de kvinnliga genitalierna (Creed, 1993:21). I dessa utomjordiska tunnlar finns även ägg med den utomjordiska moderns avkomma, vilket ytterligare förstärker parallellen mellan dessa tunnlar och kvinnlig genitalia. I denna film blir huvudkaraktären Ripley den raka motsatsen till den utomjordiska modern, samt moderskeppet, och visas som den accepterade kvinnliga formen (Creed, 1993:23-24). Detta förstärks genom filmningen av Ripleys avklädda kropp. Det finns även en trop inom skräckfilmer att karaktärer som är sexuellt ohämmade, särskilt kvinnliga karaktärer, dör (Twitchell, 1985:69), vilket alltså funkar som ett straff för nämnd hämningslöshet.

2.4 Monstruös kvinnlighet – kvinnor i skräckgenren

Synen på kvinnan som ett monster är inte något nytt. Inom olika mytologier finns det olika kvinnliga varelser som lockar män i fördärvet, t.ex. sirener, maror och succubus-demoner. Den vanliga tropen *femme fatale* dök upp i film noir redan på 40-talet (Salecl, 1999:50) och kan tolkas som en version av kvinnlig monstrositet. *Femme fatale* beskriver en attraktiv och sexuell kvinna med ambiguös moralitet, och kan i vissa fall vara dödligt farliga för de män de förför (Farrimond, 2018). Inom kristen konst har det även förekommit att man framställer en kvinnas livmoder som helvetet (Creed, 1993). Teorier om varför kvinnor ses på det sättet och vad det är som skräms så varierar beroende på vem som teoretiserar (Creed, 1993; Kristeva, 1982; Chatterjee, 2018). Kvinnliga kroppar anses frånstötande och lockande på samma sätt som skräck i sig självt är frånstötande och lockande. Detta beskrivs som hora-madonna-komplexet eller dikotomin. Hora-madonna-komplexet myntades av Freud (1905, 1912) och innebär att kvinnor faller in i två olika roller, antingen den kyska, rena madonnan, eller den promiskuösa horan. Kvinnor som faller in i “horkategorin” associeras med negativa personlighetsdrag som “manipulativ”, medan madonnan associeras med ord som “omhändertagande” och “ren”. I krassa termer så ses dessa två motsatta kvinnor som onda eller goda baserat på deras sexualitet (Bareket et al. 2018). Kvinnors förmåga att framkalla lust hos män har setts med både skräck och fascination i många århundraden och i många kulturer (Landau et al. 2006:129–

130). Rädslan för kvinnlig sexualitet syns i många mytologiska varelser: sirener lockar oskyldiga män, succubus är en kvinnlig demon som lockar män att bedriva otukt, *vagina dentata*, vaginor med tänder, är en mycket gammal myt som fortfarande gör sig påmind i moderna medier (Gohr, 2013:27–28). Just denna myt kan kopplas till kastrationsångest, vilket kommer att diskuteras senare i texten. Ur ett existentiellt synsätt kan denna dikotomi förklaras med att människokroppen, och därmed sex, är en konstant påminnelse om döden, vilket vissa forskare menar att obehagskänslor inför sex och sexualitet grundas i oro inför ens egen mortalitet. Därför kan män se kvinnors förmåga att framkalla lust hos dem som ett direkt hot (Landau et al. 2006:131). Många seriemördare, både verkliga och fiktiva, utser prostituerade kvinnor till sina offer, och det är inte ovanligt i skräckfilmer att sexuellt aktiva kvinnor är de som dör först (Twitchell, 1985). En annan teori om varför kvinnokroppar både lockar och är frånstötande är teorin om "the abject". Den menar att det som är frånstötande och förbjudet även är lockande just på grund av dess osmakliga natur (Kristeva, 1982). Detta relaterar särskilt till motbjudande kroppsfunktioner. Menstruation är en kvinnlig kroppsfunktion som ofta ses som äcklig och motbjudande, men även förlossning bidrar till att kvinnor och kvinnliga kroppar klassas som föraktliga. Just förmågan att föda ses som animalistisk och liknar kvinnan vid ett djur (Creed, 1993:47–50). Det är också vanligt att kvinnor liknas vid insekter, särskilt inom skräckgenren (Freeland, 2000:55; Braidotti, 1995:11). Filmer som kopplar kvinnor till djur eller insekter är t.ex. *The Incredible Shrinking Man* (1957) där protagonistens fru visas i samband med en stor svart spindel i en scen efter att protagonisten krympt i storlek (Braidotti, 1995:11). I *The Fly* (1986) föder en kvinnlig huvudkaraktär en slemmig mask, och i *Alien* (1979) refereras den kvinnliga utomjordiska modern till en insekt av den manliga besättningen (Freeland, 2000:56). Hos många araknider och syrsor är det vanligt med sexuell kannibalism, där honan äter sin sexuella partner före, efter eller under tiden de paras (Elgar, 1992). Spindeln Svarta Änkan har fått sitt namn just på grund av denna kannibalism. Genom att likna kvinnor vid insekter, särskilt spindlar, kan detta visa på ett upplevt hot mot den manliga partnern i sexuella interaktioner med en kvinna. I relation till farlig kvinnlig sexualitet är det värt att nämna *femme fatale*. Dessa kvinnliga karaktärer har en stark anknytning till hotfull sexualitet, samtidigt som de är ambitiösa, har ambiguös moralitet och oftast är mycket attraktiva. De använder ofta sin sexualitet och femininitet för att få vad de vill ha och är också starkt förknippade med fara och död (Farrimond, 2018). Även om femme fatale-karaktärer inte alltid förknippas med spindlar är det lätt att dra paralleller mellan sexuell kannibalism hos spindlar och det ofta dödliga resultatet av ett kärleksmöte med en femme fatale. Kvinnliga monster kan inte jämföras med manliga monster eftersom det som skrämmer med ett kvinnligt monster inte är detsamma som skrämmer med ett manligt monster (Creed, 1993:3). Termen monstruös femininitet beskriver kanske detta fenomen bättre, då "kvinnligt monster" genast blir en motsats till "manligt monster". Kvinnliga könsorgan, kroppsfunktioner och sexualitet skrämmer och straffas samtidigt. Med straff menas det att kvinnliga monster ofta utsätts för våld i form av sexuellt våld samt mord, trots - eller kanske just på grund av - deras egen

makt och styrka (Salecl, 1999:50-53). Därför kan man säga att kvinnliga monster fortfarande är offer (Chatterjee, 2018:133). Ett exempel på detta kan vi se i monster såsom Lying Figure i skräckspelet *Silent Hill 2* (Konami, 2001), ett tydligt kvinnligt kodat monster. Monstrets ”mun” består av en lång, smal och vertikal slits med olika hudvalkar kring denna (se **figur 4**), vilket påminner om en vagina. Lying Figure attackerar genom att spotta syra från denna ”mun”. En vagina som spottar syra är skräckinjagande, men samtidigt blir detta monster dominerat och utnyttjat (straffat) av en starkare manlig kraft; Pyramid Head, ett manligt monster som bl.a. representerar protagonistens förtryckta sexuella frustration (Ponder, 2018). I en kort cutscene innan en strid mot en boss blir Lying Figure sexuellt utnyttjad av Pyramid Head.

Figur 4 Lying Figure med rödmarkerad ”mun” (Konami, 2001).

Även i historier som inte är inom skräckgenren syns detta i kvinnliga monster. Honmonstret (Shelob i originaltexten, Lockan i senare översättning) i *The Two Towers* (Tolkien, 1954) är ett utmärkt exempel på detta. Termerna som används för att beskriva detta monster och hur Sam besegrar henne är överdrivet sexuella, och narrativet beskriver mycket tydligt hur Sams manlighet dominerar Shelobs kvinnlighet för att sedan avsluta striden i en smärtsam orgasm.

> Sam sprang in, inside the arches of her legs /.../ Knobbed and pitted with corruption was her age-old hide, but ever thickened from within with layer on layer of evil growth. The blade scored it with a dreadful gash, but those hideous folds could not be pierced by any strength of men /.../ She yielded to the stroke, and then heaved up the great bag of her belly high above Sam's head. Poison frothed and bubbled from the wound. Now splaying her legs, she drove her huge bulk down on him again. Too soon. For Sam still stood upon his feet /.../ with both hands he held the elven-blade point upwards, fending off that ghastly roof; and so Shelob, with the driving force of her own cruel will, with strength greater than any warrior's hand, thrust herself upon a bitter spike. Deep, deep it pricked, as Sam was crushed slowly to the ground. No such anguish had Shelob ever known, or dreamed of knowing, in all her long world of wickedness. Not the doughtiest soldier of old Gondor, nor the most savage Orc entrapped, had ever thus endured her, or set blade to her beloved flesh. A shudder went through her.
>
> J.R.R Tolkien, 2012:755-756

Det är också värt att nämna just Honmonstrets karaktärsdesign i dataspelet *Middle-earth: Shadow of War* (Warner Bros., 2017). Här ser hon ut som en ung attraktiv kvinna med kläder som visar mycket bar hud, och som kan förvandla sig till en spindel. Detta skiljer sig från den stora groteska spindeln som beskrivs i Tolkiens böcker. Den sexualiserade undertexten i originalböckerna har i denna version realiserats som en sexualiserad kvinnlig karaktär (se **figur 5**).

Figur 5 Honmonstret i *Shadow of War* (Warner Bros., 2017).

Karaktären visar mycket hud i sin klänning och rör sig mycket sensuellt. Här

ser vi igen kopplingen mellan kvinnliga karaktärer och insekter. Det kvinnliga monstrets monstrositet är en biprodukt av hennes kön. Hennes monstrositet uppstår på grund av hennes kvinnliga kropp och sexualietet. Inom psykoanalysen kopplas kvinnans monstrositet bl.a. till rädslan för moderns könsorgan, samt en rädsla för kastrering (Creed, 1993:103–106). Kastrering är inom psykoanalysen när en människas naturliga sexualitet förtrycks och underkastar sig den sociala normen, vilket liknas vid en sorts stympning (Migliozzi, 2018:24). Kastrering kan också innebära fysisk stympning av det manliga könsorganet. Därför kan kastrationsångest innebära både en rädsla för att bli av med sitt könsorgan som straff för förbjuden sexuell njutning, och som en mer diffus ångest där skam och skuldmedvetenhet är primära förtryckare av en naturlig sexualitet (Migliozzi, 2018:24-25). I relation till fysisk stympning porträtteras det kvinnliga könsorganet i sig ofta som hotfullt, och vagina dentata är en mycket bildlig representation av denna rädsla (Creed, 1993:109).

2.5 Silent Hill 2

Silent Hill 2 är ett survival horror-spel i tredjeperson som kom ut 2001 och gjordes av Konami. Spelet handlar om James Sunderland, en änkeman som har åkt till staden Silent Hill på grund av ett brev som verkar vara från hans döda fru Mary. Mary har varit död i tre år vid det här laget och James misstänker att brevet är något slags skämt, men åker ändå till Silent Hill för att undersöka. I stan möter han en mystisk kvinna som heter Maria. Maria är nästan identisk James döda fru Mary, men klär sig mer utmanande än vad Mary gjorde **(**se **figur 6)**. Hon verkar också ha en del av Marys minnen, men upprepar gång på gång att hon inte är Mary. James och Maria slår följe under en del av spelets gång. James märker fort att Silent Hill är mycket farligt då han stöter olika monster i stan. Beroende på hur man spelar träffar man antingen Mary eller Maria klädd i Marys kläder i slutet, och Mary/Maria blir den sista bossen. Sent i spelet kommer det fram att Mary, James fru, inte dog på grund av sin sjukdom utan blev mördad av James. James anledning till detta är dels på grund av att Mary var dödssjuk och upplevde mycket smärta, och ibland ville hon själv dö. Andra gånger sa hon dock att hon inte ville dö, och James erkänner själv i slutet av spelet att en del av honom hatade Mary, vilket han säger öppet till henne när de träffas på slutet.

Figur 6 Mary till vänster och Maria till höger. Mary klädde sig mer sedesamt än Maria (*Silent Hill 2*, 2001).

Silent Hill-spelen utspelar sig nästan alltid i staden Silent Hill. Karaktärer blir strandsatta i denna stad och hemsöks och straffas för brott de har begått tidigare i sina liv (Konami, 2001; Steinmetz, 2017:270). Staden i sig själv är en entitet (Steinmetz, 2017:274) som ändras och formas efter de specifika personerna som befinner sig i staden, och skapar ett tydligt och personligt straff för dessa. Detta visas i spelet genom de levande personerna utöver James Sunderland som befinner sig i Silent Hill. Karaktären Angela Orosco hemsöks av morden hon begick på hennes misshandlande pappa och bror, och karaktären Laura som bara är ett barn lämnas ifred av staden och ser det som en helt vanlig stad. I James Sunderlands fall straffas han för mordet på Mary, och de monster och andra varelser som James stöter på är manifestationer av James egen skam och ångest. På grund av Marys långa och utdragna sjukdom kände James att hans liv hade blivit taget ifrån honom, och detta inkluderar James och Marys sexliv. Den sexuella frustrationen gör sig påmind i Silent Hill på olika sätt. De monster James stöter på mest i stan, Lying Figure, Mannequin och Bubble Head Nurse visar tydligt denna frustration (Konami, 2001). Dessa tre monster är tydligt feminina och sexualiserade på olika sätt, vilket kommer diskuteras närmare under rubrikerna **2.5.1**. **Bubble Head Nurse**, **2.5.2**. **Lying Figure** och **2.5.3**. **Mannequin**. Maria är ett intressant exempel på Silent Hills sexualiserade ton då hon liknar Mary men klär sig mer sexualiserat och beter sig retsamt flörtigt mot James. Hon används som ett straff för James (Steinmetz, 2017), då hon dör hela tre gånger framför honom, vilket tvingar honom att återuppleva Marys död genom Maria. Maria är alltså inte verklig, utan en till manifestation skapad av Silent Hill. Två av de tre gånger Maria blir mördad blir hon det av monstret Pyramid Head, även kallad “The Butcher” i vissa *lore*-inlägg (Konami, 2001). Pyramid Head är ett

monster med tydlig maskulin fysik (breda axlar, muskulösa armar och överkropp), en enorm slaktkniv, och en stor, avlång pyramid som täcker huvudet **(**se **figur 7)**. Monstret är återkommande i hela spelserien men debuterar i *Silent Hill 2*. I detta spel är Pyramid Head en sorts bödel, någon som straffar syndarna i Silent Hill (Konami, 2001; Steinmetz, 2017). Pyramid Head beter sig mycket sexuellt mot de kvinnliga monstren och våldför sig mot dessa, vilket återigen pekar på hur Silent Hill manifesterar James sexuella frustration.

Figur 7 Pyramid Head/The Butcher (Konami, 2001).

2.5.1 Bubble Head Nurse

En ikonisk figur för *Silent Hill* är monstret som kallas Bubble Head Nurse. Detta monster är mänskligt till utseendet bortsett från sitt ansikte. Kroppen är varken stympad eller deformerad. Monstret uppvisar en hyperfeminin och sexualiserad kropp, med smal midja, stora bröst som framhävs av uniformens urringning och en slank kroppsbyggnad (se **figur 8**). Som namnet antyder bär detta monstret en sjuksköterskeuniform, även om den är modifierad för att tydligare visa monstrets kropp. Sjuksköterskeyrket är stereotypiskt sexualiserat, och används i många fall för att understryka korruptionen som finns i vissa skräckhistoriers världar (McAllister, Lee Brien & Piatti-Farnell, 2017:314). Uniformen är mycket åtsittande, har en djup urringning och är väldigt kort nertill. Huvudet är uppsvällt och/eller täckt i bandage. De brukar dö med benen isär i en suggestiv pose (se **figur 9**). Dessa monster har ingen form av mänsklighet kvar, ingen autonomi, utan agerar endast som

Figur 8 Bubble Head Nurse (Konami, 2001).

Figur 9 En död Bubble Head Nurse(*Silent Hill 2*, 2001).

sexualiserade och mordlystna hinder för protagonisten (McAllister, Lee Brien & Piatti-Farnell, 2017:313). Sjuksköterskeyrket porträtteras ofta mycket stereotypiskt i media. De fyra vanligaste stereotyperna är sjuksköterskan som en självuppoffrande ängel (Gordon & Nelson, 2005; Darbyshire & Gordon, 2005), sjuksköterskan som doktorns tjänarinna, sjuksköterskan som en "battleaxe" och sjuksköterskan som "naughty" och promiskuös (Darbyshire & Gordon, 2005). I porträtteringen av Bubble Head Nurse är nog de två sista stereotyperna mer prevalenta, däremot kan det nämnas att i diskussioner kring skjuksköterskan som doktorns tjänarinna diskuteras sjusköterskans autonomi gentemot doktorns (Darbyshire & Gordon, 2005:77). Detta kan vara en intressant parallell att dra då Bubble Head Nurse, som tidigare nämnts, inte har någon egen autonomi, och endast agerar utifrån någon annans behov. I detta fall agerar de efter Silent Hills behov av att straffa James Sunderland (Konami, 2001), medan mer verklighetstrogna porträtt utgår från doktorers behov (Darbyshire & Gordon, 2005:77). Sjuksköterskan som en battleaxe är en stereotyp som inbegriper aggressiva sjuksköterskor som utnyttjar sin maktställning för att dominera och tyrannisera sina patienter (Darbyshire & Gordon, 2005). En av de mest kända exemplen inom media är karaktären Nurse Ratchet eller Big Nurse från filmen *One*

Flew Over the Cuckoo's Nest (1975), baserat på boken av samma namn (Kesey, 1962). I detta exempel har Nurse Ratchet total kontroll över patienterna på ett mentalsjukhus och utdömer grymma straff på de patienter som säger emot henne eller som hon själv ogillar av diverse anledningar. Darbyshire och Gordon beskriver skillnaden mellan en battleaxe och en änglalik sjuksköterska som så:

> Whereas the angel is often portrayed as pretty, feminine, Caucasian, slim, caring, white-clad for purity, fun, deferential, and loved by patients, the battleaxe or matron figure was almost the exact opposite— tyrannical, fearsome, asexual, cruel, monstrously large, dark-clad, and set on crushing all fun and individuality.
>
> Darbyshire & Gordon, 2005:79

Denna beskrivning stämmer till viss del in på Bubble Head Nurse. Det stämmer att detta monster är skrämmande, monstruöst (dock inte enorm) och grymt. Däremot har Bubble Head Nurse inte tillräckligt mycket egen vilja och autonomi för att kunna räknas som tyrannisk eller som att vilja krossa all individualitet och allt som är kul, och är klädd i en vanlig ljus sjuksköterskeuniform. Monstret är inte heller asexuellt. Bubble Head Nurse är alltså en blandning av olika sjuksköterskestereotyper. Den kanske allra vanligaste stereotypen är den sexuella och promiskuösa sjuksköterskan (Darbyshire & Gordon, 2005:79), och sjuksköterskeuniformen i sig blir ofta sexualiserad (se **figur 10**). Anledningen till varför denna stereotyp har uppstått är

Figur 10 Ett tydligt exempel på en sexualiserad sjuksköterskeuniform.
Bild tagen från https://www.ebay.co.uk/itm/Sexy-Adult-Naughty-Nurse-Uniform-Ladies-Fancy-Dress-Costume-Party-Outfit-/113145163219

oklart, men det kan ha att göra med hur annorlunda maktstrukturerna ser ut för en patient jämfört med i vanliga fall. En rädd patient som känner sig maktlös kan försöka ändra på hierarkierna på ett sjukhus genom att mentalt se sjuksköterskor som sexobjekt. Detta ger (manliga) patienter illusionen av makt över kvinnor som har makt över dem (Darbyshire & Gordon, 2005:80). Sjuksköterskor har också hand om mycket intimvård, vilket kan leda till tanken om att sjuksköterskor är villiga sexpartners. Tanken att sjuksköterskor är underlydande manlig auktoritet kan också styra tankarna till att sjuksköterskor kommer att lyda även sexuella fordringar (Darbyshire & Gordon, 2005:81). Bubble Head Nurses uniform är en stark implikation till denna ”naughty nurse” stereotyp, och monstret blir alltså en sexualiserad fara för James Sunderland och spelaren.

2.5.2 Lying Figure

Lying Figures består av en tydligt kvinnlig underdel, med tydlig rumpa och plattformsklackar. Högklackade skor är vanligt för att visa på en feminin figur. Istället för armar och huvud verkar Lying Figures vara instängda i en tvångströja gjord av monstrets egen hud (se **figur 11**). Överdelen kan även öppnas i en form som liknar vid en vagina. Detta “gap” öppnas när monstret attackerar genom att spotta syra från öppningen. Just detta gap och monstrets sätt att attackera kan ses som en version av vagina dentata, alltså en vagina med tänder. Detta är ett tydligt exempel på hur kvinnlig sexualitet och kvinnliga kroppsdelar används som något hotfullt och skrämmande.

Figur 11 Lying Figure i stående position (Konami, 2001).

Monstrets instängdhet i tvångströjan med det vaginaformade gapet kan tolkas som en oförmögenhet att undgå sitt kön, vilket direkt korrelerar med det tidigare påståendet att kvinnliga monster kan ses både som gärningsmän och offer (Chatterjee, 2018).

2.5.3 Mannequin

Mannequin är ett monster som består av två tydligt kvinnliga mannekängdockor som har blivit ihopsatta (se **figur 12**). De attackerar genom att slå med ”armarna” som då är ett par ben. De har inget synligt huvud. Mannequin är naken och visar tydlig rumpa på den nedre delen av monstret. Första gången man stöter på Mannequin i *Silent Hill 2* är i ett rum med en mannekängdocka i mitten av rummet som bär Marys kläder (se **figur 13**). Runt om kan man se delar av andra mannekänger, samt en orörlig Mannequin som kommer till liv efter en stund.

Figur 12 Mannequin består av två kvinnliga underkroppar som sitter ihop (Konami, 2001).

Figur 13 En mannekängdocka med Marys kläder. I bakgrunden syns en Mannequin (screenshot från *Silent Hill 2*, 2001).

Många fans till Silent Hill-serien (SH_Dream, 2012; defct3ed, 2008) menar att Mannequin är mycket likt Hans Bellmers *The Doll* (1934), som också är två kvinnliga underdelar som har satts ihop (se **figur 14**). Hans Bellmer har många fotografier av denna docka poserade i sexuellt provokativa poser, då Bellmers konst är mycket inspirerad av erotik och kvinnlig sexualitet (**se figur 15**). *The Doll* är ett av hans mest kända verk. Trots liknelsen mellan *The Doll* och Mannequin har Masahiro Ito, en av de som designade monster för *Silent Hill 2,* samt art director för spelet, nekat till att Mannequin har inspirerats av *The Doll* på Twitter, och menar att inspirationen kommer från japansk folktro (adsk4, 2012).

Figur 14 Jämförelse av *The Doll* (Bellmer, 1934) till höger, och Mannequin (*Silent Hill 2*, 2001) till vänster.

Figur 15 *A Sade #9* (Bellmer, 1961) visar tydligt erotiska symboler med en blandning av manliga och kvinnliga könsorgan och kroppar.

3 Problemformulering

Undersökningar och analyser som behandlar den bakomliggande psykologin av skräckgenren pekar på att genrens popularitet till stor del är beroende av människans önskan om att utforska tabubelagda ämnen, samt nyfikenhet inför det makabra (Twitchell, 1985; Freeland, 2004; Leffler, 2000; Carroll, 1990; Asma, 2009).
Kvinnliga monster har en säregen plats i skräckmedier då deras monstrositet baseras på den kvinnliga kroppen och dess sexualitet, vilket påpekas av många feministiska forskare (Braidotti, 1995; Chatterjee, 2018; Creed, 1993; Kristeva, 1982; Salecl, 1999). Via denna forskning och andra källor kan det konstateras att kvinnlig sexualitet och det kvinnliga könsorganet upplevs som hotfullt och skrämmande (Creed, 1993; Chatterjee, 2018; Migliozzi, 2018; Gohr, 2013), vilket utnyttjas i moderna skräckmedier såsom spelet *Silent Hill 2* (Konami, 2001). För att visa på hotfull kvinnlig sexualisering används bl.a. det kvinnliga könsorganet som vapen eller hot (t.ex. Lying Figure och vagina dentata) och avhumaniserade kroppar genom täckta, missbildade eller inga huvuden. Andra sätt att sexualisera kvinnliga karaktärer inkluderar hyperfeminina kroppar med smal midja, välformade ben och stora bröst. För att visa kroppen på bästa sätt används avslöjande kläder eller inga kläder alls (Adams, 2014:190). Genom att sexualisera ett kvinnligt monster kan detta skapa mer obehagskänslor som kan grundas i kastrationsångest eller rädsla för sin egen dödlighet (Migliozzi, 2018; Landau et al. 2006). Denna undersökning ämnar specifikt att studera korrelationen mellan sexualisering av kvinnliga monster och obehagskänslor. Det är värt att notera att de teorier och den forskning som har presenterats troligen har utgått från ett heterosexuellt och manligt perspektiv. Till exempel har kastrationsångest en direkt koppling till det manliga könsorganet och stympning av det.
Trots att omfattande forskning går att finna angående sambandet mellan skräck och sexuella teman (Twitchell, 1985; Creed, 1993), samt gällande kvinnor i skräckgenren (Creed, 1993; Chatterjee, 2018, Kristeva, 1982) saknas forskning kring sexualisering kopplat till obehag. Det saknas även forskning kring hur de olika könen upplever ett sexualiserat kvinnligt monster. Därför ämnar denna studie besvara följande frågeställning:

På vilket sätt påverkar graden av sexualisering av kvinnliga monster i skräckspel känslor av obehag hos betraktare, och skiljer sig den påverkan åt mellan de olika könen?

3.1 Metodbeskrivning

För att kunna besvara de problem som har nämnts genomfördes en undersökning baserad på en artefakt. En pilotundersökning genomfördes för att säkerställa att den utvalda undersökningsmetod fungerar i relation till frågeställningen. Denna undersökning kretsar kring monster i spelgrafik, utifrån detta anses renderingar i 2D-format ett lämpligt medium för att pröva frågeställningen. Fem karaktärsporträtt framställdes för att sedan användas i en enkät där deltagare fick svara på frågor kring dessa porträtt.

3.1.1 Artefakt

För att undersöka obehagskänslor i samband med sexualiserade kvinnliga monster har fem 2D-bilder producerats. Dessa bilder föreställer samma kvinnliga monster i olika grader av sexualisering. Bilderna är helkroppsporträtt och skapades i *Photoshop* (Adobe, 2019). Antalet bilder valdes för att kunna jämföra två bilder åt gången, utan en allt för stor skillnad mellan graden sexualisering. Monstrets design inspireras av de kvinnliga monster som presenteras i spelet *Silent Hill 2* (Konami, 2001) på grund av den tydliga monstruösa femininiteten som de kvinnliga monstren uppvisar. De är tydligt designade utifrån deras kön, och designas på ett tydligt feminint och sexualiserat sätt. Artefakten illustrerades även i liknande grafisk stil som i detta spel. Denna grafiska stil kännetecknas av dova jordiga färger och groteska semi-realistiska designer vilket man kan se tydligt exempel på i monstret Abstract Daddy (se **figur 16**). För att förmedla hotfull kvinnlighet har den mest sexualiserade versionen tydlig vaginal symbolik i designen, med en tydlig referens till vagina dentata. Denna

Figur 16 Abstract Daddy med förvriden humanoid fysik (Konami, 2001).

symbolik minskades med de mindre sexualiserade versionerna av artefakten. De versioner som har klädsel har en enkel vit klänning som kan påminna både om sjukhuspatienter och sjuksköterskor för att skapa en parallell till sjukdom, samt det sexualiserade sjuksköterskeyrket (Darbyshire & Gordon, 2005).

3.1.2 Undersökningsmetod

Undersökningen bestod av fyra online-enkäter där deltagarna fick svara på frågor angående två versioner av monstret åt gången. Deltagarna svarade endast på **en** av enkäterna åt gången. Eftersom det finns fem versioner av monstret (A, B, C, D och E) kommer det finnas fyra versioner av enkäten då två monster jämförs i varje enkät (A och B, B och C, C och D, D och E). Anledningen till denna uppdelning är bl.a. för att skapa korta enkäter som engagerar deltagarna hela vägen, samt för att inte göra det för tydligt att designerna är olikt mycket sexualiserade. En kvalitativ undersökningsmetod hade varit önskvärt med denna undersökning, men valdes till slut bort då ämnet är mycket känsligt och det kan vara svårt att få ärliga svar i en intervjusituation. Anledningen till att en kvalitativ undersökningsmetod hade varit önskvärd i denna undersökning beror på att det som undersöks är attityder till det valda ämnet, vilket är svårare att formulera som frågor i en enkät där ingen klargörelse kan ske för deltagaren vid osäkerhet (Østbye, Knapskog, Helland & Larsen, 2003:141). Det finns också mindre utrymme för deltagaren att svara mer redogörande och detaljerat då alla frågor rimligtvis inte kan vara öppna frågor i en online-enkät. För att få en bra balans och för att engagera deltagaren genom hela enkäten är det viktigt att variera öppna och slutna frågor (Østbye et al. 2003:143). Däremot kan en online-enkät nå ut till fler människor, och som tidigare nämnt är anonymitet bra vid känsliga frågor.

Enkäten är upplagd så att deltagarna först fick ta del av en introducerande text där det tydligt framgår att alla deltagare är helt anonyma, att de kan lämna undersökningen när de vill samt var rapporten går att finna när den är färdigställd. En kort förklaring om vad undersökningen går ut på finns här, däremot går den inte in på att det är just sexualisering av kvinnliga monster som undersöks. Istället beskrivs det som en undersökning gällande karaktärsdesign av skräckfigurer. Anledningen till detta är för att undvika *socialt accepterade svar* (Østbye et al. 2003:146). Anonymitet är den största anledningen till valet av enkätundersökning då ämnet som undersöks kan vara känsligt. Anonymitet kan i det fallet uppmuntra deltagarna att ge information som annars hade kunnat kännas jobbigt i en intervju (Østbye et al. 2003: 133). Detta kallas ofta för socialt accepterade svar, där deltagare oavsett åsikt ger ett svar de tror är korrekt eller mer accepterat (Østbye et al. 2003:146), vilket vill undvikas i denna enkät då ämnet är så pass känsligt och politiserat. I ett försök att få ännu mer sanningsenliga svar och åsikter valdes även en grundlig beskrivning av ämnet bort, då det möjligtvis kan påverka deltagarens svar.

Återigen beror detta på det känsliga ämnet. I detta fall ses en anonym enkät utan något omnämnande av genusfrågor eller sexualisering som den bästa grunden för opartiska frågor. Detta inkluderar även valet att endast låta deltagare jämföra två designer åt gången, då graderingen av sexualisering blir mycket tydlig om man ser alla designer tillsammans. Deltagarna får sedan besvara allmänna frågor, såsom könstillhörighet, ålder och hur mycket skräckmedia de konsumerar. För att säkerställa att alla deltagare är över 18 år finns denna fråga med i början av enkäten. Det kan också vara intressant att se om det finns någon koppling mellan ålder och hur obehagligt ett sexualiserat monster upplevs, men det kommer inte läggas någon större vikt på detta. Kön är desto viktigare i denna undersökning, då olika könstillhörigheter kan ha olika kopplingar bl.a. till det kvinnliga könsorganet. Läs mer om detta under rubrik **3.1.3 Urval**. Det är också intressant att se hur mycket skräckmedier deltagarna konsumerar då detta möjligtvis kan påverka resultaten av undersökningen. En deltagare som är mycket van vid att se olika slags monster kan ha en annorlunda syn på artefakten än någon som inte är så van med det.
Deltagarna fick sedan se en bild åt gången med tillhörande likertskalor gällande deras upplevelse av monstret. Dessa skalor utgår från ord som *obehaglig, skrämmande, hotfull* och *frånstötande*. Dessa ord är direkt tagna ur de artiklar och forskningar som har behandlat skräck och skräckfigurer. De anses passande för studien då de beskriver de känslor som uppstår hos konsumenter inom skräckgenren (Twitchell, 1985; Carroll, 2001; Asma, 2009; Clasen, 2012; Creed, 1993). Skalorna kommer sedan följas upp med en öppen fråga; *"Är det något i karaktärsdesignen som sticker ut enligt Dig?", "Har du någon annan åsikt gällande karaktärsdesignen?"* för att fånga upp tankar och känslor som skalorna kan ha missat. Deltagarna fick till sist se båda versionerna sida vid sida och svara på vilken version de anser vara den mest obehagliga.

3.1.3 Urval

Då det finns fyra versioner av enkäten är det önskvärt att alla fyra versioner har lika många deltagare. Detta är något som skaparen av undersökningen måste vara noggrann med att fördela. Därför kan inte enkäten lämnas ut på internet utan först måste deltagare rekryteras för att säkerställa att alla enkäter besvaras lika många gånger. Målet var att få 10 deltagare per enkät, vilket ger en summa på 40 deltagare allt som allt. Den mest fördelaktiga fördelningen av kön för dessa deltagare hade varit 20 män och 20 kvinnor, alltså fem män och fem kvinnor per enkät. Fördelningen av kön är viktigt i denna undersökning som berör genus kraftigt, och olika kön kan ha olika kopplingar till kvinnokroppen och sexualisering av den. Det ställdes en del kontrollfrågor i början av enkäten för att säkerställa könstillhörighet, samt ålder. Deltagarna bör vara minst 18 år då ämnet inte är passande för yngre personer. I slutändan deltog 16 personer i undersökningen, 8 kvinnor och 8 män.

För att rekrytera dessa deltagare nådde skaparen av undersökningen ut till sina personliga kontakter via nätet och andra kommunikationsmedel. Inga DSU-studenter fick delta då de troligtvis mycket enkelt hade listat ut vad undersökningen går ut på. Däremot tilläts studenter från andra program på Högskolan i Skövde att delta då dessa troligtvis inte läst samma kurser som spelutvecklingsstudenterna. Anledningen till denna rekrytering, som ofta inte ses som optimal, är att på ett kontrollerat sätt kunna säkerställa vilka personer som ingår i den önskvärda målgruppen, vilket annars kan vara svårt att avgöra i online-enkäter. Då det var önskvärt att rekrytera personer som inte studerar dataspelsutveckling, samt att det är en jämn könsfördelning mellan de olika enkäterna och studien i helhet ansågs detta vara ett bra sätt att säkerställa den önskvärda målgruppen.

3.1.4 Etik

Alla deltagare fick ta del av en informationstext innan enkäten påbörjas. Denna text förmedlade att deltagarna har rätt att avsluta undersökningen när de vill utan att ifrågasättas, vilket faller in under Vetenskapsrådets samtyckeskrav för humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning (2002). Denna text förmedlade också att deltagarna är helt anonyma och inte kommer att omskrivas i rapporten på ett sådant sätt att det går att känna igen en individ. Detta faller under Vetenskapsrådets konfidentialitetskrav (2002). Deltagarna fick även veta var rapporten kommer publiceras när den är klar.

4 Genomförande

Detta kapitel kommer att beskriva hur artefakten skapades och vilka designval som gjordes under processen. Artefakten består av fem versioner av ett kvinnligt monster i olika grader av sexualisering och är starkt influerat av bl.a. *Silent Hill 2* (2001). Kapitlet kommer att grundligt gå igenom var design för sig och redogöra och motivera de olika designvalen. Kapitlet kommer även gå igenom den förstudie som gjordes gällande gestaltning av femininitet och monster.

4.1 Research / Förstudie

I skapandet av artefakten var det viktigt att förmedla främst 3 saker i monstrets design: att varelsen är ett monster, att varelsen är kvinnlig och att varelsen är sexualiserad. För att uppnå detta var det viktigt med research innan artefakten skapades. Den research som gjordes gällande karaktärsdesign presenteras i detta kapitel.

4.1.1 Gestaltning av femininitet

Då det är viktigt för studien att det designade monstret upplevs som kvinnligt har tid lagts ner på att undersöka hur man tydligt gestaltar en kvinnlig/feminin karaktär. Rent anatomiskt sett ter sig kvinnliga kroppar och ansikten mer rundade i sina former, samt att underhudsfett hos kvinnor ofta syns tydligare än hos män (Barber, 2012:32-35). Detta stämmer inte för alla kvinnor och alla män, men generellt är det så. Kvinnors blygdben är bredare och grundare, vilket också påverkar storlek på höfterna. Kvinnor brukar ha bredare höfter än män, men smalare midjor (Barber, 2012). Som tidigare nämnts så är tydliga sätt att sexualisera en kvinnlig karaktär att ge henne en mycket smal midja, stora bröst och slank figur (Adams, 2014). Rundare drag, särskilt i ansiktet, kan tolkas som *babyface*. En karaktär med babyface uppfattas ofta som omtänksam och vänlig, och kan trigga en känsla av att vilja ta hand om denna karaktär (Isbister, 2005:11). Stereotypiskt feminina attribut som enligt viss forskning ökar en kvinnas attraktivitet hos heterosexuella män inkluderar bl.a. högklackade skor (Dilley, Hockey, Robinson & Sherlock, 2015; Guéguen, 2015), smink (Guéguen, 2015) och långa naglar (del Busso, 2007). Dessa attribut är inte endast kopplat till ökad femininitet, utan även till ökad attraktivitet och sexighet (Guéguen, 2015).

4.1.2 Gestaltning av monster

Tidigare i rapporten har det diskuterats vad som räknas som ett monster, och att ett monster inte alltid måste se groteskt ut för att räknas som ett sådant (Asma, 2009). Men för artefakten var det viktigt att snabbt förmedla att monstret var ett monster, samt kvinnligt, och då är det hjälpsamt att använda stereotyper för att snabbare skapa en bild hos åskådaren (Isbister, 2005). För att skapa något monstruöst är det vanligt inom karaktärsdesign att ge monster osymmetriska drag i kropp och ansikte (Adams, 2014:187; Isbister, 2005:7-10), då symmetri upplevs som mer attraktivt, vilket kopplas till godhet (Isbister, 2005:7-10). Humanoida karaktärer karaktäriseras av två armar, två ben och ett huvud, och ju mer designen avviker från detta desto mindre upplevs det som mänskligt (Adams, 2014:186). Om man däremot överdriver viss anatomi, t.ex. i ansiktet, likt man gör i en mer stiliserad och tecknad stil, och har en fortsatt realistisk stil eller rendering kan detta upplevas mycket obehagligt (Adams, 2014). Detta kan falla under Freuds teori om *unheimliche* (1919), då en karaktär med igennkännbar anatomi har förvridits och överdrivits till något som endast påminner om det familjära. I spel där vissa monster används som ”cannon fodder” är det vanligt att de inte har något ansikte för att de ska avhumaniseras (Isbister, 2005:242).

Silent Hill 2 (Konami, 2001) har mycket ikoniska monsterdesigner som man lätt kan identifiera till det specifika spelet. De leker mycket med att ta familjära figurer och förvrida dem på ett sätt som gör det obehagligt, t.ex. monstret Mannequin och Lying Figure. Delar av en anatomiskt korrekt människa gör dem familjära, samtidigt som ansiktet har bytts ut mot något ofamiljärt som skrämmer och gör dem monstruösa. *Silent Hill 2* använder mycket jordiga och rödaktiga toner i sina monsterdesigner. I vissa fall kan man notera en underton av gult i vissa monster, t.ex. Abstract Daddy, vilket kan symbolisera sjukdom (Zammitto, 2005:5). Det röda verkar oftast vara blod i dessa designer, men kan tolkas som aggressivitet och fara, medan de bruna färgerna kan indikera att något är slitet (Zammitto, 2005:5).

4.2 Progression: skisstadie

Arbetet med att ta fram en artefakt påbörjades med olika skisser för att snabbt utforska olika monsterdesigner. En av de viktigaste aspekterna i designen var att visa att monstret var kvinnligt, samt att uppvisa en symbolisk vagina i designen. Valet att inkludera en vagina i själva designen baserades på tidigare nämnd forskning som menar att det kvinnliga könsorganet ofta används inom just skräckmedier för att framkalla ångest och obehag (Creed, 1993), samt den tydliga kopplingen till vagina dentata. Olika skisser skapades i denna konceptfas, varav en av dessa utvecklades till den slutliga designen. Den första skissen (se **figur 16**) har en humanoid kropp, med

tydliga bröst, smal midja och breda höfter för att påvisa femininitet (Barber, 2012; Adams, 2014). Monstret har även plattformsklackskor för att ytterligare feminisera dess design (Dilley et al. 2015; Guéguen, 2015), samt långa naglar som inte bara

Figur 16 Tidigt koncept

påvisar femininitet (del Busso, 2007), utan även påminner om långa klor. Kroppen är mycket utmärglad och poseringen är förvriden och kantig för att skapa obehag hos åskådaren då detta skapar mer asymmetri i designen (Isbister, 2005; Adams, 2014).

Monstrets huvud består av ett gap som ska påminna om det kvinnliga könsorganet. Vassa tänder finns inne i detta gap, och det utsöndrar även en sorts vätska som antingen kan tolkas som saliv eller menstruation. Tanken att ha vätska som symboliserar menstruering är baserat i tidigare nämnd forskning angående kvinnliga kroppsfunktioner som upplevs som stötande (Kristeva, 1982, Creed, 1993).

4.3 Progression: färdiga porträtt

4.3.1 Version A

Baserat på denna första skiss skapades en ny version (se **figur 17**). Den första skissen valdes bort då jag ville göra vaginasymboliken ännu tydligare. Den nyare versionen har ett annorlunda huvud, och det gap som i första versionen var monstrets huvud är nu en del av monstrets bröstkorg och överkropp. I denna version är könsorganets

symbolik tydligare. Monstrets pose är bakåtlutad så att ansiktet inte kan ses framifrån. Genom att inte visa monstrets ansikte avhumaniseras det (Isbister, 2005), vilket kan skapa känslor av obehag. Även här har monstret klackskor och kvinnliga former för att visa på femininitet (Dilley et al. 2015; Barber, 2012; Adams, 2014). Däremot är skissen mycket kantig, särskilt i höftområdet, vilket kan peka mot mer maskulina former (Barber, 2012).

För att göra monstret tydligare kvinnligt samt mer anatomiskt trovärdig användes programmet DesignDoll (Terawell Software, 2019) för att skapa en egen referens. I det här programmet kan man posera en färdig 3D-modell och använda som referens.

Detta är monstrets slutliga design, och även den version som är mest sexualiserad, version A, (se **figur 18**). I denna design används samma koncept som föregående skiss, där monstret står bakåtböjd så att ansiktet inte kan ses, samt den vaginaformade öppningen som i denna version sträcker sig från underlivet upp till halsen. Monstret är utmärglat och man kan se bl.a. revbenen och höftbenen. Monstret har höga stilettklackar på sig, samt långa spetsiga naglar för att återigen visa på femininitet (Dilley et al. 2015; Guéguen, 2015; del Busso, 2007). Monstret har en mycket väldefinierad midja, samt tydliga bröst och bröstvårtor. Detta är för att förstärka monstrets sexualiserade karaktär och femininitet (Adams, 2014). För att förstärka den hotfulla kvinnligheten lades vassa tänder till den vaginaformade öppningen, vilket blir ett mycket direkt hot och en tydlig vagina dentata.

Figur 17 Tidig skiss av det slutliga konceptet

Figur 18 Omarbetad efter anatomisk referens

För att uppnå den önskade renderingen i Photoshop (Adobe, 2019) användes en hård pensel med skiftande opacitet för att måla detta monster (se **figur 19**). Grunden utgjordes av en mörkt gul/grön färg för att indikera en sjuklig hudfärg (Zammitto, 2005). Den gulaktiga färgen kontrasterar mot den mörkt blåa färgen som användes för skuggning, vilket i detta fall skapar ett icke-harmoniskt utseende. Färgerna hjälper till att skapa obehag i denna design. Liksom monstrena i *Silent Hill 2* (Konami, 2001) används jordiga färger och blod i denna design. De jordiga färgerna relaterar till smuts och orenhet (Zammitto, 2005), medan blod är en vanlig metod för att framkalla obehag hos åskådare. I denna version som är den mest sexualiserade av de fem som skapades har det vaginaformade gapet långa, vassa och blodiga tänder vilket signalerar att detta gap är farligt. Vätska kommer även ur detta gap. Liksom tidigare nämnt kan detta symbolisera saliv, men i detta fallet även vaginalt sekret, återigen för att kvinnliga kroppsfunktioner kan upplevas som äckliga och obehagliga (Kristeva, 1982; Creed, 1993). För att alla versioner ska likna varandra trots vissa olikheter i designen ansågs det bäst att poseringen skulle vara exakt likadan för alla versioner.

Figur 19 Version A – den mest sexualiserade versionen

4.3.2 Version B

Den näst mest sexualiserade versionen, version B, har ett stängt vaginagap istället för ett öppet, då det kan ses som ett mindre aktivt hot (se **figur 20**). Denna version har även mer ”kläder”, vilket är mer bandage som täcker kroppen. Bandaget som täcker den vaginaformade öppningen är signifikant blodigt för att återigen visa på menstruation. Till skillnad från version A har version B:s vaginaformade gap inga synliga tänder. Bandagen som används i alla designer är tänkta att rikta tankarna mot sjukdom och skador, vilket kan upplevas som obehagligt. Designen har liksom version A höga stilettklackar, långa naglar och tydliga bröst och bröstvårtor för att femininisera designen (Dilley et al. 2015; Guéguen, 2015, del Busso, 2007; Adams,

2014). Alltså är denna version nästan exakt likadan som version A, förutom skillnaden på den vaginaformade öppningen och de extra bandagen.

Figur 20 Version B – med stängt ”vaginagap”.

4.3.3 Version C

Version C är den första klädda versionen av dessa fem designer. Klänningen är utformad för att påminna om en sexualiserad sjuksköterska med en åtsittande, kort, vit klänning med korta ärmar (se **figur 21**). Sjuksköterskeyrket och uniformen i sig är som tidigare nämnt mycket sexualiserat (Darbyshire & Gordon, 2005). Klänningen är mycket trasig och visar på så sätt ett av brösten helt, medan bröstvårtan syns genom tyget på det andra bröstet. Klänningen är så pass kort nertill att man kan se underlivet på denna version. Istället för högklackade skor står denna version på tå. Detta designval gjordes för att ta bort den väldigt tydligt femininiserande stilettklacken (Dilley et al. 2015; Guéguen, 2015) och istället endast antyda till

klackskor genom att posera fötterna som i en osynlig klacksko. Kroppsformen och poseringen är annars identisk till version A och B.

Figur 21 Version C – med kort, åtsittande klänning som kan påminna om en sexualiserad sjuksköterskeuniform

4.3.4 Version D

Version D har en klänning som även kan den kan påminna om en sjuksköterskeuniform (se **figur 22**). Dock är denna klänning mindre sexualiserad än version C:s klänning då den är längre och inte lika trasig. Monstrets bröstvårtor syns inte genom tyget, och brösten är överhuvudtaget mindre prominenta för att minska sexualiseringen. Däremot har denna version fortfarande en antydan till klackskor (Dilley et al. 2015; Guéguen, 2015), likt version C, samt långa feminina naglar (del Busso, 2007). I relation till de mer sexualiserade versionerna som tidigare presenterats är version D mindre sexualiserad än dessa, men skulle annars kunna ses

som sexualiserad. Detta beror på att klänningen fortfarande sitter relativt tight och är ganska kort, samt den tydliga kopplingen till sjuksköterskeuniformen.

Figur 22 Version D – med en aningen längre klänning och diskretare bröstområde.

4.3.5 Version E

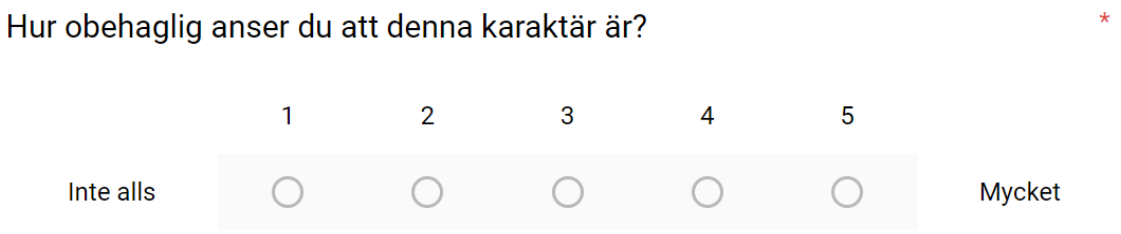
Version E är den version som är minst sexualiserad (se **figur 23**). Denna version har en ännu längre klänning som påminner mer om en patientrock (se **figur 24**) än sjuksköterskeuniform, p.g.a. dess lösare passform och längd. Denna versionen går på platta fötter och har inte långa naglar. Designen förmedlar fortfarande femininitet med en smal midja och bredare höfter, samt genom bröstområdet (Barber, 2012), men har inte överdrivits till den grad som de andra versionerna har för att visa på sexualisering (Adams, 2014). Liksom version D syns inga bröstvårtor genom tyget, och brösten är mindre markerade. Klänningen är, liksom alla andra versioners, täckt i blod och smuts för att bibehålla något skrämmande element i designen.

Figur 23 Version E – den minst sexualiserade versionen

Figur 24 *A Patient Anonymised by Hospital Life – unframed version* (årtal okänt) av Wellcome Collection. Fotot visar en typisk patientrock.

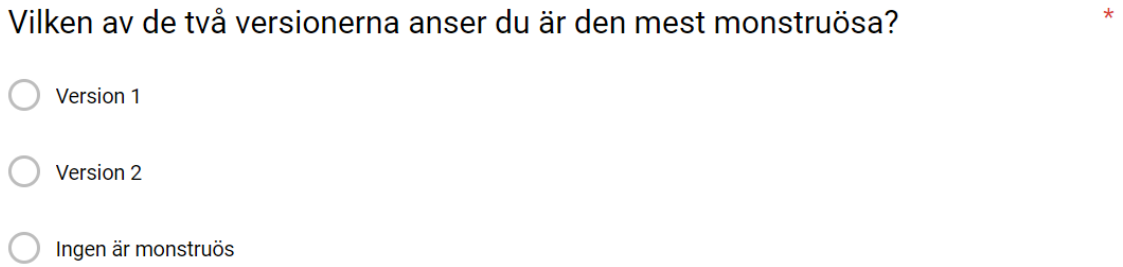
4.4 Pilotstudie

Pilotstudien utformades enligt beskrivning under rubrik **3.1.2 Undersökningsmetod,** vilket innebär att två versioner av den skapade artefakten undersöktes i en enkät. Efter att deltagarna fick svara på de grundläggande frågorna kring kön, ålder och skräckmedievana fick de se en version av artefakten (i detta fall version A), och svara på olika frågor med hjälp av likertskalor (se **figur 25**). Dessa likertskalor ämnade att hjälpa deltagarna gradera hur pass obehaglig, frånstötande, monstruös och skrämmande deltagarna upplevde artefakten. De fick sedan själva skriva ett svar på frågan om något särskilt i designen stack ut. Efter detta fick de svara på samma frågor gällande en till version av artefakten (i detta fall version B).



Figur 25 Exempel på likertskala för ordet *obehaglig*.

Efter detta fick deltagarna se de båda versionerna sida vid sida och svara på vilken av de två versionerna de ansåg vara mest obehaglig, frånstötande, monstruös och skrämmande, alltså samma adjektiv som användes vid de enskilda versionerna (se **figur 26**). Det fanns ett varsitt alternativ för de två versionerna, samt ett alternativ för ingen av dem. Deltagarna fick sedan avsluta enkäten med att skriva om de hade några slutgiltiga tankar kring designerna. Målet med pilotstudien var att testa det koncept som var i åtanke och se om någon deltagare tyckte att upplägget var svårförstått, långdraget och/eller jobbigt. Testdeltagarna var av olika kön och hade olikt mycket erfarenhet av skräckmedier.



Figur 26 Exempel på svarsalternativ för jämförelse av de två versionerna.

Enligt testdeltagarna var konceptet mycket enkelt att förstå och gick mycket fort att genomföra, vilket sågs som positivt. De öppna frågorna genererade tydliga och välformulerade svar. Eftersom deltagarna tyckte att enkäten gick snabbt att genomföra kommer ordet *hotfull* att läggas till i undersökningen. Ordet anses lämpligt då olika forskare ofta använder det i samband med skräckgestalter och skräck som genre (Carroll, 2001; Twitchell, 1985; Asma, 2009; Clasen, 2012). Det används också mycket vid beskrivning av kvinnliga monster, kvinnlig sexualitet och kvinnor i skräckgenren (Creed, 1993; Braidotti, 1995; Chatterjee, 2018; Landau et al. 2006). Ordet *monstruös* kommer att tas bort från undersökningen då det inte ansågs lika relevant som de andra orden. De andra orden beskriver känslor som deltagarna kan uppleva genom att se artefakten medan ordet *monstruös* inte gör det. Det ansågs inte nödvändigt att testa alla fyra versioner av enkäten då upplägget är identiskt för alla versioner, med undantag för de versioner av artefakten som visas. Det finns en risk att ordningen som artefakten visas i kan påverka resultaten, då de alltid kommer

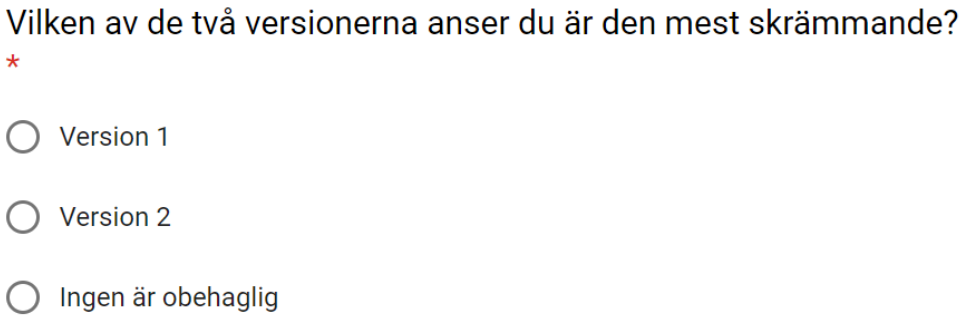
gå från den mest sexualiserade till den minst sexualiserade av de två. För att åtgärda detta hade fler versioner av enkäten behövt göras. Detta gör det dock svårare att få ett jämnt antal deltagare till alla enkäter, och då det redan finns fyra versioner valdes denna åtgärd bort.

5 Utvärdering

I detta kapitel presenteras undersökningen och dess resultat, samt slutsatser som kan dras utifrån dessa resultat. Studien bestod av fyra enkäter som visade två monsterversioner var. Undersökningen genomfördes med 16 deltagare: 2 kvinnor och 2 män per enkät. Deltagarna kontaktades individuellt och ombads delta i undersökningen och fick efter samtycke en enkät skickad direkt till dem. Vilka deltagare som fick vilken enkät skickad till sig hade bestämts på förhand för att undvika att någon version av enkäten svarades mer eller mindre på.

5.1 Presentation av undersökning

Enkäten var snarlik pilotstudien i utformning och undersökte först deltagarnas könstillhörighet, ålder och skräckvana (alltså hur ofta de konsumerar skräckmedier, se **appendix A**). Skräckvana mättes på skalan ”Aldrig”, ”Sällan”, ”Ibland” och ”Ofta”. Nästa avsnitt av undersökningen visade en bild på en av monsterversionerna och hade tillhörande likertskalor gällande hur *obehaglig, frånstötande, skrämmande* och *hotfull* deltagarna upplevde designen (se **appendix B**). Deltagarna fick även skriva en kommentar om något i designen stack ut enligt dem. De fick sedan svara på samma frågor gällande en annan monsterversion. I det slutliga avsnittet av enkäten fick de se en bild på båda monsterversionerna och svara vilken de tyckte var mest *obehaglig, frånstötande, skrämmande* och *hotfull* (se **appendix C**). Under datainsamlingen upptäcktes ett fel i alla enkäter i detta avsnitt. Deltagarna fick tre alternativ att svara på: version 1, version 2 eller ingen av dem. Felet bestod i hur det tredje alternativet formulerades. Frågorna löd ”Vilken av de två versionerna anser du är den mest obehagliga/skrämmande/hotfulla etc.” medan det tredje svarsalternativet endast löd ”Ingen är obehaglig”. Alltså byttes adjektivet aldrig ut i svarsalternativen (se **figur 27**). Detta anses inte ha påverkat resultatet nämnvärt då deltagarna fortfarande använde sig av det alternativet, men det är självklart svårt att



Figur 27 Exempel på fel i svarsalternativen i enkätens slutliga avsnitt.

säga om resultaten påverkades av detta misstag.

5.2 Resultat

Resultaten har sammanställts i tabeller för att tydliggöra deltagarnas individuella svar och poängsättning. Eftersom deltagarna är anonyma har de kvinnliga deltagarna benämnts K1-K8 och de manliga deltagarna M1-M8. Detta är gjort för att kunna relatera specifika resultat och kommentarer till de enskilda deltagarna. Resultaten kommer redovisas genom att först gå igenom deltagargruppen för den specifika enkäten, sedan kommer deltagarnas enskilda svar framställas och diskuteras. En totalpoäng för enkäten kommer sedan redovisas och en diskussion kring resultaten följer därefter. Likertskalorna som användes vid poängsättningen gick från 1-5, där 1 står för ”inte alls” och 5 står för ”mycket”

I **enkät 1** deltog K1, K2, M1 och M2. Monsterdesignerna som jämfördes var version A och version B (se **figur 28**).

Figur 28 Version A till vänster och version B till höger.

Deltagare	Kön	Ålder	Skräckvana
K1	Kvinna	24-29	Ibland
K2	Kvinna	24-29	Aldrig
M1	Man	24-29	Ibland
M2	Man	24-29	Ibland

Tabell 1 Information gällande kön, ålder och skräckvana för deltagarna i **enkät 1.**

Alla deltagare var inom åldersgruppen 24-29, och alla deltagare utom K2 konsumerar skräckmedier ”Ibland” (se **tabell 1**). K2 konsumerar ”Aldrig” skräckmedier.

K1	Obehaglig	Frånstötande	Hotfull	Skrämmande	Total
Version A	5	5	5	5	20
Version B	3	3	4	4	14
Vilken är mest...?	A	A	A	A	A: 100%

Tabell 2 K1:s enkätresultat.

K1 upplevde version A som mer obehaglig än version B (se **tabell 2**). Hon gav version A den högsta möjliga poängen för varje kategori, och i den sista delen av enkäten där deltagarna fick jämföra versionerna direkt med varandra valde K1 version A i alla kategorier. K1 nämner magen som något utstickande i version A, vilket då antas syfta till vaginagapet. Deltagaren upplever version B som något mindre ”obehaglig” och ”frånstötande” och något mer ”hotfull” och ”skrämmande”. En genomgående trend för alla monsterversioner har varit att ”hotfull” får relativt låga poäng jämfört med de andra adjektiven. K1:s poängsättning går alltså emot den trenden. Då K1 inte har gett någon kommentar gällande version B är det svårt att bedöma varför hon har satt den poängen. En anledning till att version B är mindre skrämmande enligt K1 kan vara att den saknar vaginagapet, vilket stack ut enligt K1 i version A.

K2	Obehaglig	Frånstötande	Hotfull	Skrämmande	Total
Version A	4	4	2	4	14
Version B	3	2	2	2	9
Vilken är mest...?	A	A	Ingen	A	A: 75%; Ingen: 25%

Tabell 3 K2:s enkätresultat.

Även K2 upplever version A som mer skrämmande än version B (se **tabell 3**). K2 anser att både version A och version B har en låg hotfullhet, vilket deltagaren förstärker genom att fylla i att ingen av versionerna är hotfull i den direkta jämförelsen. K2 kommenterar att ”*Benen som sticker ut från framsidan av kroppen*” är utstickande i version A. Detta refererar till tänderna i ”vaginagapet”. K2 nämner fingrarna som utstickande i version B. Fingrarna i både version A och B är exakt likadana, vilket kan antyder att andra element i version A var mer skrämmande än just fingrarna. K2 var även den enda deltagaren i enkät 1 som hade en mycket låg skräckvana. K2 var den som gav lägst poäng av alla deltagare i enkät 1, vilket kan kopplas till den låga skräckvanan. Generellt sett har deltagare med lägre skräckvana gett lägre poäng i alla enkäter.

M1	Obehaglig	Frånstötande	Hotfull	Skrämmande	Total
Version A	4	4	4	4	16
Version B	3	3	3	3	12
Vilken är mest...?	A	A	A	A	A: 100%

Tabell 4 M1:s enkätresultat.

Deltagare M1 anser att version A är mer skrämmande än version B (se **tabell 4**). Deltagaren har angett samma poäng för alla kategorier. M1 kommenterar att ”*Fötterna är formande [sic!] som högklackade skor*” gällande version A. Gällande version B kommenterar M1 ”*Utan den öppna bröstkorgen ser man varelsens bröstvårtor väldigt tydligt*”. Likt K2:s kommentar gällande fingrarna är detta intressant då bröstvårtorna i både version A och B är identiska. Däremot kan det vara svårare att lägga märke till Version A:s bröstvårtor då ”vaginagapet” och tänderna tar mycket fokus i det området. M1 är den första deltagaren som har kommenterat gällande sekundära könskarakteristika och feminina attribut.

M2	Obehaglig	Frånstötande	Hotfull	Skrämmande	Total
Version A	4	4	2	2	12
Version B	5	3	2	4	14
Vilken är mest...?	B	A	A	B	A: 50%; B: 50%

Tabell 5 M2:s enkätresultat.

Deltagare M2 är en utstickare i enkät 1. Denna deltagare anser att version B är mer obehaglig än version A (se **tabell 5**). I den direkta jämförelsen av de två versionerna anser M2 av version B är mer ”obehaglig” och mer ”skrämmande” än version A. Däremot ses version A som mer ”frånstötande” och ”hotfull” än version B i denna delen. Däremot betygsatte M2 både version A och B:s hotfullhet med en tvåa när han bedömde dem enskilt. För version A kommenterar M2 att ”*Annat än att hela den är typ en vagina med tänder vilket i sig är lite utstickande, så upptäckte jag ganska snabbt att den också har klackskorsfötter, vilket inte verkar optimalt för något*”. M2 har alltså tydligt identifierat vaginagapet som en vagina och verkar även ifrågasätta klackskornas praktikalitet. M2 kommenterar även att version B:s bröstvårtor är ”väldigt spetsiga” och att det känns ”fel”. Som avslutande kommentar skriver M2 att ”*Nummer 2 känns mer creepy för något är inte rätt men vet inte vad ännu. Men båda är obehagliga och att de har klackskorsfötter är förvirrande och tar ut en ur obehagskänslan lite, lite samma med tandvaginan*”. Med detta förklarar M2 varför han tycker att version B är mer skrämmande då det verkar som att vaginagapet och klackskorna var mer förvirrande än obehagliga. M2 nämner inget om att även version B har ett vaginagap, som dock är stängt, vilket kan betyda att deltagaren inte registrerar det som en vagina.

Resultat	Kvinnor	Män	Total
Version A	34	28	62
Version B	23	26	49
Vilken är mest...?	A: 87, 5 %	A: 75%	A: 81, 25%

Tabell 6 Sammanställt resultat av **enkät 1.**

I det totala resultatet för enkät 1 kan man se att version A ansågs vara den mest

obehagliga av de två designerna (se **tabell 6**). Däremot tyckte de kvinnliga deltagarna att version A var mer skrämmande än de manliga deltagarna. De manliga deltagarna tyckte att version B var mer skrämmande än de kvinnliga. Detta går emot de teorier om t.ex. kastrationsångest som antyder att män skulle tycka att en vagina, och kanske särskilt en vagina dentata, är mer skrämmande än vad kvinnor skulle tycka. Endast de manliga deltagarna nämnde specifika könsattribut. Båda de manliga deltagarna nämnde monstrets bröstvårtor, samt klackskorna. M2 nämnde även vaginagapet, och var den enda deltagaren i enkät 1 som identifierade det som en vagina. De två kvinnliga deltagarna nämnde inga specifika könsattribut. Det är svårt att veta om de andra deltagarna identifierade vaginagapet som en vagina. K1 nämner ”magen” och K2 nämner ”benen som sticker ut ifrån framsidan av kroppen”. Även M1 benämner vaginagapet som ”den öppna bröstkorgen” och inte som en vagina.

Figur 29 Version B till vänster och version C till höger.

I **enkät 2** deltog K3, K4, M3 och M4. Monsterdesignerna som jämfördes var version B och C (se **figur 29**).

Deltagare	Kön	Ålder	Skräckvana
K3	Kvinna	24-29	Sällan
K4	Kvinna	18-23	Sällan
M3	Man	24-29	Sällan
M4	Man	18-23	Sällan

Tabell 7 Information gällande kön, ålder och skräckvana för deltagarna i **enkät 2.**

Deltagare K3 och M3 är inom åldersgruppen 24-29 och deltagare K4 och M4 är inom åldersgruppen 18-23 (se **tabell 7**). Alla deltagare fyllde i att de ”Sällan” konsumerar skräckmedier.

K3	Obehaglig	Frånstötande	Hotfull	Skrämmande	Total
Version B	2	3	1	3	9
Version C	1	1	1	1	4
Vilken är mest...?	B	B	B	B	B: 100%

Tabell 8 K3:s enkätresultat.

Deltagare K3 gav genomgående låga poäng för båda versioner, med den absolut lägsta poängen till version C (se **tabell 8**). Deltagaren ansåg att version B var mer skrämmande än version C. Detta styrktes i den direkta jämförelsen av de två versionerna där K3 svarade version B i alla kategorier. Både version B och C fick en etta i hotfullhet, vilket fortsätter den genomgående trenden av låg hotfullhet i alla enkäter. K3:s enda kommentar var att det inte var så vanligt med ett kvinnligt monster. Detta kan reflektera K3:s låga skräckvana, då kvinnliga monster inte är en ovanlighet, varken inom spel eller film.

K4	Obehaglig	Frånstötande	Hotfull	Skrämmande	Total
Version B	3	3	2	3	11
Version C	2	3	2	3	10
Vilken är mest...?	B	B	B	B	B: 100%

Tabell 9 K4:s enkätresultat.

Deltagare K4 anser att version B är mer skrämmande än version C med mycket liten marginal (se **tabell 9**). I direkt jämförelse av de två är det dock tydligt att K4 tycker att version B är den mer obehagliga då deltagaren väljer den versionen i alla kategorier. K4 nämner att klackskorna sticker ut i version A, och att ”händerna är bra!!!” i version C. Som avslutande kommentar nämner deltagare K4 att blod är läskigt. I alla enkäter är det endast K4 som nämner blod överhuvudtaget. Detta kan bero på en personlig fobi. K4 har också en ganska låg skräckvana och är kanske inte lika van med att se så mycket blod som de andra deltagarna.

M3	Obehaglig	Frånstötande	Hotfull	Skrämmande	Total
Version B	3	1	3	4	11
Version C	3	2	2	2	9
Vilken är mest...?	B	Ingen	B	B	B: 75%; Ingen: 25%

Tabell 10 M3:s enkätresultat.

Deltagare M3 anser att version B är mer skrämmande än version C (se **tabell 10**). Deltagaren tyckte inte att någon av designerna var ”frånstötande” i direkt jämförelse med varandra, men i den enskilda poängsättningen gav M3 version C en tvåa och version B en etta. M3 nämner klackskorna som utstickande i version B och och händerna som utstickande i version C. Deltagaren avslutar med kommentaren ”*Den andra ser nästan mer ut som ett offer än ett skrämmande monster*”. Detta är en intressant kommentar då det tidigare i rapporten har nämnts att kvinnliga monster också kan ses som offer då de ofta utsätts för sexuellt våld eller mord (Salecl, 1999; Chatterjee, 2018). Däremot är det tydligt att M3 skiljer monster och offer åt och använder dem som motsatser till varandra.

M4	Obehaglig	Frånstötande	Hotfull	Skrämmande	Total
Version B	3	4	3	3	13
Version C	3	3	3	3	12
Vilken är mest...?	B	B	B	B	B: 100%

Tabell 11 M4:s enkätresultat.

Deltagare M4 anser att version B är mer ”frånstötande” än version C med ett poäng, men har annars gett båda versionerna samma poäng (se **tabell 11**). Dock har M4 svarat version B i alla kategorier i den direkta jämförelsen. Angående version B kommenterar M4 ”*Någon [har] skurit från hennes vagina hela vägen upp över bröstet. Hennes fötter är typ klackskor*”. M4 är den enda deltagaren som drar någon koppling till, eller ens nämner en vagina i version B:s design. Angående version C kommenterar deltagaren ”*Är en liten sneaky vagina som tittar fram där. Ett bröst skymtas också. Fötterna är nu normala*”. Även här nämner M4 vaginan i designen. Han nämner även att man kan se ett bröst genom ett hål i monstrets klänning. Deltagaren nämner inte att man tydligt kan se brästen i version B:s design, vilket kan betyda att det elementet inte kändes lika utstickande i version B som i version C. M4 nämner även att version C:s fötter är ”normala” i jämförelse med version B.

Resultat	Kvinnor	Män	Total
Version B	20	24	44
Version C	14	21	35
Vilken är mest...?	B: 100%	B: 87, 5%	B: 93, 75%

Tabell 12 Sammanställt resultat av **enkät 2.**

De manliga deltagarna verkar tycka att designerna är mer skrämmande än vad de kvinnliga deltagarna tycker, då de kvinnliga deltagarna har gett genomgående låga poäng för båda versionerna (se **tabell 12**). Alla deltagare tycke att version B är den mest obehagliga. De yngre deltagarna, K4 och M4, har båda mycket liten marginal gällande vilken version som ansågs vara den läskigaste. Däremot har båda valt version B i alla kategorier när de har jämförts direkt. Annars skilde det bara ett poäng mellan version B och C. Endast en deltagare, M4, nämner vaginor eller bröst. Tre deltagare, M3, M4 och K4, nämner klackskor. I genomsnitt är poängen i enkät 2 lägre

än de andra enkäterna. Vad detta beror på är svårt att säga, men det kan bero på den låga skräckvanan hos deltagarna.

I **enkät 3** deltog K5, K6, M5 och M6. Monsterdesignerna som jämfördes var version C och D (se **figur 30**).

Figur 30 Version C till vänster och version D till höger.

Deltagare	Kön	Ålder	Skräckvana
K5	Kvinna	18-23	Ibland
K6	Kvinna	18-23	Ibland
M5	Man	18-23	Sällan
M6	Man	30-35	Sällan

Tabell 13 Information gällande kön, ålder och skräckvana för deltagarna i **enkät 3.**

Tre deltagare i denna enkät, K5, K6 och M5, är inom åldersgruppen 18-23, och en deltagare, M6, är inom åldersgruppen 30-35 (se **tabell 13**). De kvinnliga deltagarna har en högre skräckvana än de manliga deltagarna.

K5	Obehaglig	Frånstötande	Hotfull	Skrämmande	Total
Version C	4	3	3	3	13
Version D	4	2	2	3	11
Vilken är mest...?	D	C	Ingen	D	C: 25%; D: 50%; Ingen: 25%

Tabell 14 K5:s enkätresultat.

Deltagare K5 ger en högre poäng till version C än version D men i den direkta jämförelsen anser K5 att D är mer ”obehaglig” och mer ”skrämmande” än version C (se **tabell 14**). I detta stadie anger hon även att ingen av designerna är ”hotfull”. Detta går emot det faktum att deltagaren har gett version C en trea och version D en tvåa i hotfullhet. Angående version C kommenterar K5 ”*Den ser obehaglig ut men inte hotfull då det inte ser ut som att den ”ser” mig. Kan inte se karaktärens ansikte, vilket gjorde den mindre skrämmande för mig*”. Detta är den enda gången en deltagare kommenterar angående att man inte kan se monstrets ansikte. I detta fallet verkar avsaknaden av ett synligt ansikte ha minskat monstrets obehaglighet. Deltagaren nämner också att designen inte upplevs som hotfull, vilket kan bekräftas av den genomgående låga poängen i alla enkäter. Angående version D kommenterar K5 ”*Denna karaktär ser lite mindre ”monster” ut. Mer åt människa än monster*”. Den enda skillnaden mellan version C och D är att klänningen täcker monstrets bröst och vagina i version D. Som avslutande kommentar skriver K5 ”*Den första ser mer ut som ett monster o [sic!] den andra ser ut som en typ... mentalt sjuk*”. K5 anser att version D är mer ”obehaglig” och ”skrämmande” i den direkta jämförelsen.

K6	Obehaglig	Frånstötande	Hotfull	Skrämmande	Total
Version C	4	3	3	4	14
Version D	4	2	3	4	13
Vilken är mest...?	C	C	C	C	C: 100%

Tabell 15 K6:s enkätresultat.

Deltagare K6 anser att version C är mer ”frånstötande” än version D med ett poäng, men har svarat version C i alla kategorier i den direkta jämförelsen (se **tabell 15**). Deltagaren kommenterade att fingrarna är skrämmande för båda versionerna.

M5	Obehaglig	Frånstötande	Hotfull	Skrämmande	Total
Version C	2	5	4	3	14
Version D	3	4	4	2	13
Vilken är mest...?	D	C	D	D	C: 25%; D: 75%

Tabell 16 M5:s enkätresultat.

Deltagare M5 anser att version C är mer skrämmande, med liten marginal (se **tabell 16**). Det är värt att notera att M5 anser att version C är mindre ”obehaglig” än version D, både i poängsättningen och i den direkta jämförelsen. Deltagaren anser att version C är mer ”frånstötande” i både poängsättningen och i den direkta jämförelsen, men har satt ett högre poäng i kategorin ”skrämmande” för version C, trots att han har satt version D som mer ”skrämmande” i den direkta jämförelsen. Alltså visar poängen att M5 finner version C mer obehaglig överlag, medan den direkta jämförelsen visar att version D anses vara mer obehaglig överlag. M5 kommenterar att ”*Fötterna är åt olika håll*” för version C, och nämner även benen för version D. Deltagarens avslutande kommentar menar att det är tydligare att se vad som ”händer” i version D, vilket kan förklara varför M5 valde version D i alla kategorier förutom en i den direkta jämförelsen.

M6	Obehaglig	Frånstötande	Hotfull	Skrämmande	Total
Version C	4	4	2	2	12
Version D	3	4	2	2	11
Vilken är mest...?	C	C	C	C	C: 100%

Tabell 17 M6:s enkätresultat.

Deltagare M6 anser att version C är mer skrämmande överlag, både i poängsättningen och den direkta jämförelsen (se **tabell 18**). Kategorierna ”hotfull” och ”skrämmande” har fått låga poäng för både version C och D. Deltagaren nämner händerna som utstickande för version C och kläderna som utstickande för version D. Då M6 inte gav någon mer information kring dessa kommentarer vet vi inte vad det var som gjorde händerna eller kläderna utstickande för denna deltagare.

Resultat	Kvinnor	Män	Total
Version C	27	26	52
Version D	24	24	48
Vilken är mest...?	C: 62, 5%; D: 25%	C: 62, 5%; D: 37, 5%	C: 62, 5 %; D: 31, 25%

Tabell 19 Sammanställt resultat av **enkät 3.**

Enligt den sammanställda poängen ansågs version C vara mer obehaglig än version D av både de manliga och kvinnliga deltagarna (se **tabell 19**). De kvinnliga deltagarna ansåg att version C var mer obehaglig än de manliga med ett poäng. Däremot fanns det fler avvikelser i den angivna poängen och den direkta jämförelsen för alla deltagare. I slutändan ansågs fortfarande version C vara den mer obehagliga av de två designerna. M5 verkar tycka att version D är mer obehaglig i direkt jämförelse med version C på grund av en större tydlighet i version D:s design. Deltagare K5 kopplar version D till mental sjukdom, vilket verkar ha ökat obehaget i den direkta jämförelsen.

Figur 31 Version D till vänster och version E till höger.

I **enkät 4** deltog K7, K8, M7 och M8. Monsterdesignerna som jämfördes var version D och E (se **figur 31**).

Deltagare	Kön	Ålder	Skräckvana
K7	Kvinna	24-29	Aldrig
K8	Kvinna	18-23	Sällan
M7	Man	30-35	Aldrig
M8	Man	24-29	Ofta

Tabell 20 Information gällande kön, ålder och skräckvana för deltagarna i **enkät 4.**

Denna deltagargrupp är den mest blandade gällande ålder och skräckvana (se **tabell 20**). Två personer, K7 och M8, är inom åldersgruppen 24-29. Deltagare K8 är inom åldersgruppen 18-23, och M7 är inom åldersgruppen 30-35. K7 och M7 har ingen skräckvana, K8 anger en liten skräckvana. M8 anger att han ”Ofta” konsumerar skräckmedier, och är alltså den enda deltagare som angett sig vara så pass van vid skräckgenren.

K7	Obehaglig	Frånstötande	Hotfull	Skrämmande	Total
Version D	4	3	2	2	11
Version E	4	2	2	2	10
Vilken är mest...?	Ingen	Ingen	D	Ingen	D: 25%; Ingen: 75%

Tabell 21 K7:s enkätresultat.

Deltagare K7 har poängsatt version D högre än version E med ett poäng (se **tabell 21**). Hon anser att version D är mer ”hotfull” än version E i den direkta jämförelsen, trots ett högre poäng i kategorin ”frånstötande”. K7 har annars angivit att ingen av designerna är ”obehaglig”, ”frånstötande” eller ”skrämmande” i den direkta jämförelsen. Detta är intressant då kategorin ”obehaglig” annars har poängsatts relativt högt för båda versionerna. För version D kommenterar K7 att ”*Fingrarna ser ut som klor och det ser ut som att benen är brutna*”, vilket bekräftar vad som är obehagligt i designen. För version E kommenterar K7 att designen ser vass ut, vilket också kan bidra till en ökad obehagskänsla. Det finns däremot ingen kommentar om varför K7 valde att svara ”Ingen” på majoriteten av kategorierna i den direkta jämförelsen.

K8	Obehaglig	Frånstötande	Hotfull	Skrämmande	Total
Version D	4	4	2	4	14
Version E	3	3	2	4	12
Vilken är mest...?	E	E	D	E	D: 25%; E: 75%

Tabell 22 K8:s enkätresultat.

Deltagare K8 har poängsatt version D högre än version E, men har angett version E i alla kategorier förutom en i den direkta jämförelsen (se **tabell 22**). Detta avviker från den satta poängen. K8 valde version D som mer ”hotfull” än version E i den direkta jämförelsen, men har angett en tvåa för både version D och E i poängsättningen. Deltagaren kommenterade att händerna och de långa fingrarna var utstickande i version D, och att klänningen var utstickande i version E. Som avslutande kommentar uttrycker K8 en önskan om att slå ihop de två designerna, då hon gillade händerna på version D och klänningen på version E.

M7	Obehaglig	Frånstötande	Hotfull	Skrämmande	Total
Version D	2	4	2	2	10
Version E	2	2	2	2	8
Vilken är mest...?	D	D	D	D	D: 100%

Tabell 23 M7:s enkätresultat.

Deltagare M7 poängsatte version D högre än version E och valde version D i alla kategorier i den direkta jämförelsen (se **tabell 23**). Deltagaren angav inga kommentarer kring hur han resonerade eller om något särskilt stack ut i designerna. M7 gav version D tvåor i alla kategorier förutom ”frånstötande”, där deltagaren angav en fyra. Version E fick tvåor i alla kategorier. Alltså poängsatte M7 ganska lågt för båda designerna, vilket tyder på att han inte fann dem särskilt läskiga. Däremot verkar version D ha orsakat mer obehagskänslor överlag än version E, enligt M7.

M8	Obehaglig	Frånstötande	Hotfull	Skrämmande	Total
Version D	4	5	5	5	19
Version E	5	5	5	5	20
Vilken är mest...?	E	E	E	E	E: 100%

Tabell 24 M8:s enkätresultat.

Deltagare M8 poängsatte version E högre än version D med ett poäng, och har valt version E i alla kategorier i den direkta jämförelsen (se **tabell 24**). Detta går emot den generellt högre poängsättningen för den mer sexualiserade versionen som de andra enkäterna har tytt på. En annan deltagare har brutit detta mönster, M2, som ansåg att version B var mer obehaglig än version A. Deltagare M8 har gett båda versionerna mycket höga poäng, och gav version E full pott. M8 är den enda deltagare som har angett en mycket hög skräckvana. Utifrån dessa enkäter verkar det generellt sett som att deltagarna med högre skräckvana har gett högre poäng än deltagare med lägre skräckvana. M8 nämner händerna och benen som utstickande för både version D och E, och uttrycker sig mycket positivt om designen i sin avslutande kommentar. Deltagaren ger ingen närmare förklaring till vad som orsakar så pass höga obehagskänslor som poängsättningen antyder.

Resultat	Kvinnor	Män	Total
Version D	25	29	54
Version E	22	28	50
Vilken är mest...?	D: 25%; E: 37, 5%; Ingen: 37, 5%	D: 50%; E: 50%	D: 37, 5%; E: 43, 75%;

Tabell 25 Sammanställt resultat av **enkät 4.**

Enligt den sammanställda poängen anses version D vara den mest obehagliga designen, däremot anses version E vara mer obehaglig i den direkta jämförelsen (se **tabell 25**). De manliga deltagarna har gett en högre poäng än de kvinnliga deltagarna för både version D och E. Det är svårt att förklara varför version D fick en högre poäng än version E, medan E fick en högre procent i direkt jämförelse. Ingen av deltagarna har kommenterat kring några sexualiserade eller feminina drag, förutom att version E:s klänning är ”bra”. K7 nämnde att fingrarna såg ut som klor på version D, och K8 nämner långa fingrar, men ingen verkar koppla ihop de långa naglarna till en överdriven femininitet.

5.3 Slutsatser

Enkäterna visar att både män och kvinnor upplever ett mer sexualiserat kvinnligt monster som mer obehagligt än ett mindre sexualiserat monster. Endast två av 16 deltagare, M2 och M8, upplevde ett mindre sexualiserat monster som mer obehagligt i jämförelse med ett mer sexualiserat monster. Det finns vissa avvikelser i den angivna poängen och den direkta jämförelsen, exempelvis i enkät 4 där den mer sexualiserade versionen fick en högre poäng än den mindre sexualiserade versionen, men i den direkta jämförelsen av de två valde deltagarna den mindre sexualiserade versionen fler gånger.

Det finns ingen påtaglig skillnad i hur de manliga och kvinnliga deltagarna upplevde obehag i relation till ett sexualiserat monster. Två enkäter visar att de kvinnliga deltagarna upplevde det mer sexualiserade monstret som mer obehagligt än de manliga deltagarna och de andra två enkäterna visar tvärtom. Däremot är det endast manliga deltagare som har kommenterat kring monsterversionernas könsorgan och sekundära könskarakteristika. Klackskor som ett feminiserande och sexualiserande

element i version A och B uppmärksammades främst av manliga deltagare. En kvinnlig deltagare kommenterade angående klackskorna. Detta kan tyda på att de manliga deltagarna har en ökad uppmärksamhet kring sexualiserade kvinnliga kroppar. Det verkar dock inte ha påverkat ökade obehagskänslor hos de män som har uppmärksammat sådana attribut. Detta avviker från de teorier som presenterar kvinnlig sexualitet som ett direkt hot mot heterosexuella män (Landau et al. 2006; Farrimond, 2018; Migliozzi, 2018; Creed, 1993). Tre manliga deltagare kommenterade angående monsterversionernas bröst eller vagina, M1, M2 och M4. I M2:s fall verkade den vaginala symboliken och de exposerade brösten snarare dämpa obehagskänslor, då M2 ansåg att den mindre sexualiserade versionen var mer obehaglig än den mer sexualiserade versionen. I M1:s fall ansågs den mer sexualiserade versionen vara mer obehaglig, och deltagaren kommenterade endast angående designens bröstvårtor i den mindre sexualiserade versionen. I M3:s fall kommenterade deltagaren angående könsorgan i båda versioner, och angående bröst i den mindre sexualiserade versionen. Deltagaren ansåg att den mer sexualiserade versionen var mer obehaglig men endast med ett poäng, i kategorin ”frånstötande”. Detta är värt att bemärka då alla tre deltagare ansåg att den mer sexualiserade versionen var mer frånstötande än den mindre sexualiserade versionen. Samma mönster går att utläsa i undersökningen som helhet. Detta kan relatera till Kristevas abjektionsteori (1982) som menar att den kvinnliga kroppen kan vara motbjudande och frånstötande på grund av de kroppsfunktioner och kroppsdelar som hör till reproduktion och sexualitet.

Monstrets vita klänning som var menad som en koppling till ”naughty nurse” stereotypen verkar inte ha kopplats till en sjuksköterskeuniform av någon deltagare. Det verkar snarare som att klänningen har kopplats till någon slags oskyldighet, åtminstone enligt två deltagare, K5 och M3. M3 kommenterade att monsterversionen med klänning (version C i detta fall) såg mer ut som ett offer än ett monster, till skillnad från version B som inte har någon klänning. Liknande har K5 kommenterat att monsterversion D ser mer ut som en människa än ett monster. Detta kan bero på klänningens utformning, eller att vaginan och brösten är täckta, vilket de inte är i version C. Deltagaren drar också kopplingen till en mentalt sjuk person.

Resultaten från undersökningen visar som sagt inte någon tydlig skillnad i ökat obehag mellan de manliga deltagarna och de kvinnliga deltagarna i relation til sexualiserade kvinnliga monster, och inte heller någon större skillnad mellan åldersgrupperna. Däremot verkar skräckvana vara en viktig faktor i hur mycket obehagskänslor ett sexualiserat kvinnligt monster skapar. Resultaten visar att deltagare med en högre skräckvana har gett en högre poäng överlag, medan deltagare med mindre skräckvana har gett en lägre poäng överlag. Exempelvis visar resultatet i enkät 2 en i genomsnitt lägre poäng för alla versioner. Deltagargruppen i enkät 2 angav att de hade mycket lite skräckvana. I enkät 1 har K2 angett att hon ”aldrig” konsumerar skräckmedier och är också den deltagare som har gett lägst poäng i den deltagargruppen. Resten av deltagargruppen angav att de konsumerade skräckmedier

”ibland”. Deltagare M8 är den enda deltagaren som anger en mycket hög skräckvana, och är också den deltagare som har gett absolut högst poäng i hela undersökningen.

De redovisade resultaten från den här undersökningen visar att en ökad grad av sexualisering av ett kvinnligt monster ökar obehagskänslor hos betraktare. Det visar däremot ingen påtaglig skillnad i hur män och kvinnor upplever obehag gentemot ett sexualiserat kvinnligt monster.

6 Avslutande diskussion

6.1 Sammanfattning

I den här rapporten har en genomgång och analys av sexualisering av kvinnliga monster redovisats och undersökts. Sammanfattningsvis har kvinnliga monster en speciell plats inom skräckgenren då deras monstrositet baseras på den kvinnliga kroppen och dess sexualitet (Braidotti, 1995; Chatterjee, 2018; Creed, 1993; Kristeva, 1982; Salecl, 1999). Speciellt det kvinnliga könsorganet upplevs som hotfullt och skrämmande (Creed, 1993; Chatterjee, 2018; Migliozzi, 2018; Gohr, 2013). Undersökningen i denna rapport utgår från dessa förutsättningar och ämnade besvara frågeställningen ”På vilket sätt påverkar graden av sexualisering av kvinnliga monster i skräckspel känslor av obehag hos betraktare och skiljer sig den påverkan åt mellan de olika könen?”. Resultaten av undersökningen visar att en högre grad av sexualisering i ett kvinnligt monster ökar obehagskänslor och anses mer frånstötande än ett mindre sexualiserat kvinnligt monster. Resultaten visar inte att ett kön upplever ett sexualiserat kvinnligt monster som mer obehagligt än ett annat kön, däremot verkar skräckvana påverka obehagskänslor.

6.2 Diskussion

Den gradering av sexualisering av artefakten som har framställts har utgått från att en ”beväpnad” vagina (en vagina dentata) anses vara det största hotet gentemot en heterosexuell man, baserat på teorierna kring kastrationsångest, existentialism, och abjektion (Migliozzi, 2018; Landau et al 2006; Kristeva, 1982), samt teorierna kring dödlig kvinnlig sexualitet kopplad till femme fatale (Farrimond, 2018) och sexuell kannibalism (Elgar, 1992). I undersökningen är det endast en deltagare, M2, som beskriver vaginagapet som en vagina med tänder, och denna deltagare anser att vagina dentatan dämpar obehagskänslor (se sida 40). Detta går emot den tidigare forskningen. Det är möjligt att vaginagapet blev för ofamiljärt för att kunna ses som ett seriöst hot. Faktum är att resultaten inte pekar på någon påtaglig skillnad mellan hur de kvinnliga deltagarna och de manliga deltagarna upplevde ett sexualiserat monster. Däremot var det fler manliga deltagare som uppmärksammade designelement som kopplas direkt eller indirekt till kvinnlig sexualitet, så som könsorgan, bröst och klackskor. Klackskor kan kopplas till ökad attraktivitet och sexighet för heterosexuella män (Guéguen, 2015; Dilley et al 2015), vilket kan förklara varför fler av de manliga deltagarna noterade detta designelement. Notera dock att ingen av deltagarna blev efterfrågade sin sexualitet, vilket är en översikt i

undersökningen. Detta hade kunnat ge en bättre förståelse för hur olika sexualiteter och kön påverkas och reagerar till hotfull kvinnlig sexualitet.

Resultatet från denna undersökning visar tydligt att deltagare med mer skräckvana upplever sexualiserade kvinnliga monster som mer obehagliga än deltagare med mindre skräckvana. Detta kan bero på att en van skräckmediekonsument är van att se monster som liknar den skapade artefakten i skrämmande och obehagliga situationer. Det är då möjligt att känslor av rädsla och obehag uppstår när deltagarna ser liknande monster även utanför en skräcksituation. Alltså kan den skapade artefakten kopplas till känslor av obehag för en van skräckmediekonsument, medan en ovan konsument inte har samma känslomässiga kopplingar. En av deltagarna noterade att en monsterversion mer liknade en mentalt sjuk person istället för ett monster (se sid 46), vilket inte hade tagits hänsyn till i skapandet av artefakten. Anledningen till denna koppling kan ha att göra med den vita klänningen som tre av fem monsterversioner bär. I de mer sexualiserade versionerna var klänningen menad att skapa paralleller mellan sjuksköterskeuniformen som är stereotypt sexualiserad. I den minst sexualiserade monsterversionen av den skapade artefakten var klänningen menad att likna en patientrock och skapa kopplingar till sjukhus och sjukdom. En översikt av skaparen av artefakten var att inte överväga kopplingen till mentalt sjuka patienter. Det är inte ovanligt att inom skräckgenren använda sig av stigmatiserade porträtteringar av mentalt sjuka personer för att skapa skräck hos åskådare. Detta kan ha en negativ påverkan på hur vi som samhälle behandlar mental sjukdom och mentalt sjuka personer.

På grund av undersökningens begränsningar är det svårt att dra konkreta slutsatser och se komplexa mönster. Undersökningens brister ligger bl.a. i de kortfattade motivationerna till varför deltagarna har poängsatt monsterdesignerna som de har gjort. Korta svar som att händerna eller benen sticker ut ger ingen klarhet i exakt vad det är som anses obehagligt eller skrämmande. En mer lämplig undersökningsmetod hade varit intervjuer där man mer ingående kan resonera kring de olika monsterversionerna. Intervjuer hade gett möjlighet att ställa följdfrågor angående deltagarnas åsikter gällande utstickande designattribut. För att en kvantitativ undersökningsmetod skulle fungera hade fler deltagare behövts för ett mer tillförlitligt resultat. 4 deltagare per enkät i grupper om 2 är ett lågt antal deltagare för den här typen av undersökning. Det finns även brister i könsanalysen då ingen deltagare blev frågad angående sexualitet, vilket måste antas spela roll i en undersökning angående hotfull kvinnlig sexualitet. I mån av tid hade undersökningen behövts kompletteras i form av intervjuer, och forskning angående hotfull kvinnlig sexualitet i förhållande till homosexuella män eller homosexuella kvinnor hade behövts för en grundligare teoretisk bakgrund. Det finns inte heller någon teoretisk grund för transpersoners koppling till hotfull kvinnlig sexualitet. Det kan också vara värt att påpeka att andra faktorer kring enkäterna och monsterdesignerna kan ha påverkat resultatet. Exempelvis kan ordningen på de olika versionerna ha påverkat resultatet, då de mer sexualiserade versionerna i en enkät alltid visades först. Detta kan möjligtvis förklara avvikelsen i enkät 4, där den mer sexualiserade versionen fick

en högre poäng av deltagarna, men den mindre sexualiserade versionen valdes fler gånger i den direkta jämförelsen. Det finns en möjlighet att den höga poängen som gavs till version D, den första som visades, inte reflekterar deltagarnas egentliga känslor av obehag, utan snarare en första chock eller förvåning. När de sedan ger poäng till version E kan den första chocken ha lagt sig, och därför kan en lägre poäng ha angetts. En annan översikt i skapandet av undersökningen är att de två extrema versionerna, version A och version E, endast jämförs en gång var till skillnad från de övriga versionerna som jämförs två gånger var. På grund av detta är det svårt att sammanställa resultaten från alla enkäter. Lösningen för detta hade varit att antingen skapa en femte enkät där version A och version E jämförs mot varandra, eller att skapa färre versioner av artefakten. Om det hade funnits fyra versioner av artefakten istället för fem hade man antingen kunnat skapa två enkäter med fler deltagare, eller behålla formatet med fyra enkäter och skifta ordningen som monsterversionerna visas i.

Denna undersökning handlar till stor del om genus och om hur kvinnlig monstrositet, och till en större utsträckning kvinnor överlag, porträtteras i media. Detta är inte en ny diskussion, och som bl.a. Creed (1993) och Twitchell (1985) visar är det inte heller en ny diskussion inom skräckgenren. Däremot finns det en mening att ta upp dessa gamla teorier och applicera på ny media, så som digitala spel trots allt är, då det finns tydliga tecken på att kvinnliga monster porträtteras på ett utdaterat och könsstereotypiskt sätt i spel. *Silent Hill 2* (2001) må vara 18 år gammalt, men som vi kan se i nyare spel som *Agony* (2018) finns det översexualiserade kvinnliga monstret kvar (se **figur 32**). Det finns också forskning och forskare som menar att ett styrkande av patriarkala strukturer påverkar män så väl som kvinnor negativt, vilket Bareket m.fl. (2018) upplyser om i deras undersökning om hora-och-madonna-komplexet. Därför är det viktigt att belysa vilka fenomen inom t.ex. populärkultur som är ett direkt resultat av dessa patriarkala strukturer. Det kan argumenteras att sexualiserade kvinnliga monster är ett fenomen som har uppstått p.g.a. en underliggande rädsla och avsky hos främst hetereosexuella män för den kvinnliga kroppen och dess sexualitet. Detta är med bas i forskning som bl.a. Creed (1993), Kristeva (1982), Chatterjee (2018) och Landau m.fl (2006) har genomfört och som har redovisats i rapportens första del. Genom att upplysa om sådana tendenser i den media som konsumeras kan spelutvecklare jobba för att undvika återanvändning av misogyna porträtteringar, eller åtminstone ha en ökad medvetenhet om varför sådana troper används.

Figur 32 Ett kvinnligt monster från spelet *Agony* (2018), med tydlig vaginal symbolik i ”ansiktet” och tydligt sexualiserad överkropp.

6.3 Framtida arbete

I det fall att den här undersökningen hade fortsatt arbetas på hade undersökningen i första hand behövt göras om till intervjuer för ett mer relevant och trovärdigt resultat. Detta hade gett möjlighet till mer ingående och detaljerade svar om varför deltagarna upplevde artefakten som de gjorde. Deltagarnas sexualitet hade även tagits i åtanke då detta kan spela in i hur de upplever ett sexualiserat kvinnligt monster. En detaljerad teoretisk genomgång av hur sexualitet och könsidentitet påverkas av monstruös femininitet hade behövts för ett mer välrundat och djupgående resultat och slutsats. Könsanalysen i den nuvarande undersökningen brister på grund av avsaknaden av en sådan teoretisk grund. Det hade också varit värt att revidera artefakten så att den t.ex. upplevs mer hotfull. Om undersökningen hade fortsatt i sin nuvarande form av enkäter hade fler deltagare rekryterats i ett fortsatt arbete. En alternativ utgångspunkt för ett framtida arbete hade kunnat vara stigmatiseringen av mental sjukdom i skräckgenren. Det bedöms finnas en god möjlighet att kunna applicera teorier som *the abject* och *unheimliche* på porträtteringar av mental sjukdom inom skräckgenren.

Referenser

Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design*. 3. uppl., USA: New Riders.

Adobe (1990-2019). *Photoshop* (version 20.0.4.) [Programvara].

Adsk4 (2012). @SH_Dreams Some asked me the same question in those days. But I was inspired by some Japanese traditional monsters. [Twitterpost], 14 november. https://twitter.com/adsk4/statuses/268727658546864129. [2019-05-09].

Agony (2018) [Digital spel]. Plattformar: Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch och Microsoft Windows. Madmind Studio & PlayWay.

Alien (1979) [Film]. Regissör: Ridley Scott. Brandywine Productions. 20th Century Fox.

Asma, S. T. (2009). *On Monsters: An Unnatural History of Our Worst Fears*. New York: Oxford University Press.

Barber, B. (2012). *Anatomi för konstnärer: En komplett guide till att teckna människokroppen*. Arcturus Publishing Limited: London.

Bareket, O., Kahalon, R., Shnabel, N. & Glick, P. (2018). The Madonna-Whore Dichotomy: Men Who Perceive Women's Nurturance and Sexuality as Mutually Exclusive Endorse Patriarchy and Show Lower Relationship Satisfaction. *Sex Roles,* 79(9-10), ss. 519-532. DOI: 10.1007/s11199-018-0895-7

Bellmer, H. (1934).) *The Doll*. [Skulptur/Fotografi].

Bellmer, H. (1961).. *A Sade #9*. [Konstverk]

Braidotti, (1995). "Me Tarzan, you Jane?": Reconstructions of femininity and masculinity in science fiction horror films. I Einersen, D. & Nixon, I. (red.) *Woman as Monster in Literature and the Media*, ss. 9-16

Carrie (1976) [Film]. Regissör: Brian De Palma. Redbank Films. United Artists.

Carroll, N. (2001). Why horror? I Jancovich, M. (red.) *Horror: The Film Reader*. New York: Routledge.

Chatterjee, A. (2018). 'Forgive Me Father, for I have Sinned': The Violent Fetishism of Female Monsters in Hollywood Horror Culture. *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities,* 10(2), ss. 129-135. DOI: dx.doi.org/10.21659/rupkatha.v10n2.13

Clasen, M. (2012). Monsters Evolve: A Biocultural Approach. *Review of General Psychology,* 16(2), ss. 222-229. DOI: 10.1037/a0027918

Creed, B. (1993). *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*. New York: Routledge.

Darbyshire, P. & Gordon, S. (2005). Exploring Popular Images and Representations of Nurses and Nursing. I Daly, J., Speedy, S, Jackson, D., Lambert, V. & Lambert, C. (red.) *Professional Nursing: Concepts, Issues, and Challenges,* ss. 69-92.

defect3d (2008) Mannequin Inspiration. *Silent Hill Forum* [forum], 28 juli. http://silenthillforum.com/viewtopic.php?t=15843. [2019-08-27].

del Busso, L. (2007). III. Embodying Feminist Politics in the Research Interview: Material Bodies and Reflexivity. *Feminism and Psychology,* 17(3), ss. 309-315. DOI: 10.1177/0959353507079084.

Dilley, R., Hockey, J., Robinson, V. & Sherlock, A. (2015). Occasions and non-occasions: Identity, femininity and high-heeled shoes. *European Journal of Women's Studies,* 22(2), ss. 143-158. DOI: 10.1177/1350506814533952

eBay (u.å.) *Sexy Adult Naughty Nurse Uniform Ladies Fancy Dress Costume Party Outfit.* https://www.ebay.co.uk/itm/Sexy-Adult-Naughty-Nurse-Uniform-Ladies-Fancy-Dress-Costume-Party-Outfit-/113145163219 [2019-05-15].

Elgar, M. A. (1992). Sexual cannibalism in spiders and other invertebrates. I M. A. Elgar & B. J. Crespi (red.), *Cannibalism: Ecology and evolution among diverse taxa*. Oxford: Oxford University Press, ss. 128– 155

Eraserhead (1977) [Film]. Regissör: David Lynch. American Film Institute. Libra Films International.

Exorcisten (1973) [Film]. Regissör: William Friedkin. Hoya Productions. Warner Bros.

Farrimond, K. (2018). *The Contemporary Femme Fatale: Gender, Genre and American Cinema*. New York: Routledge.

Freeland, C. A. (2000) *The Naked and the Undead: Evil and the Appeal of Horror*.

New York: Routledge.

Freeland, C. A. (2004). Horror and Art-Dread. I Prince, S. (red.) *The Horror Film*. New Brunswick: Rutgers University Press, ss. 189-205

Freud, S. (1905). Drei abhandlungen zur sexualtheorie [Three Essays on the Theory of Sexuality]. Berlin: Leipzig und Wien.

Freud, S. (1912). Über die allgemeinste erniedrigung des liebeslebens [The Most Prevalent form of Degradation in Erotic Life]. Jahrbuch für Psychoanalytische und Psychopathologische Forschungen, 4, ss. 40–50

Freud, S. (1919). The 'Uncanny'. *The Standard edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud, Volume XVII (1917-1919): An Infantile Neurosis and Other Works*, ss. 217-256

Gohr, M.A. (2013). Do I Have Something In My Teeth? Vagina Dentata and its Manifestations within Popular Culture. I Fahs, B., Dudy, M. L. & Stage, S. (red.) *The Moral Panics of Sexuality*. London: Palgrave Macmillan, ss. 27-43.

Goodwin, J. (2014a). The Horror of Stigma: Psychosis and Mental Health Care Environments in Twenty-First-Century Horror Film (Part I). *Perspectives in Psychiatric Care,* 50(3), ss. 201-209. DOI: 10.1111/ppc.12045.

Goodwin, J. (2014b). The Horror of Stigma: Psychosis and Mental Health Care Environments in Twenty-First-Century Horror Film (Part II). *Perspectives in Psychiatric Care,* 50(4), ss. 224-234. DOI: 10.1111/ppc.12044.

Gordon, S. & Nelson, S. (2005). An End to Angels. *American Journal of Nursing,* 105(5), ss. 62-69.

Guéguen, N. (2015). High Heels Increase Women's Attractiveness. *Archives of Sexual Behaviour,* 44(8), ss. 2227-2235. DOI: 10.1007/s10508-014-0422-z

Hitchcock, A. (1972) [Intervju]. *AFI Seminar Roundtable*, 1972-08-18. Transkript: https://the.hitchcock.zone/wiki/Alfred_Hitchcock_at_the_AFI_Seminar_roundtable_(18/Aug/1972)

Isbister, K. (2005). *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach.* Morgan Kaufmann Publishers In.

Kesey, K. (1962). *One Flew Over the Cuckoo's Nest.* Viking Press & Signet Books.

Kristeva, J. (1982). *Powers of Horror: An Essay on Abjection*. New York: Columbia University Press.

Landau, M. J., Goldenberg, J. L., Greenberg, J., Gillath, O., Solomon, S., Cox, C., Martens, A. & Pyszczynski, T. (2006). The Siren's Call: Terror Management and the Threat of Men's Sexual Attraction to Women. *Journal of Personality and Social Psychology,* 90(1), ss. 129-146. DOI: 1037/0022-3514.90.1.129.

Lee Brien, D., McAllister, M., & Piatti-Farnell, L. (2017). Tainted love: Gothic Imaging of nurses in popular culture. *JAN; Leading Global Nursing Research,* 74(2), ss. 310-317. DOI: doi-org.libraryproxy.his.se/10.1111/jan.13452

Leffler, Y. (2000). *Horror As Pleasure: The Aesthetics of Horror Fiction*. Stockholm: Alqvist & Wiksell International.

Middle-earth: Shadow of War (2017) [Digitalt spel]. Plattformar: Playstation 4, Xbox One, Android, Microsoft Windows & IOS. Monolith Productions & IUGO. Warner Bros. Interactive Entertainment.

Migliozzi, A. (2018). Castration and Conformity. *Psychoanalytic Inquiry*, 38(1), ss. 23-33. DOI: 10.1080/07351690.2018.1395617

One Flew Over The Cuckoo's Nest (1975) [Film]. Regissör: Miloš Forman. Fantasy Films & N.V. Zaluw. United Artists.

Ponder, S. (2018). *Silent Hill 2's Pyramid Head Was Pure Sexual Terror*. https://kotaku.com/silent-hill-2s-pyramid-head-was-pure-sexual-terror-1825903869 [2019-03-05]

Salecl, R. (1999). Hollywood Melodrama Between Desire and Drive. I Soleim, K. R. (red.) *Fatal Women – Essays on Film Noir and Related Matters,* ss. 50-59.

Sato, T. (2001) [Intervju]. *Interview With Silent Hill 2's Artist Takayoshi Sato*. Douglass C. Perry. [2001-08-17] https://www.ign.com/articles/2001/08/17/interview-with-silent-hill-2s-artist-takayoshi-sato [2019-03-15]

SH_Dreams (2012). @adsk4 Was just wondering if Hans Bellmer's iconic life-sized dolls had any influence on the Mannequin design? :) [Twitterpost], 13 november. https://twitter.com/SH_Dreams/status/268442262302777344. [2019-05-09].

Signs (2002) [Film]. Regissör: M. Night Shyamalan. Touchstone Pictures, Blinding Edge Pictures & The Kennedy/Marshall Company. Buena Vista Pictures.

Silent Hill 2 (2001) [Digital spel]. Plattformar: Playstation 2, Playstation 3, Xbox, Xbox 360 & Microsoft Windows. Konami.

Sjätte Sinnet (1999) [Film]. Regissör: M. Night Shyamalan. Hollywood Pictures, Spyglass Entertainment, The Kennedy/Marshall Company & Barry Mendel Productions. Buena Vista Pictures.

Steinmetz, K. F., (2017). Carceral horror: Punishment and control in *Silent Hill*. *Crime, Media, Culture: An International Journal,* 14(2), ss. 265-268. DOI: 10.1177/1741659017699045

Terawell Software (2019). *DesignDoll* (version 4.0.0.9). [Programvara].

The Blair Witch Project (1999) [Film]. Regissörer: Eduardo Sánchez & Daniel Myrick. Haxan Films. Artisan Entertainment.

The Brood (1979). [Film]. Regissör: David Cronenberg. Canadian Film Development Corporation. New World Pictures.

The Fly (1986) [Film]. Regissör: David Cronenberg. Brooksfilms & SLM Production Group. 20th Century Fox.

The Incredible Shrinking Man (1957) [Film]. Regissör: Jack Arnold. Universal Pictures.

Tolkien, J. R. R., (1954). *The Two Towers*. George Allen & Unwin.

Tolkien, J. R. R. (2012) [E-bok]. *The Lord of the Rings: One Volume*. Houghton Mifflin Harcourt.

Tudor, A. (1997). Why Horror? The Peculiar Pleasures of a Popular Genre. *Cultural Studies,* 11(3), ss. 443-463. DOI: doi.org/10.1080/095023897335691

Twitchell, J. B. (1985). *Dreadful Pleasures: An Anatomy of Modern Horror*. New York: Oxford University Press.

Vetenskapsrådet. (2002) *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. https://www.gu.se/digitalAssets/1268/1268494_forskningsetiska_principer_2002.pdf

Wellcome Collection. (årtal okänt). *A Patient Anonymised by Hospital Life-unframed version*. [Fotografi]. https://wellcomecollection.org/works/jks39abd?wellcomeImagesUrl=/indexplus/image/L0037325.html [2019-05-27]. Använd under *Creative Commons Attribution* (CC BY 4.0). https://creativecommons.org/licenses/by/4.0

Zammitto, V. L., (2005). The Expressions of Coulours. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*.

Østbye, H., Knapskog, K., Helland, K. & Larsen, L. O. (2003). *Metodbok för medievetenskap*. 1a upplagan. Liber.

Appendix A - Enkät - introduktion

Karaktärsdesign för skräckspel

I detta formulär kommer du få ta del av två versioner av en karaktärsdesign. Karaktären är menad att vara ett monster i ett skräckspel. Designerna kan upplevas som obehagliga.

Detta formulär skickas ut i samband med mitt examensarbete inom området Media, estetik och berättande. Jag studerar dataspelsutveckling med inriktning 2D-grafik och mitt arbete handlar om karaktärsdesign inom skräckmedier. Arbetet kommer att publiceras på DiVA (his.diva-portal.org) efter att det är färdigt, vilket kommer ge dig chansen att läsa det om så önskas. Kontakta gärna mig om du vill bli meddelad när arbetet är färdigt.

Studien är helt anonym och du kan välja att avbryta undersökningen när som helst.

*Obligatorisk

Könstillhörighet *

- ○ Kvinna
- ○ Man
- ○ Övrigt: _____

Ålder *

- ○ 18-23
- ○ 24-29
- ○ 30-35
- ○ 36-41
- ○ 42-47
- ○ 48-53
- ○ 53+

Hur ofta konsumerar du skräckmedier (t.ex. spel, filmer eller böcker?) *

- ○ Aldrig
- ○ Sällan
- ○ Ibland
- ○ Ofta

NÄSTA

Appendix B - Enkät - karaktär

Hur obehaglig anser du att denna karaktär är? *

	1	2	3	4	5	
Inte alls	○	○	○	○	○	Mycket

Hur frånstötande anser du att denna karaktär är? *

	1	2	3	4	5	
Inte alls	○	○	○	○	○	Mycket

Hur hotfull anser du att denna karaktär är? *

	1	2	3	4	5	
Inte alls	○	○	○	○	○	Mycket

Hur skrämmande anser du att denna karaktär är? *

	1	2	3	4	5	
Inte alls	○	○	○	○	○	Mycket

Är det något särskilt i designen som sticker ut enligt dig? *

Ditt svar

Appendix C - Enkät - jämförelse

Vilken av de två versionerna anser du är den mest obehagliga? *

- Version 1
- Version 2
- Ingen är obehaglig

Vilken av de två versionerna anser du är den mest frånstötande? *

- Version 1
- Version 2
- Ingen är obehaglig

Vilken av de två versionerna anser du är den mest hotfulla? *

- Version 1
- Version 2
- Ingen är obehaglig

Vilken av de två versionerna anser du är den mest skrämmande? *

- Version 1
- Version 2
- Ingen är obehaglig

Har du några slutgiltiga tankar kring designerna? *

Ditt svar