



VISUELLT BERÄTTANDE GENOM MILJÖ OCH KARAKTÄRER

En fallstudie av Cyberpunk 2077 och Red Dead
Redemption 2

VISUAL STORYTELLING THROUGH ENVIRONMENTS AND CHARACTERS

A case study of Cyberpunk 2077 and Red Dead
Redemption 2

Examensarbete i medier, estetik och berättande
Grundnivå 15 högskolepoäng
Vårtermin 2026

Märta Henningsson
Vicky Dageräs

Sammanfattning

Visuellt berättande är ett ämne som har studerats mycket. Sambandet mellan hur det används för miljödesign och karaktärsdesign är dock mindre utforskat. Den här studien undersöker därför hur visuellt berättande genom miljö och karaktärsdesign används för att förmedla ett narrativ. För att studera detta analyserades spelen Cyberpunk 2077 (2020) och Red Dead Redemption 2 (2018) genom en fallstudie. Fallstudien gjordes genom att välja ut två karaktärer och två miljöer från vardera spel och sedan genomföra en bildanalys på dem. För att säkerställa karaktärerna och miljöerna är representativa för hela spelen så valdes de ut baserat på ett flertal kriterier. Arbetet hittade ett flertal likheter mellan hur båda spelen använder visuellt berättande för miljö- och karaktärsdesign, men att miljöerna generellt använde sig mer av symbolik medan karaktärerna använde sig mer av färg och form för att förmedla narrativ.

Nyckelord: Cyberpunk 2077, Red Dead Redemption 2, miljöberättande, karaktärsdesign, bildanalys, visuellt berättande

Innehållsförteckning

1	Introduktion	1
2	Bakgrund	2
2.1	Studiens Spel	2
2.1	Narrativ	3
2.2	Environmental storytelling	5
2.3	Karaktärsdesign	6
3	Problemformulering	7
3.1	Metodbeskrivning	7
4	Analys	9
4.1	Ikonografisk analys av karaktärer	10
4.1.1	Ikonografisk analys av Panam Palmer	10
4.1.2	Ikonografisk analys av Kerry Eurodyne	12
4.1.3	Ikonografisk analys av Micah Bell	14
4.1.4	Ikonografisk analys av Charles Smith	15
4.2	Ikonografisk analys av miljöer	16
4.2.1	Ikonografisk analys av en gränd i Night City	17
4.2.2	Ikonografisk analys av ett BD Shack i Rocky Ridge	19
4.2.3	Ikonografisk analys av marknaden i Saint Denis	21
4.2.4	Ikonografisk analys av ett hus i The Heartlands	23
4.3	Slutsats	25
5	Sammanfattning och diskussion	27
5.1	Sammanfattning	27
5.2	Diskussion	28
5.3	Samhälleliga och etiska aspekter	29
5.4	Framtida arbete	29
	Referenser	31

1 Introduktion

Cyberpunk 2077 (2020) och Red Dead Redemption 2 (2018) är två spel som båda har blivit prisade för deras miljöer och karaktärer. Spelen har båda blivit nominerade till flera priser inom narrativ, karaktärsdesign och konst, där båda vunnit Steam Award för bästa spelberättelse (Steam Awards 2020; Steam Awards 2021).

Det finns redan flera studier som fokuserar på visuellt berättande, men färre studerar hur det används för karaktärsdesign och sambandet mellan visuellt berättande hos miljöer och karaktärer i samma spel. Därför kommer denna studie att undersöka hur Cyberpunk 2077 (2020) och Red Dead Redemption 2 (2018) som är kända för deras miljö- och karaktärsdesign använder sina miljöer och karaktärer för att förmedla ett narrativ. Syftet med studien är att diskutera hur grafik hjälper till att förmedla ett narrativ som inte direkt berättas med hjälp av existerande text eller dialog. Bakgrunden innefattar en diskussion kring narrativ, där den tidigare konflikten mellan narratologer och ludologi tas upp och narrativ definieras. Därefter presenteras även teorier inom grafiskt narrativ och spelares immersion. Slutligen diskuteras också miljöberättande och karaktärsdesign utifrån tidigare forskning. Studien kommer därefter att undersöka, genom presenterade metoder, hur dessa aspekter används inom olika spel och diskutera hur man skapat ett grafiskt narrativ hos miljöer och karaktärer.

När man träffar en ny person tar det bara några sekunder för att skapa en uppfattning om vem personen är och ens tillit till dem. Denna uppfattningen kan dock vara vinklad och partisk, då det snabba avläsandet bygger på begränsad information, som en persons ansiktsuttryck. Avläsningen blir influerad av ens tidigare fördomar och stereotyper (Ambady & Rosenthal 1992; Willis & Todorov 2006; Greenwald & Banaji 1995). Denna avläsning av personer sker naturligt genom analysen till studiens karaktärer, men även miljöer.

2 Bakgrund

Bakgrunden innefattar en förklaring över vilka spel som diskuteras i studien, samt viktiga aspekter i dessa spelen för själva analysen. Där efter följer en diskussion kring narrativ. Visuellt berättande definieras och det tas även upp en tidigare konflikt mellan narratologer och ludologi, där det argumenteras om narrativets plats i spelvärlden. Under kapitlet definieras även narrativ i ett kontext passande för studien. Under narrativ presenteras även två teorier inom visuellt berättande och spelares immersion. Bakgrunden diskuterar även de två huvudkategorier vars narrativ ska analyseras: miljöberättande och karaktärsdesign. Miljöberättandet lyfter fram viktiga termer, dess betydelse och ursprung. Under kapitlet diskuteras även Fernández-Vara (2011), vars indexikalt berättande finner en viktig del i studiens metod. Karaktärsdesign diskuterar hur man kan gå tillväga när man designar en karaktär och hur designen kan användas som en del av spelets narrativ.

2.1 Studiens Spel

Cyberpunk 2077 (2020) är ett digitalt rollspel som utspelar sig i staden Night City på USAs västkust i en dystopisk framtid. Spelaren får välja utseende själv och blir därefter placerad i en öppen spelvärld med ett huvuduppdrag och några sidoupdrag. I början av spelet får spelaren välja en av tre bakgrunder hos spelarkaraktären som hen sedan får spela igenom. En av miljöerna i Cyberpunk 2077 som analyseras förekommer enbart i ett av dessa bakgrundsuppdrag och har ändrats när spelaren kommer ut i den öppna spelvärlden. En central karaktär i spelet som inte analyseras men som ändå tas upp i arbetet är Johnny Silverhand. I spelet är han en terrorist och rockstjärna som har anknytning till flera andra centrala karaktärer och spelaren själv. Cyberware är ett begrepp som tas upp under analysen. Det är en överhängande term för all form av teknik som har genom kirurgiska ingrepp installerats både på och i en människokropp och nästan alla karaktärer i spelet har någon form av cyberware. Det förekommer både som något estetiskt men även som något enbart praktiskt för att förbättra människokroppen eller förhöja vissa sinnen.

Red Dead Redemption 2 (2018) är ett actionäventyrsspel med vilda västern-tema som utspelar sig under året 1899 i en fiktiv del av USA som presenteras i en öppen spelvärld. Spelvärlden sträcker sig över flera olika fiktiva delstater och miljöer; berg, öken, slätter, träsk, skog och en större stad. Spelaren spelar som karaktären Arthur Morgan, en av de första medlemmarna i Van der Linde-gänget, det kriminella gäng som spelaren får följa genom hela spelet. Hädanefter refereras Red Dead Redemption 2 som RDR2.

2.1 Narrativ

Visuellt berättande beskrivs av University of Michigan (The Office of the Vice President for Communications at the University of Michigan u.å.) som "konsten av att använda bilder för att berätta en historia genom medier som fotografi, illustration, diagram och infografik".

Enligt universitetet används tekniken huvudsakligen inom marknadskommunikation, men dyker även upp i skapandet av spel. Artikeln är inte vetenskapligt granskad, men då det är få artiklar som definierar termen används den i studien. Visuellt berättande kan liknas med film- och skrivtekniken "show, don't tell", där målet är att läsaren eller tittaren själv får uppleva en handling och förstå narrativet, istället för att få det direkt berättat för sig. Dialog kan användas för att stötta detta, men majoriteten av informationen bör komma från handlingar (Hellerman 2024).

Under 2000-talet debatterades det i den akademiska spelvärlden mellan narratologer och ludologer. Juul (1998) argumenterade för att datorspel och narrativ är två olika fenomen som sällan går att använda samtidigt, och framförde även åsikten att datorspel inte är narrativ. Nitsche (2008) argumenterade för narrativets plats i spel, men menade samtidigt att kritik mot uppfattningen var relevant då termen narrativ är svårdefinierad utifrån ett spelperspektiv. Carey och Snodgrass (1999) diskuterar narrativ utifrån ett litterärt perspektiv som en lång, invecklad handling, berättelse eller serie sammanhängande händelser som antingen är sanna eller fiktiva. I *Towards a definition of narrative* anser Ryan (2007 s.26) att "en definition av narrativ bör [...] fungera för olika medier (detta även om mediernas förmåga att berätta historier skiljer sig mycket), och bör inte privilegera litterära former".

Archeological gameworld mental model, förkortat som AGMM, är en teori presenterad av Smith Nicholls och Cook (2025) som handlar om hur spelare uppfattar en spelmiljö, med sin grund i metoder från arkeologi. I studien kommer miljön även handla om karaktärer. Teorin bygger på koncepten av en mental modell och affordans. Mental modell är ett internt ramverk för att förstå den yttre verkligheten, där spelaren är ramverket och den yttre verkligheten miljön. Affordans innebär hur man uppfattar möjliga handlingar som kan ske med ett objekt. Young och Cardona-Riveras (2011) förståelse av narrativ affordans appliceras och tydliggör att en spelare kan förutse hur handlingar kommer påverka narrativet framöver, till exempel hur en karaktärs död påverkar det framtida narrativet. Inom studien kommer dessa handlingar vara grafiska delar genom miljö eller karaktärer. Smith Nicholls och Cook presenterar fyra kategorier som bygger upp teorin och som ska hjälpa spelaren i sitt mål att klura ut narrativet

genom att påverka den mentala modellen: redan existerande kunskap, spelvärldsaffordans, arkeologisk spelvärldsaffordans och inspelningsmetod affordans. Kategorin redan existerande kunskap innefattar den tidigare erfarenhet och förståelse en spelare har sen tidigare. Vad en spelare vet sen tidigare av en genre eller har för erfarenhet av personer och miljöer påverkar ens uppfattningar. Spelvärldsaffordans lägger en begränsning på en spelares tolkningar och guidar dem åt vissa antaganden av miljöer och karaktärer. Kategorin arkeologisk spelvärldsaffordans är menad för att utmana en spelares uppfattning av det visuella narrativet och låta dem spekulera kring vad de ser. Inspelningsmetod affordans låter spelaren spela in eller teckna ner sin upplevelse av spelet och få en så detaljerad förståelse av narrativet som möjligt. Under den aktuella studien är den sista kategorin inte relevant, då studien bara kommer att kolla på enstaka delar av de två spelens karaktärer och miljöer, och har då inte en möjlighet att gå runt i spelet för att spela in och teckna ner tillräckligt för kategorin. Liknelser till dessa kategorier tas upp av Jenkins (2004) i avsnittet *Environmental storytelling*.

Narrative transportation theory, härnäst förkortat som NTT, är en teori först introducerad av Green och Brock (2000). De föreslår att det är när personer upplever ett känslomässigt band, mentala bilder och en fränkoppling från verkligheten som de blir fördjupade i en berättelse och att de då blir "transporterade" till berättelsens värld. Ursprungligen ansåg Green och Brock att teorin endast varit möjlig att applicera på texter men efter fler studier så har Green ändrat sig och anser numera att NTT gäller för alla medieformer (2024). Relevant för denna studie är Christy och Fox (2016) artikel som använder teorin för att undersöka hur spelare upplever narrativ i spel genom att titta på hur NTT påverkar hur spelaren identifierar sig med sin karaktär. Det relevanta studien visar på är att det är möjligt för NTT att appliceras på datorspel och att teorin därmed går att användas för denna studie.

Spelutvecklare söker fler spelare och immersion är en stor faktor för att spelaren ska blir engagerad och återkomma till spelet (Cheng, She & Annetta 2014; Huang, Jasin & Manchanda 2019). AGMM (Smith Nicholls & Cook 2025) och NTT (Green & Brock 2000) samspelar genom att få spelaren investerad i att klura ut narrativer, då de känner en inlevelse och band med spelets berättelse. Under studien kommer AGMM vara mer relevant för själva analysen, medan NTT är närmare anledningen till varför studien sker.

2.2 Environmental storytelling

Don Carson (2000), en före detta Disney-ingenjör, diskuterar i bloggen *Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry* hur *environmental storytelling*, eller miljöberättande, kan användas att datorspeletsutvecklare för att förmedla ett narrativ. Carson diskuterar hur miljöberättande länge har använts i Disneys parker för att lyfta gästernas upplevelse, och hur han själv använt tekniken för att utveckla spel. Carson förklarar miljöberättande som att berätta en historia med hjälp av miljön, något som kan ske genom till exempel grafik och ljud. Genom Carsons diskussion av miljöberättande framhäver Jenkins (2004) hur spelutvecklare kan ses som narrativa arkitekter av de spel de skapar och tar upp fyra förutsättningar för att förmedla miljöberättande: evokativa utrymmen, agerande berättelser, framväxande narrativ och inbäddat narrativ. Evokativa utrymmen bygger på att spelaren känner till de historier eller genre traditioner som berättas i spelet. Agerande berättelser låter spelare vara del av, och uppleva, spelets narrativ. Inbäddat narrativ innebär att integrera narrativ information och ledtrådar i miljön, så spelaren kan skapa teorier om spelets narrativ. Framväxande narrativ är det narrativ som växer fram under spelets gång, alltså narrativ som inte är förutbestämt i spelet, utan beror på fria val spelaren själv kan göra. För studien är inte framväxande narrativ relevant.

Fernández-Vara (2011) hänvisar till indexikalt berättande som en förfinad variant av Jenkins (2004) miljöberättande förutsättningar. Indexikalt berättande har sin grund i semiotik, där tecken delas upp i tre olika kategorier: ikoner, symboler och index. Indexikalt berättande bygger på index och handlar om hur tecken framkallar mening eller betydelse, exempelvis att rök tyder på en eld eller att blod på marken kan tyda till att någon varit skadad. Fernández-Vara anser att ett narrativ ska förmedlas genom indicier. Istället för att direkt berätta narrativer, bör spelaren själv klura ut vad som skett. Jenkins förutsättningar och indexikalt berättande kommer att användas i studien inom analysen av miljöberättande för att diskutera hur narrativet förmedlas.

2.3 Karaktärsdesign

Liknande Jenkins (2004) förutsättningar för miljöberättande, diskuterar Zaini, Fowler, Amor, och Burkhard (2025) hur en karaktärs identitet och roll i narrativet kan förmedlas med hjälp av visuella element som anatomi, kläder och accessoarer. Dessa dragen påverkar även spelarnas uppfattning om personlighet, beteende och förmågor. Speldesigners kan även använda sig av en karaktärs visuella element för att, under spelets gång, ändra designen för att symbolisera förändring. En karaktär kan gå från att se självsäker och kall till att se mer sårbar och känslös ut när den har någon annan att bry sig om. Murphy (2020) diskuterar narrativets inverkan på en karaktärs design, och även hur den karaktären hjälper till att berätta narrativet och förflytta det framåt. Murphy menar att man, under designen av en karaktär, bör fundera på vem en karaktär är, hur de känner kring situationen de befinner sig, vad dess roll är i narrativet samt var de är i sin egen historia, tidsperiod och geografiskt. Om designern vet vem karaktären är och kan förmedla det genom karaktärens design, har spelare det lättare att själv förstå karaktärens och dess plats i narrativet.

Pradantyo, Birk och Bateman (2021) diskuterar i deras studie hur designen av en karaktär kan influera spelarens förutfattade mening av både karaktären och dess roll i spelet. Studien undersöker hur en antagonists design påverkar en spelare. En designer kan designa en ond antagonist att se ond ut och direkt förmedla det till spelaren, eller vrida på narrativet och få en karaktär att se snäll ut men vara ond. Studien undersöker hur en spelare direkt uppfattar en karaktär som narrativets antagonist utan att få det berättat för sig och hur man kan vrida en spelares förutfattade mening om antagonisters design. Studien definierar inte vad elak är då deltagarna får göra sin egen uppfattning. Singer (2004) föreslår ond som ett extremt moraliskt fel som orsakar stor skada.

Sloan (2015) diskuterar hur man förmedlar en karaktärs tänka plats i spel genom design. Studien använder sig av punkterna anatomi och fysiska ledtrådar, samt färg, för att välja ut och diskutera karaktärer inför och under analysen. Sloan diskuterar under anatomi och fysiska ledtrådar hur människor uppfattar varandra genom olika egenskaper som attraktivitet, ålder och hälsa. Dessa egenskaper påverkas av en karaktärs kroppsform, proportioner och kön. För studien används dessa egenskaper för att skapa en mångfald bland karaktärerna. Sloan framhäver färg som en viktig del av en karaktärs design. Färg kan berätta ledtrådar kring en karaktär genom vanliga konnotationer. Rött kan symbolisera fara, men även styrka och kärlek, medan gul förmedlar glädje och intellekt.

3 Problemformulering

Både miljö och karaktärsdesign har betydelse för hur spelaren upplever ett visuellt narrativ, alltså det narrativ som inte direkt stavas ut, utan uppfattas istället. Detta påverkar spelarens immersion i spelet och gör spelaren mer involverad i spelvärlden och dess berättelse (Jenkins 2004; Pradantyo, Birk & Bateman 2021).

Denna studie har i syfte att undersöka och besvara hur miljö och karaktärsdesign används för att förmedla ett narrativ. För att genomföra detta har spelen *Cyberpunk 2077* (2020) och *RDR2* (2018) valts. Dessa spel valdes då båda har starka narrativ och en öppen spelvärld vilket gör analys av miljöer lättare. Studien genomförs genom en fallstudie och bildanalys av två miljöer och två karaktärer från vardera spel.

Målet med studien är att skapa en djupare förståelse för hur man designar miljöer och karaktärer på ett sätt som förmedlar ett visuellt narrativ. Ett djupare mål som också blir besvarat är hur immersion påverkas då det är anknutet till visuellt berättande. Därmed konstruerades denna frågeställning: Hur används visuellt berättande genom miljö och karaktärsdesign för att förmedla ett narrativ?

3.1 Metodbeskrivning

Arbetet involverar en fallstudie (Ejvegård 2009) där två spel analyseras. För att dessa spel ska kunna analyseras behöver ett antal kriterier fastställas som bildanalysen ska utgå ifrån. Studiens metod grundar sig i Ejvegård (2009) definition av fallstudie. Ejvegård beskriver syftet med fallstudier som att "ta en liten del av ett stort förlopp och med hjälp av fallet beskriva verkligheten och säga att fallet i fråga får representera verkligheten" (Ejvegård 2009, s. 35). Förloppet i denna studies fall är de miljöer och karaktärer som väljs ut och då ska representera hela spelet. Problematiken som kommer med att använda fallstudier är att de slutsatser som dras från studien kan uppfattas som indicier och att de kanske inte får något värde förrän fler studier med andra metoder har samma slutsatser.

För att kunna analysera de utvalda miljöerna och karaktärerna i spelen, så används Eriksson och Göthlunds metoder för bildanalys. Eriksson och Göthlund (2012) går igenom olika metoder och steg som används vid genomförande av en bildanalys i deras bok *Möten med bilder: analys och tolkning av visuella uttryck*. Denna studie utgår främst från delen om ikonografi och ikonologi. Den ikonografiska metoden beskriver Eriksson och Göthlund som

en metod baserad på äldre konstvetenskapliga traditioner men att den tillsammans med andra metoder blir relevant för modern bildforskning.

Eriksson och Göthlund (2012) grundar sin ikonografi- och ikonologianalys i en tidigare formal- och stilanalys men dessa metoder utgår ifrån bilder medan denna studie använder tredimensionella miljöer och därmed kan anpassningar behöva göras. Att genomföra en digital bildanalys skapar vissa problem som inte dyker upp när man gör det analogt. I denna studies fall är det relevanta problemet som Eriksson och Göthlund nämner, hur en användares bildskärm påverkar hur hen ser färger. Det kan leda till att färger som spelutvecklarna försökt markera blir missade och är något som måste tas hänsyn till.

Under fallstudien så analyseras två miljöer och två karaktärer vardera från spelen Cyberpunk 2077 (2020) och RDR2 (2018) för att undersöka hur spelen använder miljö och karaktärsdesign för att förmedla ett narrativ. Miljöerna och karaktärerna väljs genom ett avsiktligt urval för att undvika liknande miljöer eller karaktärer i spelen och göra det möjligt att jämföra olika platser och personer som förekommer. Urvalet kommer ske utifrån kriterier. Dessa kriterier involverar geografiskt område på spelkartan, natur och utseende för miljöerna och etnicitet, kön och ekonomisk klass för karaktärerna.

Det problematiska med denna urvalsteknik är att den inte är slumpmässig och trots att urvalet utgår från kriterier för att bestämma vilka miljöer och karaktärer som kommer användas. Detta innebär att forskarnas inflytande är en faktor i urvalet som inte går att undvika. Att välja miljöer och karaktärer som skiljer sig från varandra gör att studien inte representerar mångfalden i spelen, exempelvis att etniciteten på de valda karaktärerna i ett av spelen inte är representativ av alla förekommande karaktärer i spelet. Att använda en bildanalys för att analysera materialet från fallstudien gör den fullständiga metoden mer trovärdig, vilket är relevant då fallstudiers slutsatser ofta kan uppfattas som antaganden (Ejvegård 2009).

Genom att kombinera Ejvegård (2009) fallstudie med Eriksson och Göthlunds (2012) bildanalys blir det möjligt att analysera enstaka miljöer och karaktärer från ett spel, plocka ut det viktiga för att kunna besvara problemformuleringen och därefter applicera detta på resten av spelet.

4 Analys

Karaktärerna som analyseras har valts genom deras observerade visuella egenskaper som hittats genom Sloans (2015) bok om virtuell karaktärsdesign. Boken förklarar vilka egenskaper karaktärer kan ha och hur det påverkar hur karaktären upplevs. Detta används för att säkerställa en mångfald bland de valda karaktärerna så att det inte blir flera liknande karaktärer som analyseras. Utifrån detta har följande karaktärer valts:

Cyberpunk 2077: Panam Palmer och Kerry Eurodyne (se figur 1 & 2).

RDR2: Micah Bell och Charles Smith (se figur 3 & 4).

De miljöer som valts från RDR2 (2018) och Cyberpunk 2077 (2020) utgår ifrån den tidigare nämnda teorin om indexikalt berättande (Fernández-Vara 2011). Indexikalt berättande är grundat i Peirces (1998) filosofier om tecken. Peirce beskriver hur det finns tre olika typer av tecken och det är dessa tre som denna studie kommer utgå ifrån för att bestämma vilka miljöer som ska analyseras. Den första typen av tecken är vad Peirce kallar ikoner som handlar om att förmedla idéer genom att efterlikna dem, exempelvis fotografier. Den andra typen av tecken är indicier och handlar om att idén som förmedlas är ansluten till tecknet, exempelvis en skylt som visar vägen. Den sista typen av tecken är symboler och handlar om tecken som har en betydelse enbart eftersom att sinnet kopplar tecknet till en betydelse, exempelvis att ordet fågel betyder just fågel och att vi förstår vad vägskyltar betyder. För att avgöra om en miljö är relevant att inkludera i studien så måste miljön innehålla åtminstone ett av dessa tre typer av tecken på något sätt. Genom detta har följande miljöer valts för studien:

Cyberpunk 2077: Gränd i Night City och BD Shack i Rocky Ridge (se figur 5 & 6).

RDR2: Marknad i Saint Denis och hus i The Heartlands (se figur 7 & 8).

4.1 Ikonografisk analys av karaktärer

I följande 4 ikonografiska analyser av karaktärerna Micah Bell, Panam Palmer, Charles Smith och Kerry Eurodyne så kommer de att analyseras utifrån kläder, kroppsbyggnad, färger, former, accessoarer, hår, kroppsmodifikationer och smink. Utifrån modellen för bildanalys presenterad av Eriksson och Göthlund (2012) så ska det urskiljas hur de två spelen använder de nämnda kriterier för att förmedla ett narrativ om de valda karaktärerna; deras personlighet, samhällliga status och bakgrundshistoria. Därefter kommer studier som tas upp i bakgrunden användas för att se hur deras slutsatser appliceras på följande karaktärer. Dessa studier

inkluderar Zaini et al. (2025) och Murphy (2020) som båda diskuterar förhållandet mellan karaktär och narrativ, Pradantyo, Birk och Bateman (2021) som diskuterar hur karaktärens design influerar spelarens förutfattade meningar av karaktärens identitet och Sloan (2015) som visar på vad olika färger och former i karaktärsdesignen kan betyda. Slutligen så kommer Ejvegårds (2009) modell för fallstudier användas för att representera resterande viktiga karaktärer i spelen.

4.1.1 Ikonografisk analys av Panam Palmer



Figur 1 Panam Palmer

Panam Palmer är en nomad, som tillsammans med sitt gäng *Aldecaldos* lever i öknen utanför staden i spelet. Hon är en kvinna som härstammar från USAs ursprungsbefolkning. Hon har en kort, röd och svart bikerjacka med *Aldecaldos* logotyp på ryggen och en grön bodysuit under jackan. Hon har blåa jeans, knäskydd som sträcker sig ner till svarta och röda sneakers, en sele runt höften och två fingerlösa läderhandskar. Panams hår består av dreadlocks uppsatta i en knut. Hennes naglar är svartmålade, hon har ögonskugga runt ögonen och hon saknar synligt cyberware på kroppen. I spelet är hon en hetlevrad men snäll karaktär som är genuin och har en tydlig moralisk kompass vilket är sällsynt i världen spelet utspelar sig i.

Likt tidigare karaktärer så bär Panam rött som kan symbolisera hennes känslomässiga och arga personlighet men hennes inre lager av grönt kan indikera på hur hon växer och läker under spelet (Sloan 2015). Hennes kläder är inspirerade av nutidens bikergäng

med jeans och läder, då hon jobbar med och kör fordon (Chrichlow, Kolosnichenko, Struminska, Protsyk, & Kass 2020). Bikerjackan är central för bikergång och pekar på hur nomadgängen i *Cyberpunk 2077* (2020) härstammar från dem. Enligt Lyng och Bracey (1995) så består bikergång främst av låginkomsttagare och arbetarklassen som inte bryr sig om politik utöver deras rätt till sin personliga frihet och sitt gäng. Detta är kongruent med hur nomads presenteras i *Cyberpunk 2077*, där de främst bryr sig om sitt gäng och vill vara fria från företagens inflytande. Lyng och Bracey diskuterar också bikergängens fascination med döden, vilket även nomadgänget som Panam tillhör reflekterar med djurskelettet i deras logotyp.

Bodysuiten hon har på sig framhäver intrycket av en dubbel triangel som uttrycker feminitet. Runda former används en del i hennes jacka, framförallt det gråa bandet runt axlarna och öppningen jackan har runt bröstbenet för att symbolisera att hon är snäll och hjälpsam mot huvudkaraktären (Matesi 2008). Selen hon har på sig är en säkerhetssele hon använder för att koppla fast i bilsäten för att sitta fast säkrare eftersom att hennes jobb inkluderar offroadkörning. Hennes smink är enkelt men nytt vilket tyder på att hon bryr sig om sitt utseende men samtidigt har viktigare prioriteringar i sin vardag.

Panams karaktärsdesign inkluderar mycket utnyttjande av färger och former för att symbolisera saker. Hennes kläder är inspirerade av bikergång och hennes accessoarer och utseende är valda med hennes yrke i åtanke.

4.1.2 Ikonografisk analys av Kerry Eurodyne



Figur 2 Kerry Eurodyne

Kerry Eurodyne är en gammal *rockerboy* som slog igenom drygt 60 år innan spelet utspelar sig och han har tjänat en förmögenhet under den tiden. Han är av filippinskt ursprung och är i spelet 89 år. Kerrys kläder efterliknar klassiska kläder inom rockrörelsen med mycket läder och nitar. Han har en svart läderväst täckt med nitar, ett vitt designerlinne under och ett par svarta, tajta läderbyxor med en randig texturering. Han har ett par svarta kängor med orange snörning. Flera olika smycken syns på kropp, de flesta i guld men även ett nitarmband i läder. Han har kortklippt hår och kort men heltäckande skägg. Han har synligt cyberware på halsen och i ansiktet som också är i guld. Hans armar är täckta av olika tatueringar och han har blå ögonskugga runt ögonen. Hur Kerry klär sig symboliserar hans ursprung i rockscenen men att han numera blivit världskänd genom att blanda läder och nitar med guldsmycken och märkeskläder. Kerrys status i samhället reflekteras också på hans ansikte och kropp. Han ser betydligt yngre ut än 89, som är hans ålder i spelet, (Cyberpunk 2077 2020) vilket kan antas är för att han har råd med behandlingar och ingrepp för att motverka åldrande. Hans guldblåterade cyberware är också ett tecken på hans status i samhället. Cyberware på framförallt Kerry men även till viss grad på Panam kan kopplas till teorin AGMM (Smith Nicholls & Cook 2025) kring redan existerande kunskap då det krävs tidigare kunskap om spelvärlden i Cyberpunk 2077 för att förstå hur olika samhällsklasser i spelet använder cyberware. Kerry har flera nitar och en spetsig krage på sin väst som utvändigt får honom att framstå som tuff och aggressiv men flera av hans drag och

accessoarer består av cirklar, som hans frisyra, smycken och bältesspänne som visar på att han är snällare än vad han vill framstå som när spelaren får lära känna honom (Mattesi 2008). Ärm tatueringen på hans vänstra arm visar på hans filippinska ursprung (De Las Peñas & Salvador-Amores 2019) men det är också samma arm som hans nära vän Johnny Silverhand förlorade och bytte ut. Hur hans kläder kombinerar svart och vitt, två motsatta färger kan tyda på att han känner sig kluven (Sloan 2015), att han blivit en lyckad artist men att han sålt ut till skivbolag och att han inte kommit över Johnny Silverhands död. I det sista uppdraget med honom har han tagit av sig sin svarta väst och har enbart sitt vita linne på sig vilket då symboliserar hur han kommit till enighet med sig själv, som reflekterar det Zaini et al. (2025) tar upp om symbolisk förändring av en karaktärsdesign. Denna kluvna känsla Kerry har reflekteras också i hur han blandar klassiska rockkläder med dyra märkeskläder. De svarta läderkläder med nitar han har på sig grundar sig i 70-talets punkscen med deras motkultur till samhällets normer och framförallt Vivienne Westwoods designerkläder som kombinerade punkstilen med svart läder (Steele 2015). Sättet Kerry kombinerar punkens motkultur med märkeskläder reflekterar också hur han när Johnny Silverhand var vid liv var emot etablissemangen och hade politiska åsikter men att han sålt sina värderingar till ett skivbolag men blivit en världskänd artist.

Likt Panam så använder Kerrys karaktärsdesign också sig av former för att symbolisera personlighet men färgerna används på ett annat sätt. Kerrys kläder är monokroma och därför används istället kontrastet mellan svart och vitt för att symbolisera saker. Kläderna och accessoarerna, likt Panam, är också grundade i en nutida kultur med ett distinkt utseende.

4.1.3 Ikonografisk analys av Micah Bell



Figur 3 Micah Bell

Micah Bell är en kriminell man sedan han var barn och en nyare medlem i Van der Linde-gänget. Han har axellångt blondt hår och en hästskomustasch med ett ärr som sträcker sig över hans haka. Under spelet är Micah oftast sedd med en läderrock, antingen knäppt eller uppknäppt, en röd skjorta, beigea byxor, en blå halsduk, en vit hatt med en brun tygremsa och svarta stövlar med sporrar. På hans läderbälte sitter två hölster med två specialanpassade revolverar med gravyr. Han är något fetlagd och har inga synliga muskler. I spelet är Micah aggressiv, oförutsägbar och letar ofta efter konflikter. Han är en duktig skytt och ofta med när gänget hamnar i strid.

Under spelets gång ändrar karaktärerna kläder och i Micahs fall blir det att han knäpper upp och till slut tar av sig sin rock för att visa sin röda skjorta. Detta kan symbolisera hans växande hot för resten av gänget (Sloan 2015; Zaini et al. 2025). Oavsett vilka kläder Micah har på sig så går det alltid att hitta trianglar med en spets som pekar nedåt vilket ofta förknippas med antagonister (Mattesi 2008). De kan hittas på kragen på både jackan och skjortan men även i V-et hans väst bildar och sedan i hur han har de högsta knapparna i sin skjorta uppknäppta. Hans två pistolhölster kan också tolkas som två abstrakta trianglar. Hans ärr på hakan tyder på att han varit i konflikter tidigare och hans val av mustasch som visar upp ärrret kan innebära att det är något han är stolt över. Att han har specialanpassade pistoler betyder också att han spenderat pengar på att anpassa

dem och det går då att anta att han gillar sina vapen och bryr sig om dem. Detta är något som också pekar på hans aggressiva beteende under spelet.

Micahs kläder är inspirerade av traditionella cowboys och likt tidigare karaktärer använder hans design sig mycket av färger och former, i detta fall för att antyda till hans roll som spelets antagonist. Hans utseende och accessoarer används för att visa på hans aggressiva och våldsamma personlighet.

4.1.4 Ikonografisk analys av Charles Smith



Figur 4 Charles Smith

Charles Smith är en man av hälften afrikanskt-amerikanskt ursprung och hälften amerikansk urbefolkningsursprung. Han har en muskulös kroppsbyggnad och är i spelet både stark och atletisk. Under större delen av spelet kan Charles bli sedd med en vitprickig, blå skjorta, ljusbruna byxor och svarta skor. Han bär ett enkelt läderbälte och hölster som håller hans vapen och verktyg och han har ett halsband som liknar de USAs urbefolkning har. Han har långt mörkt hår, skäggstubb och flera ärr i ansiktet. Hans skjorta är solblekt och ärmarna är uppkavlade till armbågen. Likt alla andra karaktärer så ändras Charles utseende under spelets gång.

Att Charles klär sig i blått kan kopplas till hans personlighet då han ofta är tystlåten och lugn men också stark och någon huvudkaraktären litar på under spelet (Sloan 2015).

Hans halsband liknar traditionella halsband av USAs urbefolkning med pärlor av vad som kan antas vara sten, snäckor eller ben (Orchard 2002) och visar på att han är stolt

över sitt ursprung som del av USAs urbefolkning. Charles kropp är relativt rektangulär på grund av hans lite säckiga tröja och vilket tyder på att han är stark i spelet. Kläderna han har på sig saknar också vassa kanter då han i spelet presenteras som lugn och snäll mot huvudkaraktären (Mattesi 2008). Hans enkla läderbälte och hölster betyder att han bryr sig mer om funktionalitet än utseende vilket också reflekteras av hans solblekta skjorta. Skjortan visar också på att mycket av hans liv spenderats utomhus, mer än andra gängmedlemmar då de flesta inte har samma solblekning på deras kläder vilket kan kopplas till det Murphy (2020) säger om narrativets inverkan på karaktärsdesign.

Charles karaktärsdesign använder sig mer av former än färger. Den största skillnaden från de andra karaktärerna är detaljerna på honom, den blekningen på hans skjorta och hans halsband, som förmedlar saker. Det liknar samma metoder som används för Micahs karaktärsdesign men det blir tydligare här.

4.2 Ikonografisk analys av miljöer

De fyra ikonografiska analyserna av miljöer från RDR2 (2018) och Cyberpunk 2077 (2020) lägger stort fokus på innehållet av scenen och vilken uppfattning spelaren får av dessa objekt, till exempel kopplingar man kan göra till graffiti och skräp. Analysen av miljöer använder sig av, precis som karaktärsanalysen, Eriksson och Göthlund (2012) metod för en bildanalys för att förklara bilderna, och Ejvegårds (2009) modell för fallstudie. Analysen använder sig även av Smith Nicholls och Cooks (2025) teori kring AGMM, där spelaren tolkar en spelmiljö och klura ut dess narrativ. Jenkins (2004) miljöberättande kategorier och Fernández-Vara (2011) indexikalt berättande används även dem under analysen för att få en förståelse för det visuella narrativet.

4.2.1 Ikonografisk analys av en gränd i Night City



Figur 5 Gränd i Night City

Den första blicken spelaren får genom spelarkaraktersens ögon av Night City utomhus när man valt bakgrunden Street Kid, är denna gränd. Spelaren kan tidigare få se bilder av staden genom "loading screens", men detta är första gången man upplever det genom spelarkaraktersens. När man besöker gränden under introt är det natt, vilket snabbt ger ett intryck av att området kan vara farligt och någonstans man ska vara försiktig (Ferber 1999, s.137). Gränden är smutsig, men skräp längr med väggarna av husen. Avfallscontainern i bakgrunden har sopor lämnade runt sig och är full. Istället för att tömma containern har soporna fått samla sig omkring. Gatuplattorna är spruckna med växter som trängt sig igenom och skärmen på väggen är sönder, men är fortfarande igång och visar reklam. Längst med väggarna ligger det människor på smutsiga madrasser och kartonger, vilket tyder på en hemlöshet i Night City. Marken är även täckt med vatten där de ligger, vilket kan tyda på

mycket hemlöshet och att man tar de platser man kan få. Mängden soptippar och problem med sophantering är högre i områden med större problem kring fattigdom, vilket leder till en ökad risk för sjukdomar och en större mängd skräp som ligger runt (Martuzzi, Mitis, Forastiere 2010). Ordet *trash*, skräp, kan även användas för att beskriva en person, grupp eller objekt man anser är värdelöst eller underlägset (Merriam-Webster u.å.). Människor som ligger så nära soporna kan tolkas som att även de ses som underlägsna i Night City, då de minglar med soporna. Skräp blir ett index för ojämlikhet.

Grändens väggar är täckta av graffiti på båda sidorna. På grändens ena vägg finns ett graffitiverk föreställande en kvinna med en sol bakom sig. Verket har även ett namn på en person med ett datum nio år tillbaka. Kombinationen av verket med dess text får det att verka vara ett minnesmärke. Bredvid kvinnan finns ett större verk föreställande röda rosor med taggar och en skalle, över bilden är ett kors och till höger en man med en cirkel av pistolammunition runt huvudet. Rosen med dess taggar symboliserar en dualitet i livet. Den röda rosen är kärlek och skönhet, medan taggarna är smärta och motgångar som man måste ta sig igenom. Rosen har även kommit att bli en symbol associerad med döden, och i vissa kulturer specifikt döden av en ung person (Ingram 1869). Då verket innehåller ett kors, en, enligt Svenska Akademiens ordbok (1937), traditionell symbol för kristendomen, och spelet utspelar sig i USA, kommer analysen utgå från den kristna och västerländska synen på skallar. Skallar används som en symbol för döden och för att påminna att vi är dödliga (Su 2025). Rosen, taggar och skallar kan tillsammans symbolisera hur skör livet är, men att det också är vackert. Pistolammunitionen kan symbolisera att mannen har levt ett liv fyllt med just pistoler. Under mannen syns det svagt text likt den under kvinnan, vilket tyder på att även detta verket är ett minnesmärke. Andra sidan av gränden är täckt med flera olika graffiti-taggar. En graffiti-taggar är en graffitikonstnärs signatur och består vanligtvis av snabbt skrivna ord (Rowan & Kiwomya 2023). Ferrell (1995) diskuterar hur graffiti används som en form av motstånd mot auktoriteter. Ferrell tar upp hur graffiti har växt fram från den bristande sociala jämlikheten i USA som en form för marginaliserade grupper att uttrycka sig själva. Graffiti används även som ett sätt för ungdomar i dessa grupper att ta tillbaka offentliga platser från myndigheter och auktoritet. Graffiti och hemlösheten fungerar som ett index att gränden befinner sig i ett område med ekonomiska problem. Minnesmärken som del av graffiti ger även känslan att det är människor som gått bort i striden mot auktoritet och att verken är ett sista slag.

Stängslet har taggtråd i toppen, vilket ger känslan att man har något att skydda, och någon att skydda det från. Taggtråden kan tyda på att det finns en risk för kriminalitet i staden. Grinden på stängslet verkar vara sönder, då grinden lutar mot stängslet bredvid. Då stängslet inte är lagat ger det en känsla av att kriminaliteten nått en sån nivå där det inte finns någon idé att kämpa emot längre.

4.2.2 Ikonografisk analys av ett BD Shack i Rocky Ridge



Figur 6 BD Shack i Rocky Ridge

Bilden föreställer ett BD “Brain Dance” Shack i Rocky Ridge, ett samhälle precis utanför storstaden Night City. När man först kommer till Rocky Ridge genom spelets huvudnarrativ tillsammans med karaktären Panam Palmer får man det förklarat för sig vad som hänt i samhället och varför det ser ut som det gör. Detta är ett verktyg för hur spelare uppfattar spelmiljöer som tas upp av Smith Nicholls och Cook (2025) i deras teori AGMM. Specifikt detta verktyg kallar de spelvärldsaffordans och handlar om att lägga begränsningar för

spelarens tolkningar och istället guidar dem åt vissa antaganden av miljöer vilket i detta fall sker när spelet förklarar för spelaren vad som hänt i Rocky Ridge. Analysen kommer dock utgå ifrån att spelaren själv kommit till Rocky Ridge innan man fått en möjlighet att åka dit tillsammans med Panam.

BD Shack har söndriga bilar framför sig, vilket man kan uppfatta som övergivna. Väggar är smutsigt plåt, täckt med graffiti och affischer på olika ställen. Garageporten är sönder och håller på att trilla samman, med taket över sig som ser ut att vara på väg att kollapsa. Runt huset ligger det skräp i form av bland annat en madrass, stolar, soppåsar och kartong. Asfalten har spruckit med gräs som tränger sig igenom sprickorna. Utsidan av byggnaden ger ett generellt intryck över att vara övergivet. Insidan av byggnaden är stökig med burkar och biljardbollar på golvet. På golvet finns det även välta bord och en arkadmaskin som fallit över, med flera andra maskiner lutade mot maskinerna bredvid. Övervåningen är mycket av detsamma, med fler maskiner och skräp. Golvet i ett av rummen har ett hål i sig, med rasmassorna i hallen under. Stället är generellt smutsigt, med smuts på väggar och golv. BD Shack har ett inbäddat narrativ, där spelaren kan dra teorier till varför huset är i skicket det är i och vad som lett till det.

Genom BD Shacks olika index som söndrig fasad och insida, spruckna och överväxta gata samt byggnader omkring i samma tillstånd, kan man dra en teori att Rocky Ridge är en övergiven stad, en så kallad spökstad. Svensk ordlista (2026) definierar spökstad som en stad som övergivits av sina invånare. En vanlig anledning till uppkomsten av spökstäder är att invånarna flyttar ut för att ta sig till större städer. Fattigdom och bristen på arbetsmöjligheter lockar människor från sina hem till storstaden (Curtis 2012, s.27). Det övergivna huset har troligtvis blivit vandaliserat efteråt, något som mängden graffiti och förstörda objekt, både utanför och inomhus, lyfter fram.

4.2.3 Ikonografisk analys av marknaden i Saint Denis



Figur 7 Marknad i Saint Denis

Bilden föreställer marknaden i staden Saint Denis. Marknaden är full med människor som sitter och går runt, alla i enkla kläder. Marknaden består mestadels av små skjul byggd av bara några stolpar och ett tygtak. Uppbyggnaden av dessa skjulen får dem att verka temporära och inte lika lyckade, då de inte har robusta marknadsstånd. Tre marknadsstånd har permanenta tak inbyggda i väggen, vilket ger dem stånden en känsla av att vara mer lyckade, då det kunnat få ett stånd med inbyggda tak i trä. Mitt emot marknads huvudingång och i mitten av hela marknaden står det ett stort uppbyggt stånd i trä som säljer frukt. Det stora ståndet, med målad text av dess namn och vad den säljer, ger en känsla av att vara en permanent plats för den försäljaren, och då dom har ett eget stort stånd, verkar även vara den mest framgångsrika av de som säljer på marknaden. Marknaden är smutsig, med lera, stående vatten och skräp på marken. Det finns även en grupp med höns som springer omkring.

Fontänen med statyn ger en kontrast till den mer dystra känslan som skicket av marknaden kan ge. Fontänen är lyxigare än resten, vilket kan ge en känsla av marknaden är i stad med pengar, men att fattigdomen “tagit över” den delen av staden. Fontänen kan även ge en känsla av att staden försökt ge något vackert till den fattigare delen av staden, men den överväxta bassängen ger istället intrycket att staden inte tar hand om den, och övergett fontänen. Som tidigare sagt under analysen av Night City gränden fungerar skräp som ett index för fattigdom och ojämlikhet.

Fabrikerna precis intill på ena hållet, och kyrkan som tornar upp sig några hus bort på andra sidan får marknaden att se puttad åt sidan, då den inte är närmare stadens centrum, utan ligger precis vid industrierna, detta kan dock bero på att det är lättare att få varorna till marknaden om den ligger nära industrier och hamn. Marknaden, där det troligtvis säljs egenproducerade varor, med sina fabriker i bakgrunden kan, med hjälp av spelarens tidigare evokativa erfarenheter av spelets årtal, symbolisera den industriella revolution som tog plats i USA under 1899, året RDR2 (2018) utspelar sig. Marknaden är smutsig med skruttiga marknadsstånd, samtidigt pyser fabriker i bakgrunden ut rök. Under 1800-tal och tidigt 1900-tal växte industrierna, vilket kunde producera fler produkter och snabbare än hantverkarna. De handgjorda varorna blev mindre lönsamt då man övergick till fler maskinproducerade produkter (Atack, Margo & Rhode 2022).

4.2.4 Ikonografisk analys av ett hus i The Heartlands



Figur 8 Hus i The Heartlands

I området The Heartlands ligger en söndrig och nedgången byggnad. Både tak och väggar är täckta i glapp och saknar ett flertal plankor. Flera av plankorna ligger på golvet, och några från vad som varit dörren står lutade mot väggen. Golvet har fått färger av grönt och vitt i form av mossa, något som kan ha uppstått från fukt efter till exempel regn, då byggnaden verkar ha svårt att ge skydd från naturen. Inredningen består av åtta sängar, varav två av dem är dubbelsängar. I varje bädd ligger det ett skelett, täckt med likadana sängkläder och skor. Bredvid varje skelett, om i handen, på sängbordet eller golvet, finns en mugg i metall. Flera av dem har även en flaska i glas bredvid sig. Skeletten och dess sängkläder är förmultnade, vilket ger ett intryck att dem legat där länge.

Mitt emot huvudingången står ett bord med ett skelett sittande vid sig. Skelettet är draperat med tyg, med ett liknande tyg på bordet. Bordet är täckt med olika glasflaskor, en

metallmugg, växter, en bok, en skalle och flera smälta ljus. Ljusen, placerade både i flaskor och direkt på bord och möbler, finns överallt i huset med stearin som hänger över olika kanter. Bakom bordet står en ljus täckt eldstad, med bord gjorda av tunnor på båda sidorna och hyllor över. Dessa bord och hyllor är täckta av böcker, urnor, glasflaskor och fler ljus. Stearinljus har inom flera kulturer kopplingar till döden. Ljusen har använts för att leda de döda, både till efterlivet och tillbaka till de levandes värld, samt när man vill respektera och komma ihåg de bortgångna (Anderson, 2024; Cruz, 2024). Ljusen blir ett index på att det som skett i huset har varit planerat.

Huset förmedlar en känsla av mystik. Svenska Akademiens Ordbok (1945) ser mystik som en känsla där det är svårt att begripa vad som skett och man får en att vilja klura ut vad som ligger bakom det. Placeringen av skeletten med lika skor, sängkläder och muggar får vad som skett att verka medvetet. Vissa av glasflaskorna innehåller piller, vilket man kan tolka som att människorna där injicerats dem och senare gått bort. Pillerna kan vara index på förgiftning. Ifall de dött samtidigt med egen vilja eller en efter en vet man inte. I handen till skelettet vid bordet kan man hitta en predikan. Med hjälp av predikan kan man dra en slutsats att människorna begått massjävmord. Massjävmord är det samtidiga självmordet av en medlemmar i en social grupp. Dessa grupper är ofta isolerade från omvärlden och följer en ledare (Mancinelli, Comparelli, Girardi & Tatarelli 2011). Skelettet vid bordet kan uppfattas som denna ledare, då den inte är placerad som och klädd likt de andra skeletten i sängarna. Den amerikanska västern var stor och isolerad, vilket gjorde det viktigt att bygga en stark gemenskap, ofta med religion i centrum (Szasz 2004). Denna isolation som redan existerade runt om i västern, kan ha gjort det enklare för en grupp så som denna att hålla sig till sig själva. Uppfattningen man kan få av massjävmord gör huset till ett starkt evokativt område, då det bygger mycket på att spelaren har en tidigare förståelse kring ämnet. Detta reflekterar teorin AGMM (Smith Nicholls & Cook, 2025) presenterar kring verktyget arkeologisk spelvärldsaffordans eftersom att spelet aldrig förklarar vad som hänt här för spelaren, utan det är upp till hen själv att klura ut det.

4.3 Slutsats

De mest påtagliga likheterna mellan karaktärerna i *Cyberpunk 2077* (2020) och *RDR2* (2018) är att båda spelen använder färg och form för att förmedla karaktärernas personligheter. Spelen använder färg för att förmedla karaktärernas känslor och agerande mot respektive huvudkaraktär och de använder form för att beskriva karaktärernas personligheter och egenskaper. Detta är kongruent med det Zaini et al. (2025) och Murphy (2020) tar upp om att karaktärsdesignern ska förmedla vem karaktären är genom karaktärsdesign. En märkbar skillnad mellan *Cyberpunk 2077* och *RDR2* är hur *Cyberpunk* använder kläder för att förmedla vem karaktärerna är medan *RDR2* använder mer accessoarer. Detta syns på hur Panam Palmer och Kerry Eurodyne har bikerkläder respektive rockkläder och märkeskläder medan Micah Bell och Charles Smith har specialanpassade pistoler respektive ett ursprungssamerikanskt halsband. Utöver kläder och accessoarer använder respektive spel sig också av olika former av kroppsmodifikationer grundade i vilka tidsperioder de utspelar sig i. *RDR2* använder sig av framförallt ärr medan *Cyberpunk 2077* använder sig istället av cyberware och piercings för att beskriva karaktärerna. Alla tre saker som nämns här reflekterar det Fernández-Vara (2011) tar upp om indexikalt berättande och hur tecken framkallar meningar och betydelser vilket kläderna, accessoarerna och kroppsmodifikationerna alla gör i båda spelen.

Miljöerna skiljer sig inte mycket mellan de två olika spelen. Både spelen bygger på evokativa områden där spelaren har erfarenheter av den genre och historier som dyker upp i miljöerna (Jenkins 2004). *RDR2* (2018) bygger mer på en spelares förståelse kring historia. I *RDR2* gynnar det spelarens uppfattning om miljöberättandet att ha kunskaper kring den industriella revolutionen och en förståelse kring den vilda västerns gemenskap. *Cyberpunk 2077* (2020) är mer beroende av moderna uppfattningar och erfarenheter, inbäddade narrativ och index (Fernández-Vara 2011) som graffiti och vandalism. *RDR2* ger spelaren en större möjlighet att själv skapa egna uppfattningar, medan *Cyberpunk 2077* förklarar mer för spelaren genom dialoger med spelets olika karaktärer. Redan innan man får se *Night City* hör man kring den rådande situationen i staden, samt får man reda på att *Rocky Ridge* är en spökstad av Panam Palmer redan innan man kommer in i samhället. Att *Cyberpunk 2077* berättar mer för spelaren behöver inte vara något negativt, då det ger spelarna en mer korrekt syn på vad som skett i miljön. Det minskar dock mängden möjligheter spelarna har att själva få klura ut

miljöns narrativ. Skillnaden i hur RDR2 respektive Cyberpunk 2077 hanterar sina miljöer kan kopplas till de tidigare nämnda evokativa områden som Jenkins diskuterar. RDR2 använder sig mer av inbäddade narrativ i sina miljöer som innebär att spelaren får större utrymme att tolka miljöerna själv. Cyberpunk 2077 använder sig istället mer av agerande berättelser för miljöerna vilket innebär att spelaren istället får vara en del av och uppleva narrativet.

En likhet mellan karaktärerna och miljöerna i båda spelen är hur mycket båda utnyttjar tidsperioden spelen utspelar sig i för miljö- och karaktärsdesignen. Att använda det effektivt för att förmedla ett narrativ visar på en stor förståelse av tidsperioderna och världarna spelen utspelar sig i hos utvecklarna av båda spelen. Att Cyberpunk 2077 (2020) ofta berättar narrativet i dialog och lämnar mindre rum för spelaren att klura ut det själv är något som kan observeras på karaktärerna i båda spelen. Ofta används karaktärsdesignerna i båda spelen istället för att antyda till något som kommer bli förklarat senare in i spelet. Detta gäller både mindre detaljer i narrativet, exempelvis karaktärernas färgval men också viktigare punkter i spelets överhängande berättelser, exempelvis att Micah Bell är RDR2s (2018) antagonist. Miljöerna i båda spelen använder sig i stor grad av symbolism, exempelvis att skräpet som ligger runtomkring i Night City också refererar till att de hemlösa i staden är av en lägre klass. Denna form av symbolism är något som inte alls förekommer i samma grad hos karaktärerna. De använder sig istället av färger och former för att symbolisera deras personligheter och egenskaper. NTT (Green & Brock 2000) och AGMM (Smith Nicholls & Cook 2025) hjälper varandra i spelen för att få spelaren att vilja klura ut det narrativ som tar plats. Miljöerna och karaktärerna som ger spelaren en möjlighet att vilja pussla ihop narrativet kan hjälpa att leda till starkare band till spelet. Samtidigt kan det stärkta bandet öka motivationen att klura ut fler delar av spelens visuella narrativ.

5 Sammanfattning och diskussion

5.1 Sammanfattning

Studien har undersökt hur grafik hjälper till att förmedla ett narrativ genom miljöer och karaktärer i digitala spel. Utgångspunkten har varit att alla berättelser inte måste berättas med ord, utan att en stor del av narrativet kan förmedlas till spelaren genom tecken och visuella ledtrådar. I det "verkliga livet" skapar vi dagligen uppfattningar av omvärlden. Studien ämnar att undersöka hur dessa uppfattningar sker i spelvärlden.

Detta har genomförts genom en fallstudie där två miljöer och två karaktärer var från spelen *Cyberpunk 2077* (2020) och *RDR2* (2018) har analyserats utifrån en ikonografisk bildanalys (Eriksson & Göthlund, 2012). Studien grundas i teorierna *Archaeological gameworld mental model* (Smith Nicholls & Cook, 2025) och *Narrative Transportation Theory* (Green & Brock, 2000).

Analysen studerar hur karaktärerna och miljöerna i spelen använder dessa teorier för att förmedla ett isolerat narrativ. Analysen observerade gemensamma egenskaper mellan de två spelens visuella berättande, samt faktorer som skilde dem åt i hur de formulerade karaktärerna och miljöernas berättelser. Båda spelen bygger på färg och form till karaktärerna och evokativa erfarenheter inom miljöerna.

Spelen skiljer sig dock i berättandet genom de tidsåldrar spelen är baserade på. *RDR2* (2012) förlitar sig på spelarnas tidigare kunskaper kring vilda västern genom karaktärernas accessoarer och miljöernas bakgrunder. *Cyberpunk 2077* (2020) använder sig istället av kläder och spelarnas erfarenhet av vår egna tid. Studien visar på att båda spelen förmedlar ett visuellt berättande, både genom gemensamma- och individuella egenskaper anpassade efter spelens större narrativ.

5.2 Diskussion

Studien som genomförts liknar Majs (2022) artikel om Cyberpunk 2077 (2020) samt Ali och Gurdallis (2025) artikel om RDR2 (2018) då båda är fallstudier av respektive spel som utförts på bilder från spelen. Medan dessa studier inte analyserar bilderna genom en bildanalys så visar de på att det går att göra en fallstudie av bilder tagna i båda spelen. Ali och Gurdalli använder en semiotisk analys för sin studie vilket denna studie inte gör men den har dock inkluderat Peirces (1998) semiotik i sina bildanalyser. Därför har Nai, Muhammadiyah och Rosmawatis (2025) studie också varit relevant. Den undersöker RDR2 genom en textanalys för att tolka narrativ genom dialog. Skillnaden är att Ali och Gurdalli diskuterar generellt om semiotik för deras studie medan Nai, Muhammadiyah och Rosmawatis utgår specifikt från Peirces semiotik.

Att involvera utomstående i studien genom att samla in data via enkäter eller intervjuer hade potentiellt ökat trovärdigheten. Utomstående skulle kunna uppfatta saker i miljöerna eller karaktärerna som har missats och haft andra tolkningar än vad som nämnts i analysen. Det hade däremot samtidigt gjort det svårare att skilja på vad i resultaten som är känslor från tidigare upplevelser av spelet och om de i så uppfattar miljön eller karaktärerna från enbart utseendet eller för att de har tidigare vetskap om dem i spelet. Det hade dock gått att åtgärda med andra metoder mer menade för en sån studie.

För att ytterligare öka studiens trovärdighet hade ett större urval av karaktärer och miljöer kunnat analyseras, då det hade gett en bredare syn på spelens visuella narrativ och ett ännu säkrare resultat. De karaktärer och miljöer som valts ut har gjorts det genom ett avsiktligt urval för att ge ett tydligt och trovärdigt resultat med den mängd som analyserades, dock hade trovärdigheten det kunnat öka med ett större antal analyserade karaktärer och miljöer för att se om det visuella berättandet hålls uppe genom hela spelen.

Studien hade även kunnat undersöka vad för påverkan det visuella narrativet har på spelens mekanik och upplevelse. Caracciolo (2022) diskuterar ett samspel mellan miljöberättande och spelmekanik vilket han kallar produktiv spänning, där utforskande av spelets miljöer och viljan att klura ut narrativet kan leda spelaren i rätt väg för att hitta till exempel en nyckel för att låsa upp en kommande dörr. En expanderad studie

hade kunnat undersöka den produktiva spänningen i spelen, för att ge en bredare bild av det visuella berättandets möjligheter.

5.3 Samhälleliga och etiska aspekter

Studien gynnar framför allt spelutvecklare, då den ger en insikt om vikten att göra eftertänkta grafiska val kring ens spel karaktärer och miljöer för att framföra ett visuellt narrativ. En ökad immersion med hjälp av spelets visuella narrativ hjälper till att göra spelarna engagerade i spelet. De två spelen följer en realistisk grafisk stil, vilket kan ha en påverkan på de grafiska val som spelutvecklarna kan göra. Spel i olika stilar har olika möjlighet att formulera färg, form och tecken, då stilen kan begränsa de valen. Aspekterna som studien lyfter fram gynnar mest utvecklare av realistiska grafiska spel, men studiens resultat kan även appliceras på spel av andra stilar.

Den använda forskningsmetoden involverar en bildanalys där bilder är valda genom ett avsiktligt urval. Detta innebär att resultaten är något vinklade trots de åtgärder som togs för att motverka det och kriterier följts under urvalet av miljöer och karaktärer. Detta påverkas ytterligare då analysen inte involverade några utomstående. Trots att detta är något som förutsågs under metodbeskrivningen och åtgärdades så är det inte möjligt med denna metod att helt eliminera personlig partiskhet och det är därför relevant att nämna.

5.4 Framtida arbete

Studien utfördes under en kort period och analysen av de utvalda miljöerna och karaktärerna genomfördes endast av författarna. En längre och utvecklad studie hade gynnats av testdeltagare, där fler åsikter och ett tydligare resultat hade kunnat visas upp. En studie med flera deltagare hade även gjort det tydligare vad som är allmänt vedertaget, och inte enbart författarnas uppfattningar. Fler deltagare som analyserar bilderna hade gett en bredare och säkrare syn på vad som förmedlar det visuella narrativet och varför.

För en ännu bredare analys hade fler av spelens karaktärer och miljöer kunnat analyserats för att undersöka ifall fler delar av spelen lyckas förmedla ett visuellt berättande. Studien hade gynnats av att analysera fler spel än enbart RDR2 (2018) och Cyberpunk 2077 (2020), för att undersöka och jämföra hur andra spel hanterar visuellt berättande. En expanderad lista av spel hade kunnat inkludera en bredare kategori av spel i olika visuella stilar, då denna studie enbart analyserat spel i en realistisk visuell stil. En större studie hade även kunnat undersöka

aspekter som karaktärers animationer, för att se om de har någon inverkan på att förmedla vem karaktären är.

En framtida studie med mer tid hade gynnat av att göra en djupare och större textanalys, för att samla mer information kring de olika aspekterna av visuellt berättande. En textanalys hade även kunnat ge en djupare förståelse av de termer som används inom området och en möjlighet att undersöka hur andra tillvägagångssätt för att studera formuleringen av visuellt berättande.

Referenser

- Ali, M.M. & Gurdalli, H. (2025). Representation of Culture Through Architectural Space In Video Games: The City Of Saint Denis, Red Dead Redemption II. *Design Dialogue Journal*. 2(1), s. 1-18. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15650007>
- Ambady, N. & Rosenthal, R. (1992). Thin slices of expressive behavior as predictors of interpersonal consequences: A meta-analysis. *Psychological Bulletin*, 111(2), s. 256–274.
- Anderson, J. (2024). Why Do We Light Candles For The Dead. *Storables* <https://storables.com/articles/why-do-we-light-candles-for-the-dead/> [2026-03-12]
- Atack, J., Margo, R.A. & Rhode, P.W. (2022). Industrialization and urbanization in nineteenth century America. *Regional Science and Urban Economics*, 94, Artikel 103678. doi: <https://doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2021.103678>
- Caracciolo, M. (2022). *Slow Narrative and Nonhuman Materialities*. University of Nebraska Press
- Carey, G. & Snodgrass, M.E. (1999). *A Multicultural Dictionary of Literary Terms*. McFarland Publishing. s. 94.
- Carson, D. (2000). *Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry*. Blogg. <https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling-creating-immersive-3d-worlds-using-lessons-learned-from-the-theme-park-industry> [2026-01-29]
- Chrichlow, K., Kolosnichenko, O., Struminska, T., Protsyk, B., & Kass, B. (2020). Biker and rocker styles in modern world fashion. *Art and Design*, 3(4), s. 123-135. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2020.4.10>
- Christy, K.R. & Fox, J. (2016). Transportability and Presence as Predictors of Avatar Identification Within Narrative Video Games. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 19(4), s. 283–287. <https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0474>

- Cruz, R.P. (2024). Honoring the Dead, Celebrating Life with Día de Muertos. *Santa Barbara Independent*. <https://www.independent.com/2024/10/23/honoring-the-dead-celebrating-life-with-dia-de-muertos/> [2026-03-12]
- Curtis, D. (2012). *Pre-industrial societies and strategies for the exploitation of resources: A theoretical framework for understanding why some settlements are resilient and some settlements are vulnerable to crisis*. Diss. Utrecht University, s. 27.
- Cyberpunk 2077. (2020). [Datorspel]. Warszawa: CD Projekt Red
- De Las Peñas, M.L.A.N., Salvador-Amores, A. (2019). Enigmatic Geometric Tattoos of the Butbut of Kalinga, Philippines. *Math Intelligencer*, 41, s. 31-38.
<https://doi.org/10.1007/s00283-018-09864-6>
- Ejvegård, R. (2009). *Vetenskaplig metod*. 4 uppl., Studentlitteratur.
- Eriksson, Y & Göthlund, A. (2012). *Möten med bilder : analys och tolkning av visuella uttryck*. 2 uppl., Studentlitteratur.
- Ferber, M. (1999) *A dictionary of literary symbols*. 2 uppl., Cambridge University Press, s. 137.
- Fernández-Vara, C. (2011). *Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling*. I Proceedings of the DiGRA 2011 Conference: Think Design Play [2026-01-29]
- Ferrell, J. (1995). Urban Graffiti: Crime, Control, and Resistance. *Youth & Society*, 27(1), s. 73-92. <https://doi.org/10.1177/0044118X95027001005>
- Green, M.C. & Appel, M. (2024). Narrative transportation: How stories shape how we see ourselves and the world. *Advances in Experimental Social Psychology*, 70, s. 1-82.
<https://doi.org/10.1016/bs.aesp.2024.03.002>
- Green, M.C. & Brock, T.C. (2000). The role of transportation in the persuasiveness of public narratives. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79(5), 701–721.
<https://doi.org/10.1037/0022-3514.79.5.701>
- Greenwald, A.G. & Banaji, M.R. (1995). Implicit social cognition: Attitudes, self-esteem, and stereotypes. *Psychological Review*, 102(1), s. 4–27.
<https://doi.org/10.1037/0033-295X.102.1.4>

Ingram, J.H. (1869). *Flora symbolica; or, The language and sentiment of flowers*. F. W. Warne and co.

Jenkins, H. (2004). Game Design As Narrative Architecture. I: Wardrip-Fruin, N. & Harrigan, P. (red.) *First Person: New Media As Story, Performance, and Game*. The MIT Press. s. 118-130.

Juul, J. (1998). *A Clash between Game and Narrative*. University of Copenhagen.
https://jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html [2026-01-29]

Lyng S. & Bracey, M. L. (2011). Squaring the One Percent: Biker Style and the Selling of Cultural Resistance. I Hayward K. (red.) *Cultural Criminology*. Routledge. s. 487-528.

Maj, K. M. (2022). On the pseudo-open world and ludotopian dissonance: A curious case of Cyberpunk 2077. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 14(1), s. 53-65.
https://doi.org/10.1386/jgvw_00051_1

Mancinelli, I., Comparelli, A., Girardi, P. & Tatarelli, R. (2011). Mass Suicide: Historical and Psychodynamic Considerations. *Suicide and Life-Threatening Behavior*, 32(1), s. 91-100. <https://doi.org/10.1521/suli.32.1.91.22186>

Martuzzi, M., Mitis, F. & Forastiere, F. (2010). Inequalities, inequities, environmental justice in waste management and health. *European Journal of Public Health*, 20(1), s. 21-26. <https://doi.org/10.1093/eurpub/ckp216>

Mattesi, M. (2008). *Force: Character Design from Life Drawing*. Routledge.

Merriam-Webster (u.å.). Trash. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/trash>
[2026-03-11]

Murphy, D. (2020). What is character design? *Fundamentals of Character Design How To Create Engaging Characters For Illustration Animation Visual Development*. 3dtotal Publishing.

Nai, M.S.A., Muhammadiyah, M. & Rosmawati, R. (2025). The American Frontier in Red Dead Redemption 2: An Interdisciplinary Perspective on Media and Literary Representation. *Humaniora: Journal of Linguistics, Literature, and Education*, 5(2), s. 106-117. <https://doi.org/10.56326/jlle.v5i2.6665>

- Nitsche, M. (2008). *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge: The MIT Press, s. 44-45.
- Orchard, W.C. (2002). *Native American Beadwork*. 2 uppl., Dover Publications.
- Peirce, C.S. (1998). What is a sign?. I The Peirce Edition Project. (red.). *The Essential Peirce*. Indiana University Press, s. 48-55.
- Pradantyo, R., Birk, M.V. & Bateman, S. (2021). *How the Visual Design of Video Game Antagonists Affects Perception of Morality*. *Frontiers in Computer Science*. 3. doi:10.3389/fcomp.2021.531713
- Red Dead Redemption 2. (2018). [Playstation 4]. Edinburgh: Rockstar North
- Rowan, G. & Kiwomya, K. (2023). *Are graffiti tags the purest art form?*. *Avant Arte*. <https://avantarte.com/insights/avant-essay/are-graffiti-tags-the-purest-art-form> [2026-03-06]
- Ryan, M.-L. (2007). Toward a Definition of Narrative. I: Herman, D. (red). *The Cambridge Companion to Narrative*. Cambridge University Press. s. 26.
- Singer, M.G. (2004). The Concept of Evil. *Philosophy*. 79 uppl., Cambridge University Press
- Sloan, R.J.S. (2015). *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. CRC Press.
- Smith Nicholls, F. & Cook, M. (2025). *Archaeological Gameworld Affordances: A Grounded Theory of How Players Interpret Environmental Storytelling*. I Proceedings of the 2025 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems [2026-02-03]
- Steam (2021). Steam Awards: Bästa Spelberättelse. <https://store.steampowered.com/steamawards/2021/> [2026-03-14]
- Steam (2020). Steam Awards: Bästa Spelberättelse. <https://store.steampowered.com/steamawards/2020/#OutstandingStoryRichGame> [2026-03-15]
- Steele (2015). Anti-Fashion: The 1970s. *Fashion Theory*, 1(3), s. 279–295. <https://doi.org/10.2752/136270497779640134>

Su, S. (2025). Skulls across Civilizations: A Comparative Study of Eastern and Western Imagery of Death in Literature and Art. *Pinnacle Academic Press*, 4, s. 300-310.

Svenska Akademiens Ordbok (1937). Kors.

[https://svenska.se/?q=kors&id=inr547219&homografNr=1&activeTab=saob_\[2026-15-03\]](https://svenska.se/?q=kors&id=inr547219&homografNr=1&activeTab=saob_[2026-15-03])

Svenska Akademiens Ordbok (1945). Mystik.

https://www.saob.se/artikel/?unik=M_1713-0094.LGKD [2026-03-11]

Svensk Ordlista (2026). Spökstad.

<https://svenska.se/?activeTab=so&q=sp%C3%B6kstad&id=339117&homografNr=&highlightLabel=&exactMatch=true> [2026-03-06]

Szasz, F.M. (2004). Religion in the American West: Its History and Probable Future. *Word & World*, 24(3), s. 233-242.

The Office of the Vice President for Communications at the University of Michigan. (u.å).

Harnessing the Power of Visual Storytelling. <https://creative.umich.edu/resources/harnessing-the-power-of-visual-storytelling/> [2026-02-03]

Willis, J. & Todorov A. (2006). First Impressions Making Up Your Mind After a 100-Ms Exposure to a Face. *Psychological Science*, 17(7), s. 592-598. doi:10.1111/j.1467-9280.2006.01750.x

Young, R.M. & Cardona-Rivera, R.E. (2011). *Approaching a Player Model of Game Story Comprehension Through Affordance in Interactive Narrative*. In Proceedings of the 18th AIIDE Conference on Intelligent Narrative Technologies IV, s. 123-130.

Zaini, A., Fowler, A., Amor, R. & Burkhard, C.W. (2025). *Character-Driven Storytelling Design for Digital Games: A Scoping Review*. Games and Culture.

<https://doi.org/10.1177/15554120251380423>