Examensarbete

HÖGSKOLAN I SKÖVDE

JOCKS OCH NÖRDAR

Vilken karaktärsdesign föredras när yrkesroller förstärks hos StarStable Onlines stereotypa karaktärer Lance, Daxton och Harold?

JOCKS AND NERDS

Which character design is preferred when professional roles are reinforced in StarStable online's stereotyped characters Lance, Daxton, and Harold?

Examensarbete inom huvudområdet Medier, estetik och berättande
Grundnivå 30 högskolepoäng
Vårtermin 2020

Kristin Walkhed

Handledare: Louise Persson
Examinator: Lars Vipsjö

Sammanfattning

Stereotyper är något som är vanligt förekommande i spel och om de används på ett bra sätt kan de bidra mycket till spelupplevelsen och därför är det ett intressant ämne att utforska. Då det är stereotyper och yrkesstereotyper som undersökes i det här examensarbetet kan det vara intressant för de som jobbar med konceptgrafik och karaktärsdesign.

För att kunna besvara frågeställning har det skapats totalt två olika versioner av tre karaktärer där den grafiska stilen efterliknar den som de använder i *StarStable Online* (2011). Resultatet av enkäten visar att de som har spelat *StarStable Online* (2011) föredrog den versionen som liknade karaktärerna med tydligare indikationer på deras yrken medan de som inte har spelat föredrog den versionen där de såg ut som helt nya karaktärer med tydliga yrkesstereotyper. Men det var jämnt mellan respondenterna i vilken av versionerna de tyckte fungerade bättre. I senare studier skulle resultatet i den här studien användas för att designa bättre och mer inkluderande karaktärer i spelindustrin.

Nyckelord: Stereotyper, *Jocks*, Nördar, Karaktärsdesign, Yrkesstereotyper

Innehållsförteckning

1 Introduktion 1

2 Bakgrund 2

2.1 Stereotyper 2

2.1.1 *Jocks* och nördar 4

2.1.2 Manliga stereotyper 5

2.1.3 Hypermaskulinitet 6

2.1.4 Fysionomi 7

3 Problemformulering 8

3.1 Metodbeskrivning 9

3.1.1 Artefakt 9

3.1.2 Urval och risker 10

4 Genomförande 11

4.1 Karaktärsdesign i StarStable Online 11

4.1.1 Analys av grafik-stil i StarStable 13

4.1.2 Lance 14

4.1.3 Harold och Daxtons karaktärsmodell 17

4.1.4 Harold 18

4.1.5 Daxton 21

4.2 De klara artefakterna 23

5 Utvärdering 27

5.1 Allmän information om respondenterna. 27

5.1.1 Redovisning av avsnitt ett 29

5.1.2 Redovisning av avsnitt två 32

5.1.3 Redovisning av avsnitt tre 36

5.1.4 Redovisning av avsnitt fyra 39

5.2 Analys av enkät 41

5.2.1 Vilken av versionerna föredrog respondenterna? 41

5.3 Slutsatser 43

6 Avslutande diskussion 45

6.1 Sammanfattning 45

6.2 Diskussion 45

6.2.1 Genus och kulturella aspekter 46

6.2.2 Undersökningens trovärdighet 47

6.3 Framtida arbete 48

Referenser 49

1 Introduktion

Att kunna designa karaktärer som inte bygger på negativa stereotyper är något som diskuteras kring allt oftare inom spelutveckling. Många karaktärer från tidigare spel bygger stereotyper som kan anses vara negativa och ge en fel bild på bland annat män och kvinnor. De kan även ge en fel bild på olika etniciteter och avbilda människor på ett negativt stereotypiskt sätt. Då många av de tidigare spelen har huvudkaraktärer och NPC:er (*non-player character*) där majoriteten av dem är vita män (Mou & Peng, 2008). Det finns flera olika anledningar till att dessa stereotyper anses vara negativa i dagens samhälle, bland annat då vissa spelkaraktärer kan bygga på negativa stereotyper, till exempel att svarta personer är kriminella (Mou & Peng, 2008; Burgess, Dill, Stremer, Burgess & Brown, 2011). Vi har kommit långt i diskussionen kring representationen av negativa stereotyper i olika typer av media, som film och spel och dess påverkan på människorna som tittar på dem (Goodall, 2016). Människor och de som jobbar inom spelindustrin har insett att representationen av hur olika stereotyper representeras i spel kan vara felaktiga och att de kan bidra till en ökad negativ bild av dessa stereotyper i samhället (Goodall, 2012; Mou & Peng, 2008).

I en tidigare kurs gjordes ett arbete om stereotyper där arbetet riktade sig mot sexualisering av kvinnor i spel. En stor del av den forskning som letades fram handlade främst om kvinnliga stereotyper och hur de porträtteras i spel och männen nämndes inte lika mycket som kvinnorna. Därför var det intressant att rikta in sig mot stereotyper hos manliga karaktärer i spel. I början av planeringen till detta examensarbete var det först tänkt att göras i samarbete med *StarStable Online* (2011) då det är deras karaktärer som ska designas om då de håller på att uppdatera mycket av deras grafik i spelet och uppdaterar bland annat karaktärer i spelet. *StarStable Online* (2011) har numera börjat lägga mer fokus på sina äldre områden och karaktärer för att uppdatera dem så att deras grafiska stil passar bättre in i spelet, samt så att de känns mer inkluderande och representerar kulturer, funktionsnedsättningar och positiva stereotyper. De äldre karaktärmodellerna från tidigare spel (som Star *Academy: Audition* (2006)) återanvändes när *StarStable Online* (2011) släpptes, och dessa modeller bygger på äldre stereotyper som länge ansetts vara negativa eller stötande, såsom *jocks* och nördar (Kendall, 1999). Då det är främst stereotyper som ska undersökas kan detta examensarbete vara intressant för andra grafikstudenter eller andra som jobbar med karaktärsskapande då en stor del av karaktärsdesign bygger på stereotyper.

2 Bakgrund

Det här examensarbetet vill undersöka tre manliga NPC:er från spelet *StarStable Online* (2011) som är baserade på de manliga stereotyperna *jocks* och nördar och istället visa deras yrkesstereotyper tydligare. Det är dessa tre manliga NPC:er från spelet *StarStable Online* (2011) som kommer att designas om i arbetet. De tre karaktärerna har inga större roller i spelet men deras design passar inte med deras yrke och roll i spelet. Spelet har utvecklats mycket sedan det släpptes 2011 och det får de gamla stereotyperna hos dessa karaktärer att sticka ut tydligare jämfört med de nya uppdaterade karaktärerna som är mer inkluderande. Målet är att se om det är möjligt att designa om dessa karaktärer så de visar mindre av de negativa stereotyperna hos *jocks* och nördar och istället visar deras yrkesstereotyper tydligare.

Den litteratur om manliga stereotyper som kommer att diskuteras i detta examensarbete är främst inom den psykologiska delen av forskningsfältet. Där diskuterar forskarna bland annat om hur en man bör uppföra sig enligt samhälleliga normer (Reynolds & Bamford, 2016; Fowler & Thomas, 2015), vad för typ av personlighetsdrag de bör ha samt vad som anses vara maskulint och feminint beteende. Ordet stereotyp kommer att definieras enligt *Nationalencyklopedin* (2020):

> ”*Stereotyp*, inom socialpsykologin: förenklad, ofta allmänt omfattad föreställning om utmärkande egenskaper hos alla som tillhör en viss grupp, t.ex. nation, ras, religion eller kön, också en där man själv ingår.”

När det kommer till könsstereotyper finns det olika uppfattningar om vad som anses vara stereotypisk manligt och kvinnligt beteende (Grau & Zotos, 2016; Gerding & Signorielli, 2013; Murnen, Greenfield, Younger& Boyd, 2015; Fowler & Thomas, 2015). Många av de personlighetsdrag som en man ska ha anses vara av en högre status än de personlighetsdrag en kvinna ska ha (Murnen et al.,2015). Därför är det inte attraktivt för en man har en egenskap som anses vara feminint då det är av en lägre status. Detta kan vara allt från att vara naiv till att vara svag emotionellt och fysiskt. Det samma gäller kvinnor: de ska inte besitta egenskaper som anses vara av högre status, som till exempel, aggressiv och dominerande (Murnen et al., 2015).

2.1 Stereotyper

Stereotyper används flitigt inom karaktärsdesign i bland annat spel då det är ett enkelt sätt att få fram ett budskap utan att behöva förklara något i text. Man ser till exempel att en karaktär är en nörd om hen har på sig ett par tjocka glasögon som hålls ihop med tejp i mitten av bågen och har på sig kläder som kan anses vara omoderna eller töntiga. Man kan snabbt läsa av karaktärens roll i spelet genom att bara titta på den. Stereotyper kan vara både bra och dåliga. De kan hjälpa personer att snabbt läsa av en karaktärs roll i ett spel eller film, om de exempelvis är utbölingar eller den populära personen på skolan eller arbetsplatsen. Men det kan också ge betraktaren en vinklad syn på olika folkgrupper och kulturer (Goodall, 2012).

Om en stereotyp utformas på ett negativt sätt kan det ge betraktaren en vinklad syn och betraktaren kan acceptera stereotypen som sanning utan att ifrågasätta (Goodall, 2012). Ett par exempel är att svarta personer är med i kriminella gäng, människor i Mexiko håller på med att droghandel och så vidare. Brugess et al. (2011) tar upp liknande påståenden som Goodall (2012) i sin studie om stereotyper. Där nämner de att personer som utsattes för bilder där en person som är del av en minoritetsgrupp poserar aggressivt eller hotfullt, eller ser kriminell ut, kan påverka betraktaren till att få en felaktig bild av minoriteten som personen tillhör även om personen i fråga inte har något med kriminella aktiviteter att göra. De tar också upp att personer som har exponerats för falsk information om till exempel stereotyper i fiktiva berättelser kan bli övertygade om att det är sanning och att de misslyckats med att se att det var en stereotyp som personen just såg. Detta kan bli ett problem då den felaktiga stereotypen kan finnas kvar en längre period eller under personens hela liv och påverka hur den beter sig mot den minoritetsgrupp stereotypen tillhörde (Goodall, 2012; Brugess et al., 2011). Barn lär sig stereotyper redan vid ung ålder (Martin & Ruble, 2004) och barn kan redan vid tvåårsåldern avgöra om de är en man eller kvinna och kan se skillnad mellan vad som anses manligt och kvinnligt i leksaker.

Murnen et al. (2015) undersökte skillnaden på hur barns leksaker och maskeradkostymer skiljde sig mellan de två könen och vilka stereotyper som förekom hos leksakerna och kostymerna. De fann att leksaker och maskeradkostymer för pojkar var mer utformade att visa stereotypiska drag om vad som ansågs vara manligt, exempelvis på kostymförpackningarna där modellerna poserade med vapen, hade allvarliga ansiktsuttryck, actionfyllda kroppsposer samt funktionella kläder (kläder som fungerar att springa runt och hoppa i). Detta jämfördes med flickorna vars kostymer var mer dekorativa än funktionella samt att deras maskeradkostymer var mer utformade att visa mer hud än pojkarnas. Modellerna hade mjuka ansiktsuttryck och feminina poser. Muren et al. (2015) påstår att detta kan påverka barn och lära dem i tidig ålder hur könsrollerna ser ut och att det är så de ska vara när de blir äldre. Då kostymer och leksaker hjälper dem att leva sig in i en roll, menar Muren et al. (2015) exempelvis att om en flicka klär sig som en prinsessa istället för en soldat är det mer troligt att hon kommer att delta i lugnare aktiviteter och uppföra sig på ett sätt som en prinsessa gör, än om hon hade varit en soldat, då hon troligen hade haft ett mer våldsamt beteende och deltagande i våldsammare lek.

Det går även att lära sig om stereotyper omedvetet genom att titta på tv-serier och reklam som går på TV. Gerding och Signorielli (2013) analyserade 40 olika ungdomsserier där de riktade in sig mot två genrer, *Teene-scene* (riktar sig främst till unga flickor) och action-äventyr (riktar in sig främst mot unga pojkar). De analyserade hur pojkar och flickor porträtteras och om det skiljer sig mellan genrerna. De fann att i action-äventyrsserier var det mer troligt att de manliga karaktärerna tog ledarrollen (Grau & Zotos, 2016; Gerding & Signorielli, 2013), var mer tekniskt lagda och mer benägna att lösa problem än vad de kvinnliga karaktärerna var. Männen var mer benägna att kasta sig in i farliga situationer som att rädda en person i nöd eller hamna i fysiska konfrontationer med de andra manliga karaktärerna.

Utseendemässigt brydde sig männen inte om de blev smutsiga av fysiska aktiviteter jämfört med de kvinnliga motspelarna som ogärna smutsade ner sig och klagade om de blev smutsiga eller om de behövde utföra en uppgift som kunde smutsa ner dem. De kvinnliga karaktärerna utförde sällan någon av de tyngre fysiska aktiviteterna.

2.1.1 *Jocks* och nördar

I spel och film kan stereotyper säga mycket om en karaktär. De kan säga om den är ond eller god, svag eller stark, smart eller korkad. Mycket av detta kan förmedlas genom deras fysionomi och hur de klär sig. I en artikel skriven av Lori Kendall (1999) diskuterar hon hur nördar och *jocks* (en stereotyp på sportkillar som används främst i USA) illustreras i amerikanska filmer. Här förklaras nördar som en manlig individ som inte följer de traditionella manliga könsrollerna. Det vill säga, de är raka motsatsen till vad som anses vara manligt. En nörd beskrivs för det mesta som en intelligent person som inte har några större talanger inom fysiska sporter och är lite av en säregen individ som håller sig mest för sig själv eller tillsammans med några andra nördar. Nördar som finns i en skolmiljö är vanligtvis mobbade av *jocks* som är alfahanarna på skolan.

I Kendalls (1999) artikel förklarar hon *jocks* som en typ av ideal hur en man ska vara och se ut när tonårspojkar går på *high school* och *college*. De är för det mesta alfahanarna på skolan och de får ofta de snyggaste tjejerna. De har även vältränade kroppar då de håller på med mycket fysisk aktivitet, till exempel amerikansk fotboll. Dock så är de rätt korkade och förlitar sig på sin muskelstyrka för att visa sin dominans bland andra. Ibland tvingar de även nördar att göra deras läxor i teoretiska ämnen som matematik eller fysik. Kendalls (1999) artikel är dock över tjugo år gammal och det är rimligtvis mycket som har förändrats med tiden, däribland mode och glasögon. Det går att se liknande paralleller mellan hur *jocks* porträtteras i film och hur unga pojkar beter sig i skolan. Reynold och Bamford (2016) diskuterar pojkars stereotyper i skolan och hur den hypermaskulina kulturen existerar i skolmiljön. De diskuterar hur det aggressiva beteendet bland pojkar och deras risktagande avgör vilken status de har på skolan. Pojkar som deltar i hårda fysiska sporter som hockey och wrestling förstärker sin status bland skolkamraterna eftersom de här sporterna innehåller mycket fysisk kontakt och att det innebär att de tål att få stryk. Pojkar belönas också med högre status bland sina skolkamrater om de inte visar mycket känslor, då detta anses feminint och inte har lika hög status i samhället, jämfört med flickor som visar sin status i skolan genom att få bra betyg och sköta om sitt utseende (Murnen et al., 2015).

I filmer som riktar sig mot ungdomar är *jocks* och nörden två vanligt förekommande karaktärer. Man kan hitta dessa karaktärer i filmer såsom *High School Musical* (2006), *The New Guy* (2002) och tv-serien *Blue Mountain State* (2010–2011). I *High School Musical* är stereotyperna mellan nördar och *jocks* lika tydliga som de är i serien *Blue Mountain State*. En karaktär vars namn är Thad Castle i *Blue Mountain State* kan beskrivas som en typisk *jock* som är beroende av att trycka ner andra karaktärer som Sammy Cacciatore, vilken beskrivs som en nörd i serien. Både Thad och Sammy är collegestudenter. Thad är med i skolans amerikanska fotbollslag och är alfahanen i skolan och i laget. Sammy försöker bli maskoten för laget och få träna med skolans *cheerleaders* men kommer inte in då han anses vara för nördig och den nuvarande maskoten är mer maskulin än Sammy.

Figur 1, från vänster, Lance, Harold och Daxton.

De tre NPC:er som kommer att designas om i detta arbete faller in i de stereotyper som Kendall (1999) definierar som *jocks* och nördar (se figur 1). Lances design stämmer in på hur en *jock* ska se ut men hans personlighet stämmer inte överens hur en *jock* ska bete sig. Harolds och Daxtons design stämmer in på hur en nörd ser ut och deras personligheter stämmer också överens med hur en nörd ska bete sig.

2.1.2 Manliga stereotyper

Som nämnts tidigare är stereotyper något barn lär sig redan vid tidig ålder. Barn kan redan vid tvåårsåldern avgöra vad som anses vara feminina och maskulina leksaker och kan själva berätta om de känner sig som en man eller kvinna (Muren et al., 2015). Det är olika egenskaper som uppmuntras mellan män och kvinnor, där pojkar ska ha egenskaper som anses vara av högre status och flickor ska ha egenskaper som anses vara av lägre status (Reynolds & Bamford, 2016). När en man eller pojke visar beteende som inte kopplas ihop med maskulinitet, utan istället femininitet, blir de kritiserade för att vara för passiva och blir lätt offer för andra män eller pojkar som har högre status. Män som ser bra ut fysiskt sätt får högre status bland medmänniskor. De behöver inte nödvändigtvis ha ett vackert ansikte, men att de har en fysiskt tilltalande kropp kan hjälpa dem att höja sin status till skillnad från dem som har taniga eller tyngre kroppar (Fowler & Thomas, 2015).

Dessa krav kan ställa till det för män då det inte anses vara acceptabelt för dem att söka psykologisk hjälp (Fowler & Thomas, 2015), då det anses vara feminint att vara känslig och att prata om känslor. De ska även ta avstånd från den emotionella rollen i hemmet. Det anses inte vara manligt att sköta om hemmet, laga mat, städa och sköta om barn. Dessa sysslor har låg status. Männen ska istället ta hand om familjen så att den är ekonomiskt tryggad, det vill säga, de ska försörja sin familj och se till så att det finns pengar (Fowler & Thomas, 2015).

Dock har männens roll i familjen börjat förändras. Männen uppmuntras numera att ta större del av det emotionella ansvaret i hemmet när det kommer till barn och att hjälpa till med sysslor hemma. Dock är det fortfarande kvinnorna som bär det primära ansvaret för hem och barn (Grau & Zotos, 2016).

Man kan se liknande stereotyper i barnlitteratur och film. Unga pojkar i barnlitteratur följer samma stereotyper som man hittar i verkligheten fast de är lite mer överdrivna (Nodelman, 2002). Pojkar i barnlitteratur är ofta högljudda, aggressiva och otrevliga. De bryter ofta regler som deras föräldrar i berättelsen har sagt åt dem att följa, då det anses feminint att följa regler och göra som man blir tillsagd (Nodelman, 2002). Detta lär unga pojkar att det är acceptabelt för dem att bryta regler och att de inte får lika många problem som en flicka hade fått om hon hade brutit samma regler (Nodelman, 2002). Även Disney har använt sig av stereotyper i sina manliga karaktärer. Man började se en förändring i början på 2000-talet i hur män representerades på film (McCallum, 2002). I filmen *Skönheten och Odjuret* (1991) kan man se två versioner av maskulina stereotyper, den hypermaskulina stereotypen som karaktären Gaston har och den nya känsliga, maskulina stereotypen hos Odjuret. Odjuret har egenskaper som anses att vara maskulina (han är otrevlig, aggressiv och narcissistisk) i början av filmen, men allt eftersom får han lära sig av Belle hur den nya maskulina stereotypen ska vara (McCallum, 2002).

2.1.3 Hypermaskulinitet

Hypermaskulinitet är en typ av extrem maskulin stereotyp som används för att beskriva en man där aggression, fysisk styrka och heterosexualitet är ideala huvudpunkter. Män som anses vara hypermaskulina tycker ofta att våldsamma handlingar som slagsmål är manliga och att farliga situationer är spännande (Murnen et al., 2015). Ordet hypermaskulinitet i det här examensarbetet kommer att definieras enligt:

> "Exaggerated image of hegemonic masculinity, mainly in the media. It overemphasises the ideals, such as physical strength, aggression and sexuality set out for men, thereby reinforcing them."
>
> (European Institute for Gender Equality (EIGE) 2020)

Det går att hitta hypermaskulina män i både spel, film och litteratur. Thad från *Blue Mountain State* är en typ av hypermaskulin karaktär som är beroende av att bevisa sin dominans genom att använda fysisk styrka och aggression för att stärka sin plats som alfahane. Thad liknar de karaktärer som Kendall (1999) analyserade i sin artikel och beskrev som *jocks*. Den hypermaskulina kulturen existerar även i skolmiljön där unga pojkar använder mobbning eller slagsmål för att bestämma sin status bland sina skolkamrater (Reynolds & Bamford, 2016; Giaccardi, Ward, Seabrook, Manago & Lippman, 2016).

De kan stärka sin hypermaskulinitet genom att delta i kollisionssporter som hockey, wrestling och amerikansk fotboll. Genom detta kan de visa sig tuffare och markera för andra att de tål att få stryk och att de kan ge det till andra också (Reynolds & Bamford, 2016). Forskare har funnit att är mer troligt att de män som följer de hypermaskulina stereotyperna är homofobiska och visar aggressivitet mot män som antingen är homosexuella eller har några feminina egenskaper (Fowler & Thomas, 2015). Det går även att hitta delar av hypermaskulinitet i barns leksaker och kostymer. Här kan återigen omslagen på pojkars maskeradförpackningar figurera som ett exempel där de poserar med vapen och har aggressiva kroppsposer med allvarliga ansiktsuttryck (Muren et al., 2015). Då barn lever sig in i de roller som deras kostymer eller leksaker visar lär de sig omedvetet om dessa stereotyper och detta kan bli ett problem i framtiden eftersom det kan stärka de negativa delarna av den manliga stereotypen (Muren et al., 2015).

2.1.4 Fysionomi

Det är inte bara en karaktärs etnicitet och stereotyp som kan påverka hur betraktaren uppfattar den. Dess fysionomi kan också påverka hur de uppfattas. *Fysionomi* är när ”[…] man kan läsa av en persons natur eller karaktär utifrån dennes gestalt, främst ansiktet” (Vipsjö & Bergsten, 2014, s. 33). Det kan vara allt från ett harliknande ansikte som kan få en person att se orolig ut till ett lejonliknande utseende som kan få personen att se modig och stark ut (Vipsjö & Bergsten, 2014). I karaktärsskapande kan fysionomin snabbt förmedla vilken typ av karaktär som spelaren har stött på. Då människor kopplar ihop stereotyper med utseendemässiga detaljer är fysionomin ett användbart verktyg i karaktärsskapandet. Om man är oförsiktig med stereotyper hos karaktärer och deras fysionomi kan det dock skapa eller stärka redan existerande negativa stereotyper (Vipsjö & Bergsten, 2014). Spelets genre kan också avgöra hur mycket spelrum det finns i karaktärskapandet.

Förr användes också fysionomi inom rasbiologisk forskning där de ansåg att ansiktsformen kunde berätta hur intelligent en person var. Forskarna mätte bland annat storleken och sluttingen på pannan; om en person hade ett lågt vinkeltal på sin panna kunde det indikera att personen hade en låg intelligensnivå och om en person hade ett större vinkeltal på sin panna hade personen en högre intelligensnivå (Vipsjö & Bergsten, 2014). Man kan hitta karaktärsdesign i film och spel där storleken på karaktärens panna kan ge ledtrådar till hur smart en karaktär är. Ju större panna, desto större hjärna och intelligens hos personen. Karaktärer som Megamind i filmen *Megamind* (2010) är ett exempel på hur man antar att en karaktär har en mycket högre intelligens på grund av storleken på pannan. Hans smala kropp får en att anta att han använder sin intelligens mer än sin fysiska styrka. I jämförelse har Metro Man, som är med i samma film, en mycket mindre panna och mycket större muskler än Megamind, detta visar att han är mer beroende av sin muskelstyrka än sin intelligens. Så på sätt kan man jämföra dessa karaktärer med hur Kendall (1999) beskriver skillnaden mellan en nörd och en *jock*.

3 Problemformulering

I dagens samhälle används stereotyper i exempelvis spel för att spelaren lätt ska kunna identifiera en karaktärs roll i spelet. Ett problem som finns i både äldre och moderna spel är att dessa stereotyper kan porträttera olika roller och kön på ett missvisande sätt, vilket kan påverka spelaren och ge dem en skev uppfattning om olika folkgrupper samt få dem att tro att negativa stereotyper är sanning (Goodall, 2012; Mou & Peng, 2008). Huvudkaraktärer i äldre spel har främst varit män och majoriteten av dem har varit vita. De minoriteter som kan finnas i spel är NPC:er. Ett undantag är sportspel där det finns med lag från verkligheten och där är de spelare som finns i lagen även med i spelen (Mou & Peng, 2008).

Detta har lett till att de negativa manliga stereotyperna förstärks och sätter press på både ungdomar och vuxna att leva upp till de krav som anses att vara manliga. *Jocks* och nördar är två stereotyper som har vuxit fram under sent 1900-tal och de är två raka motsatser till varandra i den manliga stereotypen (Kendall, 1999). Det som är negativt med *jocks* och nördar är hur de porträtteras och deras potentiella påverkan på de människor som influeras av dem. *Jocks* porträtteras som aggressiva alfahanar som är beroende av att trycka ned andra och visa hur stora och starka de är (Kendall, 1999). Nördar porträtteras på ett sådant sätt att de ska avskräcka män från att bli för feminina och att männen inte ska vara emotionellt inblandade i sitt familjeliv. Detta har lett till att ungdomar känner press från de normer som finns i samhället och detta kan påverka deras psykiska hälsa. De känner att de inte kan ta upp sina problem inom familjen, de undviker att ta hjälp av en psykolog då de inte ska låta sig påverkas av känslor och avskärmar sig från den emotionella delen i familjelivet (Grau & Zotos, 2016; Fowler & Thomas, 2015). Detta går att koppla till stereotyperna *jocks* och nördar då en *jock* inte ska bry sig om andras känslor, de är inte emotionellt involverade i andras liv, medan en nörd är känsligare och bättre på att visa sina känslor vilket gör dem feminina (Kendall, 1999). Därför kan *jocks* och nördar vara problematiska stereotyper då kraven som finns för att uppfylla rollerna är ohållbara på det sättet att kraven kan påverka dom psykiskt negativt. På grund av detta är det viktigt att undersöka negativa manliga stereotyper så att man kan designa karaktärer som till exempel *jocks* och nördar där man istället fokuserar på att förtydliga karaktärens yrkesroll istället deras karaktärsstereotyp. I det här examensarbetet tas två nya konceptversioner fram för en *jock*- och två nördkaraktärer i spelet *StarStable Online* (2011), därav lyder frågeställningen:

> Vilken karaktärsdesign föredras när yrkesroller förstärks hos StarStable Onlines stereotypa karaktärer Lance, Daxton och Harold

3.1 Metodbeskrivning

Undersökningen som gjordes är en kvantitativ undersökning där en enkät skapades med hjälp av online-formulär. Enkäten skickades ut digitalt via grupper på *Facebook* och *Discord* (2015). Fördelen med att göra en enkät är att man kan nå ut till en stor grupp av människor snabbt och få många svar, men en av nackdelarna är att man inte kan få lika informationsrika svar i en enkät jämfört med en intervju (Williamson & Bow, 2020). Därför innehåller enkäten motiveringsfrågor så att man får bättre förståelse för respondenternas åsikter om vilka stereotyper som de anser är positiva eller negativa.

Då det är en enkät så är det här examensarbetet främst kvantitativt (skalor, ja och nej-frågor) med kvalitativa inslag (motiveringsfrågor). För att se om de som spelar *StarStable Online* (2011) känner igen karaktärerna skickades enkäten ut på en chattkanal i programmet *Discord* (2015). Enkäten är helt anonym så att de som svarade inte kände sig bedömda för sina åsikter eller riskerade att deras personliga information spreds vidare. Då *StarStable Online* (2011) har en ung publik är det svårt att säkerställa att det bara är personer över 18 år som svarar på enkäten eftersom majoriteten av deras publik är under 18 år. Av den anledningen räknas de som är under 18 år med i slutresultatet för att se om deras svar skiljer sig från respondenterna som är över 18 år. Det finns inga krav på att de som svarar på enkäten ska ha kunskap inom karaktärsdesign eller inom spel, men om de har det så kommer det inte vara några problem.

Enkäten är uppdelad i fyra olika delar. Frågorna liknar varandra, men delarna i enkäten har olika infallsvinklar. Den första delen riktar sig mot dem som har spelat *StarStable Online* (2011) innan. De som inte har spelat tidigare ombeds att gå direkt till nästa avsnitt. I det första avsnittet blir de tidigare spelarna tillfrågade om de känner igen originalkaraktären (V_0) och om de vet vilket yrke karaktären har. I det andra avsnittet fick de se en uppdaterad version av karaktären (V_1) och svara på om de tror att de vet vilket yrke karaktären har. Därefter får de motivera varför de anser att karaktären har det yrket. I samma avsnitt jämförs även den uppdaterade versionen av karaktären (V_1) med originalkaraktären (V_0) och här får de frågan vilken av versionerna de föredrar och samt motivera varför de tycker så. I det tredje avsnittet fick respondenterna se den tredje versionen av karaktären (V_2). Därefter fick de gissa karaktärens yrke samt motivera varför de tror att karaktären har just det yrket. I det fjärde avsnittet av enkäten presenterades den tredje versionen (V_2) och den uppdaterade versionen (V_1) bredvid varandra och där fick respondenterna svara på vilken av versionerna av karaktärerna de föredrog och motivera varför.

3.1.1 Artefakt

Artefakterna skapades i Adobes program Adobe Photoshop (Adobe Photoshop, 2020). Artefakterna gjordes i 2D-grafik där man ser dem i helkroppsformat. De nya designerna på artefakterna är inspirerade av vilket yrke de har i spelet, samt vad spelaren har fått lära sig om deras intressen och personligheter. Det är totalt tre karaktärer som har designats om där varje karaktär har fått två olika nya versioner.

För de olika versionerna togs hänsyn till det som bland annat Burgess et al. (2011), Mou och Peng (2008), Muren et al. (2019) och Kendall (1999) nämner om negativa stereotyper. Dessa negativa stereotyper undveks genom att ge karaktärerna en bättre design och tydligare yrkesroller. Originalversionen av karaktärerna (V_0) visades separat i den första delen av enkäten där endast de som hade spelat *StarStable Online* (2011) innan skulle svara. De fick frågan om de kände igen karaktärerna och om de visste om vilket yrke de har i spelet. Det finns två delar i enkäten där originalkaraktären (V_0) och den uppdaterade versionen (V_1) jämfördes med varandra. Den tredje versionen (V_2) och den uppdaterade versionen (V_1) blev jämförda på ett liknande sätt i en annan del av enkäten. Syftet med detta var att se vilken av designversionerna som passade karaktärerna bäst och om man fortfarande kunde se kopplingarna till *jocks* och nördar i de nya designerna.

3.1.2 Urval och risker

Då negativa stereotyper kan vara ett känsligt ämne för vissa personer hölls enkäten så anonym och neutral som möjligt. Det ställdes inga frågor om karaktärernas etnicitet då det inte är fokus för det här examensarbetet. Det stod angivet i början av enkäten att ingen personlig information samlades in och att den som samlar in och analyserar informationen inte kommer att kunna kontakta enskilda individer, samt hänvisning till var arbetet kommer att publiceras. Frågorna som ställdes formulerades så neutralt som möjligt för att undvika att de som svarade på enkäten inte påverkades att svara på ett visst sätt som kunde påverka slutresultatet. Det kunde även inträffa att den som svarade på enkäten missuppfattade frågan eller läste fel, vilket skulle medfört att resultatet blev vinklat. Dessutom kunde det inträffa att inte någon svarade på enkäten. Det skulle i så fall ha inneburit att enkäten inte hade genererat ett slutresultat.

För att minimera risken att inte någon svarade på enkäten skickades den ut på *Facebook*-grupper och på *Discord* (2015) där det fanns aktiva användare av *StarStable Online* (2011). Dock var det en risk att enkäten skulle generera fler svar från personer som har spelat *StarStable Online* (2011) tidigare via *Discord (2015)* och färre svar från *Facebook*-gruppen där gruppmedlemmarna kanske inte var så bekanta med spelet. För att undvika eventuella missförstånd eller otydliga frågor utfördes ett pilottest på ett antal personer för att upptäcka potentiella problem i tid innan den slutgiltiga versionen skickades ut. Då enkäten gjordes online var det deltagarnas egna beslut om de ville slutföra enkäten eller avbryta deltagandet.

Då majoriteten av *StarStable Online* (2011) -spelare är under 18 år är det svårt att undvika att den som svarade på enkäten är under 18 år. Därför räknades dessa svar med i slutresultatet. Det kunde också vara en fördel att ha med dessa personer i enkäten då de har erfarenhet av spelet och dess karaktärer, samt att de eventuellt kunde ge en annan synvinkel på karaktärernas design jämfört med de som inte har spelat spelet. Risken med detta är dock att det blir en majoritet av unga flickor som svarar och att deras syn på manliga stereotyper kan skilja sig från hur en vuxen person ser på manliga stereotyper. Det kunde även hända att det motsatta inträffade, det vill säga att det var en majoritet av män som svarade och att deras syn på manliga stereotyper kan skilja sig från kvinnors syn på manliga stereotyper. Dock så ansågs risken större att fler kvinnor än män svarade på enkäten då spelet riktar in sig till unga flickor.

4 Genomförande

För att undersöka frågeställningen ”*Vilken karaktärsdesign föredras när yrkesroller förstärks hos StarStable Onlines stereotypa karaktärer Lance, Daxton och Harold*” skapades det totalt sex nya designer för *StarStable Onlines* (2011) karaktärer Lance, Daxton och Harold, där varje karaktär har en bild på originalkaraktärsmodellen (V_0) i spelet, en uppdaterad version (V_1) och en tredje version (V_2). Den uppdaterade versionen (V_1) är en blandning av originalkaraktärsmodellen och ett förtydligande av deras yrken. Den tredje versionen (V_2) ser ut som en helt ny karaktär där stereotyperna *jocks* och nördar har bytts ut mot yrkesstereotyper.

Då det inte nämns i spelet vilket yrke Lance har tolkas hans sportintresse som ett yrke. Eftersom det är yrkesstereotyper som undersöks kommer de uppdaterade artefakternas stereotyper fokusera mer mot det som man kan finna i deras yrken (måttband, förkläde och träningskläder). Syftet med detta är att försöka ge dem mer positiva stereotyper samt leda bort dem från de negativa stereotyperna som man kan hitta i jocks och nördar. En positiv stereotyp kan vara att den förenklar för spelaren att identifiera vad för typ av roll karaktären fyller i spelet eller för att lättare kunna känna igen deras yrken. En annan kan vara att karaktärerna visar mångfald och har ett brett spektrum av olika typer av sinnelag och personlighet.

För att skapa de sex artefakterna användes det digitala målarverktyget Photoshop (2020). All grafik som skapades var digital för att underlätta i senare skeden av examensarbetet då det blir lättare att klistra in artefakterna i enkäten, samt att bestämma kvalitén på upplösningen. Den grafiska stilen på artefakterna följer den nuvarande grafiska stilen man finner i *StarStable Online* (2011). När det refereras till karaktärsmodellerna och artefakterna benämns de som V_0 (karaktärsmodellerna, V_1 (uppdaterad version) och V_2 (tredje versionen).

4.1 Karaktärsdesign i StarStable Online

I *StarStable Online* (2011) har den grafiska stilen ändrat sig mycket från när spelet först släpptes till idag. De tidiga karaktärernas design och modeller (bland annat de tre som kommer att designas om) har återanvänts från tidigare spel. De äldre modellerna har mer orealistiska proportioner på kroppar och utseende. De har ett mer *cartoony* utseende (överdrivna proportioner, förenklade kroppsformer, inga realistiska drag) med tydliga siluetter jämfört med nya uppdaterade karaktärer som har mer realistiska proportioner på kroppen och ansiktet, med undantag för ögonen som är något större än normalt. De flesta av de äldre karaktärerna var också statiska i sina animationer i ansiktet och på kroppen när de står stilla. James Cloudmill (se figur 2) var en av de få äldre karaktärsmodellerna som rörde på sig när man inte interagerade med honom. Hans karaktärsmodell är också tagen från ett av de äldre spelen, *StarShine Legacy: Dark Cores mörka gåta* (2005), och återanvänds i *StarStable Online* (2011). Han är även en av de med en äldre karaktärsmodell som har uppdaterats till en ny karaktärsmodell. De tidigare modellerna rörde sig bara när man interagerade med dem. De uppdaterade karaktärerna rör sig både i kroppen och ansiktet när man interagerar med dem och när man inte gör det.

Figur 2, till vänster, gammal karaktärsmodell med orealistiska proportioner. Till höger, samma karaktär med en uppdaterad modell med realistiska proportioner.

De äldre karaktärerna följer samma karaktärsdesign oavsett etnicitet. Nästan alla karaktärer som fanns när spelet släpptes var kaukasier och det fanns några få karaktärer som hade en annan etnicitet. Dock så har det ändrats nu på senare år och spelet har blivit mer inkluderande med olika etniciteter och kulturer. Dessutom finns det numera även karaktärer med funktionsvariationer, bland annat en som har ett amputerat ben och en annan som är blind. Harold och Daxton delar samma karaktärsmodell men har inte samma texturer på modellen. Lance har en egen karaktärsmodell som ingen annan karaktär delar med honom. Harold och Daxton ser ut som Kendall (1999) tolkar en nörd med spinkiga kroppar och en rund ansiktsform vilket inte ger dem det typiska maskulina utseendet. De är raka motsatsen till Lance utseende och kontrasterna är mycket tydliga utseendemässigt. Daxton och Harold har inte varit med i de tidigare spelen så man vet inte mycket om deras bakgrund.

I de nya designerna av karaktärerna kommer Lance exempelvis att ha ett atletiskt utseende eftersom han håller på med sport, men hans design kommer inte att se ut som en *jock* och istället ge ett vänligare intryck till spelaren. Daxton arbetar som en skräddare i spelet och hans design kommer att få honom att se ut som en skräddare med förslagsvis en knappnålskudde som sitter fast runt hans handled och kanske plåster runt fingrarna som visar att han har stuckit sig själv. Harold arbetar som en bagare och hans design kommer få honom att se ut som en som en bagare eller kock. Till exempel kan han ha ett förkläde runt midjan, mjöliga kläder och lite kristyrfläckar på kläderna för att få det att se ut som att han arbetar inne i ett kök eller bageri.

4.1.1 Analys av grafik-stil i StarStable

Innan skapandet av de nya karaktärsdesignerna till artefakterna gjordes så jämfördes skillnaderna i *StarStable Online* (2011) gamla grafiska stil och den nya. Det som märktes tydligast var hur de gick från en mer stiliserad *cartoony* stil (överdrivna proportioner och förenklade former) till en mer semirealistisk stil med proportionerliga kroppar där ögonen är något större än normalt (se figur 3). På de nya karaktärerna samt de äldre modellerna som de håller på att uppdatera i sin nya grafiska stil ser man tydligt att de går ifrån den *cartoony*-stil som de har haft i sina tidigare spel till den semirealistiska stilen som de har nu. Man kan tydligt se skillnaderna mellan den gamla och nya stilen i figur 3. Det märks även på Harold och Daxtons modeller att de har testat olika stilar innan de har kommit fram till den nuvarande stilen. Det är tydliga skillnader mellan hur de har modellerat och texturerat Lance, Harold, Daxton och James och hur den grafiska stilen har utvecklats från de tidiga spelen, när *Star Stable Online* (2011) släpptes och hur den ser ut nu.

Efter det att den grafiska stilen hade analyserats fastställdes vad som kunde tolkas som negativa stereotyper på Harold, Daxton och Lance modeller för att sedan kunna tillvarata de positiva stereotyperna och väva in det i de nya designerna. Även de utseendemässiga stereotyperna som Kendall (1999) pratar om togs hänsyn till i analysen av modellerna. De *jock*-stereotyper som man kan se på Lances modell är hans vältränade kropp och formen på ansiktet. De sluttande ögonbrynen och den tydligt markerade hakan ger honom ett maskulint utseende. På Harold och Daxton så kunde man se nörd stereotyperna främst genom deras kläder och kroppsform.

Figur 3, till vänster, karaktär med orealistiska proportioner. Till höger, samma karaktär med uppdaterad modell med realistiska proportioner.

4.1.2 Lance

Lance som är en av de första karaktärerna och en av de äldre modellerna i spelet kan tolkas som vad Kendall (1999) beskriver som en *jock* från sent 1990-tal och tidigt 2000-tal. Han är vältränad och har maskulina drag. Hans haka är tydligt markerad, det kantiga ansiktet får honom att se tuff ut och hans ögonbryn har en sluttande form som får honom att se arg eller bestämd ut. Lance finns med i ett av de äldre spelen som är med i *StarStable* serien som heter *Star Academy: Audition* (2006). I det spelet följer Lance *jock*-stereotypen som Kendall (1999) skriver om. Han har ett stort ego och har tidigare varit lagkapten för Jorviks *high school* fotbollslag. I *Star Academy: Audition* (2006) försöker han sabotera en uttagning för huvudkaraktärerna i spelet. I *StarStable Online* (2011) har han en mycket trevligare personlighet och ber spelaren om hjälp med att bjuda ut en kvinnlig NPC på en dejt.

Hans design i spelen ger honom ett sportigt utseende som kan tolkas som en *jock*. Han har en vältränad kropp och en tydlig silhuett med bred överkropp och något smalare underkropp. Han har även en bred nacke som tillsammans med överkroppen får hans huvud att se något mindre ut än normalt. Hans fysionomi gör att han tolkas som en kille som lägger mer fokus på sitt fysiska utseende än sitt intellekt. Hans maskulina haka har till och med förstärks med en grop i hakan, som kan tolkas som manligt (Isbister, 2006). Isbister (2006) nämner i sin bok att en persons utseende kan påverka hur ens första intryck är av den personen. Har personen ett snällare utseende, det vill säga, uppåtvända mungipor, rundare ansikte, neutralt eller öppet kroppsspråk är det troligare att man får ett positivt intryck av den personen. Intrycket man får av Lance karaktärsmodell, är en person som tar hand om sitt utseende med ett självsäkert ansiktsuttryck. Han sitter lite framåtlutad på en tunna samtidigt som han har en stolt hållning på överkroppen med benen brett isär (se figur 4). Hans ögonbryn sluttar lite neråt samtidigt som han har ett litet flin på läpparna vilket ger honom ett självsäkert uttryck. När detta vävs samman med hans kroppshållning ger det honom ett självsäkert och självbelåtet utseende. Det som kan tolkas som negativa stereotyper i Lances karaktärsmodell är hans hållning på kroppen och hans uttryck i ansiktet med flinet och ögonbrynen. Formen på kroppen är inte nödvändigtvis negativt då han håller på med sport och har en atletisk kropp, men när det vävs samman med resten av hans design ger det honom ett karaktäristiskt *jock*-utseende. Om man bara dömer av designen skulle man kunna anta att han är någon typ av översittare och använder sig av sin muskelstyrka för att visa makt.

Figur 4, Lances karaktärsmodell (L_0) i StarStable Online (2011).

Innan själva skissandet på de nya designerna började letades det fram referenser på vad som skulle kunna finnas med i den nya designen. Element av de stereotyper som Lance hade vilka kunde anses vara positiva togs i åtanke och för de stereotyper som ansågs vara negativa provades olika lösningar hur man skulle kunna motverka dem. Därefter började skissandet och alla skisser delade samma bas på kroppen (se figur 5). Men efter att dessa skisser var gjorda så såg karaktären inte längre ut som Lance utan som en helt ny karaktär. Därför bestämdes det att göra en ytterligare version av alla karaktärer som en ”mellanversion” (se figur 6). I L_1 (Lance uppdaterad version) blev det mer en blandning av hur han ser ut i L_2 (Lance tredjeversion) och i L_0 (Lance karaktärsmodell). I ”mellanversionen” (L_1) behölls den överdrivet muskulösa överkroppen med den breda nacken, hans kantiga ansiktsform och den tydliga gropen i hakan. Kläderna och håret hölls mer likt det som han har i L_0 med en mer modern tolkning (se figur 6).

Figur 5, tidiga skisser på tredjeversionen av Lance (L_2).

Figur 6, skisser på uppdaterad versionen av Lance (L_1).

Efter det att alla skisser var klara valdes två skisser ut av varje version där det även testades fram vilken typ av färgschema de ska ha. L_2 poserades på samma sätt som i skissen för L_1 (se figur 6) då posen liknade den som man finner i spelet. Den passade bra då den även kunde justeras så att den såg mer avslappnad eller spänd ut. I färgkoncepten till L_2 så var det tänkt att de skulle efterlikna de färger man hittar i L_0 så spelaren får en ledtråd om vilken karaktär det skulle kunna vara (se figur 8). Men i L_1 valdes det andra färger som var lite mer neutrala för att det skulle bli en kontrast mellan de olika versionerna (se figur 7). Detta var också för att se om spelaren kanske dras till en version där Lance har mer neutrala färger eller om spelaren föredrar lite starkare färger som kan dra till sig spelarens uppmärksamhet.

Figur 7, färglagda koncept på L_1.

Figur 8, två färglagda koncept på L_2.

Av de stereotyper som behölls i L_1 var det som nämnts innan den tydligt markerade hakan och gropen i hakan som finns med i L_0 (se figur 7). Orsaken till detta var för att det är ett sådant tydligt drag hos Lance och det gör det förhoppningsvis lättare för spelaren att känna igen honom. Den överdrivet vältränade överkroppen och den breda nacken är med i L_1 för att visa hans sportintresse och att han håller sig fysiskt aktiv. Han ser även vältränad ut i L_2 men där tonades musklerna ner för att han inte skulle se lika fientlig ut och att han skulle se mer atletisk ut istället för en *body builder* (se figur 7). En annan anledning till att den överdrivet vältränade kroppen valdes bort i L_2 är att en extremt vältränad kropp kan få honom att se ut som en *body builder* vilket kan tolkas som hypermaskulint. Detta i sin tur kan göra att betraktaren känner press på att leva upp till det idealet (Fowler & Thomas, 2015).

4.1.3 Harold och Daxtons karaktärsmodell

Harold delar samma karaktärsmodell med Daxton (se figur 9), dock så har de olika färgschema på modellerna så det går att se skillnad på dem. Karaktärsmodellen gör det dock otydligt för spelaren att se vad de arbetar med då kläderna får dem att se ut som skolelever.

Karaktärsmodellen som Daxton och Harold delar har orealistiska proportioner och skiljer sig mycket från Lance. Till skillnad från Lance har de en lång och smal kropp med ett runt huvud. De har ett *babyface* (runt ansikte, tjocka kinder och allmänt mer feminint ansikte) vilket ger dem ett snällare men mer feminint utseende vilket inte är något som anses som maskulint (Isbister, 2006). Kläderna som karaktärsmodellen har på sig bidrar även till den nördiga stereotypen. Flugan, hängslena och skjortan kan tolkas som gammalmodiga och det omoderna är en av stereotyperna som kopplas ihop med nördar (Kendall, 1999). Även de tjocka glasögonen förstärker den nördiga stereotypen på Harold och Daxton. Även om inget av dessa plagg i sig är något negativt tolkas det negativt när de sitter på en person som anses som en nörd av allmänheten.

Det som kan vara problematiskt med nörd-stereotypen att de får en lägre status i samhället än den normativa människan (Kendall, 1999). När det kommer till personligheten på Harold och Daxton så följer de inte nödvändigtvis den nördiga stereotypen. De är båda två neutrala när de konverserar med spelaren och de är inte undergivna vilket är ett karaktärsdrag för nörden. Daxton är dock ganska pessimistisk i personligheten men det är inget karaktärsdrag som är kopplat till nörd-stereotypen.

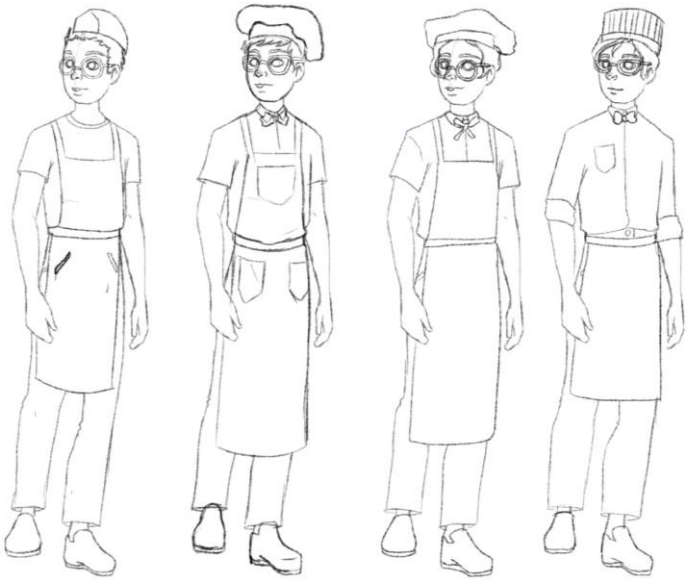
Figur 9, från vänster, Harold (H_0) och Daxton (D_0).

4.1.4 Harold

Harold arbetar som bagare i *StarStable Online* (2011). Han ger spelaren några uppdrag där man bland annat får leverera bakverk eller provflaskor till olika NPC:er. Harold är relativt lugn i sättet och har inga större karaktärsdrag när det kommer till sin personlighet. Han är trevlig mot spelaren och beter sig inte otrevligt mot någon NPC:er. Det är inte så många uppdrag med Harold så man vet inte mycket om hans personlighet eller bakgrund. På samma sätt dom i skapandeprocessen för Lance letades det först fram referenser på hur Harold skulle kunna se ut i H_1 (Harold uppdaterad versionen) och H_2 (Harold tredjeversionen). Kroppsformen i H_2 bestämdes först och sedan skissades de olika förslagen upp på samma kropp (se figur 10). Dock så ändrades hans kroppstyp drastiskt i H_2 jämfört med hur H_1 och H_0 (Harold karaktärsmodell) ser ut (se figur 10 och 11). Anledningen till det här beslutet var att för att få in lite variation bland karaktärerna och att hans design delvis är inspirerad av karaktären *Auguste Gusteau* (se appendix A) från filmen *Ratatouille* (2007), samt att när man tänker på någon inom ett matrelaterat yrke brukar de vara lite större om magen. Så kroppsformen kan vara ett element som kan hjälpa till att förtydliga Harolds yrke.

Den kan även ge spelaren en mer positiv uppfattning om honom då runda former är mer mottagliga för betraktaren än vad spetsiga former är (Isbister, 2006). Det finns till viss del runda former i H_0 men i samband med den långsmala kroppen och det oproportionerligt stora huvudet får det honom att se mer nördig ut. Dock är detta något som behölls i H_1 då det är ett sådant tydligt drag hos honom (se figur 11), ungefär som den stora överkroppen och breda nacken hos L_0 och L_1 (se figur 4 och 6). Av de olika versionerna av Harold gjordes det fyra olika skisser där olika typer av kläder testades. I H_2 var det kläder som man brukar se hos personer som arbetar som kockar eller konditorer (se figur 10). I H_1 så efterliknar kläderna de som man finner i hans karaktärsmodell (fluga, skjorta samt glasögon), samt ett förkläde och bagarmössa då det förtydligar hans yrke (se figur 11). Glasögonen i H_2 valdes bort då de inte passade in i designen och de distraherade. Även två olika versioner av kroppsspråket testades i de olika skisserna där han ser mer självsäker ut i H_2 där han har en rakare pose jämfört med den neutrala posen som man finner i H_0. Dock så fick han behålla den neutrala kroppsposen i H_1 för att efterlikna den som man finner i spelet (se figur 9 och 11).

Figur 10, tidiga skisser på den tredjeversionen av Harold (H_2).



Figur 11, skisser på uppdaterad versionen av Harold (H_1).

Därefter gjordes det två olika färgkoncept för H_1 och ett färgkoncept för H_2 (se figur 12 och 13). Anledningen till att det endast blev ett färgkoncept för H_2 var att det inte är så lätt att variera färgerna i klädseln för en bagare (se figur 13). I H_2 gavs han en mer färgstark hårfärg, dels för att det skulle bli en tydlig kontrast mot de ljusa arbetskläderna och för att han skulle bli lite mer intressant att titta på (se figur 12). I H_1 prövades det fram två olika färgkoncept, den ena skulle vara mer neutralt och det andra skulle likna det som man kan se på H_0. H an fick även lite mer rosiga kinder i det mer neutrala konceptet i H_1 för att likna det som finns i H_0 (se figur 9 och 12).

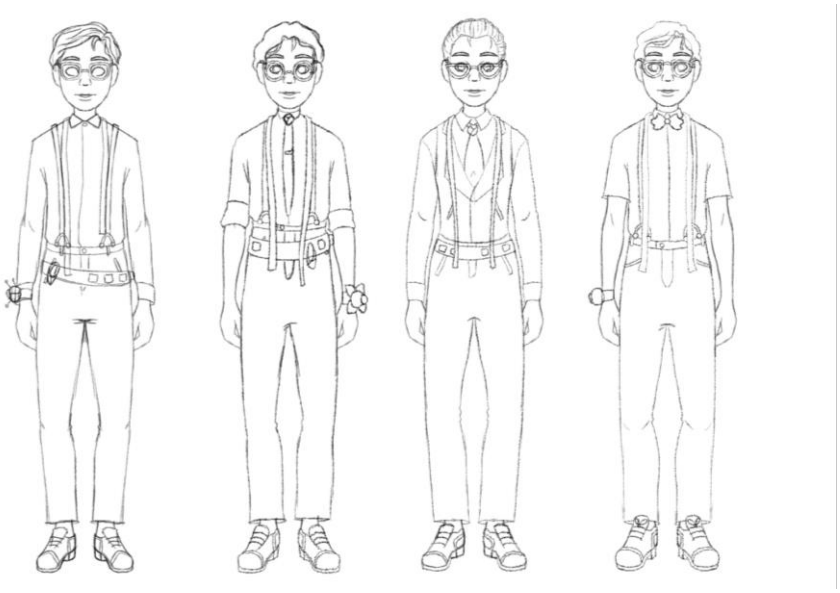
Figur 12, färglagt koncept på Harold.

Figur 13, färglagda koncept på den uppdaterade versionen av Harold.

4.1.5 Daxton

Daxton arbetar som skräddare i spelet och spelaren får några uppdrag av honom där man ska bland annat hämta ull till honom från en annan NPC. Man har inte så många interaktioner med Daxton i spelet utöver de uppdrag som man får av honom så man vet inte mycket om hans bakgrund. Dock är han en stor pessimist och tror ofta att det värsta ska hända så fort något går fel. Ett exempel på detta är ett uppdrag när han tappar bort sina synålar och tror nästan att jorden ska gå under. I D_2 och D_1 var arbetsprocessen samma som med Lance och Harold, det gjordes först två olika bas-kroppar där D_2 skulle se mer proportionerlig och självsäker ut och där D_1 ska efterlikna D_0 och ha en mer neutral kroppspose (se figur 14 och 15). Eftersom Daxton arbetar som en skräddare provades olika lösningar för hur han kan se ut som en skräddare. Han gavs kläder med mer propert utseende (skjorta och byxor med pressveck), men i de båda versionerna såg han bara ut som en välklädd individ. Därför fick han detaljer som knappnålskudde och måttband i D_1 och D_2 för att förtydliga för spelaren att han arbetar som skräddare (se figur 14 och 15). I D_2 ändrades dock formen på ansiktet för att ge honom ett mer vuxet och elegant utseende, symmetrin i ansiktet kan göra att spelaren blir mer positivt inställd till honom och mer trolig till att vilja ta kontakt med honom själv (Isbister, 2006). Han ser även äldre ut vilket gör att man kan anta att han har mer erfarenhet i sitt yrke. I D_1 ser han betydligt yngre ut och detta är för att likna D_0. Även det runda ansiktet gör så att han ser yngre och vänlig ut. Det ger honom även ett *babyface* vilket kan göra att spelaren blir mer mottaglig för honom (Isbister, 2006).

Figur 14, tidiga koncept på Daxton.



Figur 15, tidiga koncept på den uppdaterade versionen av Daxton.

Därefter valdes två skisser av D_1 och D_2 för att bli mer renderade koncept samt för att prova sig fram till vilka färgscheman som passade bäst (se figur 16 och 17). Färgkoncepten i D_1 och D_2 ska likna varandra till viss del men i D_2 gjordes färgerna lite mörkare för att få honom att se mer mogen och erfaren ut (se figur 16). I D_1 var det en mer blandning i hur han ser ut i D_0 och D_2. I D_2 fick han även en annan hudfärg än vad D_0 har, detta var för att se om det kunde påverka svaren i enkäten och om de föredrog den ena framför den andra. Dessutom åstadkom den alternativa hudfärgen att det blev mer variation bland karaktärerna och om respondenterna fortfarande kunde känna igen honom.

Figur 16, två färglagda koncept på Daxton.

Figur 17, två färglagda koncept på den uppdaterade versionen av Daxton.

4.2 De klara artefakterna

Efter att koncepten för V_1 och V_2 var klara började den slutgiltiga renderingen av artefakterna. Samtliga artefakter renderades i samma grafiska stil som deras nuvarande stil är i *StarStable Online* (2011) för att spelarna lättare ska kunna känna igen karaktärerna. Båda versionerna av Lance positionerades i samma pose då den liknar posen han har i spelet och för att se om de som svarar på enkäten tycker att det är någon skillnad mellan de två olika versionerna (se figur 18 och 19). För Daxton och Harold fick de en mer självsäker pose i V_2 och en mer neutral pose i V_1.

Då V_1 skulle efterlikna hur de ser ut i V_0 fick även deras positionering av kroppen efterlikna hur de ser ut i spelet. Då nördar oftast kan tolkas som undergivna kan deras kroppsspråk påverka spelaren undermedvetet då ett osäkert kroppsspråk kan säga en del om karaktärens personlighet (Isbister, 2006; Kendall, 1999).

I L_2 har Lance fortfarande till viss del kvar det kantiga ansiktet som man finner i L_o, dock så har kantigheten tonats ner en hel del och ansiktet har blivit något rundare för att ge honom ett snällare uttryck (se figur 18) (Isbister, 2006). De runda ögonbrynen och ögonen hjälper L_2 att se mer trevlig ut och gör förhoppningsvis så att spelaren blir mer benägen till att gå fram och interagera med honom frivilligt. De sluttande ögonbrynen och kantiga ansiktsformen som man finner i L_0 och i L_1 ger honom ett mer illvilligt utseende och det skulle kunna skrämma bort eller få spelaren mindre villig att interagera med honom frivilligt (se figur 4 och 19) (Isbister, 2006). Det som behölls i L_2 var den atletiska kroppen, den är dock inte lika överdriven som den är i L_1 och L_0, syftet var att få bort det hypermaskulina som man finner hos *jocken* (Reynolds & Bamford, 2016). Fysionomin som man finner i L_2 talar fortfarande om för spelaren att han är en maskulin karaktär men jämfört med L_1 och L_0 ser han betydligt mindre maskulin ut. Det i L_1 som gör att han ser mer maskulin är dels den breda nacken och stora överkroppen, samt det tydligt markerade käkbenet och gropen i hakan (se figur 19). Man ser även musklerna tydligare i L_1 eftersom han inte har någon jacka på sig där vilket kan förstärka hans maskulinitet jämfört med L_2. Posen i L_1 och L_2 är ungefär densamma men i L_2 har han lite mer rund form runt axlarna så han ser mer avslappnad ut och i L_1 är han lite mer strak i kroppen vilket ger honom ett självsäkert intryck (se figur 18 och 19). Kläderna i de två olika versionerna skiljer sig rätt så mycket mellan dem, i L_1 har han mer vardagliga kläder som framhäver hans muskler då de sitter tight på kroppen. Han har också ett svettband och gympaskor för att för att påvisa för spelaren att han är fysiskt aktiv (se figur 19). Dock så blir det inte lika tydligt i L_1 som i L_2 vilket yrke han har då kläderna är så pass vardagliga. Man skulle kunna anta att han arbetar med något som kräver fysisk aktivitet då han är så pass muskulär men det kan också betyda att han gillar att träna på fritiden utöver sitt vanliga arbete. L_2 har han kläder som fokuserar på fysisk aktivitet, det vill säga att han har löpartights och löparskor för att förtydliga att han har idrott som ett yrke (se figur 18). Dock så är kläderna på överkroppen mer vardagliga då man brukar se collagejackan som han har på sig på *jocks* i amerikanska filmer eller serier, som exempel Thad i serien *Blue Mountain State.*

Figur 18, bild på V_2 av artefakterna. Från vänster, Lance, Daxton och Harold.

I D_1 och D_2 så behölls den långsmala kroppen som man finner i D_0, men i D_1 har Daxton en mer rund form på ansiktet för att behålla en del av hans modell samt för att ge spelaren en mer positiv inställning till honom (se figur 18 och 19) (Isbister, 2006). Ett symmetriskt ansikte kan också göra att spelaren blir positivt inställd till Daxton då ett proportionerligt ansikte upplevs mer attraktivt. Människor med ett asymmetriskt ansikte kan få personer omedvetet mer negativt inställda till dem, då ett asymmetriskt ansikte kan tyda på dålig hälsa hos personen (Isbister, 2006). Dock så har D_1 mycket större ögon än vad D_2 har och det förstärker hans *babyface* tillsammans med den runda formen på huvudet och de stora glasögonen (se figur 19). För D_2 ger de höga kindbenen tillsammans med rynkorna och det grå håret ger honom ett äldre utseende och det kan även få honom att se mer erfaren ut då personer kan anta att en individ med högre ålder har mer erfarenhet i det yrket än en person som ser yngre ut (se figur 18). Kläderna i båda versionerna kan också bidra till att de ser mer erfarna ut inom sitt yrke då de ger dem en typ av uniform. Dessutom brukar personer inom skräddaryrket vara snyggt klädda. De skulle också kunnat ha på sig mer vardagliga kläder men det passade inte in med känslan som de skulle uppvisa. Det faktum att de hade på sig kläder som gjorde dem propra fick dem bara att se ut som två välklädda individer och därför lades det till verktyg som måttband och knappnålskudde för att förtydliga deras yrke ytterligare (se figur 18 och 19). Poserna i D_1 och D_2 liknar varandra till en viss del. Men D_2 har en mer självsäker pose och D_1 har en mer neutral pose som liknar den som D_0 har. Anledningen är för att se om spelaren tycker att deras poser kan påverka deras val eller om de inte bryr sig om dem (se figur 18 0ch 19).

Figur 19, bild på V_1. Från vänster, Lance, Daxton och Harold.

Designen mellan H_1 och H_2 skiljer sig rätt så drastiskt. Deras utseende och kroppsform är helt annorlunda från varandra, där H_2 har en större kroppstyp för att han har delvis har influenser från karaktären *Auguste Gusteau* (se appendix A) och för att det skulle bli lite variation i V_2. I H_1 har han kvar den långsmala kroppen som båda versionerna av Daxton har och deras karaktärsmodeller. Dock så har både H_1 och H_2 en rund form på ansiktet som ger dem till viss del ett *babyface* (Isbister, 2006). Men H_2 har en bredare haka och en liten grop i hakan som får honom att se äldre ut jämfört med H_1 (se figur 18 och 19). H_2 följer nödvändigtvis inte normerna på vad som är ett attraktivt utseende (rund kropp och ansikte) med detta betyder inte att den runda kroppen i H_2 är något negativt. Det kanske ger spelaren ett positivt intryck då han kanske ser mer trevlig och inbjudande ut är H_0. Då han arbetar som en bagare har både H_1 och H_2 ett förkläde och bagarmössa. Men H_2 följer den traditionella utstyrseln som man finner hos bagare och kockar, medan H_1 har kvar skjortan och flugan som H_0 har (se figur 9, 18 och 19). I H_1 har han kvar de stora glasögonen som får hans ansikte att se lite mindre ut (se figur 19). Kroppsspråket är också något som skiljer dem mycket åt. H_2 har ett mycket mer självsäkert och öppet kroppsspråk med den ena armen i midjan och benen som är brett isär. Även det faktum att han tittar rakt mot betraktaren får honom att se mer självsäker ut (se figur 18). H_1 som har nämnts tidigare med D_1 har ett neutralt kroppsspråk, men han tittar åt ett annat håll jämfört med H_2 (se figur 19). H_1:s utseende har kvar några av de detaljer som man finner i H_0-ansiktet. Han har rosiga kinder och de stora framtänderna kvar. Detta i kombination med resten av hans utseende och glasögonen ger honom ett mer nördigt utseende.

5 Utvärdering

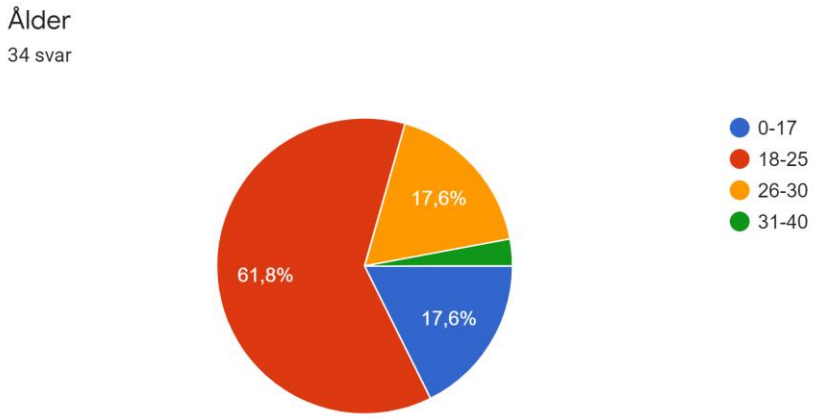
I det här kapitlet kommer resultaten av enkäten att presenteras och analyseras. Målet var att se vilken av de två versionerna som respondenterna föredrog på karaktärerna Lance, Daxton och Harolds yrkesstereotyper. Det var tre olika versioner av karaktärerna med i enkäten där den första var originalkaraktärs-modellen (V_0), den andra var den uppdaterade versionen (V_1) där de var mer lika karaktärsmodellerna fast med tydligare representation av yrket och den tredje versionen (V_2) där de såg ut som helt nya karaktärer med förtydligade yrkesroller utvecklade från stereotyperna *jocks* och nördar. Frågeställningen som undersöktes är:

> Vilken karaktärsdesign föredras när yrkesroller förstärks hos StarStable Onlines stereotypa karaktärer Lance, Daxton och Harold?

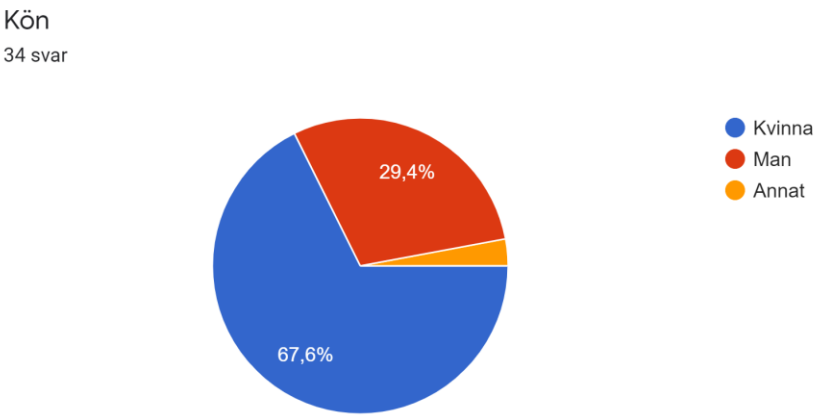
Frågeställningen undersöktes med hjälp av en enkät som har skickats ut i *Facebook*grupper och i en grupp i *Discord* (2015). Samtliga versioner av artefakterna kommer att kallas; V_0 (karaktärsmodeller), V_1 (uppdaterad versionen av artefakterna) och V_2 (tredjeversionen av artefakterna).

5.1 Allmän information om respondenterna.

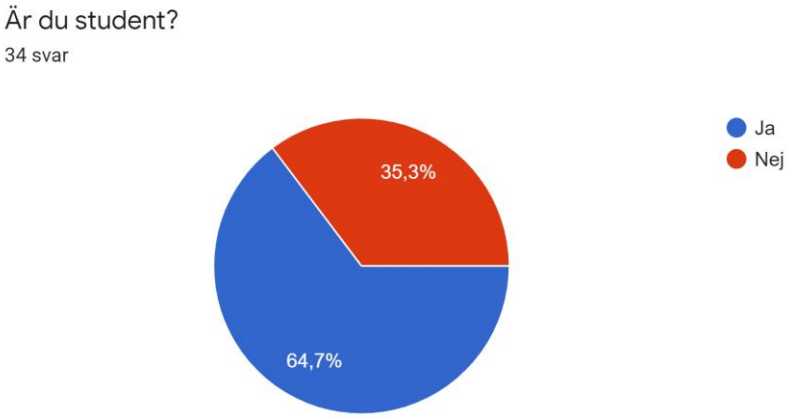
I enkäten var det 35 personer som svarade med ett bortfall på en person där svaren var inkonsekventa på de delar där de fick markera vad för typ av yrken karaktärerna hade och de svaren sedan inte stämde överens på motiveringsfrågorna. Majoriteten av de som svarade var i åldern 18–25 år (se figur 20). Detta var inte helt oväntat då det finns många äldre spelare i den *discord*kanalen och enkäten skickades ut i en grupp på *Facebook* som riktar in sig mot studenter på Högskolan i Skövde. Av de som svarade var majoriteten kvinnor, vilket inte var förvånande då *StarStable Onlines* (2011) publik består huvudsakligen av kvinnor (se figur 21). Det var även en majoritet som var studenter, dock så står det inte specifikt i enkäten om de går i exempelvis i gymnasiet eller på högskola så man vet inte vilken utbildningsnivå respondenterna har (se figur 22).



Figur 20, visar åldrarna för de som svarade på enkäten.

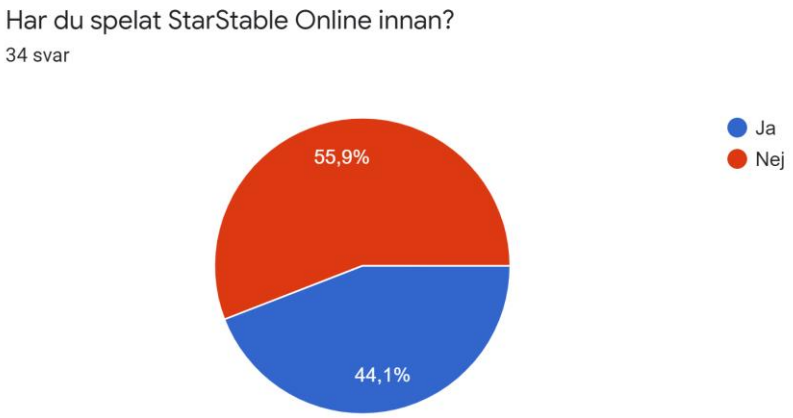


Figur 21, visar könsfördelningen för de som svarade på enkäten.



Figur 22, visar antalet som var studenter.

När det kom till hur många som har spelat *StarStable online* (2011) innan så var det jämnt fördelat mellan de som har spelat och de som inte spelat det innan (se figur 23). Detta var lite oväntat, då det var förväntat att övervägande delen av respondenterna hade spelat *StarStable Online* (2011) innan då enkäten hade skickats ut i en *Discord* (2015) som riktar in sig mot *StarStable Online* (2011). Av de som har spelat *StarStable Online* (2011) innan var det flera av dem som inte har spelat regelbundet. Detta är dock inte så pålitligt då det är flera respondenter som har klickat i att de inte spelar regelbundet än de som hade spelat *StarStable Online* (2011) innan (se figur 23 och 24). I figur 23 ser man att det var totalt 15st av respondenterna som hade svarat *Ja* på att de har spelat *StarStable Online* (2011) innan och i frågan som följde om spelade regelbundet var det flera av respondenterna som hade missat att de inte behövde svara på den frågan om de inte svarat *Ja* på frågan innan. Så det har alltså skett ett missförstånd eller så missade de att de inte behövde svara på frågan i figur 24.

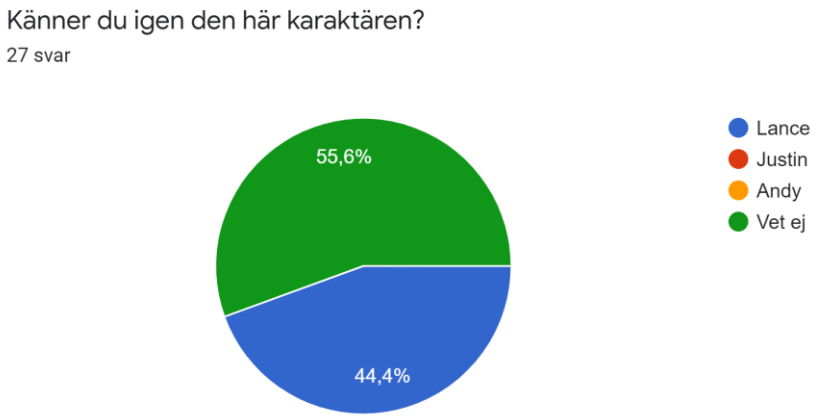


Figur 23, visar antalet som har spelat StarStable Online (2011) innan.

Figur 24, visar antalet som spelar StarStable Online (2011) regelbundet.

5.1.1 Redovisning av avsnitt ett

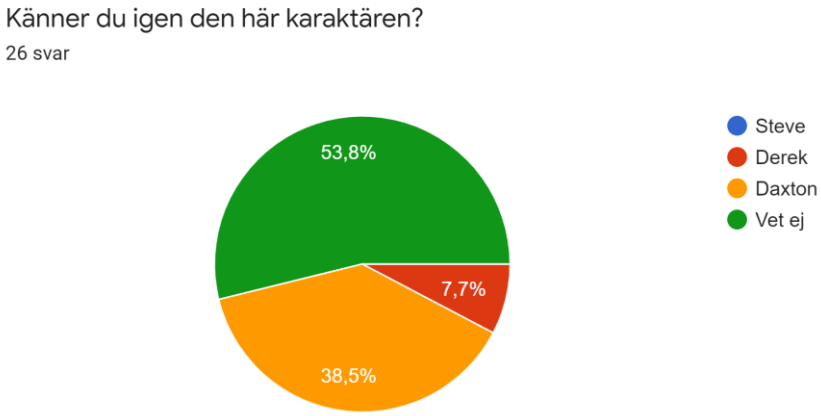
I enkäten var det totalt fem avsnitt varav det första avsnittet innehöll information om den som svarade och resterande avsnitt var frågor om karaktärerna. Upplägget i det första avsnittet är att de först får frågan om de känner igen vilken karaktär det är och vad för typ av yrke karaktären har. Den delen riktade sig endast mot de som har spelat *StarStable Online* (2011). Den första karaktären som visades var L_0 (Lances karaktärsmodell) och där det fanns olika alternativ med namn som man kunde gissa på samt ett *vet ej*-alternativ. Det var jämnt fördelat mellan *vet ej* och *Lance* (se figur 25). Dock så var det fler som hade klickat i *vet ej* än de som hade svarat att de har spelat *StarStable Online* (2011) innan (*Vet ej*, 15st; *Lance*, 12st.). Så här ser man att flera av respondenterna hade missat att de skulle hoppa över det här avsnittet. På frågan om hans yrke så var det en majoritet som gissade på *idrott* som hans yrke (se figur 26). Dock så var det inga motiveringsfrågor med i den här delen så man vet tyvärr inte varför de svarade så.



Figur 25, visar antalet som känner igen Lances karaktärsmodell (L_0).

Figur 26 visar antalet på vilket typ av yrke de tror L_0 har.

Den andra karaktären var D_0 (Daxtons karaktärsmodell) och där var det flertalet som inte kände igen honom (*vet ej*, 14st; *Daxton*, 10st; *Derek*, 2st) (se figur 27). I frågan därefter gissade majoriteten av respondenterna att han arbetade som skräddare (*Skräddare*, 17st; *Barberare*, 5st; *Stylist*, 4st) (se figur 28).



Figur 27, visar antalet som känner igen Daxtons karaktärsmodell (D_0).

Figur 28, visar antalet på vilket typ av yrke de tror D_0 har.

Den sista karaktären var H_0 (Harolds karaktärsmodell) och även här var det en majoritet som hade klickat i *vet ej* (*vet ej*, 14st; *Harold*, 11st; *Gavin*, 1) (se figur 29). När det kom till Harolds yrke var det en övervägande del som gissade på bagare (*Bagare*, 13st; *Mathantverkare*, 8st; *Sommelier*, 6st) (se figur 30).

Figur 29, visar antalet som känner igen Harolds karaktärsmodell (H_0).

Figur 30, visar antalet på vilket typ av yrke de tror H_0 har.

5.1.2 Redovisning av avsnitt två

I avsnitt två fick respondenterna svara på frågor om V_1 av Lance, Daxton och Harold, samt om de tyckte V_1 eller V_0 visade vad för typ av yrke de har, samt vilken av versionerna som visade deras yrke bättre. Den första karaktären som de fick fråga om var D_1. Där fick de först svara på vad för typ av yrke de tror att han har. Där gissade huvudsakligen alla på *skräddare* (se figur 31). På motiveringsfrågorna som följde fick de utveckla sina svar om varför de trodde D_1 hade det yrket. Det som nämndes flertalet gånger var de mindre detaljerna som han har på sig (måttband, knappnålskudde, bälte med sytillbehör) som fick dem att tro att han arbetade som skräddare. De kommenterade även att de kläder som han har på sig nästan förväntas av en person i det yrket. Det var dock en person som kommenterade att hen förväntade sig att D_1 skulle ha mer stilfullt hår samt; ” […] och inte så nördiga glasögon.”

Figur 31, visar antalet som gissade på D_1 yrke.

Den andra karaktären var H_1 där alla gissade på att han arbetade som bagare (se figur 32). Även här var det främst verktygen som Harold har på sig som respondenterna tyckte påvisade hans yrke. Det var främst förklädet och bagarmössan som folk gick på när de motiverade varför de trodde att det var hans yrke. Det var en som kommenterade att det var det rutiga mönstret på hans kläder som fick hen att tänka på bagaryrket; ” […] Dessutom får det rutiga mönstret på skjortan och byxorna mig att tänka bagaryrket. Hans "nördiga" utseende passar mer in som bagare än han som jag satte som skräddare.”

Figur 32, visar antalet som gissade på H_1 yrke.

Den sista karaktären i den delen av avsnittet var L_1 och där var det lite mer delat på vad för typ av yrke han har jämfört med D_1 och H_1 där flertalet av respondenterna gissade rätt på deras yrken. Här var det många som gissade på att han hade *idrott* som yrke men det var några av respondenterna som gissade att han inte hade något yrke alls (se figur 33). De nämnde bland annat att de gick på skorna, de tighta kläderna och den muskulösa kroppen när de klickade i *idrott* som hans yrke. Men många tyckte att han likaväl kunde haft ett yrke där han inte behöver en specifik klädsel eller bara är en dagdrivare. Det nämndes av en av respondenterna att det var svårt att välja mellan *idrott* och *inget yrke* då det inte var något specifikt som stack ut och visade hans yrke som på Daxton och Harold. Han ser muskulös ut på det sättet som han poserar i bilden, men eftersom han inte gör något eller har några attribut kan man även uppfatta honom som en student; ”[…] Annars var det svårt att välja mellan "idrottare" och "Inget yrke". […] eftersom han sitter i denna bild och inte gör någonting så uppfattar jag också honom som en student.”.

Figur 33, visar antalet som gissade på L_1 yrke.

Därefter fick de frågan om V_1 eller V_0 visade deras yrke bättre. Där stod respektive karaktär bredvid varandra (exempelvis D_1 står bredvid D_0). De fick sedan markera om de föredrog den som stod till vänster eller höger. Respondenterna fick sedan motivera varför de föredrog den designen och varför de tyckte att den passade bättre. Den första var D_1 och D_0, där föredrog alla respondenter karaktären till vänster (D_1) (se figur 34). De nämnde att det var generellt lättare att se vad han arbetade med i den vänstra bilden än i den högra. Detaljer som måttbandet i D_1 gjorde det lättare att peka ut vem som arbetade med skrädderi än D_0 som inte hade några detaljer som visade vilket yrke han hade. En av respondenterna påpekade att D_1 såg mer pålitlig ut eftersom man kunde se hans ögon; ”[D]en verkar vara mer pålitlig för att man kan se ögonen, också mer professionell”. En annan skrev att D_0 ser ut som en mattenörd och inget i hans design berättar att han arbetar som en skräddare samt att han ser för ung ut för ha det yrket; ”Han till höger ser ut som en stereotyp matte-nörd och inget hos honom säger skräddare. Dessutom ser han till höger ut som ett barn, medan han till vänster ser ut att vara ung vuxen.”.

I frågan som följde varför de föredrog den designen så skrev respondenterna återigen att det var detaljerna i D_1 som gjorde att de valde den framför D_0. D_0 gjorde det svårt att peka ut att han arbetade som skräddare då det inte fanns några detaljer som visade vad han arbetade med. Dock så nämnde en respondent att om den vänstra designen inte hade haft verktyg som måttband och knappnålskudde så hade det svårt att placera honom i ett yrke också; ”Vänster design har så många fler ledtrådar om vilket yrke han har. Dock, om vänster design inte skulle ha sin utrusning skulle han också vara rätt svårt att placera in i ett yrke.”. En annan skrev att; ”Jag tycker att det är bra att man tydligt ser vilket yrke karaktären har, då den ska finnas i ett spel. Praktiskt att tydligt se ”där är skräddaren!”.”

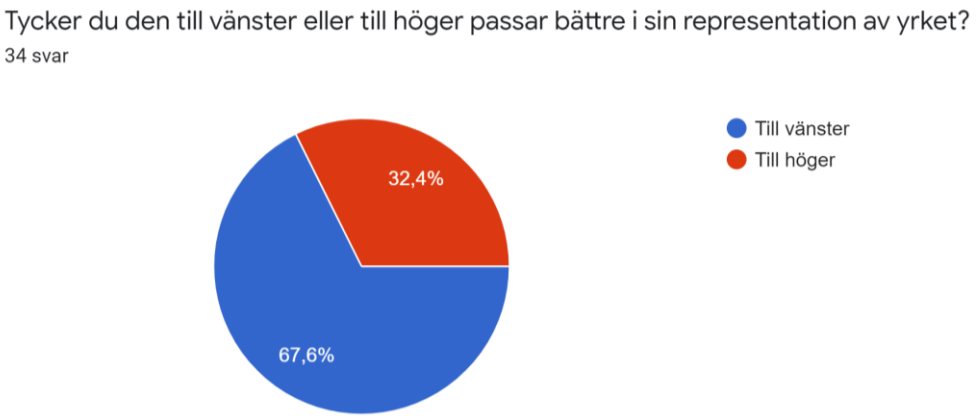
Figur 34, visar vilken av H_1 och H_0 som respondenterna föredrar.

På Harold föredrog de H_1, dock så var det en respondent som föredrog H_0 (se figur 35). Även här skrev respondenterna att det var lättare att se vad för typ av yrke H_1 hade som avgjorde deras val. En respondent skrev ” Den ger mycket fler ledtrådar om vilket yrke vänster person har. Höger person skulle jag inte ha någon aning om.”. Några nämnde att karaktärsmodellen på H_0 och D_0 var det samma fast med olika texturer; ” […] känns som ett re-skin på samma karaktär” och” Jag ser att han till vänster ska vara inom bageri-yrket, medan han till höger ser ut att vara en klon av den första matte-nörden.”. De kommenterade att H_1 var mer unik och i likhet med D_1 var det lättare att peka ut att det var han som var bagaren. Som svar på frågan därpå skrev de ungefär samma då detaljerna på H_1:s kläder gjorde det lättare för dem att identifiera honom;” Han har utrustningen som krävs, som sagt innan så är den högra karaktären bara lite stereotypiskt töntigt klädd, […]”.

Figur 35, visar vilken av D_1 och D_0 som respondenterna föredrar.

På Lance var det lite mer delade åsikter om de föredrog L_1 eller L_0 (se figur 36). Även om flertalet föredrog L_1 så var det fler som föredrog L_0 än på originalkaraktärerna av Daxton och Harold. De kommenterade att han ser mer mänsklig ut i L_1 men att ”[h]an är en viktig del av storyn och det skulle vara svårt att känna igen honom ifall hans utseende uppdaterades”. De som föredrog L_1 kommenterade att han såg mer modern ut och att den allmänt vältränade kroppen skulle kunna indikera att han antingen arbetar med något som kräver mycket fysisk aktivitet eller utövar någon typ av sport. Även de tighta kläderna och skorna i L_1 bidrog till att de tyckte att han passade bättre i yrket. En kommenterade att det var asymmetrin i L_1 som fick dem att föredra den versionen; ” Tror inte den passar bättre till yrket då jag inte vet vilket yrke han har, men designen är bättre i den till vänster. Snyggare med asymmetri med tex ”armbanden*”*. De nämnde även att i L_0 såg Lance mer ut som en mobbare samt; ” [H]är var det lite svårare. Båda två ger en bild av en student typ eller vanlig kille. Den bilden till höger ser väldigt mycket ut som en mobbare.*”*.

I frågan som följde efter skrev respondenterna ungefär som frågan innan men här pratade de lite mer om hur Lance kropp såg ut. De nämner bland annat att han ser mer ut som en ”normal” idrottare i L_1 än i L_0. De skriver också att asymmetrin i L_1 var det som fick dem att välja den; ” […] Dessutom är svettbandet en bra touch på hans (vänster) design. Svettbanden på höger person ser mer ut som någon sort av handklovar eller smycke, pga 3D-modellens material*.”*. En skriver att L_1 bryter *jock* stereotypen och att han uppfattas mer som en faktisk människa; ” [A]lltid bra att bryta en stereotyp lite grann, det visar att karaktär är främst en människa och sist en jock […]*.”*.

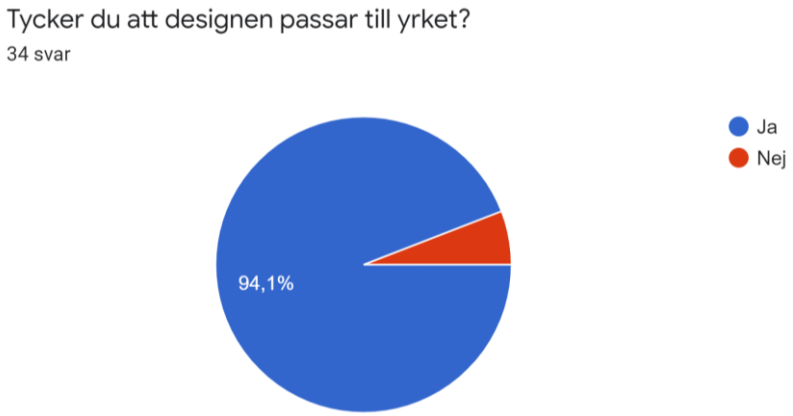


Figur 36, visar vilken av L_1 och L_0 som respondenterna föredrar.

5.1.3 Redovisning av avsnitt tre

I det tredje avsnittet visades respondenterna bilder på V_2 av Lance, Daxton och Harold. Där fick de först se en helbild på artefakten där de fick markera vilket typ av yrke de tror karaktären har. De får sedan markera om de tycker att designen passar yrket och får sedan motivera varför de tror att artefakten har det yrket. Den första som visades var H_2 och där var det en majoritet som gissade på att han arbetade som bagare och nästan alla tyckte att designen passade till yrket (se figur 37 och 38). Det respondenterna nämnde i motiveringsfrågan var framförallt kläderna som visade vilket typ av yrke han har. De skrev även att det randiga mönstret på byxorna och handduken hjälpte till med att stärka vilken typ av yrke han har; ” […] Dessutom tycker jag om hans randiga byxor. Stereotyp känns kroppstypen och karaktärsdesignen mer som en bagare än han innan.”. Några kommenterade även att storleken på Harolds kropp (framförallt magen) var även en bidragande faktor i deras val; ” Magen, kläderna, grytvantarna, allt”.

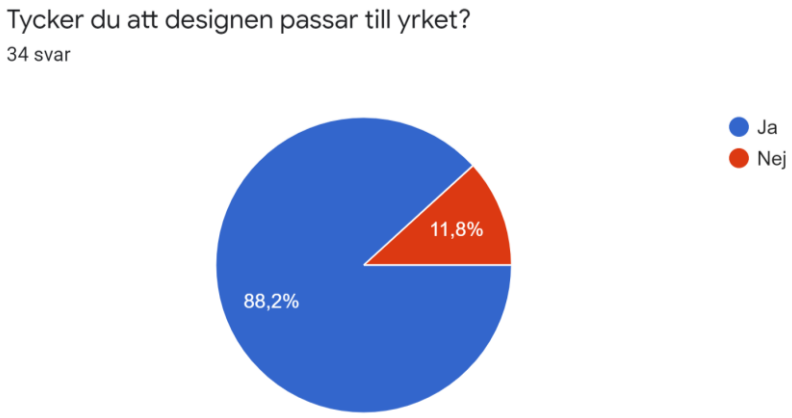
Figur 37, visar antalet för vilket yrke de tror Harold har.



Figur38, visar antalet som tycker att designen passar yrket.

Nästa artefakt var L_2 och där var det mer jämnt fördelat mellan *idrottare* och *student*, där flertalet tyckte att designen passade yrket (se figur 39 och 40). I motiveringsfrågan var det dock lite mer delade åsikter bland respondenterna. Ett stort antal av respondenterna nämnde att han skulle kunna vara vilket som, designen gör så att han ser rätt ung ut så han skulle kunna vara en student, men för många var det främst träningstightsen och skorna som var den avgörande faktorn när de valde *idrottare* som Lances yrke. Kläderna på överkroppen gav honom ett mer studentlikt utseende och det var främst collagejackan som han hade på sig som de nämnde i motiveringen. Det var en av respondenterna som skrev; ” […] det är svårt att kategorisera honom som "Student" eller "Idrottare". Hans College-hoodie gav mig mycket studentvibbar. […]”. En annan kommenterade även om han skulle ha idrott som ett yrke borde Lance istället ha på sig någon typ av lagkläder för att lättare kunna identifiera yrket.

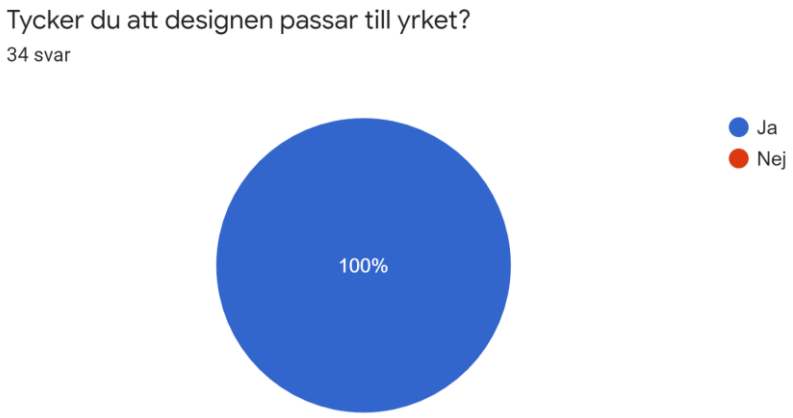
Figur 39, visar antalet för vilket yrke de tror Lance har.



Figur 40, visar antalet som tycker att designen passar yrket.

Den sista artefakten var D_2 och där var det huvudsakligen *skräddare* de gissade på och några gissade på *stylist* (se figur 41). Här ansåg alla till skillnad från H_2 och L_2 att designen passade D_2:s yrke (se figur 42). Här motiverade respondenterna på liknande sätt som för H_2 att det var kläderna som var den avgörande faktorn i vad för typ av yrke de trodde D_2 har. Verktygen som D_2 har på sig var den största fingervisningen om vad för typ av yrke han har, men även att han har ett propert och välvårdat utseende tyckte de förstärkte hans yrke. Några skrev även att Daxtons långsmala kropp var en av anledningarna till att de trodde att han arbetade som skräddare; ” […] [R]ätt kroppsbyggnad för det o[ckså], smal och smidig li[ks]om”. En annan skrev ” Väldigt "stylish" och proper av sig. Han ser erfaren ut och hans utrus[t]ning (som måttband och sytråd) ger mig skräddar-känslan. […]”.

Figur 41, visar antalet för vilket yrke de tror Daxton har.



Figur 42, visar antalet som tycker att designen passar yrket.

5.1.4 Redovisning av avsnitt fyra

I det sista avsnittet fick respondenterna välja vilken av V_2 (till vänster) och V_1 (till höger) de tyckte passade bäst till deras yrke. De fick även motivera varför de tyckte den ena versionen passade bättre än den andra. Den första karaktären de fick välja mellan var L_2 och L_1. Där valde huvudsakligen respondenterna L_2 (se figur 43). Det var en del av respondenterna som föredrog L_1 med motiveringen att han såg mer ut som en idrottare med den formen på kroppen. Dock så skrev fler att L_1 såg lite för vardaglig ut för att tydligt visa ett yrke. För L_2 skrev de bland annat att han såg mer sympatisk ut än L_1 då ” Den åt höger ser lite mer "douchig" ut än den vänstra, så rent "yrkes mässigt" föredrar jag den vänstra.”. Andra skrev att de föredrog L_2 för att den var mer intressant att titta på, några exempel de gav var att det är flera lager av kläder i L_2 än i L_1; ” Mer detaljerad; lager av kläder istället för endast en vit t-shirt. Skorna är även intressantare med mönster.” och ” […] Tycker ändå vänster person, som har lite lager med olika kläder på sig […]”. Så överlag tyckte respondenterna att både L_2 och L_1 fungerade men att L_2 var lite mer intressant att titta på och såg mer sympatisk ut än L_1. Men flertalet av respondenterna tyckte att hans yrke var varken eller i valet mellan *idrottare* och *student*. Då L_2 ser mycket yngre ut än L_1 ansåg flera av respondenterna att han såg mer ut som en student än L_1. Men när de skulle välja någon av versionerna så tyckte de att L_2 passade lite bättre då han hade sportigare kläder än L_1.

Figur 43, visar vilken av L_2 och L_1 respondenterna föredrar. L_2 (vänster) och L_1 (höger).

Den andra karaktären var Daxton och där var det fler som föredrog D_2 framför D_1 (se figur 44). Det var lite delade meningar mellan respondenterna vad som gjorde att de föredrog den ena framför den andra. Några skriver att båda egentligen hade passat som skräddare men D_2 såg ut att ha en större auktoritet än D_1 då han såg äldre ut. Men vissa ansåg att D_2 såg mer ut som en mode-designer på ett större företag än som en lokal skräddare; […] Den till vänster känns mer som en dyr, professionell modeskapare, den till höger mer som en lokal skräddare som är duktig men inte lika dyr". En nämnde även att åldern på den D_2 fick honom att se mer erfaren ut; " Tycker åldern passar bättre plus en mer profession[ell] kostym. Den till höger ser mer ut som en lärling till den till vänster.". En av respondenterna kommenterade att D_2 gav en tydligare bild av vad för typ av yrke karaktären har;" […] Att vänster ser så proper och erfaren ut ger en mycket tydligare induktion till vilket yrke han har. Höger person ser så töntig ut i jämförelse med vänster". Vissa respondenter nämner att D_1 ser mer ut som en lärling till skräddaren; " Båda skulle kunna vara skräddare men den till höger är i så fall lärlingen och den till [v]änster mästaren". Dock så nämner de som valde D_1 att den versionen var mer intressant att titta på då det var mer asymmetri i den; " [...] gillade designen mer på den högra. Lite mer asymmetri med ärmarnas olika längd.".

Figur 44, visar vilken av D_2 och D_1 respondenterna föredrar. D_2 (vänster) och D_1 (höger).

Den sista karaktären var Harold och här var det rätt så jämnt fördelat mellan vilken av designerna de föredrog (se figur 45). Det var lite fler som valde H_2, men de som valde H_1 ansåg att den fungerade bättre då den var mer lik den karaktärsmodellen som finns i spelet; " Den till höger känns mer lik personligheten och utseendet som karaktären har i spelet idag. [..] att personen ska ha liknande ålder som den till vänster så gillar jag den till höger mer för trovärdighet och mer lik till karaktären som redan finns i spelet.". Några av respondenterna skriver att H_2 känns mer som en stereotypisk bagare/kock dels på grund av kläderna dels på grund av storleken på kroppen; " Bagare har som stereotyp att vara lite kraftigare och äldre. Därav vänster". De skriver att när det kommer till kläderna så skulle båda designerna fungera, men att det är någon liten detalj som gör att de väljer den ena framför den andra. En skrev att båda designerna fungerar för hen men att det var mer färger i H_1 som gjorde den mer intressant; " Som innan, den ena passar inte bättre, gillar bara designen mer på den högra. Kul med lite mer färger.".

Andra respondenter som valde H_2 ansåg att han såg mer erfaren ut i sitt yrke och att H_1 skulle kunna vara en lärling till honom;" Samma sak här det känns som den till vänster är ägaren av bageriet och den till höger är sommarjobbaren", " […] den till höger känns mer som en bagarlärling, den till [vänster] mer som en mästare/huvudkock. […]".

Figur 45, visar vilken avH_2 och H_1 respondenterna föredrar. H_2 (vänster) och H_1 (höger).

5.2 Analys av enkät

Efter att alla svar hade sammanställts och analyserats kunde man se att det var delat mellan respondenterna avseende vilken av versionerna som de föredrog. Det utfördes en sökning om det fanns några likheter i respondenternas svar och om det var något som stack ut extra mycket för några av dem. Av de som har svarat på enkäten finns det ingen insikt i deras erfarenhet av stereotyper eller karaktärsdesign. För att kunna sammanställa alla svar så generaliserades svaren då många av dem liknande varandra och de kommenterade samma sak på många av frågorna.

5.2.1 Vilken av versionerna föredrog respondenterna?

I det första avsnittet där de som endast har spelat *StarStable Online* (2011) där V_0 visades kunde man se att majoriteten av respondenterna inte visste vilken karaktär det var på bilden. Dock så var det flera av respondenterna hade missat att de inte skulle svara på det avsnittet av enkäten om de inte hade spelat *StarStable Online* (2011) innan. Av de som hade spelat så kände flera igen karaktärerna. Detta kan vara för att det inte är några andra karaktärer som delar samma karaktärsmodell som dem. Dock så är D_0 och H_0 samma modell med olika texturer vilket kan ha inneburit att respondenterna inte visste vem som var vem av dem eller att de helt enkelt inte kom ihåg vilken karaktär det är då man inte har några större interaktioner med dem.

I den del av enkäten som fokuserade på V_0 och V_1 kunde man se att alla respondenter föredrog V_1. Det som kommenterades mest från respondenterna var att det var betydligt lättare att se på artefakterna i V_1 vilken typ av yrke de har, samt att V_1 av Daxton och Harold inte längre såg ut som stereotypiska nördar. De nämner även i sina svar att de detaljer som finns i V_1 hjälper dem att se yrket, men om de inte hade haft detaljer som måttband och bagarmössa hade de kunnat arbeta med vad som helst.

En respondent skriver att kläderna D_1 har på sig får honom att se mer proper och erfaren ut, vilket är positivt då man tolkar honom som en positivt stereotypisk karaktär och inte längre kopplar honom som en nörd. Så även om han har på sig kläder som kan tolkas som omoderna så blir det istället något positivt om man har dem i samband med skräddaryrket. Detsamma gällde H_1:s kläder som kunde tolkas som nördiga på H_0, blev positivt stereotypiska i relation till bagaryrket. Till L_1 ansåg respondenterna att den versionen fungerade bättre än L_0 då de kunde se hans yrke tydligare men att han fortfarande såg dryg ut. Då han håller på med sport kan det vara så att respondenterna omedvetet fortfarande kopplar honom till en *jock* då sport är en vanlig sysselsättning för dem. Det som respondenterna nämner generellt om V_1 är att de ser mer mänskliga ut och att det är lättare för dem att se deras yrken, även om Lance fortfarande var lite svår. Dock jämfört med L_0 var det lättare för dem att se yrket i L_1. Åsikterna skiljde sig inte mellan könen hos respondenterna avseende vilken av V_1 som de föredrog och vad i V_1 som gjorde att de föredrog den versionen. Detta indikerar att man kan dra slutsatsen att jämfört mellan V_0 och V_1 så var respondenterna mer positivt inställda till V_1.

I V_2 som endast fokuserade på de artefakter som såg ut som helt nya karaktärer svarade respondenterna liknande som för V_1 att det var mycket lättare för dem att se deras yrken. Här kommenterade de bland annat på D_2 och på H_2 att de såg mer erfarna ut på grund av deras ålder, det vill säga att de ser mycket äldre ut än V_0 och V_1. Det som man också kunde läsa ut av svaren var att L_2 såg mycket snällare ut än L_0 och L_1. Detta kan vara för att han har mjukare former i ansiktet och hans ögonbryn är mer neutrala i L_2 än i de två andra versionerna. Men där var de mer osäkra på hans yrke då han ser mycket yngre ut och det inte var möjligt att se hans muskler lika tydligt som i de andra versionerna. Så på ett sätt är det positivt att de tyckte han såg mer mottaglig ut i L_2, men det negativa var att de fortfarande hade svårt att identifiera hans yrke. Det som försvårade mest för dem var kläderna på överkroppen som gjorde att han såg yngre ut och kunde tas för en student.

Detta visar även att om han till viss del har på sig träningskläder borde man visa musklerna lite tydligare på honom än att gömma dem under kläderna. Även om det är flera lager kläder i L_2 som gör honom mer intressant att titta på än L_1 så skulle man kunna skala av en del av kläderna för att tydligare visa hans yrke. Man kan även byta ut kläderna på överkroppen så att hans muskler visas tydligare. Men då skulle man kanske kunna göra honom mindre muskulös i L_2 än vad han är i L_1 och L_0 för att gå ifrån det hypermaskulina uttrycket som kopplas till *jocks* och sporter. Men om man gör detta bör man inte gå allt för långt ifrån hans ursprungliga utseende då vissa av respondenterna ansåg att han hade en större roll i spelet och att det skulle förvirra om man bytte ut hans utseende helt. För D_2 och H_2 så tyckte respondenterna, som nämnts innan, att de såg mer erfarna ut och att D_1 och H_1 såg ut som lärlingar till V_2, men flera av de som hade spelat *StarStable Online* (2011) innan föredrog D_1 och H_1 då de fortfarande kunde känna igen karaktärerna.

Detta kan vara för att V_1 av dessa karaktärer fortfarande har kvar de element som gör att man kan känna igen dem fast med uppdaterade kläder som visar deras yrken tydligare samt deras kroppsproportioner som följer den nya grafiska stilen som man kan hitta i spelet. D_2 och H_2 ser ut som helt nya och okända karaktärer, dessutom ansåg en del respondenter att de såg mer ut som om de arbetade på större modeföretag eller restauranger istället för på ett lokalt skrädderi eller bageri. Men de som inte hade någon relation till karaktärerna tyckte att V_2 passade bättre.

Som slutsats kan man se att V_1 och V_2 var de versioner som respondenterna föredrog, men de som har spelat *StarStable Online* (2011) innan tyckte att D_1 och H_1 passade bättre än D_2 och H_2 då de redan kände igen karaktärerna i V_1. För L_1 och L_2 så gick det inte riktigt att säga vilken version de föredrog. Däremot så kunde man generellt se att de ansåg att L_2 var mer intressant och mottaglig. Detta kan bero på att han ser mindre hypermaskulin ut i den versionen då han har mjukare former och man ser inte musklerna lika tydligt i L_2 som man gör i L_1. Formen i ansiktet kan också bidra då han ser lite mindre maskulin ut då han inte har en lika kantig haka och grop i hakan. När man tittar på vad de tyckte passade bäst när man granskar karaktärernas yrken såg man att respondenterna ansåg att D_2 och H_2 passade bättre än D_1 och H_1. Detta berodde på att de såg ut att ha mer yrkeserfarenhet på grund av ålder. Deras kläder indikerade också tydligt vad de arbetade med, speciellt på D_2 och H_2 då det var de versionerna som visade tydligast vilket yrke de hade. Det var en del av respondenterna som fortfarande tyckte att D_1 och H_1 såg ut som nördar med de stora glasögonen och de smala kropparna, men de tyckte ändå att det utseendet passade in till en viss del.

5.3 Slutsatser

Det här examensarbetet undersöker hur man kan förstärka yrkesrollerna hos NPC:er Lance, Daxton och Harold som är designade efter de manliga stereotyperna *jocks* och nördar. Arbetet fokuserar på de *jock*- och nördstereotyper som man kan hitta hos karaktärsmodellerna, för att sedan arbeta om dem så de passar bättre in i sina yrken i spelet. Då det är stereotyper som diskuteras i det här examensarbetet kan det vara av intresse för de som arbetar med karaktärsskapande eller *conceptart* inom spelindustrin.

Totalt var det 34 resultat som räknades med i slutresultatet av enkäten. I det första avsnittet där endast de som har spelat *StarStable Online* (2011) innan som skulle svara, var det många av respondenterna som missuppfattade att de skulle hoppa över det avsnittet då de inte hade spelat *StarStable Online* (2011) innan. Detta innebar att det var fler personer som hade markerat *vet ej* än de som hade spelat *StarStable Online* (2011) innan. Detta innebär att resultatet i det avsnittet blir opålitligt då det blir svårt att avgöra om de som har spelat kände igen karaktären eller inte. Dock så var det några av dessa personer som kunde gissa vad för typ av yrke som Lance, Daxton och Harold hade även om de inte hade spelat *StarStable Online* (2011) tidigare.

I det andra avsnittet skulle respondenterna avgöra vilket yrke som V_1 hade. Det som respondenterna skrev på D_1 och H_1 var det framför allt verktygen som hjälpte dem att identifiera deras yrken, även deras klädsel underlättade identifieringen. För L_1 var det mer delat mellan respondenterna angående vilken typ av yrke de trodde han hade, men flertalet av dem gissade på *idrottare* som hans yrke. Där var det kroppen som de flesta nämnde som anledning då den är muskulös och de tighta byxorna samt de sportiga skorna. Men många tyckte att de inte kunde avgöra hans yrke. När V_1 blev jämförd med V_0 så valdes huvudsakligen V_1 av respondenterna. Det argument som de nämnde var att det var mycket lättare att se vad för typ av yrken karaktärerna hade jämfört med originalmodellerna. Då D_0 och H_0 delar samma karaktärsmodell kommenterade respondenterna att det var lättare att urskilja dem i V_1 än i V_0 då det var fler element som skiljde dem åt än att det bara deras texturer. Till Lance var respondenterna mer positivt inställda till L_1 då han såg modernare ut och hade en intressantare utstyrsel på sig än i L_0. De tyckte även att han såg mer mänsklig och en aning snällare ut i L_1 än i L_0. Det faktum att han inte var helt symmetrisk i sin design gjorde att respondenterna tyckte att L_1 var mer intressant att titta på och den versionen gav dem ett större intryck.

I V_2 där Lance, Daxton och Harold såg ut som helt nya karaktärer kunde respondenterna gissa deras yrken. Även här kommenterade de att verktygen i designerna gjorde det tydligt för dem att se vad för yrken de har. De skriver att D_2 och H_2 ser mer erfarna ut då de ser äldre ut och då antar respondenterna att de har mer yrkeserfarenhet. De kommenterar även att kläderna som D_2 och H_2 har på sig hjälper dem att se vilket yrke de har, men att D_2 ser mer ut som en modeskapare och att H_2 skulle kunna vara en kock istället för bagare. På L_2 var respondenterna lite delade med vad för typ av yrke han har, då han ser så pass ung ut att han skulle kunna vara en student. De flesta tyckte att han kunde vara både och, men de valde *idrottare* då de gick efter kläderna på underkroppen (tights och löparskor). Han skulle dock även kunna vara en student som är med i ett skollag eller något liknande eftersom han har en collegejacka på sig.

Överlag så var respondenterna mer positivt inställda mot V_2 av artefakterna, men det var jämnt mellan V_2 och V_1. Lance var den karaktären som respondenterna tyckte bättre om i V_2, men i den designen var det lite svårare att se vilket yrke han hade jämfört med Daxton och Harold, där respondenterna tyckte det verkade vara mer rättframt vilket yrke de hade. Då L_2 såg mycket yngre ut än L_1 tyckte respondenterna att det var lite svårare vad för typ av yrke han hade, då han likagärna hade kunnat vara student eller idrottare. För Daxton var det blandat mellan de respondenter som föredrog D_1 eller D_2. De som hade markerat att de har spelat *StarStable Online* (2011) verkade föredra D_1 då man fortfarande kunde se att det var Daxton jämfört med D_2 den versionen såg ut som en helt egen karaktär. De tyckte även att D_2 såg mer ut som en modeskapare för ett större företag än som en lokal skräddare i en liten by.

Men de som inte har spelat *StarStable Online* (2011) föredrog D_2 då han såg mer erfaren och professionell ut. D_1 ansåg de såg mer ut som en lärling än en som hade ett eget företag. På Harold var med mer jämnt fördelat mellan de som inte har spelat och har spelat. En del tyckte att H_1 fungerade då han hade detaljer på sig som visade vad för typ av yrke han har men vissa tyckte fortfarande att han såg för ung ut för att driva ett eget företag. De andra föredrog H_2 då han såg mer erfaren ut.

6 Avslutande diskussion

6.1 Sammanfattning

Då det här examensarbetet undersöker hur man kan förstärka yrkesrollerna hos NPC:er Lance, Daxton och Harold som är designade efter de manliga stereotyperna *jocks och* nördar var målet att se vilken av de två uppdaterade versionerna av NPC.er som respondenterna föredrog. V_1 var en uppdaterad version av karaktärsmodellen där de fortfarande har samma utseende, men med uppdaterade kläder som förtydligar deras yrke. V_2 är en egen version där stereotyperna *jocks* och nördar är utbytta mot tydligare yrkesstereotyper.
I undersökningen var det totalt 34 godkända svar där respondenterna fick svara på en online-enkät som visade bilder med karaktärsmodellerna och de olika versionerna av artefakterna. Där fick de gissa vad för typ av yrke de trodde artefakterna har och vilken version av dem som representerade yrket bäst.

Slutresultatet av enkäten visade att V_2 av artefakterna var den som respondenterna föredrog. Men att de som har spelat *StarStable Online* (2011) föredrog V_1 då de fortfarande kunde känna igen karaktärerna. Mellan V_1 och V_2 var respondenterna överens att det var lättare att se vad för typ av yrken karaktärerna hade, men för många såg den uppdaterade versionen mer ut som en typ av lärling till de tredje versionerna på grund av åldersskillnaden i artefakterna. På V_0 kunde många av respondenterna se vilket yrke de hade, men majoriteten av dem visste inte vem karaktären var.

6.2 Diskussion

I spel finns det tydliga roller olika karaktärer ska fylla, exempelvis kan det vara en grupp där en är ledare, en annan har den fysiska styrkan och en tredje är den som lägger ut en plan eller planerar hur de ska ta sig vidare. Dessa roller finns för att det ska underlätta för spelaren att identifiera karaktärer och veta vad för roll de fyller i spelet. Dessa roller kan även spegla deras personligheter som till exempel att ledaren för gruppen är en modig individ, medan den som har mycket fysisk styrka ofta inte är så intelligent och använder sina muskler för att istället för att tänka, och den som taktiker kan vara hjärnan i gruppen men är inte stark eller nödvändigtvis duktig på att slåss.

Dessa karaktärer i sin tur kan vara byggda på stereotyper som *jocks* och nördar, där *jocken* är den fysiskt starka karaktären och nörden är den som är hjärnan. Så för karaktärer som Lance, Daxton och Harold kan man placera in dessa stereotyper när man tittar på deras utseende även om det inte stämmer in på deras personligheter. Dock så hade Lance en otrevlig personlighet i ett tidigare spel men det verkar som han har blivit trevligare i *StarStable Online* (2011). Men eftersom de är designade efter dessa stereotyper blir det svårt för spelaren att se vad för typ av yrke de har. Det finns inget i karaktärsmodellerna som visar att till exempel Daxton arbetar som skräddare eller att Harold är bagare. Man skulle kunna tolka Lances muskulösa kropp som en indikation till vad för sorts av yrke han har men det kan även tolkas som att han är en mobbare eller nåt dylikt.

6.2.1 Genus och kulturella aspekter

Genusdiskussioner i spel är något som förekommer i spelindustrin och även där kan stereotyper dyka upp till och från. Karaktärer som porträtteras på ett stereotypiskt sätt behöver inte nödvändigtvis vara något negativt, men när stereotypiska karaktärer porträtteras på ett sätt där exempelvis, en minoritetsgrupp framställs som aggressiva eller håller på med illegala aktiviteter kan det skapa problem då människor kan acceptera det som sanning (Goodall, 2016; Burgess et al., 2011; Mou & Peng, 2008). Men stereotyperna kan också vara positiva då de kan lättare hjälpa en spelare att identifiera karaktärens roll eller visa vad för typ av yrken de har.

Då det är manliga karaktärer som faller in inom stereotyperna *jocks* och nördar som har undersökts i det här examensarbetet finns det en del ämnen att studera. Dels hur de porträtteras och hur de beter sig. Lance är en karaktär som kan falla inom ramen för hypermaskulinitet när man tittar på hans utseende och hur han betedde sig i ett tidigare spel. Hypermaskulina personer och karaktärer uppfattas ofta som aggressiva som inte är rädda för fysiska konfrontationer (Reynolds & Bamford, 2016). De brukar för det mesta vara mobbarna i skolan, samt att de försöka vara alfahanen i sociala interaktioner. Detta försökte Lance vara i ett av de tidiga spelen där han ingick, då han försökte hindra spelaren att nå sitt mål och sabotera för den. I det spelet var det en annan karaktär som sa till honom att sabotera för spelaren, så i det fallet var Lance bara muskelstyrkan, men inte hjärnan. Dock har han en mer neutral inställning i *StarStable Online* (2011) och man kan inte se några av de hypermaskulina tendenserna som kopplas till *jocks* när det kommer till hans personlighet (Reynolds & Bamford, 2016; Kendall, 1999). Daxton och Harold är vad som kan tolkas raka motsatsen till *jocken* då de är nördar. De går emot allt som är maskulint vilket inte gör dem attraktiva i samhället. När spelaren pratar med dem så får man inga indikationer på att de är supersmarta eller är undergivna spelaren. Det man kan märka tydligast i Daxtons personlighet är att han är en pessimist men det är inget som kopplas till nörd-stereotypen. Men då nördar har börjat få större roller i media börjar den negativa stereotypen sakta försvinna. Exempel på nördar som är huvudkaraktärer i serier återfinns i *The Big Bang Theory* (2007–2019) eller *Stranger Things* (2016-nuvarande).

Då en karaktärs etnicitet kan påverka betraktaren är det också viktigt se hur en karaktär med samma yrke fast från olika kulturer kan influera spelaren. Är man mer benägen att vilja interagera med en karaktär som delar samma kulturella bakgrund som en själv eller med en som kommer från en annan kultur? Är det vara acceptabelt för en person med en viss kulturell bakgrund att ha ett visst yrke och att det upplevs positivt, men när en person med en annan kulturell bakgrund porträtteras med samma yrke uppfattas det negativt? Som nämnts tidigare i bakgrunden till detta arbete är det vanligt att vissa typer av karaktärer med en viss etnicitet eller kulturell bakgrund blir porträtterade inom en viss roll eller yrke, exempelvis, personer med ett östasiatiskt ursprung kan bli utmålade som mycket intelligenta eller att mörkhyade personer kan uppfattas som kriminella (Goodall, 2016; Burgess et al., 2011). Hur de olika designerna upplevs i olika kulturer är också något som kan påverka. Eftersom karaktärerna ofta är designade efter mer västerländska stereotyper och ideal kan de upplevas på ett sätt i till exempel Europa men på ett helt annat sätt i Ostasien.

Därför kan det vara viktigt att ha i åtanke hur stereotyper kan uppfattas helt annorlunda i länder som inte är västerländska för projekt som kommer efter det här examensarbetet. Med tanke på att karaktärer och stereotyper kan uppfattas på olika sätt i olika delar av världen är det viktigt att skapa karaktärer med mångfald och olika bakgrund så att det finns något som spelarna globalt kan känna igen sig i och gör det lättare för dem att identifiera sig med karaktären.

6.2.2 Undersökningens trovärdighet

För att försäkra att det här examensarbetet har det nått ut till personer som har både erfarenhet i *StarStable Online* (2011) och de som inte har spelat innan har en enkät skickats ut i grupper där det finns både spelare med erfarenhet av *StarStable Online* (2011) och de som inte har någon erfarenhet av spelet. Syftet med detta tillvägagångssätt var att se om det skiljde sig något mellan svaren mellan de olika grupperna och så att det inte blev partiskt. Enkäten skapades bland annat för att se vilken av versionerna av de olika karaktärerna som respondenterna föredrog och om det var något i deras design som hjälpte respondenterna att identifiera deras yrken. Av de som svarade var de flesta i åldern 18–25 år och det var flest kvinnor som svarade på enkäten. Detta var inte oväntat då *StarStable Online* (2011) är ett spel som riktar in sig mot unga flickor. Av de som har spelat *StarStable Online* (2011) innan kan man få ut bra information, då de känner igen karaktärerna och vet vilka de är. Dock så är det även intressant att få en utomståendes perspektiv på designen om det tydligt framgår för dem vad för yrke som Lance, Daxton och Harold har då de inte känner till karaktärerna.

Då enkäten skickades ut i en grupp som riktar in sig mot elever på Högskolan i Skövde kan det ha varit en del spelstudenter som har svarat på enkäten. De kan ha erfarenhet inom karaktärsdesign så deras synpunkter kan ge relevant information. Enkäten skickades ut i stora grupper så man kunde samla in svar från respondenter som inte känner till något om examensarbetet eller har någon typ av relation till författaren. Med det tillvägagångssättet blir enkäten mer neutral då respondenterna inte har någon typ av relation till författaren och därför kan vara mer ärliga. Eftersom det är en online-enkät är respondenterna är helt anonyma och ingen typ av personlig information samlas in. Det medför att respondenterna kan bli mer benägna att ärligt uttrycka vad de anser och de behöver inte vara oroliga för att de ska bli bedömda på grund av att deras svar inte stämmer överens med vad som accepteras av allmänheten.

Enkäten var strukturerad på ett sådant sätt så att den följer ungefär samma struktur med frågorna i alla avsnitt. Enkäten såg ut likadan för alla som svarade, dels för att underlätta för den som analyserade och så att det inte skulle uppstå förvirring bland respondenterna. Dock så var det flera av respondenterna som missade att de inte behövde svara på det första avsnittet av enkäten då den endast riktade in sig mot de som har spelat *StarStable Online* (2011) innan. Detta innebar att resultatet blir lite vinklat i den delen då det ser ut som att det är fler som inte känner igen karaktären än de som hade markerat att de har spelat *StarStable Online* (2011) innan. Det var en tanke om att eventuellt ta bort svaren från respondenterna som hade missat att de inte skulle svara på den delen, men efter analys av deras svar valdes det att behålla deras svar då de bidrog med mycket information och reflektioner.

6.3 Framtida arbete

Att använda stereotyper inom karaktärskapande är både bra och dåligt. De kan användas för att vägleda spelaren till specifika karaktärer eller hjälpa dem att lättare känna igen en karaktär utan att ha interagerat med den innan. Men stereotyper kan också porträttera människor eller folkgrupper på ett felaktigt sätt och ge betraktaren en vinklad bild om hen accepterar det som sanning. Det finns mycket att undersöka inom ämnet stereotyper och det är nästan omöjligt att undersöka hur olika stereotyper kan påverka människor inom ramen för ett examensarbete. Därför avgränsades examensarbetet till att rikta sig in mot två mycket tydliga stereotyper som används frekvent inom populärkultur och där det finns tydliga skillnader mellan dem.

När man pratar om *jocks* och nördar brukar man se dessa stereotyper i ungdomsfilmer eller serier som *Blue Mountain State* eller *High School Musical*. Emellertid har synen på nördar börjat ändras och nördar börjar få allt större roller i filmer och serier där de är hjältarna. Exempel på dessa serier är *The Big Bang Theory* och *Stranger Things* som nämnts innan där nördarna har de centrala rollerna och *jocks* får birollerna. *Jocks* har även blivit mer sympatiska och har blivit vän med nördarna, ett exempel på detta är i filmen *Jumanji: Welcome to the jungle* (2017) där två nördar och två *jocks* tvingas arbeta ihop och det slutar med att alla blir vänner.

Något som hade varit intressant att forska vidare i är hur etnicitet och andra kulturella aspekter kan påverka stereotyper som *jocks* och nördar. Kan man uppfatta en karaktär annorlunda om det hade varit en afroamerikan i en *jock*-roll istället för en kaukasisk person? Eller om det hade varit en kvinna i rollen som en *jock* istället för en man? Hur hade man uppfattat dessa karaktärer? Skulle man uppfattat dem på samma sätt som om de vore kaukasiska män? Ett annat sätt att undersöka dessa stereotyper i ett liknade arbete kunde vara att göra 3D-modeller på, exempelvis, de olika versionerna av Lance, Daxton och Harold samt låta spelaren att spela en sekvens där de får interagera med de olika versionerna av karaktärerna. Detta skulle man kunna göra tillsammans med ett företag där företaget kan få kunskap om vad kunderna föredrar angående karaktärsdesign och vad de bör undvika. Det kan också uppmärksamma företag om vad de borde ha i åtanke när de skapar sina spel och designar nya karaktärer.

Man skulle även kunna testa och se hur personer i olika åldrar uppfattar karaktärerna. Skiljer det sig något mellan en person som är 16 år jämfört mot en som är 30 år? Eller hur reagerar en ung flicka på en karaktär som Daxton jämfört med en ung pojke? Blir de mer benägna att interagera med den uppdaterade versionen än med den tredje versionen eller föredrar de originalmodellen? Som sagt, det finns många aspekter att undersöka när det kommer till stereotyper och med det här arbetet hoppas jag att jag har bidragit med någon typ av information som kan underlätta framtida arbeten med stereotyperna *jocks* och nördar.

Referenser

Adobe Systems (1990) Adobe Photoshop 2020 (21.1.1) [Programvara]. Tillgänglig: https://www.adobe.com/se/products/photoshop.html#x

Blue Mountain State (2010-2011) [Tv-Program]. Paramount Pictures

Burgess, M, C, R., Dill, K, E., Streamer, S, P., Burgess, S, R., Brown, B, P. (2011). *Playing with Prejudice: The Prevalence and Consequences of Racial Stereotypes in Video Games*. Media Psychology, 14, 289-311. https://doi.org/10.1080/15213269.2011.596467 [Hämtad: 2020-02-18]

Discord Inc (2015-nuvarande). *Discord* (Version 10.0.18362) [Programvara] Tillgänglig: https://discordapp.com/

Fowler, K., Thomas, V. (2015). *A content analysis of male roles in television advertising: Do traditional roles still hold?*. Journal of Marketing Communications, 21- 356-371. https://doi.org/10.1080/13527266.2013.775178 [Hämtad: 2020-02-18]

Gerding, A., Signorielli, N. (2013). *Gender Roles in Tween Television Programming: A Content Analysis of Two Genres*. Sex Roles, 70, 43-56. https://doi.org/10.1007/s11199-013-0330-z [Hämtad: 2020-02-18]

Giaccardi, S., Ward, L.M., Seabrook, R.C., Manango, A., Lippman, L. (2016). *Media and Modern Manhood: Testing Associations Between Media Consumption and Young Men's Acceptance of Traditional Gender Ideologies*. Sex Roles, 75, 151-163. https://doi.org/10.1007/s11199-016-0588-z [Hämtad: 2020-02-18]

Goodall, H. (2012). *Media's Influence on Gender Stereotypes*. Media Asia, 39, 160-163. https://doi.org/10.1080/01296612.2012.11689932 [Hämtad: 2020-02-18]

Grau Landreth, S., Zotos, Y, C. (2016). *Gender stereotypes in advertising: a review of current research*. International Journal of Advertising, 35, 761–770. https://doi.org/10.1080/02650487.2016.1203556 [Hämtad: 2020-02-18]

High School Musical (2006) [Film]. Regissör: Kenny Ortega. Kalifornien: Walt Disney Pictures.

Isbister, K. (2006). *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach*. Amsterdam: Elsevier Inc

Jumanji: Welcome to the jungle (2017) [Film]. Regissör: Jake Kasdan. Kalifornien, Culver City: Columbia Pictures

Kendall, L. (1999). *Nerd nation: Images of nerds in US popular culture*. International Journal of Cultural Studies, 2, 260-283. https://doi.org/10.1177%2F136787799900200206 [Hämtad: 2020-02-18]

Mallan, K. (2002). Ways of Being Male: Representing Masculinities in Children's Literature and Film. Stephens, J. (red*). Picturing the Male Representations of Masculinity in Picture Books*. Abingdon: Routledge, ss. 15-36.

McCallum, R. (2002). Ways of Being Male: Representing Masculinities in Children's Literature and Film. Stephens, J. (red). *Masculinity as Social Semiotic Identity Politics and Gender in Disney Animated Films*. Abingdon: Routledge, ss. 166-132.

Mou, P., Peng. W. (2008). Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education. Ferding, R., E. (red). *Gender and Racial Stereotypes in Popular Video Game*. Pennsylvania: IGI Global, ss. 922-937. https://doi.org/10.4018/978-1-59904-808-6.ch053 [Hämtad: 2020-02-18]

Murnen, S.K., Greenfield, C., Younger, A., Boy, H. (2016). *Boys Act and Girls Appear: A Content Analysis of Gender Stereotypes Associated with Characters in Children's Popular Culture*. Sex Roles, 74, 78-91. https://doi.org/10.1007/s11199-015-0558-x [Hämtad: 2020-02-18]

Nodelman, P. (2002). Ways of Being Male: Representing Masculinities in Children's Literature and Film. Stephens, J. (red*). Making Boys Appear. The Masculinity of Children's Fiction*. Abingdon: Routledge, ss. 1-14.

Ratatouille (2007) [Film]. Regissör: Brad Bird. Kalifornien: Pixar Animation Studios.

Reynolds, J.R., Bamford, M.J. (2016). *School Gender Culture and Student Subjective Well-Being*. Sex Roles, 74, 62-77 https://doi.org/10.1007/s11199-015-0557-y [Hämtad: 2020-02-18]

Star Academy: Audition (2006). Windows 98, Win98SE, Win2000, Windows XP. Stockholm: Hidden Entertainment AB

StarShine Legacy: Dark Cores mörka gåta (2005). Windows 98, Win98SE, Win2000, Windows XP. Stockholm: Hidden Entertainment AB

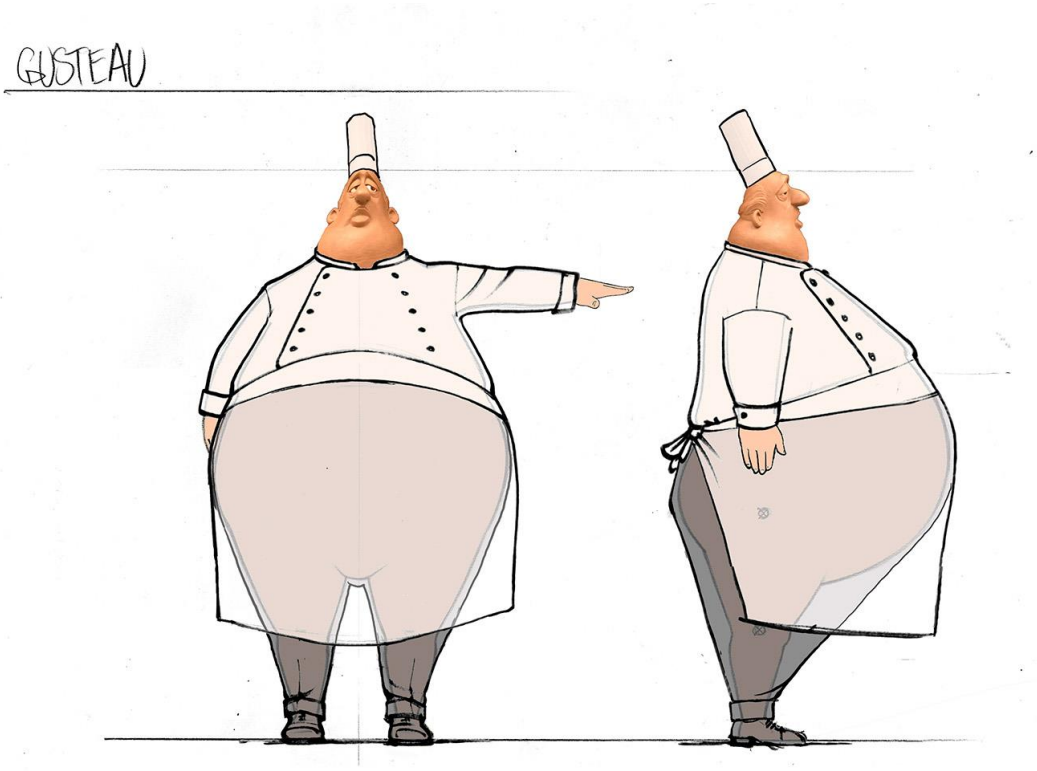
StarStable Online (2011). Mac OS X, Microsoft Windows, Mac OS. Stockholm: Star Stable Entertainment AB

Stranger Things (2017-nuvarande) [Serie]. Regissör: Matt Duffer & Ross Duffer. Kalifornien, Los Angeles: 21 Laps Entertainment

The Big Bang Theory (2007-2019) [Serie]. Regissör: Mark Cendrowski. Kalifornien, Burbank: Warner Bros. Television

The New Guy (2002) [Film]. Regissör: Ed Decter. Kalifornien, Culiver City: Sony Pictures Releasing

Vipsjö, L., Bergsten, K. (2014). *Tecknad karaktär. Anatomi, fysionomi och psykologi*. 1:1. Uppl., Lund: Studentlitteratur AB

Williamson, K., Bow, A. (2002). *Research Methods for Students, Academics and Professionals: Information Management and Systems*. 2. Uppl., Wagga Wagga: Chandos Publishing

Appendix A - Auguste Gusteau från Ratatouille