

**VILKA ARKETYPER ANVÄNDER OCH BRYTER
PRINSESSAN I SPELET *SLAY THE PRINCESS*?**

Ett feministiskt perspektiv.

**WHICH ARCHETYPES DOES THE PRINCESS USE
AND BREAK IN THE GAME *SLAY THE PRINCESS*?**

A feminist perspective.

Examensarbete i medier, estetik och berättande
Grundnivå 15 högskolepoäng
Vårtermin 2025

Tilda Berglund
Emma Olofsson

Handledare: Louise Persson
Examinator: Karin Brygger

Sammanfattning

Denna analys behandlar hur arketyper används och bryts i spelet *Slay the Princess* (2023) med fokus på spelets enda kvinnliga karaktär Prinsessan. Denna karaktärsstudie utfördes genom att spela det ovannämnda spelet följt av en sekundäranalys baserad på tidigare arketyrisk forskning. I bakgrunden beskrivs spelets narrativ samt presenteras de relevanta arketyperna baserat på den tidigare forskningen. Efter detta följer kritik och problematisering av den kvinnliga representationen inom detta område. Analysen undersöker Prinsessans karaktär, de arketyper hon speglar och hennes relation till spelets två manliga karaktärer. Undersökningen fann en bristande agens hos Prinsessan, vilket kan tänkas spegla ett större samhällsligt problem rörande hur kvinnor representeras inom narrativ. En framtida analys föreslås utföras på en mer varierad mängd spel inom fler genrer och med fler kvinnliga karaktärer.

Nyckelord: Arketyper, Feminism, Prinsessa, Hjärte

Innehållsförteckning

1	Introduktion.....	1
2	Bakgrund.....	2
2.1	Slay the Princess	2
2.2	Arketyrisk Forskning	3
2.2.1	Tidigare Forskning	4
2.2.2	Arketyper	5
2.3	Kritik	8
2.3.1	Kritik mot Prinsessor	9
3	Problemformulering.....	10
3.1	Metodbeskrivning	10
4	Analys.....	12
4.1	Prinsessan	12
4.2	Hjälten & Narratören	12
4.3	Prinsessan som Skuggan.....	12
4.4	Prinsessan som Modern.....	14
4.5	Prinsessan som Formskiftaren.....	15
4.6	Prinsessan som Ungmön.....	17
5	Sammanfattning och diskussion.....	22
5.1	Sammanfattning.....	22
5.2	Diskussion	22
5.2.1	<i>Slay The Princess</i> och arketyper	22
5.2.2	Rädsla för Kvinnor	24
5.2.3	Spelets Intentioner	25
5.2.4	Trovärdighet.....	25
5.3	Framtida arbete.....	26

1 Introduktion

Arketyper uppkommer i många studier kring karaktärer och narrativ där dessa beskrivs kunna användas som verktyg för att driva ett narrativ framåt. Bland dessa är utgångspunkten i de flesta fall att arketyperna är män, medan studier om kvinnliga arketyper inte får samma fokus. Specifikt har Kvinnans arketyper huvudsakligen representerats som en Moderlig figur, Förförerskan eller den hjälplösa Prinsessan. Dessa arketyper uppkommer från äldre studier som sedan har vidare utforskats i modernare tappningar, men likt då som nu finns det en distinkt skillnad i forskningen mellan manliga och kvinnliga arketyper.

Valet att använda spelet *Slay the Princess* (2023) kommer från att det är ett relativt kort spel som upplevs aktivt använda arketyper för att sedan bryta dem, och genom det bryta förväntningarna hos spelaren. Med arketyppiska karaktärer i design och namn som "Hjälten" och "Prinsessan" utforskar spelet dessa sidor från nya och unika vinklar, i både positiv och negativ anda. Det går att dra paralleller till hur spelet motsätter den arketyppiska Prinsessan i hur hennes karaktär är fysiskt kapabel att döda spelaren, samtidigt som hela hennes karaktär endast reagerar på och förändras utifrån hur spelaren behandlar henne.

Genom att utföra en studie med fokus på både narrativ och karaktärer i spelet kan reflektioner ges om arketyper som verktyg, hur de har skiftat över tid, samt hur väl spelet lyckas bryta dem.

2 Bakgrund

Under kursen “Fördjupningskurs i Spelberättande” undersökte undertecknade hur karaktärerna “Hjälten” och “Prinsessan” representerades i spelet *Slay the Princess* (2023). Detta gjordes utifrån Vladimir Propps (1968) och Christopher Voglers (2020) arketyper. När denna analys genomfördes upptäcktes en brist på studier och formuleringar kring kvinnliga och feminina arketyper, där de flesta som diskuterades oftast togs upp enbart i relevans till en manlig arketyper. Exempelvis menade Propp (1968) att “Prinsessan” endast sågs som ett pris för Hjälten att få efter att ha räddat henne, eller som Faderns ägodel att ge bort. Detta ledde till utformandet av denna analys där det läggs specifikt fokus på Prinsessan och hur hon arketyptiskt representeras i *Slay the Princess* (2023). Analysen ämnar därigenom att undersöka och belysa kvinnliga arketyper och den forskning som finns kring dessa.

2.1 Slay the Princess

Slay the Princess (2023) är ett skräckspel i “visual-novel”-stil med förgrenat narrativ där spelarens val påverkar hur narrativet utspelas. Spelet har tre karaktärer vilka har ett flertal namn men som kommer att benämnas som “Prinsessan”, “Hjälten” och “Narratören” i denna analys. Spelet börjar med att Hjälten, spelarens karaktär, står på en stig i skogen. Narratören, som representeras via en röst i Hjältens huvud, ger honom uppdraget att följa stigen till en stuga i skogen där Hjälten måste dräpa Prinsessan. Om han inte gör detta, varnar Narratören att världen kommer gå under.

I stugan kan spelaren, som Hjälten, välja att dräpa Prinsessan eller försöka rädda henne. Om spelaren direkt går ned i källaren där hon sitter fastkedjad och dräper henne utan ett ord, slutar spelet med “The Good Ending”. Detta slut representeras som sarkastiskt, och inte ett verkligt “bra” slut. Om spelaren istället väljer att rädda prinsessan eller prata med henne innan hen dräper henne, kan spelaren få ett flertal olika slut. Oavsett leder detta initiala slut till att Hjälten dör, och Prinsessan förblir inlåst i stugan eller dör hon med. Denna del refereras till som “Chapter I” i spelet och även vidare i denna analys.

Efter denna död påbörjas “Chapter II” och Hjälten befinner sig återigen på stigen, och får ännu en gång uppdraget av Narratören att gå och dräpa Prinsessan. Denna gång minns Hjälten vad som hände i Chapter I och kan ifrågasätta hur han är vid liv efter att ha dött. Hjälten beger sig sedan till stugan där han möts av Prinsessan som har förändrats beroende på valen spelaren gjort och hur hen behandlat henne i Chapter I. Om spelaren exempelvis lovade att släppa ut henne och sedan dräpte henne blir Prinsessan till en karaktär som benämns som “The Witch” i Chapter II. För att spegla Hjältens svek blir Prinsessan i denna version misstänksam och går inte längre att lita på. Hade spelaren direkt räddat Prinsessan i Chapter I hade hon blivit till

“The Damsel” i Chapter II som är den typiska “Hjälplös dam i nöd”-arketypen som behöver räddas av Hjälden. I denna del kan Hjälden åter välja att försöka rädda eller dräpa Prinsessan. Att rädda Prinsessan resulterar i, med ett fåtal undantag, att de lämnar stugan tillsammans och de båda går vidare till slutsteget i spelet. Om spelaren dräper Prinsessan, går spelet vidare till “Chapter III”.

I “Chapter III” har Prinsessan åter utvecklats till en ny version, ofta till en mer monstros version. Här kan spelaren åter försöka rädda eller dräpa Prinsessan. Oberoende på vad spelaren väljer slutar denna del alltid med att spelet sedan går vidare till sista steget som kallas “The Long Quiet” eller “TLQ”. I detta stadie möts spelaren av ett flertal armar som håller upp den Prinsessa som spelaren har “levererat” till armarna. Dessa armar kallas “The Shifting Mound” eller “TSM”. TSM förklarar att hon är splittrad och att spelaren behöver leverera olika Prinsess-versioner för att hon ska bli hel. Sedan skickar TSM tillbaka spelaren till “Chapter I” där Hjälden åter inte minns något som har hänt och spelet börjar om, med skillnaden att valen som spelaren tidigare har gjort nu är låsta.

Det verkliga slutet nås när spelaren har levererat fem Prinsessor till TSM som visar sig vara förändringens gudinna. Anledningen till att Prinsessan tagit prinsessans form visar sig vara för att det var den form som Hjälden kunde föreställa sig. Narratörens motivation till att du skulle dräpa Prinsessan var för att spelaren då skulle eliminera konceptet “föränderlighet”, vilket inkluderar dödlighet. Alltså skulle ingen i världen längre kunna dö. Här kan spelaren åter välja att rädda eller dräpa Prinsessan som nu är TSM. Spelaren når därefter ett av flera slut som kan inkludera att skapa en ny värld med Prinsessan, att ensam skapa en egen ny värld eller att tillsammans som två människor bege sig ut i det okända.

Spelet tar cirka tre timmar att spela för att nå ett verkligt slut och inleds med en text som berättar för spelaren att detta är en kärlekshistoria.

2.2 Arketypisk Forskning

Ordet arketyper kommer från det grekiska ordet *archetypos* och består av ordet *arche* som betyder “grund” och ordet *typos* som kan översättas till “mönster”. (Nationalencyklopedin, 2025) Begreppet förekommer ofta inom berättelse- och karaktärsstudier som utförts på alla medietyper. Arketyper kan vara användbara för att både skapa och undersöka narrativ då det kan tydliggöra karaktärens återkommande mönster och funktioner. De största namnen inom forskning kring arketyper presenteras nedan med utgångspunkter från både narrativa och psykologiska perspektiv, samt den kritik dessa fått. Dessa arketyper har påverkat och influerat narrativ i modern film och spelindustri, men detta skapar även ett problem. Många texter och den forskning som de presenterar har ett mycket partiskt perspektiv som ofta exkluderar

kvinnor och folk som inte är män. Detta reflekterar den tid som texterna skrevs under, men deras mansbejakande influenser sträcker sig även in i modern tid.

2.2.1 Tidigare Forskning

Inom arketyrisk forskning sticker ett flertal personer ut som sedan har haft inflytande på arketyper även i moderna berättelser. Jung (1967) studerade människor ur ett psykologiskt perspektiv snarare än ett narratologiskt, och beskriver arketyper som återkommande karaktärer i människors medvetna, undermedvetna och drömmar. Han menar att återkommande arketyper i sagor och berättelser är ett förkroppsligande av människans "gemensamma undermedvetna". Jungs texter kom sedan att starkt inspirera Campbell (2004), som sedan utvecklade den nu välkända narrativa modellen "The Hero's Journey". Denna modell talar främst om "Hjälten" som arketyper, men beskriver även flera andra arketyper som Hjälten möter under denna resa. Campbells inspiration från Jung är tydlig, där de båda använder samma termer för vissa arketyper, som exempelvis "Modern".

Psykologen Bolen (1984) utgick även hon från Jungs studier om arketyper men fann att hans arketyper exkluderade och representerade kvinnor på ett orealistiskt och sexistiskt sätt. Hon utförde därför egna studier och utgick likt Jung från grekisk mytologi. Bolen studerade ett flertal gudinnor som Artemis, Demeter och Athena, och grupperade dessa i arketyper. Många liknar de som Jung (1967) kom fram till, men presenteras i Bolens (1984) studier utifrån ett kvinnligt perspektiv.

Propp (1968) har influerat och öppnat vägen för forskning kring arketyper genom sina studier om ryska folksagor. Han analyserade dessa sagor och presenterade sedan vilka återkommande arketyper som dök upp i dessa, som exempelvis "Prinsessan/Prinsessans pappa", "Hjälten" och "Skurken". Han presenterade även vilka funktioner dessa uppfyllde i sagorna, och skapade modeller för att presentera dem. Propps studier har influerat hur folk även i modern tid ser på och använder arketyper. Exempelvis har Vogler (2020) influerats av Propp, men även av både Jung och Campbell. Han har analyserat deras studier för att sedan utveckla en egen, modernare version av både "The Hero's Journey" och arketyper. Snarare än fasta personligheter beskriver Vogler arketyper som masker med olika narrativa funktioner. Karaktärerna kan ta på och av sig dessa masker under en berättelse i och med att de förändras.

Jung (1967), Propp (1968), Campbell (2004), och Vogler (2020) har starkt influerat forskningen kring arketyper på olika sätt. De har presenterat psykologiska och narratologiska modeller som sedan använts som verktyg för att bygga både narrativ och karaktärer. Men de har även mött kritik. Den största kritiken har riktats mot Jung och Campbell för hur de exkluderar kvinnliga arketyper i deras åsikter och studier (Bolen, 1984; Murdock, 1990). Vidare visar Propps (1968) forskning på synen om kvinnor under den tid han levde. Bolens

(1984) studier nådde inte lika långt som dessa andra texter, men hennes perspektiv påpekar och nyanserar många problem som dessa har presenterat. Nedan beskrivs de arketyper som vidare kommer att diskuteras i denna analys.

2.2.2 Arketyper

Anima/Animus

“Anima” och “Animus” förklarar Jung (1967) som den kvinnliga undermedvetna sidan inom män, respektive den manliga undermedvetna sidan inom kvinnor. Jung varnar om faran med att ha för mycket av dessa och risken att bli besatt av sin anima- eller animus.

Arketypen Anima förklarar Jung (1967) som en magisk feminin varelse. Anima har många likheter med Jungs arketyper Modern och Ungmönen och kan i vissa fall uppfylla samma funktion som dessa. Exempel på Anima är häxor, gudinnor och nymfer. Anima är kaotisk, vis, och motsägande. Jung beskriver Anima som arketypen för livet självt. Animus är istället logisk, beslutsam och argumentativ.

Formskiftaren

Vogler (2020) diskuterar ett flertal arketyper, varav en är “Formskiftaren”. Denna arketyper liknar Jungs “Anima” (1967) och representerar likt den förändring och osäkerhet. Formskiftaren är även ofta en karaktär som skapar misstro och spänning i en berättelse. Vogler (2020) menar att denna karaktär är svår för både publiken och andra karaktärer att förstå sig på och kunna lita på. Den är manipulativ och föränderlig.

Vidare nämner Vogler att en vanlig typ av Formskiftare som dyker upp är “Förförerskan”, vilket är en arketyper även Campbell (2004) diskuterar. Campbell menar att Förförerskan är en återkommande kvinnlig arketyper som försöker manipulera den manliga huvudkaraktären genom hennes sensualitet. Hans exempel relaterar huvudsakligen till religion, där kvinnan försöker förföra en man genom att exempelvis dyka upp vid hans säng under natten för intimitet och sex. I exemplen motstår huvudkaraktären dessa försök att förföra honom och blir då belönad istället, ofta av Gud. Medan Campbell ser denna som en specifikt kvinnlig arketyper trycker Vogler (2020) på att det även dyker upp manliga Förförare i berättelser både i modern och historisk tid.

Modern

Enligt Jung (1967) kan Modern vara både en bokstavlig och symbolisk moder. Modern kan vara någon som tar hand om dig, som en farmor, biologisk moder, eller sjuksköterska. Symboliska versioner av Modern kan vara kyrkan, ett land, naturen eller hjälpfulla djur. Modern är en mångsidig arketyper som kan vara både god eller ond, samt i vissa fall båda två på samma gång. Jung menade att Modern var den viktigaste kvinnliga arketyper då Modern alltid är barnets första kontakt med det kvinnliga könet.

Campbell (2004), som inspirerades av Jung (1967), beskrev även han Modern som den huvudsakliga kvinnliga arketypen. Denna Arketyp kunde delas in i "Den Goda Modern" och "Den Onda Modern" som sedan i sig har underkategorier. Gemensamt för Den Goda Modern är någon som Hjälten ser som vacker och perfekt, som representerar en säkerhet och något han känner igen. Den Onda Modern presenteras istället som en frånvarande kvinna som Hjälten inte kan få, någon som han tar ut sin aggressivitet på och samtidigt är rädd ska vara aggressiv tillbaka. Den Onda Modern kan också enligt Campbell vara åtråvärd, där Modern genom sin närvaro skapar en förbjuden lust i Hjälten.

Campbell (2004) menar att Den Onda Modern exemplifieras genom myten om Diana (Artemis) och Actaeon. I denna myt smygtittar jägaren Actaeon på Diana som badar naken och när han blir påkommen förvandlar Diana honom till ett rådjur som sedan blir jagad och dödad av sina hundar. Campbell drar parallellerna att Diana i sin perfekta gudomlighet lockade Actaeon till sig, men var någon han aldrig kunde få och möttes då av Den Ondas aggressivitet. Campbell tar även upp "Den Universella Modern" som representerar både Den Onda och Den Goda modern i samma karaktär som kan både lura och vägleda hjälten. Bolen (1984) motsäger dock att Diana, som hon benämner Artemis, skulle vara en moderlig arketyp, och menar snarare att kvinnor som är dessa "Artemis-kvinnor" har maskulina drag, är självständiga och är systerliga snarare än moderliga.

Bolen (1984) och Jung (1967) beskriver båda två gudinnan Demeter och hennes arketyp som Moderns arketyp. Enligt Bolen (1984) är denna arketyp omhändertagande, omsorgsfull och vis. Modern är villig att göra allt hon kan för att hennes barn ska må bra och misslyckas hon med detta kan hon bli destruktiv, frånvarande, och deprimerad. Demeter är djupt kopplad till sin dotter Persefone och Demeters karaktärisering visas tydligt upp i myten om Persefones bortförande. Enligt Bolens beskrivning av myten, för Hades bort Persefone till underjorden eftersom han vill gifta sig med henne. Persefones moder, Demeter, faller i en djup depression på grund av saknaden efter sin dotter och gör så att inga grödor kan gro tills att hennes dotter återvänt. Zeus tvingar Hades att återlämna Persefone, men eftersom hon har ätit underjordens frukter måste hon återvända till underjorden efter några månader. Persefone spenderar därefter majoriteten av varje år med sin mor men tvingas även spendera flera månader i underjorden. Jung (1967) har en mer kritisk syn på myten och Demeters agerande. Han beskriver Demeter och Persefones relation som ett exempel på ett moderskomplex där modern upplever ha en äganderätt över dottern.

Prinsessan/Ungmön

Enligt Jung (1967) är Ungmön Moderns motpart, och det är inte ovanligt att de dyker upp tillsammans eller att en karaktär börjar som den ena för att sedan bli till den andra. Likt Modern och Anima är Ungmön ofta övermänsklig och föränderlig. Till skillnad från Modern

är Ungmön hjälplös och på grund av detta ofta i fara.

Ett exempel på Ungmön är enligt både Bolen (1984) och Jung (1967) gudinnan Persefone som blev kidnappad och förd till underjorden. Detta då hon var hjälplös i situationen, samt att hon inte hade någon agens. Bolen (1984) trycker på att Persefone blev tagen mot sin vilja och att situationen inte var något hon ville hamna i, och liknar den vid verkliga händelser där kvinnor blivit kidnappade eller tvingade till giftermål. Jung (1967) menar att Persefones situation berodde på att hon hade en låg Animus, vilket gjorde henne hjälplös och oförmögen att agera.

I Propps (1968) texter diskuteras "Hjälten" samt ett flertal andra arketyper. Utav dessa är det Prinsessan som representeras som specifikt kvinnlig, samtidigt som Hjälten antas vara en man. Prinsessans roll i de sagor Propp analyserade presenterade ofta Prinsessan i relation till en man. Exempelvis framställs hon som en ägodel för hennes pappa att ge bort eller ett pris för hjälten att vinna vid resans slut. Prinsessan har sällan egen agens eller personlighet och presenteras som svag och hjälplös tills Hjälten kommer och räddar henne, för att sedan i de allra flesta fall gifta sig med henne.

Vogler (2020) beskriver Ungmön som en karaktär i fara och i behov att räddas. Vogler själv påpekar hur arketyperna ofta är kritiserade då den framställer den kvinnliga karaktären som hjälplös. Han menar dock att arketyperna trots denna kritik är effektiva och användbara då de väcker empati för karaktären.

Skurken/Skuggan

Bland de klassiskt antagonistiska arketyperna kommer Propps (1968) "Skurken" och Voglers (2020) "Skuggan" att diskuteras. Enligt Propp (1968) är Skurken den karaktär som orsakar det som sätter berättelsen i rullning. Denna händelse är negativ för andra men positiv för Skurken, och därför måste Hjälten stoppa skurken. Exempelvis kan Skurken vara en drake som kidnappar en prinsessa som Hjälten sedan får uppdraget att rädda. Karaktärerna som uppfyller denna arketyper kan ofta ljuga, förklä sig eller på andra sätt försöka lura Hjälten för att stoppa hans uppdrag. I slutet är Skurken alltid besegrad av Hjälten.

Likt Skurken är även Voglers (2020) arketyper "Skuggan" antagonistisk och använder lögn och bedrägeri för att lura Hjälten. Den är även något mer nyanserad än Propps Skurk. I och med Voglers fokus på arketyper som masker som kan tas på och av under en berättelse kan Skuggan ta många former. Även Hjälten kan ta på sig Skuggans mask temporärt under dess mörkaste stunder. Skuggan beskrivs som en manifestation av människors "mörka sida" som representerar människans inre negativa aspekter. När dessa projekteras på en antagonist som sedan besegras menar Vogler att det bidrar till en stark berättelse. Vidare är Skuggans funktion att ge Hjälten någon att slåss med, skapa konflikt i narrativet och ta fram de bästa kvaliteterna i Hjälten. Skuggan kan även kombineras med Formskiftaren då de båda har liknande kvaliteter som exempelvis deras manipulativa natur.

2.3 Kritik

I sina studier har i synnerhet Jung (1967) och Campbell (2004) fått kritik för att vara både partiska och sexistiska. Exempelvis har Jungs koncept och beskrivning av Anima och Animus, fått mycket kritik från feministiska akademiker. Preez (2000) kritiserar bland annat hur Jung uppmanar män att utforska sin anima, men uppmanar kvinnor att vara försiktiga med att utforska sin animus då en kvinna med för mycket av denna maskulina sida är något negativt. Vidare kritiserar Bolen (1984) Jungs beskrivningar om kvinnor som mindre objektiva och kapabla än män. Detta kan liknas med hans teorier om Anima och Animus, där den kvinnliga Anima är den känslosamma parten, och den manliga Animus är den logiska parten (Jung, 1967). Bolen (1984) ser Jungs beskrivningar om Kvinnan som assistenter till mannen som skadliga då dessa förstärker patriarkatet och kan avskräcka kvinnor från att säga vad de tycker och tänker.

På liknande vis kritiserar Murdock Campbells narrativa modell "The Hero's Journey" (Murdock, 1990). När Murdock (1990) frågade Campbell om hur en kvinnligt "Hjälteresa" skulle se ut fick hon svaret att denna inte existerar.

"I knew that the stages of the heroine's journey incorporated aspects of the journey of the hero, but I felt that the focus of female spiritual development was to heal the internal split between woman and her feminine nature. I wanted to hear Campbell's views. I was surprised when he responded that women don't need to make the journey. 'In the whole mythological tradition the woman is there. All she has to do is to realize that she's the place that people are trying to get to.'"

(Murdock, 1990, s 1-2)

Campbell har även fått kritik för den bias han har i sina studier. Denna kritik kommer exempelvis från Lefkowitz (1990) som menar att Campbells studier och texter till en stor del utgår från hans egna bias och värderingar. Hon menar att han valt delar från narrativ och texter från världen över som stödjer hans teorier utan att peka på de delar från dessa som går emot dem. Vidare beskriver Lefkowitz att Campbell har en syn på kvinnor som inte stämmer överens med verkliga kvinnor. Hans fokus ligger på en kvinnas kropp, och det "heliga" som den kan producera istället för en kvinnas mentala kapacitet och vilja.

Som tidigare nämnts presenteras Propps (1968) kvinnliga arketyper snarare som en ägodel eller ett pris för hjälten att vinna. Propp presenterade själv inte några åsikter om detta eller om kvinnor i allmänhet, men hans fynd kring hur de arketyppiska rollerna dyker upp i de sagor han studerade reflekterar synen på könen under den tid som Propp var aktiv. Det är anmärkningsvärt att den forskning från Jung (1967), Propp (1968) och Campbell (2004) som

används i denna analys ursprungligen publicerades innan andra vågens feminism.

Vogler (2020) har inte utstått samma kritik då han presenterar arketyperna i en modernare tappning, där de inte nödvändigtvis är indelade i olika kön. Han menar snarare att karaktärer kan, oavsett kön, ha vilken arketyper som helst. Karaktärer kan även förkroppsliga flera olika arketyper i och med att de förändras under berättelsens gång. Vogler påpekar att det ofta gör karaktärer mer intressanta och mångsidiga om deras kön eller ålder bryter mot de arketyperiska förväntningarna hos berättelsens konsument. Han har även själv påpekat kritiken som den klassiska "Dam i nöd"-arketyper fått, som exempelvis att den skapar en bild där kvinnor ses som svaga och passiva (Vogler, 2020, s. 290).

2.3.1 Kritik mot Prinsessor

Kritik mot Prinsessor i media och verkliga livet har under senare tid uppkommit mer. Prinsessor som karaktärer får kritik för att dessa representerar kvinnor på ett skadligt vis. Exempelvis beskriver Lieberman (1972) hur folksagor kan forma unga flickor till att följa traditionella könsroller och värderingar. Sagorna förmedlar att för att lyckas som kvinna bör du vara vacker, lydig och blygsam.

Adamou (2022) beskriver och kritiserar hur Prinsessor objektifieras i de klassiska Disney-filmerna. Hon menar att dessa presenteras som omöjligt smala med bröst och höfter som liknar en vuxen kvinnas, samtidigt som deras stora huvuden, stora ögon och små näsor påminner om barn eller unga flickor. Dessa har även framställts i de tidigare filmerna som Prinsessor utan agens, vilket Adamou menar har förändrats över tid. I modernare Disney filmer har Prinsessorerna istället som mål att rädda sig själva eller deras värld, snarare än att bli räddade av en Hjälte (Adamou, 2022).

Synen på Prinsessor reflekteras även i dagens samhälle i hur verkliga Prinsessor behandlas. Detta kan exempelvis ses i reaktionen på Prinsessan Madeleines nyligen lanserade hudvårdsföretag. Nyheten om Prinsessan Madeleines projekt har mötts av kritik, samtidigt som hennes bror prins Carl Philip drivit ett bolag under ett flertal år utan att mötas av liknande reaktioner. (Mourad, 2025)

3 Problemformulering

Spelet *Slay the Princess* (2023) utforskar ett narrativ om föränderlighet, dödlighet och moral. I denna analys kommer fokuset till största del ligga på att undersöka karaktären Prinsessan, och de arketyper som används för att representera hennes karaktär. Spelet har en tydlig medvetenhet i användningen av arketyper där dessa till viss del bryts, men även följs till den grad att det finns en tydlig intention att peka på en del av de problem som de typiska kvinnliga arketyperna har.

Bland forskning och definitioner kring narrativa arketyper utgår många studier från forskning och teorier av Vladimir Propp (1968), Carl Gustav Jung (1967), Christopher Vogler (2020) samt Joseph Campbell (2004). Detta skapar ett problem då dessa till stor del saknar fokus på kvinnliga arketyper, och ofta utgår från äldre könsnormer. Exempelvis utgår Propp (1968) från att Hjälten, även synonymt med huvudkaraktären, är en manlig karaktär medan den huvudsakliga kvinnliga arketyper han tar upp, nämligen Prinsessan, beskrivs till största del som ett pris för Hjälten att rädda och vinna.

Valet av *Slay the Princess* (2023) som subjekt för denna analys utgår från dess användning av arketyper, samt dess narrativa utforskning kring hur karaktärer kan förändras. Detta förstärks genom dess spelmekanik i och med förgreningar i narrativet, där Prinsessan kan förändras och få olika arketypiska karaktärsdrag beroende på de val spelaren gör. Detta skapar även en intressant diskussion kring hur Prinsessan i sig kan bli till arketyper som ej är enligt tidigare forskning typiska för kvinnor, samtidigt som hon blir detta baserat på valen en manlig karaktär gör. Dessa aspekter ger spelet tydliga paralleller till arketypisk forskning, både narrativt och karaktärsmässigt.

Frågeställningen är därmed:

Vilka arketyper använder och bryter Prinsessan i spelet Slay the Princess?

3.1 Metodbeskrivning

Denna undersökning genomförs genom en karaktärsstudie av huvudkaraktärerna i *Slay the Princess* (2023) samt en berättelsestudie av spelets handling och användande av välkända arketyper. Huvudfokuset är på Prinsessan och hennes tillhörande arketyper, men även spelets två andra karaktärer undersöks. Detta för att ge en större förståelse och kontext för de arketyper som Prinsessan följer och bryter genom spelets narrativ. Undersökningen genomförs genom att noggrant studera spelet och dess olika narrativa förgreningar, samt genom en sekundäranalys av tidigare existerande narratologiska och dramaturgiska koncept och teorier (Bryman, 2025).

Med huvudsakligt fokus på arketyper baserade på Carl Gustav Jungs (1967), Vladimir Propps (1968), Joseph Campbells (2004) Christopher Voglers (2020), samt tidigare forskning ämnar författarna att identifiera när dessa bryts och följs. Vidare undersöks även vilken påverkan detta har på narrativet och hur spelaren ser på Prinsessans karaktär. För ett feministiskt perspektiv, samt för att komplettera de tidigare nämnda texternas rådande brist på kvinnliga arketyper, används även ytterligare källor, som bland annat, Amanda du Preez (2000), Maureen Murdock (1990) och Jean Shinoda Bolen (1984).

Eftersom denna granskning endast genomförts av författarna själva kan resultatet tänkas bli påverkat av författarnas tidigare åsikter och bias. En alternativ undersökningsmetod hade därför kunnat vara en kvalitativ labb-studie där deltagare spelar *Slay the Princess* (2023) och sedan berättar hur de upplevde Prinsessan. Denna alternativa metod skulle dock drastiskt påverka analysens fokus. Genom att undersöka deltagarnas åsikter om spelet byts studiens ämne ut, från arketypernas narrativa användning, till spelares unika upplevelser av arketyperna. Denna studie lämpas därför att genomföras genom en karaktärsanalys och berättelseanalys genomförd av författarna.

4 Analys

4.1 Prinsessan

Prinsessan är titelkaraktären i spelet *Slay the Princess* (2023) och uppfyller flera olika roller under spelets gång. I spelets början presenteras Prinsessan som spelets antagonist, eller Propps (1968) "Skurk" och Voglers (2020) "Skugga", men kan redan vid spelarens första möte med henne byta roll till Jungs (1967) "Ungmön". Prinsessan fortsätter sedan att förändras under spelets gång beroende på de val spelaren gör.

4.2 Hjälten & Narratören

Hjälten och Narratören är de två andra karaktärerna i *Slay the Princess* (2023) som i sina interaktioner med, och om, Prinsessan kan ses representera olika arketytiska roller. Hjälten är spelarens karaktär och förändras likt Prinsessan under spelets gång. Hans förändring representeras genom olika inre röster som tillkommer utifrån vad som just hänt i spelet. Exempelvis tillkommer rösten "Den Förälskade" i Chapter II om Hjälten agerar på sina känslor för Prinsessan och räddar henne. Den enda röst som medföljer genom hela spelet är "Hjältens Röst".

Hjältens arketyt är oftast i tidigare forskning synonymt med huvudkaraktären, och detta är även fallet i *Slay the Princess* (2023). Propp (1968) menar att Hjälten som arketyt kan delas in i underkategorier som, "offret" och "sökaren", vilket Hjälten i detta spel kan bli till beroende på valen spelaren gör och hur Prinsessan reagerar. I *Slay the Princess* (2023) upplevs spelarkaraktären mest Hjältelik i det slut där han räddar Prinsessan och beger sig ut i det okända med henne, där Prinsessan själv benämner honom som "Hjälten". Den viktigaste aspekten karaktären Hjälten har är att det är hans, och därigenom spelarens, tankar och val som påverkar hur Prinsessan förändras och vad hon kan göra. Antar Hjälten att hon är harmlös, så är hon det. Misstänker Hjälten att hon har en kniv, så har hon det.

Narratörens karaktär uppfyller ett flertal arketytiska roller under spelets gång. Han har inte alla dessa roller samtidigt, utan förändras likt Voglers (2020) teorier om arketytiska masker under berättelsens gång. Beroende på spelarens tolkningar kring narrativet och spelet kan Narratören ses som antingen någon som hjälper spelaren eller en antagonistisk kraft.

4.3 Prinsessan som Skuggan

Prinsessan introduceras som spelets antagonist av Narratören som hävdar att hon kommer förstöra världen, ett öde som spelaren naturligt vill motverka. Som antagonist borde

Prinsessan därför bli Voglers (2020) Skugga och Propps (1968) Skurk.

Vogler (2020) beskriver Skuggan som en representation av negativa kvaliteter som ofta projekteras på en antagonist som huvudkaraktären sedan besestrar. Som funktion ska Skuggan vara en motståndare till Hjälten och skapa konflikt. I *Slay the Princess* (2023) kan Prinsessan bära Skuggans mask och bli den arketypen beroende på vilka förgreningar spelaren följer. I exempelvis *Chapter II: The Nightmare* får Prinsessan titeln "Mardrömmen" och blir en spöklik Prinsessa med en mask snarare än ett ansikte. Hela hennes väsen skrämmer Hjälten så djupt att han nästan dör. Hon håller Hjälten fången och försöker få honom att ta med henne ut ur stugan så hon kan släppa lös sin vrede på världen. *Slay the Princess* (2023) beskriver Mardrömmen: "*Fear locked away in the basement of your mind.*"

Likt Voglers (2020) Skugga representerar hon i denna förgrening Hjältens inre rädslor som han sedan måste överkomma för att besegra och växa som person. Genom spelet finns det andra liknande förgreningar där Hjälten fysiskt eller mentalt måste besegra Prinsessan. Men alla dessa förgreningar uppkommer på grund av att Hjälten i Chapter I försökt dräpa eller överge henne. Om Hjälten istället försöker rädda henne resulterar det i en Prinsessa som inte blir till Skuggan eller Propps (1968) Skurk.

Som Propps arketypp Skurken är parallellerna till Prinsessan i *Slay the Princess* (2023) inte lika tydliga. Här ska Prinsessan som skurk enligt Propp (1968) orsaka ett missöde eller liknande för huvudkaraktären eller den han hjälper, vilket sedan blir katalysatorn för berättelsen. Men detta är inte fallet i *Slay the Princess* (2023). I spelet har Prinsessan inte gjort något för att skapa situationen spelaren eller hon själv befinner sig i, och är inte den som attackerar först. Hon reagerar endast på det spelaren gör, och försvarar sig själv snarare än utför antagonistiska gärningar. Det kan argumenteras att detta förändras i vissa förgreningar av Chapter II, exempelvis de förgreningar där Prinsessan attackerar spelaren direkt när man når källaren och spelaren måste försvara sig. Men detta är fortfarande en reaktion på Hjältens tidigare handlingar, och inte en situation eller ett missöde som hon från grunden skapat.

Narratörens lägger ner otroligt mycket arbete för att måla upp Prinsessan som något farligt. Han har olika strategier beroende på vad som låter mest trovärdigt i varje given situation. Har Prinsessan visat Hjälten tecken på att vara ett fysiskt hot och hon tillhör arketypen Skuggan eller den opålitliga "Formskiftaren", påstår Narratören att hon är medvetet farlig och förrädisk. När Prinsessan inte har gett Hjälten anledning att tro att hon är ett hot och hennes arketypp istället tillhör exempelvis "Ungmön", hävdar Narratören att det är i Prinsessans natur faran befinner sig och att hon själv inte behöver vara medveten om det. Näst intill allt Narratören säger är för att övertyga Hjälten att dräpa Prinsessan, vilket även inkluderar att han använder ordet "dräpa". Narratören beskriver hur Hjälten "dräper" Prinsessan, men Prinsessan "dödar" Hjälten. Om spelaren ifrågasätter detta ger Narratören svaret att människor blir dödade, men

monster blir dräpta. Allt detta tycks falla in i vad Vogler (2020) definierar som “demonization”.

“People in emotional crisis will sometimes project all their problems in a certain area onto another person or group who become the symbol of everything they hate and fear in themselves. In war and propaganda, the enemy becomes an inhuman devil, the dark Shadow of the righteous, angelic image we are trying to maintain for ourselves.” (Vogler, 2020, s. 192-193)

Ser man det hela från Narratörens perspektiv är det alltså tydligt att hon är antagonisten. Prinsessan spenderar majoriteten av spelet utan att veta att Narratören existerar och kan bara interagera med honom vid två tillfällen i spelet. Vid ett av dessa tillfällen berättar Narratören för Prinsessan att han hatar henne, men bakom denna avsky framgår en rädsla för döden. Narratören är rädd för henne då hon kommer att förstöra världen, vilket i sig inte är fel. Det som får henne att skilja sig från en tydlig Skurk men fortfarande är Narratörens antagonist är att hon inte har en intention bakom det hon orsakar. Prinsessan är förändringen själv som koncept, och därigenom orsakar död. Hon är livscykeln, från början till slut för alla.

4.4 Prinsessan som Modern

Arketypen “Modern” är sedd som en av de vanligaste kvinnliga arketyperna och uppkommer i många former (Jung, 1967; Campbell, 2004). Just som Prinsessan i *Slay the Princess* (2023) är livscykeln, kan även Moderns arketypp liknas vid detta. Modern beskrivs ofta som helheten, som omhändertagande och som ursprunget till livet (Jung, 1967). Som tidigare nämnts presenterade Campbell (2004) liknande teorier och delade upp Moderns arketypp i två underkategorier, “Den Goda Modern” och “Den Onda Modern”. I *Slay the Princess* (2023) relaterar Prinsessan sällan till Den Goda Modern som arketypp. Det reflekteras i fallet när hon blir till Ungmönen där Hjälten ser henne som vacker och oförmögen att göra något fel eller göra någon skada. Här blir hon någon Hjälden känner igen, då den klassiska arketyppiska kombinationen av deras karaktärer är Hjälden och Prinsessan.

Prinsessan som “The Damsel” och dess efterföljande kapitel “Happily Ever After” är dock de enda förgreningar där hon kan ses som Den Goda Modern. I de flesta andra förgreningar kan hon istället relatera till Den Onda Modern. Redan i första kapitlet när spelaren väljer att ta med sig kniven ner i källaren ser hon det som ett hot från Hjälden och blir då själv misstänksam och frånvarande. Hon vill inte att Hjälden ska komma nära henne och Hjälden själv är orolig för vad hon kan göra mot honom, trots att hon är fastkedjad i väggen. Är Hjälden då aggressiv mot henne, så försvarar hon sig och är aggressiv tillbaka.

När Campbell (2004) diskuterar Modern nämner han hennes arketypp till stor del i relevans till

berättelser om gudinnor, och speciellt grekiska gudinnor. Även Bolen (1984) definierar arketyper bland kvinnor utifrån grekiska gudinnor och menar att en kvinna genom sitt liv kan vara uppfylld av olika gudinnors energier och attityder. Prinsessan i *Slay the Princess* (2023) visar sig i slutet vara förändringens gudinna. Att hon finns gör att världen kan förändras och folk kan dö. Trots detta passar sällan de gudomliga arketyperna henne. Bolen (1984) beskriver exempelvis Artemis (även kallad Diana) som en "Jungfrugudinna". Denna gudinna är stark i sig själv, behöver ingen annan för att känna sig komplett och har mycket agens. Detta reflekterar inte Prinsessan i *Slay the Princess* (2023). Medan hon har den fysiska styrkan och metoderna att döda spelaren, gör hon det endast som en reaktion på spelarens egna handlingar. Hon saknar egen agens i och med att hon är förändringens gudinna och kan endast utvecklas om någon annan gör något för att förändra henne.

4.5 Prinsessan som Formskiftaren

Formskiftaren är den arketyper som passar bäst in på Prinsessan i *Slay the Princess* (2023). Likt hur Vogler (2020) beskriver Formskiftaren är Prinsessan föränderlig genom hela spelet, och som spelare är det svårt att veta hur hon kommer att reagera på ens handlingar och val. Genom spelets gång får spelaren möta många av Prinsessans "Masker" men hennes slutgiltiga och sanna form är, även den, Formskiftaren.

Utöver Prinsessans verkliga identitet är även flera andra versioner av henne Formskiftaren. Den tydligaste är Häxan. Denna version går att möta i *Chapter II: The Witch*. För att nå denna del behöver Hjälten vid sitt första möte med Prinsessan lura henne att han vill hjälpa henne för att sedan bokstavligen hugga henne i ryggen. När Hjälten sedan möter Prinsessan som Häxan bor hon i en håla och har utvecklat flera djuriska attribut som en svans, klor och huggtänder. Denna Prinsessan är hämndlysten och kommer alltid bedra en spelare som försöker hjälpa henne, om inte spelaren bedrar henne först. Om Hjälten ber om ursäkt för att ha dräpt henne tidigare och sedan erbjuder henne kniven, visar Prinsessan dock ånger efter att hon dödar Hjälten.



Figur 1: The Witch i *Slay the Princess* (2023).

Narratören beskriver hur Prinsessans föränderlighet är en del av hennes manipulering, och han varnar alltid Hjälten precis innan denne går in i stugan att aldrig lita på henne. Trots att Narratören trycker på Prinsessans manipulativa natur framställs hon aldrig som Förförerskan. Narrativt försöker hon aldrig använda sexualitet, sensualitet eller intimitet som ett verktyg för att få Hjälten att göra det hon vill. Det närmaste hon kommer till denna arketyper är då Narratören hävdar att Prinsessan som Ungmön försöker använda sin charm för att manipulera honom, men det är i sig endast Narratörens egen manipulation.

I Voglers beskrivning av Formskiftaren diskuterar han hur denna speglar en form av manlig misstro och oförståelse för det feminina. Vogler menar att Formskiftaren ofta kan vara av det motsatta könet till Hjälten. Detta är relevant då Prinsessan är den enda kvinnliga karaktären i spelet. Även Campbell (2004) och Jung (1967) uttrycker misstanke och ovisshet kring det feminina i deras beskrivningar kring de till synes lättsinniga och ombytliga kvinnliga arketyperna.

Spelets karaktärisering av Prinsessans sanna form stämmer väl överens med hur Jung (1967) beskriver Anima.

“She makes us believe in incredible things, that life may be lived. She is full of snares and traps, in order that man should fall, should reach the earth, entangle himself there, and stay caught, so that life should be lived; as Eve in the garden of Eden could not rest content until she had convinced Adam of the goodness of the forbidden apple. Were it not for the leaping and twinkling of the soul, man would rot away in his greatest passion, idleness.”

(Jung, 1967, s. 42)

Den stillhet som Jung beskriver i avsaknaden av Anima är just vad Narratören längtar efter. I

spelets “The Good Ending”, som uppnås genom att spelaren genast följer Narratörens beordran och dräper Prinsessan, är allt som väntar Hjälten i en värld utan Prinsessan just stillhet. I detta slut försvinner världen utanför stugan och Hjälten är fullständigt fast, med den enda vägen ut att döda sig själv.

Från Prinsessans perspektiv kan Hjälten ses tillhöra arketypen “Animus”. Likt den feminina motparten beskriver Vogler (2020) även Animus som en Formskiftare. Från Spelarens perspektiv är Hjältens val alltid motiverade eller logiska, men från ett yttre perspektiv som Prinsessans är detta dock inte fallet. Från Prinsessans perspektiv är Hjälten ofta oberäknelig, i synnerhet då Hjälten behöver upptäcka nya versioner av Prinsessan och därför aldrig gör samma val som i en tidigare genomspelning. Hjälten har även ofta konversationer med sina inre röster och Narratören som Prinsessan ej kan ta del av. I *Chapter III: The Princess and The Dragon* befinner sig Hjälten plötsligt i Prinsessans kropp och ger spelaren därmed en chans att se spelet från Prinsessans perspektiv. Spelaren och Hjälten får under denna del uppleva hur otäck Hjälten är när han står fullkomligt i tystnad under sina interna konversationer.



Figur 2: The Hero i *Slay the Princess* (2023).

4.6 Prinsessan som Ungmön

Den klassiskt arketyppiska Prinsessan enligt Campbell (2004) och Propp (1968) är ofta synonymt med Ungmön, och representeras som en hjälplös dam i nöd som sitter och väntar på en Hjärte som ska rädda henne. Hon har ingen egen agens, och diskuteras endast i relevans till en man. Propp (1968) beskriver henne som ett pris för hjälten att få vid narrativets slut. I *Slay the Princess* (2023) kan det antas att spelaren till viss grad har denna interna bild av Prinsessan när denne startar spelet. Samtidigt vet hen att detta är ett spel inom skräckgenren

där det ej är klassiskt med ett narrativ om att rädda en prinsessa. Detta kan skapa en dissonans hos spelaren när denne sätts i rollen som Hjälten och får uppdraget att dräpa Prinsessan. Spelaren dras då mellan sin bias till att Hjälten arketyriskt ska rädda Prinsessan och Narratörens ord om att Prinsessan är farlig och måste dräpas, vilket är mer i linje med spelets genre. Spelarens val får sedan Hjälten och Prinsessan att relatera till varandra på olika arketyriska sätt. Campbell (2004) skriver:

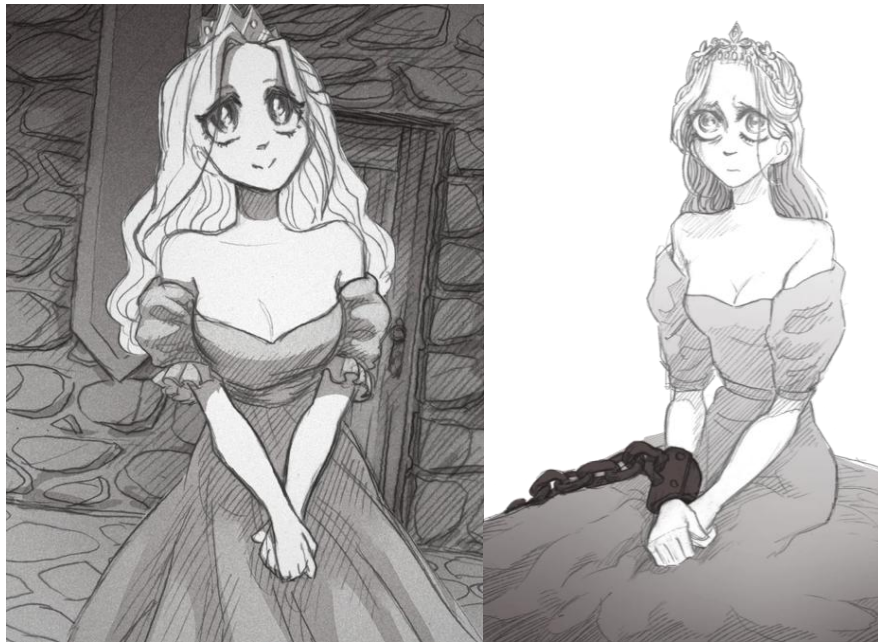
“She is the maiden of the innumerable dragon slayings, the bride abducted from the jealous father, the virgin rescued from the unholy lover. She is the “other portion” of the hero himself—for “each is both” if his stature is that of world monarch she is the world, and if he is a warrior she is fame. She is the image of his destiny which he is to release from the prison of enveloping circumstance.”

(Campbell, 2004, s. 316)

Citatet ovan kommer från kapitlet “Hjälten som Älskare” och relaterar till *Slay the Princess* (2023) som reflekterar liknande teman. Hjälten och Prinsessan visar sig i slutet vara delar av varandra, som endast kan bli hela om de är tillsammans. Hon är förändringen själv och han är den som orsakar förändringen, likt en monark som påverkar världen runt sig. Hon är Hjältens öde, då alla vägar leder till det fängelse hon sitter fast i där han kan rädda henne. Campbells (2004) formuleringar ger en romantisk bild av deras relation, något som även spelet själv uttrycker då det första spelaren får se vid spelets start är en text som beskriver narrativet som en kärlekshistoria. Därför kan det antas att intentionen bakom narrativet är att Hjälten som Älskare är Hjältens korrekta version, där Prinsessan i så fall arketyriskt blir Ungmön. Men detta antagande behöver inte vara helt korrekt, vilket reflekteras i spelets sarkastiska representation av Prinsessan som Ungmön.

När Prinsessan i *Slay the Princess* (2023) uppfyller rollen som Ungmön har spelaren valt att gå in i stugan för att rädda henne, och det efterföljande kapitlet får sedan titeln *Chapter II: The Damsel*. Likt Propp (1968), Campbell (2004) och Vogler (2020) beskriver Ungmön är Prinsessan i denna förgrening passiv och utan agens. Hon ses som försynt och svag samt kallar spelaren för Hjälten, vilket kan ses som en intentionell reflektion av att detta är den klassiska arketyrisk relationen mellan en Hjärte och en Prinsessa. Samtidigt kan man se denna sektion i spelet som en kritik mot dessa klassiska arketyper då de i detta fall dras till sin spets. Prinsessans grafiska stil har förenklats för att reflektera denna simplare arketyper, och hon har en mer sexualiserad kroppstyp. Prinsessan i *Slay the Princess* (2023) har som grund liknande proportioner till de Adamou (2022) beskriver i hennes analys av Disney Prinsessor, men när hon blir till The Damsel blir dessa proportioner något mer överdrivna. Hon får större bröst, får tydligt sminkade ögon och en ännu mer prinsesslik klänning. Detta kan antas vara

intentionellt, då hon i andra förgreningar där hon går ifrån denna arketyp istället får motsatta förändringar i kroppstyp.



Figur 3: The Damsel och The Princess i *Slay the Princess* (2023).

Prinsessan beskrivs till stor del utifrån hennes utseende och villighet att göra vad som helst för Hjälten. Det tas till den grad att om spelaren frågar vad Prinsessan själv vill kan hon inte svara, för att reflektera en Ungmöns brist på agens. Fortsätter spelaren att fråga simplificeras Prinsessans design mer och mer tills hon har så lite kvar av sig själv att hon tas vidare till TLQ.

“This one is soft and delicate. You molded her to love you, and she’ll make for a gentle heart.”

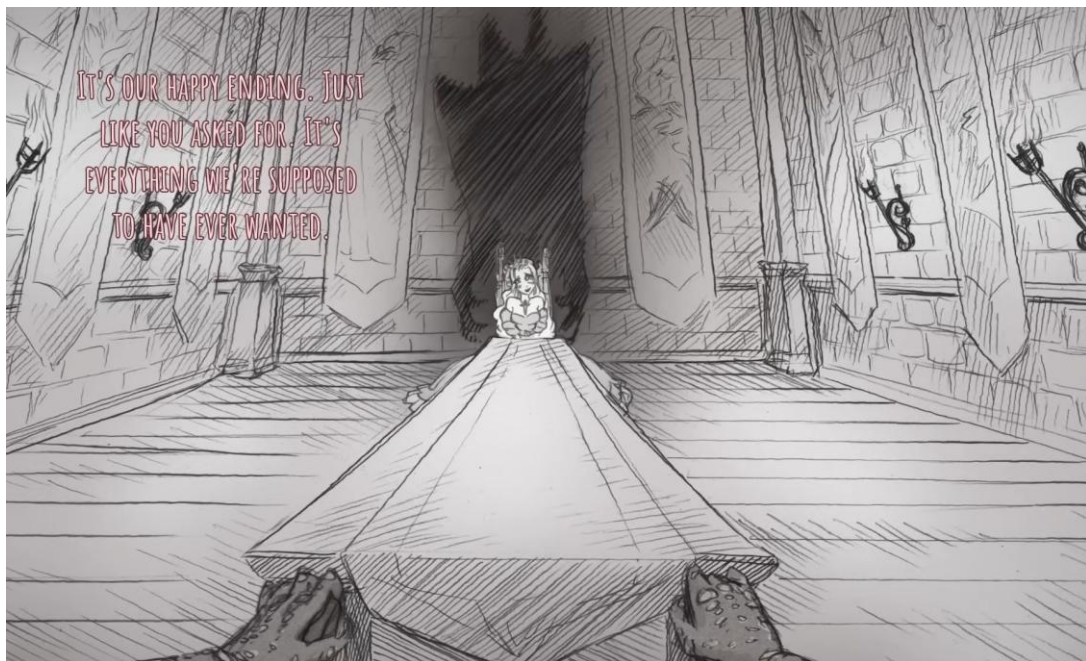
(The Shifting Mound, Slay the Princess, 2023)

TSM beskriver denna Prinsessa som någon spelaren har format till att älska Hjälten, vilket visar på att till och med hennes kärlek till Hjälten inte var hennes egna val eller känslor. Dessa aspekter kan ses som kritik mot denna arketyp.

I en förgrening som följer *Chapter II: The Damsel* vilken kallas *Chapter III: Happily Ever After* är kritiken mot Ungmöns som arketyp tydlig. I detta kapitel har spelaren valt att stanna i stugan med sin älskade Ungmö, där de sedan sätter sig vid ett långbord och pratar om hur lyckliga de är tillsammans. Under diskussionerna börjar Prinsessan uttrycka egna tankar och åsikter som speglar att hon egentligen inte är lycklig, men då hon gör detta släcks facklor och rummet blir mörkare. Detta reflekterar att dessa åsikter inte stämmer överens med hennes Ungmö-arketyp. Likt Vogler (2020) beskriver arketyper som olika masker, fallerar Prinsessans yttre då hon till slut bryter ihop och gråter. Detta kan antas vara en kritik mot de klassiska sagosluten som exempelvis Propp (1968) tar upp, där Hjälten får prinsessan och de lever

lyckliga i alla sina dagar. Här visar *Slay the Princess* (2023) att detta slut kan vara negativt och att två personer som knappt känner varandra, där en inte har egen agens, sällan kan få ett lyckligt slut. Här väljer Hjälten och Prinsessan att lämna stugan där de skulle få sitt lyckliga slut för att istället börja om på riktigt och dansa under stjärnorna, och därigenom uppfylla den enda verkliga önskan Prinsessan lyckats uttrycka. De två karaktärerna finner då äkta lycka i situationen, då de lyckats bryta sina arketyper.

Enns (1994) kritiserar Jungs teorier om kvinnor och män då hon menar att Jung inte tar med de sociala aspekterna som påverkar en person, utan att han framställer alla dessa som biologiska. Hon skriver att Jung ignorerar sådant som sociala normer, sexism och våld mot kvinnor som en aspekt av deras utveckling och personlighet. Detta reflekteras i *Slay the Princess* (2023) i ett flertal förgreningar. Att Prinsessan reagerar på och formas i relation till hur Hjälten agerar mot henne, kan ses som en "betingning" inom spelet där hon då i nästa iteration blir någon ny utefter valen spelaren gjort.



Figur 4: Happily Ever After i *Slay the Princess* (2023)

Med *Chapter III: Happily Ever After* åter som exempel kan spelaren se att Prinsessan inte egentligen är lycklig men hon har blivit betingad genom tidigare val att tro att hon borde vara det. Därför gör hon allt hon kan för att verka vara just det. Samtidigt står en skugglik varelse bakom henne vilket representerar den delen i Hjälten som älskar henne och skulle göra vad som helst för att få ha henne kvar. Denna skugga manipulerar henne både mentalt och fysiskt, där skuggan viskar vad hon borde säga och tar tag i henne på ett hotfullt sätt om hon ens funderar på att säga vad hon verkligen tänker. Likt Enns (1994) beskriver finns ett hot om våld mot Prinsessan som, efter att Hjälten betingat henne till att vara hjälplös, hålls på sin plats och

i relationen genom hot och rädsla. För att bryta denna situation måste Prinsessan fortsätta säga det hon tycker tills alla facklor släcks och skuggan inte har någon kraft längre. Därigenom har hon överkommit både betingningen där hon inte ska ha någon agens och den person, skuggan, som höll henne fången i en relation. Detta slut är även det enda slut där Prinsessan själv inte får en titel eller ett namn, vilket kan antas reflektera att i detta slut har hon brutit sig loss mot arketyperna som definierade henne och hon nu finner sitt sanna jag.

Detta slut är även det enda där Narratören börjar tvivla på det uppdrag han gett Hjälden. I detta slut tycks Narratören känna empati för Prinsessan och Hjälden. När Narratören blir frågad om varför han inte längre försöker stoppa dem från att lämna stugan svarar han:

"I've seen my fairy-tale ending. And I think there might be worse things than ending the world."

(The Narrator, *Slay the Princess*, 2023).

Narratören ifrågasätter även Hjälden om han väljer att dräpa denna Prinsessa och erkänner att allt detta kan ha varit ett misstag. Dessvärre kan inte Narratören behålla denna insikt då han, till skillnad från både Prinsessan och Hjälden, byts ut till en ny Narratör i varje ny spelomgång.

5 Sammanfattning och diskussion

5.1 Sammanfattning

I denna analys var målet att utvärdera de klassiska arketyperna som dyker upp och används i dagens media, med fokus på hur dessa används och bryts i spelet *Slay the Princess* (2023). Då spelet har tydliga arketypiska konnotationer redan i sin titel bedömdes det vara en bra utgångspunkt för arketypisk forskning. En summering av spelet presenterades följt av en bakgrund om de arketyper som ämnades behandlas i analysen. De som främst användes som grund var arketyper som presenterats av Jung (1967), Propp (1968), Bolen (1984), Campbell (2004) och Vogler (2020).

Analysen fokuserade på karaktären Prinsessan i *Slay the Princess* (2023) som genom spelarens val och spelets många förgreningar kan förändras och formas till olika personligheter. Ett flertal arketyper upptäcktes reflekteras i Prinsessans karaktär och dessa varierade beroende på vilka val spelaren gjorde. Den arketyp som bäst passade in på Prinsessan var Formskiftaren då dess föränderliga natur följde hennes karaktär genom hela spelet. Utav de arketyper som analyserades var den mest relevanta ur ett feministiskt perspektiv Ungmön. Spelet presenterade Ungmön på ett negativt sätt som kritik mot denna kvinnliga arketyp då denna ofta presenteras som en svag och hjälplös kvinna i nöd.

Analysen fann att mycket av den äldre forskningen kring arketyper innehåller sexistiska formuleringar om kvinnliga arketyper där dessa presenteras som mindre viktiga och svagare än dess manliga motsvarighet (Jung, 1967; Campbell, 2004). Dessa texter har sedan fått kritik och omformulerats för att användas i moderna berättelser och narrativ (Enns, 1994; Murdock, 1990; Preez, 2000; Vogler, 2020). *Slay the Princess* (2023) visade att arketyper i modernt berättande kan användas för att bygga ett starkt narrativ samtidigt som det kritiserar äldre konventioner om kvinnliga arketyper, men hade även problem i Prinsessans brist på agens genomgående i spelet.

5.2 Diskussion

5.2.1 *Slay The Princess* och arketyper

Det är tydligt att *Slay the Princess* (2023) lägger ner mycket arbete på att bryta klassiska konventioner kring prinsessor och arketyper. Trots spelets hårda arbete får dock spelaren flera gånger uppleva hur maktlös Prinsessan verkligen är. Som diskuterats i analysen är den arketyp som Prinsessan tydligast följer Voglers (2020) Formskiftaren, och därmed Jungs (1967)

Anima. Eftersom Anima ofta är en manlig karaktärs projicering av det feminina är det möjligt att se Prinsessan som en projicering av Hjältens Anima. Något som vidare förstärker denna idé är att Narratören berättar för Hjälten att anledningen till att Prinsessan är just en "Prinsessa" och Hjälten en "Hjälte" är för att dessa roller var de som bäst stämde överens med Hjältens redan existerande tankar om dem. Det har tidigare nämnts att Prinsessan som Ungmöns saknar agens, men då Prinsessans form fullständigt påverkas av Hjältens vilja, och undermedvetna tankar om henne, är det möjligt att ifrågasätta om Prinsessan någonsin har någon agens. Även när Prinsessan uttrycker sin egen vilja eller agerar på sätt som går emot Hjältens vilja är detta fortfarande resultatet av Hjältens tidigare handlingar. Prinsessan är alltid precis det monster som Hjälten förväntar sig. Hon är, och förblir, en reflektion av Hjältens rädslor och önskningar genom hela spelets gång. Det går därmed att påstå att spelet aldrig bryter mot Jungs (1967) arketyper Anima. Det samma gäller även Voglers Formskiftaren då de tillfällen där Prinsessan möjligt bryter mot denna arketyper kan ses som att hon endast bär en mask, men i själva verket förblir densamma. Det är dock noterbart att Prinsessan inte någonsin tycks uppfylla den klassiskt feminina arketyper Förförerskan.

Som tidigare diskuterats har en Hjälte och en Prinsessa ett förutbestämt ramverk. Med tanke på detta är det möjligt att Hjältens makt över Prinsessan existerar därför att Hjälten sedan tidigare förutsatt den existera. Det är även noterbart att Hjälten ser Prinsessan som specifikt en prinsessa, och inte en drottning eller monark. Även i spelets verkliga slut, där Prinsessan ska ha uppnått sin sanna gudomliga form, är hon fortfarande maktlös till vad Hjälten beslutar. Om Hjälten väljer att dräpa henne kommer hon att förlora och dö. Detta kan bero på att hon även i denna del av spelet fortfarande anses vara en prinsessa, då valet att döda henne fortfarande beskrivs som "Dräp Prinsessan".

Hjälten och Prinsessan i sig är två delar av en helhet som dör om och om igen för att sedan i slutet bli hela genom att finna varandra. Propp (1968) beskriver hur arketyperna Hjälten och Prinsessan alltid ska bli tillsammans i slutet av en berättelse. Likt detta leder alla Hjältens vägar, i *Slay the Princess* (2023), till Prinsessan. Trots Prinsessans många olika iterationerna med monstruösa utseenden och metoder att döda Hjälten på, så vill alltid Hjälten innerst inne rädda henne. En instinktiv arketyrisk del av honom ser att hon är en Prinsessa och han är en Hjälte, och det är deras öde att han ska rädda henne. Enligt Hjälten slutar Prinsessan aldrig vara en prinsessa. Propps definition av arketyperna Prinsessan påstår även samma sak.

Prinsessan bryter arketyriskt mot Propps (1968) Prinsessa i majoriteten av spelets senare förgreningar, då hon i flera av dessa fyller Skuggans funktion. Arketyperna bryts dock endast temporärt och Prinsessan återgår till Prinsessans arketyper i spelets verkliga slut. När spelaren väljer ett av de slut som förenar Hjälten med Prinsessan fyller Prinsessan funktionen av Hjältens belöning och uppfyller därmed Prinsessans arketyper. Det går dock att argumentera för

att valet att dräpa Prinsessan i slutet får henne att istället bryta mot arketypen då hon inte längre kan vara Hjältens belöning när hon är död.

5.2.2 Rädsla för Kvinnor

Campbells (2004) arketyper "Den Onda Modern" beskriver han ha paralleller till gudinnan Artemis, samtidigt som Bolen (1984) beskriver Artemis som en "Jungfrugudinna" och en systerlig figur. Prinsessan i *Slay the Princess* (2023) kan relateras till hur Campbell beskriver Artemis men inte till hur Bolen gör det, trots att de båda beskriver och drar paralleller till samma karaktär och samma berättelse. Detta kan antas bero på vems perspektiv författaren har utgått från när dessa definierat deras arketyper. Campbell (2004) presenterade Artemis och "Den Onda Modern" från jägaren Actaeons perspektiv där fokuset var på hur Diana reagerar på och agerar mot honom. Hon beskrivs som aggressiv och oåtkomlig. Bolen (1984) presenterade Artemis mer från gudinnans perspektiv där hon agerade i självförsvar. Detta kan liknas vid Prinsessans arketyppiska agerande i *Slay the Princess* (2023). Narratören skulle likt Campbell hålla med om att Prinsessans aggressivitet är en fara som Hjälten ska akta sig för, och fokuserar på att presentera henne som en antagonist. Samtidigt kan Prinsessan antas se sin situation från Bolens perspektiv, där hon endast försvarar sig mot någon som attackerar henne. Från Hjältens perspektiv dras han mellan det som ständigt itereras för honom från Narratören, att Prinsessan är farlig och måste dräpas, och hans inre hjältelika röst som intuitivt och arketyppiskt vill rädda henne.

Denna rädsla för kvinnor och kvinnliga arketyper kan tolkas återkommande i speciellt Jung (1967) och Campbells (2004) texter, med exempel som "Den Onda Modern". Samtidigt menar de även att kvinnor har en feminin gudomlighet som de ej behöver jobba för att uppnå och att de inte ska sträva efter mer än att finnas till och vara målet för en man att nå. Det är en rädsla blandat med en fascination och nästintill dyrkan av kvinnan som ett oförståeligt mystiskt väsen som kämpar inom mannen (Jung 1967, Campbell 2004). I *Slay the Princess* (2023) visas en liknande dynamik mellan Narratören och Hjälten. Narratören är livrädd för Prinsessan och allt det hon är kapabel till. Hjälten är nyfiken och kan i vissa förgreningar nästintill dyrka Prinsessan. Narratörens rädsla och Hjältens nyfikenhet finns redan innan de har träffat henne, samtidigt som Prinsessan själv inte har orsakat situationen eller gjort något aggressivt mot någon av dem. Allt hon gjort är att finnas till.

Denna generalisering av kvinnor reflekteras i Voglers diskussion om "demonization": att en karaktär eller person projicerar sina rädslor på en specifik person eller folkgrupp. Analysen fann ett övervägande tema av "demonization" av kvinnliga arketyper som även reflekteras i modern media, där kvinnor bara genom sin existens ses som ett hot mot deras manliga motparter. Detta framkommer även i *Slay the Princess* (2023).

5.2.3 Spelets Intentioner

Genom att analysera Ungmön i *Slay the Princess* (2023) presenteras denna arketyptyp som något negativt vilket gör att det kan antas vara kritik mot den. Trots detta har Prinsessan genomgående i spelet ingen agens, vilket gör att allt hon gör händer som en reaktion på en mans handlingar. Många av spelets aspekter reflekterar temat att Prinsessan, som kvinnan, behöver Hjälten, som mannen, för att vara hel och lycklig. Men är detta vad spelet vill säga?

Det kan antas att detta inte är fallet. Genomgående i spelet bryter Prinsessan konventioner som att en kvinna inte kan slåss eller försvara sig själv, samt visar spelets kritik av Ungmön på samma sak. Att problematiken med agens fortfarande dyker upp visar snarare på ett djupare problem i samhällets syn på kvinnor genom historien. Jungs (1967) teorier inspirerade Campbell (2004) som vidare inspirerade Vogler (2020), och trots kritik har kvinnofientliga aspekter inom arketyptisk forskning hängt kvar. 1900-talets Jung itererade en teori om svaga kvinnor som inte ska utforska något bortom sin roll som kvinna och mamma, och som endast presenterades i relevans till männen i deras liv. Samhälleliga aspekter har ignorerats för att endast fokusera på biologiska aspekter, något som även Enns (1994) nämnt. Den arketyptiska forskningen har lagts på en grund av kvinnor utan agens, vilket har fått mer och mer kritik genom tiderna. I ett spel som *Slay the Princess* (2023) där Prinsessans typiska roll och arketyptyp kritiserats, är det svårt att bortse från de problem som uppstår när den enda kvinnliga karaktären i grund och botten är en Prinsessa utan agens. Hade dock historiskt arketyptisk forskning inte framställt kvinnor på ett negativt sätt, hade Prinsessans brist på agens snarare kunnat ses som ett narrativt intressant verktyg.

Sammanfattningsvis tycks *Slay the Princess* (2023) inte bryta mot de klassiska arketyperna så väl som spelets titel vill antyda. Vidare tyder Prinsessans bristande agens på en skadlig föreställning kring kvinnliga karaktärer och deras arketyper. Implikationerna av att spelets enda kvinnliga karaktär är någon vars existens fullständigt formas av hennes manliga motpart kan reflektera ett större problem. Påverkan av representationer av Prinsessan som arketyptyp i media har även tydliga reflektioner i hur samhället ser på verkliga prinsessor, som i fallet med Prinsessan Madeleine (Mourad, 2025). Detta större samhälleliga problem kommer inte att förändras utan att den sexistiska representationen av kvinnor, inte bara i spel utan i alla typer av media, förbättras.

5.2.4 Trovärdighet

Denna analys trovärdigheten kan ha påverkats av valet av spel. *Slay the Princess* (2023) var ett bra val för denna studie i och med dess användning av arketyper, men då spelet endast har en enda kvinnlig karaktär reflekterar hennes brister inte bara på hennes karaktär utan även på

spelets kvinnliga representation i stort. Ett annat spel som ej har fokus på arketyper och som har fler än en kvinnlig karaktär hade därmed kunnat analyseras ur en annan vinkel med mer jämförelser mellan kvinnliga karaktärer. Majoriteten av de arketyper denna analys behandlar härstammar från Jung och visar därför liknande resultat och värderingar. Denna analys kan därmed främst visa på Jungianska arketyper i *Slay the Princess* (2023). Detta kan påverka resultatet då arketyper definierade av personer ej influerade av Jung kan tänkas visa på andra resultat.

5.3 Framtida arbete

Detta arbete skulle kunna utvecklas på kort sikt med en vidare analys som mer djupgående går in på relationen mellan karaktärerna i spelet. Analysen fokuserar på hur Prinsessan arketyppiskt representeras och karaktärernas relationer diskuteras delvis, men skulle kunna analyseras djupare. Kvinnliga arketyper har visats representeras på ett skadligt vis, och presenteras oftast i relevans till en manlig huvudkaraktär som en fara eller ett mål vilket gör hur dessa appliceras praktiskt i narrativ ett viktigt ämne.

På lång sikt skulle detta arbete kunna utvecklas genom att utföra ett flertal analyser kring arketyper inom andra spel för att se om liknande resultat nås. Detta kan göras på liknande spel som *Slay the Princess* (2023) med förgreningar och fokus på narrativ, men även på spel inom andra genrer. Genom ett flertal liknande analyser skulle ett mönster kunna presenteras där resultatet kan visa på om de arketyper som negativt representerar kvinnor aktivt finns inom majoriteten av spelindustrins narrativ. Ett sådant fynd kan sedan leda till en större diskussion kring hur kvinnliga och feminina karaktärer representeras i spel, samt deras relationer till manliga karaktärer.

Referenser

- Adamou, C. (2022) 'Are we there yet? The Disney Princesses' journeys and gender representation', *Syn-Thèses*, 13, s. 44–55. doi:10.26262/st.voi13.9735.
- Bolen, J. S. (1984). *Goddesses in everywoman: A new psychology of women*. Harper & Row.
- Bryman, A., Clark, T., Foster, L., & Sloan, L. (2025) *Brymans samhällsvetenskapliga metoder*. (4th ed.) Stockholm: Liber
- Campbell, J. (2004). *The Hero with a Thousand Faces*. (Commemorative Edition). Princeton University Press.
- Enns, C. Z. (1994). "Archetypes and Gender: Goddesses, Warriors, and Psychological Health", *Journal of Counseling & Development*, 73. Fitzgerald, M.
- Jung, C. G. (1967). The Collected Works of C. G. Jung: Vol. 9. Del. 1. *Archetypes and the Collective Unconscious* (2nd ed.). (In H. Read, et al., Eds.). (R. F. C. Hull, Trans.). Princeton University Press.
- Lefkowitz, M.R. (1990) 'The myth of Joseph Campbell', *American Scholar*, 59(3), s. 429. Tillgänglig: <https://research.ebsco.com/linkprocessor/plink?id=94bad8bb-7856-329f-a112-a7248776c102> (Hämtad: 5 februari 2025).
- Lieberman, M. R. (1972). "Some Day My Prince Will Come": Female Acculturation through the Fairy Tale. *College English*, 34(3), s. 383–395. <https://doi.org/10.2307/375142>
- Mourad, N. (2025). Hovets besked: Prinsessan Madeleine blixtkallad till slottet efter bråket. *Svensk Damtidning*, 31 mars. <https://www.svenskdam.se/kungligt/prinsessan-madeleine-blixtkallad-till-slottet-efter-kritikstormen/10757792>
- Murdock, M. (1990) *The Heroine's Journey*. Shambhala Publications
- Nationalencyklopedin, arketyper. Tillgänglig: <https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/arketyper> (hämtad 2025-02-06), NE Nationalencyklopedin AB
- Preez, A. (2000). Virtual Babes: gender, archetypes and computer games. *Communication*, 26(2), s. 18-27. <http://doi.org/10.1080/02500160008537909>
- Propp, V. (1968) *Morphology of the Folktale*. 2. Uppl. University of Texas Press.
- Slay the Princess* (2023) PC [Game] Toronto: Black Tabby Games
- Vogler, C. (2020) *The Writer's Journey*. 4. Uppl. Studio City : Michael Wiese Productions.