



**FORMSPRÅKETS PÅVERKAN PÅ ARKETYPER I
ETT FIGHTINGSPEL**

En analys om relationen mellan formspråk och
arketyper i GUILTY GEAR -STRIVE-

**SHAPE LANGUAGES IMPACT ON ARCHETYPES
IN A FIGHTING GAME.**

An analysis on the relationship between shape
language and archetypes in GUILTY GEAR
-STRIVE-

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

Hanna Fredriksdotter
Martin Lindgren

Handledare: Lissa Holloway-Attaway
Examinator: Johan Almer

Sammanfattning

Denna studie är en fallstudie med fokus på att analysera relationen mellan formspråk och arketyper i fightingspelet *GUILTY GEAR -STRIVE-* (2021). För att utföra denna studie så har skärmdumpar tagits på tre olika arketyper med två karaktärer var, för att kunna få en förståelse för hur relationen förhåller sig mellan formspråk och arketyper. Dessa bilder har sedan blivit analyserade med utgångspunkter i Walt Disney Organization (2020) samt annan forskning inom ämnet formspråk för att kunna förminska subjektiviteten då grafik är ett väldigt subjektivt ämne (Eriksson & Göthlund 2012). Detta i hopp att försöka utvidga förståelsen av hur formspråk kan samspela med arketyper samt ge grunden till framtida studier inom formspråk.

Nyckelord: formspråk, grafik, bildanalys, karaktärer, fightingspel

Innehållsförteckning

1	Introduktion.....	1
2	Bakgrund.....	2
2.1	Fighting spel genren.....	2
2.2	GUILTY GEAR -STRIVE-.....	2
2.3	Arketyper.....	2
2.4	Att analysera karaktärer.....	3
2.5	Formspråk.....	3
3	Problemformulering.....	5
3.1	Metodbeskrivning.....	5
4	Genomförande och Analys.....	7
4.1	Fall - Power arketypen.....	7
4.1.1	Analys av Potemkin.....	7
4.1.2	Analys av May.....	8
4.1.3	Sammanfattning av Power arketypen.....	10
4.2	Fall - Balance arketypen.....	10
4.2.1	Analys av Ky Kiske.....	10
4.2.2	Analys av Sol Badguy.....	12
4.2.3	Sammanfattning av Balance arketypen.....	13
4.3	Fall - Zoner arketypen.....	13
4.3.1	Analys av Axl Low.....	14
4.3.2	Analys av Johnny.....	16
4.2.3	Sammanfattning av Zoner arketypen.....	17
5	Sammanfattning och diskussion.....	18
5.1	Sammanfattning.....	18
5.2	Diskussion.....	18
5.2.1	Reflektion & Förbättringsområden.....	19
5.3	Samhälleliga och etiska aspekter.....	19
5.4	Framtida arbete.....	20
	Referenser.....	22

1 Introduktion

Genren slagsmålsspel kan anses vara en etablerad genre då den funnits i över 40 år (Stuart, 2019). *GUILTY GEAR -STRIVE-* (ARC SYSTEM WORKS, 2021) är ett av de spel som har förekommit från denna genre och är det spelet som denna studie har lagt fokus på. Precis som en mängd av andra slagsmålsspel så använder *GUILTY GEAR -STRIVE-* (2021) också arketyper som är definierade utifrån hur en karaktär kan spelas (Infil u.åb).

Det finns en variant av riktlinjer som har använts genom tiderna för att underlätta processen vid skapandet av karaktärer och detta kallas för formspråk. Det kan anses som ett språk som används för att förmedla budskap med hjälp av enkla geometriska former. Formspråket kan däremot betraktas mera som en heuristisk, vilket kan innebära att om ramverk inte lagts på studier är det svårt att replikera dem. Därför bygger denna studie på Walt Disney Organizations (2020) principer om formspråk och har använt den för att besvara frågeställningen: Finns det en relation mellan formspråk och förmedlingen av arketyper i GGST (2021)?

Denna studie är gjord på metoderna fallstudier (Ejvegård 2009) och bildanalys (van Leeuwen 2001). Fallstudie valdes som metod då syftet med studien var att analysera relationen mellan formspråk och arketyperna. Eftersom denna studie inte kunde analysera alla karaktärer i *GUILTY GEAR -STRIVE-* (2021) på grund av brist på tid och resurser avgränsades studien till sex stycken fall, två karaktärer för varje arketyper. Till komplement till fallstudier valdes bildanalys som metod på grund av att endast stillbilder av karaktärer från spelet analyserades. Van Leeuwen (2001) som metod tillät att det objektivt kunde poängteras vilka former som sågs (denotation) för att sedan tolka sambandet mellan formerna och dess koppling till arketyperna (konnotation). För att grunda metoderna inom ämnet användes litteratur och andra examensarbeten som komplement.

Analysen genomfördes genom att först lägga ett filter på alla karaktärerna för att avgränsa bort färgen som variabel. Sedan togs fallen som valts ut och analyserades. Dessa ordnades efter karaktärernas arketyper och karaktär. Skribenterna noterade ned vad de såg för former för att sedan analysera vad det kan ha för relation i samband med karaktärens arketyper. Skribenternas tolkningar sammanställdes sedan i en illustrerad figur och skrevs ut med förklaringar av tolkningarna.

2 Bakgrund

I detta kapitel så täcks den information som anses relevant till själva studien. Den går igenom vad som definierar slagsmåls spel, ge en summering av vad spelet GUILTY GEAR -STRIVE- (2021) hädanefter GGST (2021) är. Kapitlet innehåller också bakgrund för vad en arketyper är och hur det är kopplat till denna studie. Samt en bakgrund till ämnet att analysera karaktärer då det är en komplex process eftersom ämnet kan anses väldigt subjektivt. Sist en genomgång om begreppet formspråk och hur den används i världen och i sin tur till denna studie.

Eftersom spelindustrin använde sig primärt av engelska lånord, så finns det ibland ord som är svåra att översätta till svenska utan att tappa innebörden. Studien har därför använt sig av det svenska ordet först för att sedan övergå till det engelska ordet alternativt svenska ordet med det originella ordet inom parentes.

2.1 Fighting spel genren

Slagsmåls spel, hädanefter fightingspel är en spelgenre som handlar primärt om en kamp mellan två eller fler spelare. Fightingspelsgenren är en väletablerad genre som har funnits i över 40 år, där ett av de första dokumenterade fightingspelen är *Heavyweight Champ* (Sega, 1976). Däremot var det inte förrän när *Street Fighter II: The World Warrior* (Capcom, 1991) publicerades som genren blev etablerad runt om i världen (Stuart, 2019).

Fightingspel är oftast utspelat i en form av arena där målet är att spelaren ska med hjälp av olika attacker kunna få ner motståndarens eller motståndarnas slagspoäng (engelska: hitpoints) till noll. Karaktärer i fightingspel kan bli kategoriserade efter spelstil baserat på deras attacker och rörelsemönster. Vissa karaktärer är mer fokuserade på att hålla sin distans medan andra är utrustade efter att vara så nära motståndaren som möjligt. Bara för att en karaktär är utrustad att vara på distans och en annan är motsatt, så betyder det inte att en karaktär kommer automatiskt vinna. Då karaktärerna i fightingspel kan använda sig av ljudbaserade eller visuella ledtrådar som indikerar om en spelare använder en attack eller inte. Detta lägger större fokus på hur spelaren reagerar och dess reaktionsförmåga (Infil, u.åa). Men det finns även tillfällen där det inte anses mänskligt att reagera och därför kan även analysförmågan samt förståelse om karaktärernas rörelser kompensera för att kunna få ett övertag (Infil, u.åa).

2.2 GUILTY GEAR -STRIVE-

GGST (2021) är ett fightingspel utvecklat av ARC SYSTEM WORKS. Det är det sjunde huvudspelet i spelserien *Guilty Gear* och det är det 25:e spelet i serien. Spelet har en unik grafisk stil som blandar tredimensionella karaktärer med effekter som efterliknar den tvådimensionella japanska animationsstilen. Berättelsen utspelar sig i en alternativ värld där vetenskap och teknologi ersatt av magi i en åtgärd av teknologi-styrda katastrofer. Spelet fokuserar främst på Sol Badguy, och hans sista akt i det stora narrativet i en värld fylld av konflikt.

2.3 Arketyper

Arketyper är ett ord som enligt Svenska Akademiens Ordlista går att beskriva som en "urbild,

urtyp; första handskrift” (Svenska Akademien, 2026). Detta är en förklaring som skiljer sig väldigt mycket från fightingspelsgenrens definition av ordet. Arketyper är dock inte ett begrepp som är exklusivt till fightingspel, och i sin tur *GGST (2021)*, utan används i olika spel och sammanhang. Ett exempel är roll systemet i spelet *Overwatch* (Blizzard, 2016) där de delat upp karaktärerna i arketyperna *Tank*, *DPS* och *Support*. Karaktärer kan också vara designade med arketyper i åtanke, som till exempel bebis ansikte (engelska: baby face) (Isbister, 2009) som är ett sätt att få karaktären att se mera varmare och pålitliga genom att förstora till exempel deras ansiktsdetaljer.

GGST (2021) använder sig av sju stycken arketyper för att gruppera sina karaktärer efter deras spelstilar. Denna studie har valt att endast fokusera på tre av dessa arketyper: Zoner, Power samt Balance. Studien har använt sig av utvecklarna ARC SYSTEM WORKS (u.å) egna hemsida som en utgångspunkt för en definition av arketyperna för att kunna besvara frågeställningen. Det valda arketyperna inom *GGST (2021)* kan summeras som följande:

Zoner är en arketyper ofta kännetecknas av en spelstil som håller avstånd medan den attackerar. Karaktärer inom denna arketyper är oftast väl utrustade med ett kit, förmågor och attacker, som fokuserar på att hålla fast motståndaren i en zon under hela fighten.

Power är unikt till Guilty Gear serien och i sin tur *GGST (2021)*. Med det menas det att även fast det finns liknande arketyper i andra spel, så är benämningen Power något som endast förekommer i *GGST (2021)*. Arketyperna sammanfattas av utvecklarna som kraftfulla nog att dominera motståndaren med ofantlig styrka. I praktiken kan det sammanfattas som att karaktärer inom Power arketyperna har tillgång till väldigt kraftfulla attacker som kan kontrollera matchen till deras fördel.

Balance är en arketyper som kombinerar alla spelets arketyper till lite som namnet säger, en karaktär som uppfyller lite av varje spelstil. Arketyperna saknar ofta någon specifik styrka utan ser till att spelaren är förberedd för varenda situation som den kan befinna sig i.

2.4 Att analysera karaktärer

Att hitta en perfekt metod för att analysera karaktärer men även bilder kan vara en komplex process. Då analysering av karaktärer oftast innebär att man försöker undersöka en bild och sedan konvertera det till antingen numerisk data eller till text (van Leeuwen & Jewitt, 2001). Däremot så kan text och bilder anses vara som varsitt språk, som inte går att tolka jämligt utan bör ses som ett komplement till varandra (Eriksson & Göthlund, 2012). På grund av detta så kan även andra faktorer som bland annat kontext, sammanhang men även helheten påverka uppfattningen (van Leeuwen & Jewitt, 2001; Ferstl, Kokkinara & Mcdonnell, 2017). Detta betyder inte att iakttagaren har automatiskt fel vid analyseringen, utan bilden ses ur ett annat perspektiv vilket kan innebära att det sällan ser liknande ut från olika iakttagare därför kan det anses subjektivt.

2.5 Formspråk

Enligt Plass m.fl. (2020) så kan grafiker använda sig av egenskaper såsom form, färg och ansiktsuttryck för att förmedla budskap. I denna studie så har fokuset lagts på enkla geometriska former som kan ge känslomässiga tolkningar för att fördriva budskap framåt. Detta kallas för formspråk och kan anses som en princip som bland annat Walt Disney

Organization (2020) använder för sina karaktärer men även lär ut till andra konstnärer.

Enligt Walt Disney Organization (2020) så kan cirklar associeras som mjuka, harmlösa, bemötande samt ostadiga (i detta fall så menas ostadiga, som att de kan byta "form"). Rektanglar kan associeras som starka, stabila, stödjande, pålitliga samt oföränderlig. Trianglar kan associeras till skarpa,, dynamiska, farliga, oförutsägbara och till en riktning.

Även om det endast är en form av tumregel så kan det finnas underliggande faktorer som är grundade utifrån forskning. Enligt en studie av Bar och Neta (2006) så kom de fram till att det finns evolutionära anledningar till varför vi som människor föredrar vissa former över andra. Former som använder sig av vinklar (både rektanglar och trianglar) anses vara mer hotfulla ju skarpare kanten uppfattas (Bar & Neta, 2006).

Walt Disney Organizations variant av principer valdes utifrån hur etablerad den kan anses vara, däremot bör det uppmärksammas att dessa inte refererar till någon forskning. Därför har Bar och Netas studie (2006) använts för att stärka antagandet Walt Disney Organization (2020) gör i sina principer.

Något som även är viktigt att upplysa är att formspråk kan variera baserat på kultur, ett exempel på detta är baserat på en studie i Kina som handlar om hur man associerar former till bland annat integritet (Ke m.fl, 2020). I denna kulturella kontext så kan cirklar tolkas som mer oärliga med dålig integritet jämfört med den varianten som Walt Disney Organization (2020) lär ut.

3 Problemformulering

Formspråk kan anses vara ett av de grundläggande principerna inom karaktärsdesign. Trots allt detta så betraktas den mera som ett fenomen mer än ett analytiskt verktyg. Inom fightingspelgenren förväntas spelaren ta mängder av beslut genom att tolka sin motståndare men också sin egen karaktär för att vinna. Även om de arketyper som finns i spelet fungerar att kategorisera karaktärerna utifrån deras spelmekanik är kopplingen mellan arketyperna och formspråket ett ämne det finns ytterst lite forskning om.

Då ställs frågeställningen:

- Finns det en relation mellan formspråk och förmedlingen av arketyper i *GGST* (2021)?

3.1 Metodbeskrivning

Denna studie har använt sig av ett flertal metoder, dels en fallstudie (Ejvegård, 2009) men även en analys (van Leeuwen, 2001) med forskning och litteratur som utgångspunkt. Enligt Ejvegård (2009) så är syftet med fallstudier att man kan ta en liten del av ett ämne (vilket i denna kontext blir ett fall) för att beskriva hela ämnet och de slutsatser som tas från detta fallet får då representera helheten. Detta i kombination av en bildanalys kan anses relevant för att ge en mera djupgående förståelse.

För att en fallstudie ska kunna utföras så bör det tänkas på om det kan finnas flera olika variabler som kan påverka själva fallet och analyseringen. Eftersom syftet med denna studie har varit att få en förståelse för hur relationen förhåller sig mellan formspråk och arketyper i *GGST* (2021), så har inte andra faktorer såsom färg och ansiktsuttryck inkluderats i analysen (Plass m.fl, 2020). Det lades även större fokus på själva formspråket genom att karaktärerna endast analyseras utifrån silhuetten och gråskala till färg.

Däremot förekommer det även problem med fallstudier, då det endast är enskilda fall som analyserats så kan det oftast bli väldigt svårt att kunna representera helheten (Ejvegård, 2009). Detta innebär att slutsatsen i denna studie har försiktigt formulerats för att inte dra slutsatsen att det kan appliceras på allt, utan att det bör ses mer som antydningar som är förknippade till ämnet (Ejvegård, 2009). Det kan dock skapa en grund för mer forskning inom det valda ämnet.

I komplement till fallstudie så var denna studie en bildanalys med utgångspunkt i både litteratur men även forskning. Materialet som analysmetoden baserades på var van Leeuwen (2001) vilket är en påbyggnad av Barthes (1973, 1977) böcker om semiotik. Det van Leeuwen (2001) har gjort var att samla ihop Barthes (1973, 1977) samling av böcker för att skapa en metod om hur man analyserar semiotik. När man analyserar semiotik så kan det att delas upp i två olika lager, denotation och konnotation.

Där första lagret (denotation) handlar om vad eller vem det är som föreställs, detta kan dock förekomma med sina egna problem. Beroende på vem som betraktat den så kan denotationen variera och därför har van Leeuwen (2001) valt att nämna fyra olika sätt att använda sig av denotation. Sätten som nämnts av van Leeuwen (2001) är följande: kategorisering, grupper kontra till individer (engelska: Groups vs. individuals), avstånd och omgivande text. Av dessa fyra sätt så var det mest relevanta för denna studie kategorisering av det som har analyserats. Med det så menar van Leeuwen (2001) att den större bilden kan brytas ned till olika mindre kategorier, i denna studie former, som sedan kunnat användas

för att besvara helheten (arketypen). Detta betyder att under genomförandet av studien så har skribenterna definierat kategorierna av det som analyserats.

Andra lagret (konnotation) handlar om hur man kan tolka materialet ifråga (van Leeuwen, 2001). Ett exempel som van Leeuwen (2001) nämner är hur en ring på ringfingret kan antyda att personen ifråga är förlovad eller har gift sig.

Det finns även problem med denna metod, ett av dem är att kulturella skillnader inte tas i åtanke utan går utifrån att världen är det samma för varje individ (van Leeuwen, 2001). Just specifikt för denna studie så innebär det att man har behövt definiera formspråk då det anses vara ett eget språk som då kan tolkas annorlunda beroende på kultur (Eriksson & Göthlund, 2012; Ke m.fl. 2020). För att undvika olika subjektiva tolkningar så har denna studie utgått ifrån principerna om formspråk som har använts i bland annat i Walt Disney's verk (Walt Disney Organization, 2020) men även studien om hur vinklar kan ha en påverkan (Bar & Neta, 2006).

Lämplig litteratur samt forskning som har varit relaterat till området har skett från olika databaser. Google Scholars samt Libsearch har använts som komplement till varandra för att hitta bland annat peer-reviewed artiklar och böcker som var relaterade till ämnet och har använts som utgångspunkt. De sökord som har använts vid sökning av artiklar från Google Scholar samt Libsearch har varit primärt "shape language" och "character design" men även liknande ord har använts. Databasen DiVA har använts för att hitta äldre studentuppsatser som kan ge en inblick på hur man hade kunnat utföra en liknande studie, bland annat *Berättande genom spelmiljö* av Malte Ekvall (2024) samt *Estetiska drag inom karaktärsdesign* av Alva Sievertsson Giss (2024) som nämner hur man hade kunnat göra med framtida arbeten vilket har påverkat sättet denna studie har gått tillväga med metod men även strukturering av underrubriker.

Förutom de risker som redan hade nämnts tidigare så fanns det även andra. Dessa risker kan vara att även om analysen i sig har använt forskning och litteratur som utgångspunkt så kunde även tolkningarna från skribenterna riskera att vara subjektiva omedvetet.

Detta har även tagits i åtanke när man jämförde andra val av metoder som hade kunnat vara relevanta. Enkäter hade kunnat användas för denna studien, men då kunde även problem förekomma från både skribenterna men även tolkningen av deltagarnas svar. Formuläret hade potentiellt kunnat ha det svårt att kunna få tillräckligt med konkret feedback beroende på hur skribenterna skulle välja att formulera frågorna (Ejvegård, 2009). Detta hade kunnat tolkas annorlunda från deltagarnas perspektiv i jämförelse med de originella intentioner, det kan även bli svårt att kunna få återkoppling för att reda ut eventuella missförstånd.

Den andra metoden som hade kunnat vara relevant var intervjuer, detta hade minimerat riskerna av en enkät men även där kunde det förekomma andra former av risker. Det kan förekomma ledande frågor ifall deltagaren inte skulle förstå ämnet på samma djup som intervjuerna, vilket hade kunnat leda till fler komplikationer. Till exempel ledande frågor från intervjuerna alternativt att en deltagare får mer information i jämförelse med en annan (Ejvegård, 2009). Däremot så hade båda metoderna kunnat användas för att skapa ett mer nyanserat resultat, men eftersom studien undersöker förhållandet mellan formspråk och arketyper i *GGST* (2021) ansågs det inte tillräckligt relevant förrän det fanns antagande att det gjorde det.

4 Genomförande och Analys

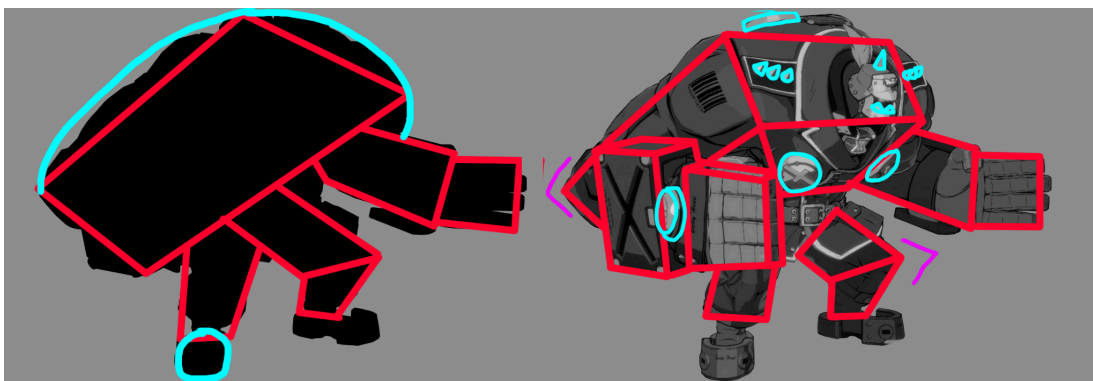
I detta kapitel så finns genomförandet samt analysen. Analysen är uppbyggd på det sätt att det är först en bilaga för att läsaren ska få en bättre förståelse av vad skribenterna har hittat samt tolkat vid analyseringen. För att få en överblick av karaktärerna utan formerna som har ritats på, rekommenderas det att se appendix A-F nere vid referenser. Därefter så har texten delats upp efter analysering av silhuett samt i svartvitt filter med respektive undertitel för struktur.

Innan analysen så togs skärmdumpar av varje karaktär i spelet för att sedan redigera bort bakgrunden så endast karaktären var synlig. Detta gjordes för att få mindre distraktioner i bakgrunden som kunde påverka analysen. Vid analyseringen så tittade båda skribenterna efter former och skarpa vinklar för att sedan hålla en diskussion angående vilka skillnader men även gemensamma segment som hittades. Bilderna som analyserades blev sedan färgkodade för att visa de former båda skribenterna iakttog. Den röda färgen visade former som båda kunde se, ljusblå färgen är för de former som differentierade och den lila färgen indikerade vilket håll vinklarna pekade för att titta på riktningen. Då bilagorna visar både karaktärerna i silhuett samt i svartvitt filter på, så kallas dessa för karaktärens initial med en siffra bakom, där ett (1) alltid är endast silhuett och två (2) endast är med svartvitt filter.

4.1 Fall - Power arketypen

Power arketypen som tidigare har nämnts i kapitel 2.3 är en arketypp som kan kännetecknas som kraftfulla karaktärer som gör ofantligt mycket skada (ARC SYSTEM WORKS, u.å). De två karaktärerna som har valts ut för Power arketypen är Potemkin och May, då båda två kommer ursprungligen från basspelet av *GGST* (2021)

4.1.1 Analys av Potemkin



Figur 1: Sammanställning av skribenternas analys av karaktären Potemkin. P1 till vänster, P2 till höger

Silhuett

I Potemkins silhuett (Figur 1, P1) denoterade båda skribenterna mestadels fyrkanter, där en av fyrkanterna var större i proportion till resterande. Denna fyrkanten är mer formad efter ett parallelogram som cirkulerar runt karaktärens kärna. Då båda skribenterna såg den stora fyrkanten så tolkade båda att Potemkin kan anses vara en karaktär som upplevdes väldigt stabil enligt Walt Disney Organizations (2020) formspråks principer. Detta kan ge

ett inslag av att karaktären kan tåla mycket i form av attacker. Proportionerna ger karaktären en hotfull känsla på grund av att vinklarna på den större fyrkanten kan upplevas som mer spetsiga än vad de hörn som kvadraterna som var ihopkopplade hade.

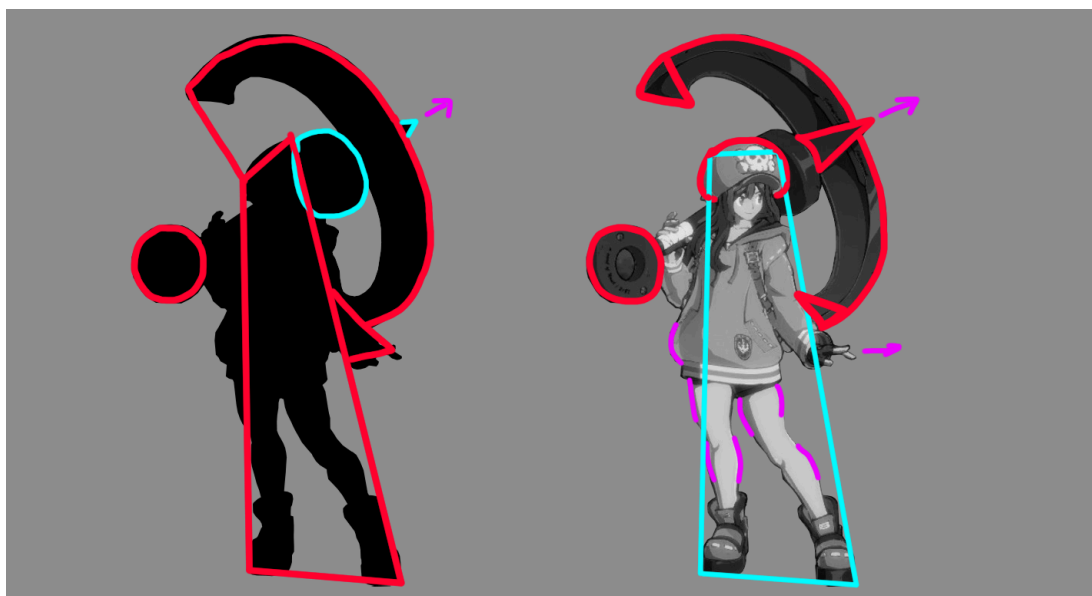
En skillnad mellan de två skribenterna var att den ena såg en cirkel ungefär i toppen av sillouten. Detta gjorde att den mer kantiga formen bröts ut och blev mera cirkulär. Däremot så ansågs denna form som ett tillägg eftersom den fyrkantiga formen hade mera påverkan på helheten.

Utan Filter

När silhuett filtret togs bort från karaktären så kunde man tydligare se vilka former som användes i själva designen (Figur 1, P2), och även där används väldigt många fyrkanter i formgivningen. Det som tidigare var ett stort parallelogram i överkroppen kunde istället definieras som ett flertal fyrkanter där karaktärens arm gick över den. Något som en av skribenterna pointerade var att armbågen till vänster men även knävecket till höger kunde skapa trianglar som pekade både vänster och höger (Figur 1, P2). Det förekom även cirklar överallt på karaktären vilket kunde potentiellt ses som ett medel för att tillföra uppbyggnad av den fyrkantiga formen.

Den största skillnaden mellan skribenterna var om det gick att märka att spikarna runt om på karaktären tillförde den farliga känslan när man analyserade den. Detta kan potentiellt vara ett medvetet designval för att försöka bryta upp de fyrkantiga formerna och visa att karaktären har också en farlig aspekt till sig. Detta i samband fyrkanterna kan bidra till en tolkning av en karaktär som enligt Walt Disney Organization (2020) är både stark och farlig men också tålig, vilket kan anses passande till Power arketypen.

4.1.2 Analys av May



Figur 2: Sammanställning av skribenternas analys av karaktären May. M1 till vänster, M2 till höger

Silhuett

Den andra karaktären som analyserades inom Power arketypen var May. I Mays silhuett så

denoterade båda skribenterna cirklar men även fyrkanter. Den första cirkeln som identifierades var till vänster om karaktären och den andra var mer av en halvcirkel till höger om karaktären. Den fyrkantiga formen kunde tolkas från benen upp till det som kunde tolkas som huvudet för karaktären. Det som skiljde sig mellan skribenterna åt, var hur de såg att formerna var placerade, där ena såg en till cirkel och en annan såg även en triangel (se figur 2, M1).

I detta fallet så tolkade båda skribenterna olika men båda hade en gemensam åsikt, om att själva kärnan av karaktären var väldigt fyrkantig vilket kunde tolkas som en stark och kraftig karaktär vilket passar Power arketypen (Walt Disney Organization, 2020). Ju längre bort från karaktärens kärna som analyserades desto mer kunde de se att May blev mycket mer rundare i silhuetten. Detta kan gå emot vad Power arketypen säger då cirklar kan associeras som bemötliga och harmlösa jämfört med de skarpkantade formerna som trianglar och fyrkanter (Walt Disney Organization, 2020; Bar & Neta, 2006).

Däremot så fanns det skillnader av tolkningar mellan skribenterna. En skribent uppfattade att de kunde göra en koppling till den stora cirkeln som ett komplement till fyrkanten. Om man analyserade formerna för sig så kunde cirkeln associeras till bland annat bemötlig eller harmlös (Walt Disney Organization, 2020), vilket kunde anses kontraproduktivt till Power arketypernas innebörd. Hade man däremot haft de andra formerna i åtanke så kunde tolkningen gå från att karaktären endast var bemötlig och harmlös till att May i verkligheten är både bemötlig och kraftfull vilket kunde anses passande till arketypen (Walt Disney Organization, 2020).

Utan filter

När silhuett filtret togs bort från May så blev det tydligare i hur hon var designad. De former som tidigare denoterats i M1 kunde lättare associeras till olika objekt alternativt kläder. Den större runda halvcirkeln hade blivit ett ankare som var uppbyggd av en cirkel men även trianglar. Där en av trianglarna tidigare endast blev identifierad av endast en av skribenterna hade nu identifierats av båda. Vissa av formerna hade även försvunnit eller bytt plats. Ett exempel på en av formerna som hade bytt plats på var bland annat Mays hatt som tidigare varit identifierat som en cirkel som inkluderade både hennes hatt men även en del av själva ankaret (se bilaga över för förståelse). Det som skiljde skribenterna från varandra i M2 var att de kunde identifiera mycket mer rundade former istället för skarpa vinklar som i M1, bland annat vid hatten och ärmen.

I själva tolkningen av M2s konnotation, så var båda skribenterna överens om att May fortfarande hade ett fyrkantigt kroppsspråk även om detaljerna såsom kläder tolkades som mer rundare och mjukare uppfattning. Detta kunde enligt Walt Disney Organization (2020) tolkas som att May gav ett intryck genom formspråket att hon kunde potentiellt vara en väldigt stabil men harmlös karaktär på grund av de rundade former som användes i detaljerna. Detta kunde anses som inte det mest passande för Power arketypen, men det kunde också tolkas vara ett aktivt designval som kan vara tänkt att vara missledande. Enligt Walt Disney Organization (2020) så kunde även cirklar indikera att de kan förändras vilket ansågs som en indikation på att det egentligen är ankaret som är det farliga och det är själva trianglarna som fanns både i mitten av halvcirkeln men även på var sitt hörn i slutet av ankaret (se M2) som kunde tolkas av samma principer som har nämnts ovan.

4.1.3 Sammanfattning av Power arketypen.

Vid analyseringen av Power arketypen har skribenterna funnit att en eller flera former kan vara mer prominenta i silhuetten och karaktären. Medan mindre former kunde anses som komplement till karaktären. Något som även har uppmärksammats av båda skribenterna var att det har funnits skarpa vinklar på olika ställen som har varit specifikt riktade åt olika håll. Dessa kunde potentiellt indikera på att karaktärerna anses vara farliga åt mer än ett håll i jämförelse med ett annat.

4.2 Fall - Balance arketypen

Balance arketypen som tidigare har nämnts i bakgrunds kapitlet är en arketyper som kan anses vara en kombination av alla arketyper, den har ingen specifik spelstil utan lutar mer mot att vara en lättspelad arketyper som gör spelare förberedd för olika situationer (ARC SYSTEM WORKS, u.å). De två karaktärerna som hade valts ut för Balance arketyper var Ky Kiske samt Sol Badguy, då båda två kommer ursprungligen från basspelet av *GGST* (2021).

4.2.1 Analys av Ky Kiske



Figur 4: Sammanställning av skribenternas analys av Ky Kiske. K1 till vänster, K2 till höger.

Silhuett

Den första karaktären som analyserades inom Balance arketyper var Ky Kiske. I Ky Kiskes silhuett kunde båda skribenterna hitta en denotation av formerna rektangel och triangel. Dessa två former kunde skapa en pil uppåt (se figur 4, K1) då triangeln vidgas ut väldigt brett medan rektangeln håller en smalare bas. En av skribenterna kommenterade däremot på användandet av halvcirklar, poängterat av den ljusblå färgen i K1. Utöver detta så fanns det en gemensam iakttagelse mellan skribenterna då de hittade trianglar längst upp på silhuetten, men också ut mot höger sida. Något som skulle kunna vara ett vapen finns nederst till vänster och består av en stor rektangel och en mindre triangel.

Något som en av skribenterna tänkte på under sin analysering var att formerna som tidigare

denoterats i detta fall är liknande i proportioner. Vilket hade kunnat associeras med en karaktär som uppfattas som mera aggressiv (Walt Disney Organization, 2020). Detta var för att i K1 så iakttogs det att triangeln var den dominanta formen vilket enligt Walt Disney Organization (2020) kan associeras som farlig. Karaktärens mindre trianglar som förekom i toppen av silhuetten kunde också en betydande faktor till denna analys. Enligt båda skribenterna så var konnotationen av hörnen i karaktärens silhuett något som kunde ge karaktären en skarp men också aggressiv uppfattning. Detta kunde endast appliceras på den övre delen av K1 enligt båda skribenterna. Den nedre delen av silhuetten skilde sig mellan skribenterna. Som tidigare nämnt så noterade endast en av skribenterna ned användningen av halvcirklar i K1. Dessa former kan enligt Walt Disney Organization (2020) tyda på att karaktären har förmågan att ändra sin spelstil. Detta är något som arketypen stödjer då Balance arketypen kan hantera olika situationer.

Utan filter

När silhuett filtret togs bort från karaktären så kunde nya former tas fram från detaljerna på kroppen, medan de former som uppkom från K1 gav en bättre förståelse av helheten i K2. Något som båda skribenterna upplyste i deras analyser var att den stora triangeln som fanns i K1 blev uppbruten då en linje kom fram i detaljerna (se figur 4, K2). Då karaktären blev mera definierad kunde det tolkas som om överkroppen i K2 blivit mera fyrkantig. Trianglarna som båda kommenterade på tidigare fanns kvar men då filtret tagits bort kunde de se flera trianglar i det som kunde uppfattas som hår.

Fyrkanten som var nere i hörnet i K1 visade sig vara det som tolkades som karaktärens svärd i K2. Något som lades till i formen efter att silhuett filtret försvann var ett handtag i form av en till fyrkant ovanför karaktärens hand. Flera detaljer kom också fram i överkroppen av karaktären. Dessa detaljer noterade endast en skribent och formerna var primärt fyrkanter med en enstaka cirkel. Cirkeln var slidan för svärdet medan de andra formerna var olika detaljer i kläderna.

I analysen av konnotationerna för Ky Kiske så kom båda skribenterna fram till olika tolkningar men som ändå liknade varandra. Eftersom båda skribenterna denoterade att karaktärens hår var rundare på ena sidan medan den var mera kantig på andra. Detta kunde tolkas som en förstärkning av aggressivitet (Walt Disney Organization, 2020) till den vänstra sidan då det också var den sida som uppfattades att ha ett vapen på. Vapnet i sig kunde tolkas enligt Walt Disney Organization (2020) som ett pålitligt vapen med ett aggressivt inslag i toppen på den, då den lägger till en skarp vinkel som indikerar fara (Bar & Neta 2006).

Däremot så var båda skribenterna överens om att, eftersom båda kunde se skarpa vinklar åt alla håll runt om Ky Kiske, (Se figur 4, K2) så går det att anta att karaktären kan attackera från alla sidor. Eftersom kroppsspråket kan anses vara väldigt centrerat så kan det tolkas som att karaktären förlorar rörelse. Det som urskilde konnotationerna var deras tolkning om rundare kurvor i benen. En av skribenterna tolkade benen som att de innehöll flera mjuka segment inne i rektangeln vilket enligt Walt Disney Organization (2020) kunde indikera på att den skulle tolkas bemötande. I samband med tolkningen om att karaktären inte kunde röra sig lika mycket så antogs det att karaktären därmed ser lättare ut att bemöta, vilket kan ge en fördel i en strid.

4.2.2 Analys av Sol Badguy



Figur 4: Sammanställning av skribenternas analys av karaktären Sol Badguy. S1 till vänster, S2 till höger

Silhuett

Den andra karaktären som analyserades inom Balance arketypen var Sol Badguy. Vid första intrycket så denoterades både trianglar, fyrkanter men även cirklar enligt båda skribenterna (se figur 3, S1). Båda skribenterna var enade om att trianglar kunde hittas på toppen av silhuetten men även att fyrkanter iaktogs och var primärt placerade i mitten av karaktären. Däremot förekom det en skillnad mellan skribenterna gällande var de fann cirklar, ena skribenten fann två stycken halvcirklar jämte karaktärens flärp till höger. Den andra fann att man kunde hitta en hel cirkel precis över samma flärp.

Silhuetten konnotation var något som båda skribenterna kunde vara ense om då formerna som hittades upplevdes vara proportionella till varandra, då det inte fanns någon form som ansågs vara större än en annan (även om de förekom fler fyrkanter än andra former). Detta tolkade båda skribenterna som något som kunde anses passande för Balance arketypen, då det inte fanns någon direkt form som tog över som kunde indikera till exempel att karaktären är extra oförutsägbar (triangelformad) eller mer kraftfull (fyrkantig) (Walt Disney Organization, 2020). En skribent kunde även tolka att den nedersta fyrkanten på S1 kunde uppfattas som en avsmalnande form som försöker att efterlikna en triangel, vilket kan anses vara ett försök till att få karaktären att upplevas som mer farlig och aggressiv (Walt Disney Organization, 2020)

Utan filter

När silhuett filtret togs bort så gick det att få en bättre uppfattning varifrån formerna i S1 kunde tolkas ifrån. Men också nya former som tidigare inte hade identifierats förekom. Denotation om rektangeln som var placerad högst upp i silhuetten gick från att vara endast en form som skribenterna identifierade, till i denna kontext ett vapen. Jämfört med formerna i S1 så hade de två fyrkanterna nere vid silhuetten (bör ej förväxlas med

rektangeln precis under trianglarna) gått över till att vara mer avsmalnande vid midjan på S2. De nya formerna som förekom var primärt trianglar och fyrkanter, men även en enstaka cirkel här och där som förekom i form av accessoarer och kläder (se figur 4, S2). Majoriteten av trianglarna förekom på överkroppen medan de nya fyrkanterna förekom mest vid benen.

I analysen av Sol Badguys konnotation så kunde formerna få nya tolkningar då S2 gav mer kontext som påverkade fallets analys. Sol Badguy kunde iakttas att vara uppbyggt av fyrkanter som genom kroppsspråket kan tyda på att han kan vara en stabil och tålig karaktär (Walt Disney Organization, 2020). Vapnet, alltså rektangeln som var placerad högst uppe på Sol Badguy, kunde tolkas att vara en stödjande addition till Sol Badguy enligt Walt Disney Organization (2020) principer. På Sol Badguys överkropp så förekom det trianglar som var placerade på huvudet men även i kläderna, kunde dessa indikera att övre delen av Sol Badguy är det som kan anses vara farligt (Walt Disney Organization, 2020). Trianglarna kunde anses indikera fara baserat på vilket håll den spetsiga biten pekar (Bar & Neta 2006).

Precis som i S1 så kan man anse att Sol Badguy fortfarande kan tolkas vara en passande Balance karaktär med samma tolkning som tidigare har nämnts i S2. Även om det förekom flera olika former så fanns det ingen form som tog över och gav ett specifikt intryck.

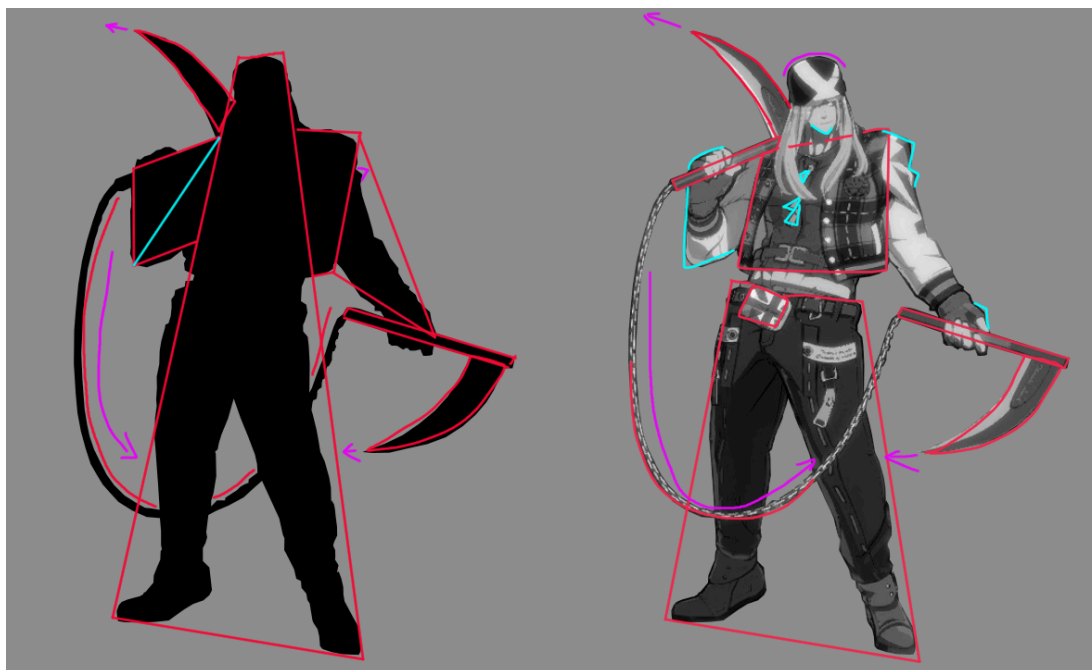
4.2.3 Sammanfattning av Balance arketypen.

När Balance arketypen analyserades så fann båda skribenterna att karaktärer inom arketypen använde sig av olika former som oftast ansågs vara liknande i proportioner. Däremot fanns det ett avstickande fall där Ky Kiske använde sig av relativt få former som var större men ändå liknande i proportioner.

4.3 Fall - Zoner arketypen

Zoner arketypen som tidigare nämnts i bakgrunds kapitlet kan lättast beskrivas som en spelstil där spelaren försöker diktera var motståndaren ska stå (Infill u.åb). De två karaktärerna som valdes ut var Axl Low och Johnny, däremot så fanns Johnny inte i basspelet av *GGST* (2021) till skillnad från karaktärerna som har valts ut tidigare. Detta resulterade i att Johnny valdes ut baserat på tillgängligheten av en av skribenterna.

4.3.1 Analys av Axl Low



Figur 5: Sammanställning av skribenternas analys av karaktären Axl Low. A1 till vänster, A2 till höger

Silhuett

Vid analysering av denotationen i Axl Lows silhuett så fann båda skribenterna att Axl använder sig av alla former. Det fanns tre stycken trianglar som kunde identifieras av båda skribenterna i A1, där två stycken av trianglarna hade en sak gemensamt: den skarpa delen av triangeln var riktad till vänster. Den sista triangeln till skillnad från de förra var att den var riktad mer till höger. Det som även uppmärksammades av skribenterna var att poseringen av karaktären från karaktärens bas till topp gav uppfattningen till en avsmalnande rektangel som även hade kunnat tolkas som en triangel. Det fanns även en halvcirkel som gick mellan de två trianglarna som var riktade till vänster. Endast en skillnad förekom mellan skribenterna och det var att till vänster om Axl Low så fann ena skribenten två trianglar istället för en fyrkant (se figur 5, A1 ljusblå markering för förtydligande)

Även tolkningarna av formerna var liknande mellan skribenterna. Axl Lows avsmalnande rektangulära form kunde tolkas som att han var en farlig och kraftfull karaktär, vilket även stöds av de prominenta trianglarna som kunde tolkas som hotfulla (Disney Organization, 2020). Själva riktningen på de gemensamma trianglarna kunde även ha en betydelse, då trianglarna använde sig av skarpa vinklar så kunde det associeras att farliga var det hållet trianglarna var vinklade (Bar & Neta 2006; Walt Disney Organization 2020). Detta kunde även tolkas som att Axl Low kan attackera primärt åt vänster.

Utan Filter

När silhuett filtret togs bort från Axl Low så iaktogs fler former samt denotationerna som tidigare gjordes ändrades. Vissa utav formerna från tidigare fortsatte finnas kvar, däremot

så gick Axl Lows från att ha en avsmalnande rektangulär kroppsform till två stycken fyrkanter; en för underkroppen och en för överkroppen (se figur 5, A2). I jämförelse med A1 så fick vapnet en fyrkantig form till handtagen. Toppen av huvudet gick från att vara en platt yta till en mer rundad form. Den största skillnaden mellan skribenterna var att det identifierades fler trianglar i bland annat dragkedjorna på tröjan men även skarpa vinklar till vänster om karaktären. Kvadraten som kunde delas i två på A1 fick en annan uppfattning i form av en vinkel som riktades nedåt.

I analysen av Axl Lows konnotationer så fanns det varierande tolkningar mellan skribenterna. Det fanns två saker som båda skribenterna var överens om och det var hur man valde att tolka Axl Lows två fyrkantiga former i över- och underkroppen, samt trianglarna och fyrkanterna i vapnen. Då Axl Low gick från att vara en avsmalnande rektangel till två stycken fyrkanter så ändrades konnotationen från A1 till att han upplevdes som en mer stabil karaktär än farlig (Walt Disney Organization, 2020; Bar & Neta, 2006). Det andra som båda var överens om var hur vapnet ansågs nu vara det farligaste med Axl Low, baserat på att han inte längre var formad kroppspråksmässigt som en avsmalnande rektangel (Walt Disney Organization, 2020; Bar & Neta, 2006). Förutom att trianglar normalt associeras som farliga och oförutsägbara så är även upplevs vänstra triangelns spetsiga del vara riktad ut (se figur 5, A2). Vilket kan tolkas som att man inte bör vara bakom Axl Low (Walt Disney Organization, 2020; Bar & Neta, 2006).

Något annat som en skribent poängterade var, att på grund av hur vapnet är ihopkopplad med en kedja som bildar en halvcirkel så kan det förekomma andra konnotationer som stödjer att vapnet är det som var det farligaste. Även om cirklar traditionellt kan associeras som harmlösa, bemötande men även som ostadiga så kan cirklar även anses vara formbara vilket i denna kontext kan tolkas som att vapnet kan möjligtvis anpassa sig i räckvidd (Walt Disney Organization, 2020). Då karaktären tolkades ha en stabil kärna som använder ett vapen som kan variera i räckvidd så anses det passande som för en karaktär tillhör Zoner arketyper, där spelstilen är att hålla en räckvidd mellan sig själv och motståndaren.

4.3.2 Analys av Johnny



Figur 6: Sammanställning av skribenternas analys av karaktären Johnny. J1 till vänster, J2 till höger

Silhuett

I Johnnys silhuetts denotation så hade båda skribenterna väldigt olika iakttagelser av former. De formerna som båda skribenterna fann var trianglar. Dessa trianglar var primärt placerade på den nedre delen av silhuetten där den vassaste delen pekade neråt. En av skribenterna fann att det gick att iaktta antingen en fyrkant eller en avsmalnande fyrkant som gick från den bredaste delen av silhuetten bas till toppen av silhuetten (se bilaga Figur 6, J1). Den andra skribenten till skillnad valde att titta mer på hur former kunde användas för att bygga upp Johnnys silhuett.

Konnotationen av Johnnys silhuett skilde sig mellan skribenterna, men det fanns även gemensamma inslag. En av skribenterna tolkade att kärnan av silhuetten upplevdes mer som fyrkantig ju längre ut från kärnan av J1. Däremot kunde J1 i helhet upplevas som mera triangulär, med vassare hörn på grund av att det smalnar av vid toppen av J1. En iakttagelse som båda skribenterna noterade var att alla trianglar längs ned på silhuetten pekade mot samma punkt. Tolkningen som kunde göras då var att ytan som trianglarna pekade till hade kunnat indikera platsen där majoriteten av attackerna föll. Enligt Walt Disney Organization (2020) så kan trianglarna tolkas som former som kan associeras som hotfulla och aggressiva vilket stöds av Bar & Neta (2006).

Utan filter

När silhuett filtret togs bort från karaktären så uppkom ett flertal nya former, vilket i sin tur gjorde att denotationen av karaktären skiftades (figur 6, J2). Skribenterna uppfattade att Johnnys primära form skiftade från en avsmalnad fyrkant till ett flertal mindre trianglar. Däremot så noterade skribenterna en fyrkant i vad som kan ses som ett bälte vid

karaktärens kärna. Fastän båda noterade fyrkanten vid bältet kunde bara en av skribenterna se en cirkulär form bredvid fyrkanten. En skillnad mellan J1 och J2 var att hur trianglarna som tidigare var riktade mot en punkt i J1 har skiftats till att peka åt flera olika håll istället. Utöver allt som nämnts så noterade både skribenterna en rektangel vilket kunde uppfattas vara karaktärens vapen.

I analysen av konnotationen på Johnny så var båda skribenterna överens om att på grund av den stora mängden trianglar som hittades i denotationen, så kunde det tolkas som att karaktären i sin helhet kan anses vara väldigt aggressiv (Walt Disney Organization, 2020). Då det skedde ett skifte mellan J1 och J2 och dess uppfattning av trianglarna, så kunde tolkningen gå från att den farliga zonen var framför till att Johnny kunde attackera åt flera olika håll än specifikt nedåt. Detta hade kunnat potentiellt tyda på att hela karaktären är mera farlig enligt Walt Disney Organization (2020) principer. Vapnet uppfattades som en avlång fyrkant vilket kunde tolkas som att vapnet var pålitligt men också stödjande (Walt Disney Organization, 2020). Därav kan det bildas en uppfattning att den farliga aspekten av karaktären inte är vapnet i sig utan Johnny då hans formspråk går emot vapnet (Bar & Neta 2006).

4.2.3 Sammanfattning av Zoner arketypen.

I Zoner arketypen fann båda skribenterna att karaktärerna använde sig av trianglar som hade kunnat indikera att det hållet de attackerar åt anses vara det farligaste (Walt Disney Organization, 2020; Bar & Neta, 2006). I detta sammanhang fann båda skribenterna två olika sätt som formspråk hade kunnat användas för att indikera att en karaktär tillhör Zoner arketypen. Den största skillnaden i användningen av formspråk kunde anses vara hur fokuset lades vid placeringen av trianglarna. I Axl Low's fall så låg de mest prominenta trianglarna i det som kan tolkas som hans vapen. Medan Johnnys trianglar i jämförelse var mer placerade på karaktären. Detta kan indikera bland annat att i Axl Lows fall så har han en stödjande roll till vapnet, där i Johnnys fall kunde det indikera på att vapnet har en stödjande roll istället.

5 Sammanfattning och diskussion

5.1 Sammanfattning

Denna studie har fokuserat på att analysera relationen mellan formspråk och arketyper i *GGST(2021)*. Metoden för att besvara frågeställningen “Finns det en relation mellan formspråk och förmedlingen av arketyper i *GGST (2021)*?” har varit i form av en fallstudie där fallen var karaktärer som sedan har analyserats (Ejvegård, 2009; van Leeuwen, 2001). Då analysering av bilder anses vara en komplex process på grund av att det är baserat på tolkningar (Eriksson & Göthlund, 2012) så har denna analys valts att utföras från en utgångspunkt. Denna utgångspunkt har varit baserat på Walt Disney Organisations (2020) principer om formspråk och andra studier som indikerar på varför vinklar kan ha betydelse i former (Bar & Neta, 2006). Målet med studien var att kunna få en förståelse hur relationen mellan formspråk och arketyper fungerar, i hopp om att kunna utvidga förståelsen av hur former kan samspela med varandra för att kunna förmedla budskap, mer än att det är enkla geometriska former som kan associeras med ett antal egenskaper. Studien har funnit att det finns indikationer på att formspråk har en betydelse i hur man förmedlar arketyper och att det kan finnas olika sätt formspråket kan användas för att förmedla dessa.

5.2 Diskussion

Det som kan tas från denna studie är att analysen tyder på att det finns en relation mellan formspråk och arketyper. Slutsatsen av denna studie stöds av både ramverk som Walt Disney Organisations (2020) principer men även studien från Bar och Neta (2006), vilket kan potentiellt sättas i ett större sammanhang som kan vara av intresse till grafiker. Om det som denna studie tyder på, att det kan finnas ett samband mellan formspråket och arketyperna, så kan det potentiellt bli ett ramverk, som kan efterlikna Walt Disney Organisations (2020) principer. som kan ge en djupare förståelse i hur formspråk och vinklar samspelar vilket kan underlätta vid skapandet av karaktärer.

Något som är värt att poängtera är att detta ramverk inte är felfritt, då det kan förekomma avvikelser. Ett exempel på detta i studien var vid analysering Ky Kiske, många av formerna hade liknande proportioner vilket kunde påminnas av arketyperna Power, detta indikerar på att det kan resultera i avvikelser även om ramverken följs. Detta kan vara både positivt och negativt då det kan användas som hjälpmedel för att aktivt skapa ett missledande budskap, men det kan även bara vara kontraproduktivt ifall det inte är intentionen. Principer som de Walt Disney Organisation (2020) lär ut är inte heller felfria, däremot så är de väl medvetna om det eftersom det endast ses som hjälpmedel.

Utifrån studiens storlek och användning av utgångspunkter som är både baserat på tumregler som Walt Disney Organization (2020) men även studien från Bar & Neta (2006) så kan slutsatsen anses vara ett rimligt resultat. Det bör tas i åtanke att analyseringen och tolkningen kan variera beroende på ett antal olika faktorer vilket gör denna studie unik. Dels på grund av att bilder kan anses som ett form av språk som tolkas (Eriksson & Göthlund, 2012), men även att det finns kulturella skillnader som kan påverka tolkningen (Ke m.fl. 2020). Något som kan vara värt att påpeka är vid design av karaktärer är det sällan att formspråk har en sådan stor påverkan av en karaktärs uppfattning, då det finns även faktorer som färg och ansiktsuttryck som kan hjälpa till att förmedla en arketyper eller

ett budskap (Plass m.fl. 2020). Trots att endast två skribenter har analyserat så har det förekommit skillnader i både denotation och konnotations-momenten, vilket kan indikera på att även om det finns skillnader så kan det förekomma liknande tolkningar.

För att kunna utöka generaliserbarheten så behöver det finnas fler studier som är baserat på bland annat fler spel inom samma genre. Studierna kan sedan analyseras om det går att applicera i andra spelgenrer och kontexter. Detta behöver inte heller specifikt läggas vikt inom spelutveckling utan kan även studeras i andra former av media för att öka förståelsen.

5.2.1 Reflektion & Förbättringsområden

Det finns flera områden som denna studie kan förbättra utifrån reflektioner under arbetet. För specifikt denna studie så kunde ordningen av analyseringen omstrukturerats, från ordningen som har nämnts i studien till Power, Zoner och sist Balance. Vid urvalet av arketyper så antogs det baserat på utvecklingarna av *GGST* (2021) att Power och Zoner var distinkta från varandra i spelstil och att arketyperna Balance hade kunnat ha inslag av de arketyperna i formspråket. Däremot så analyserades inte karaktärerna utifrån den ordningen vilket kan ha påverkat hur man tolkat Balance arketyperna specifikt. Det kan vara från att skribenterna kan ha missat inslag av Zoner formspråk i Balance arketyperna.

Innan analysen förbereddes analyseringsmaterialet av skribenterna vilket har lett till att båda gjort en iakttagelse av karaktärerna innan själva analysen. Detta kan ha haft en markant påverkan på analyseringen av silhuetten. Ett exempel på detta är vid analyseringen av Axl Lows silhuett (se Appendix E) där formen som identifierades var en fyrkant men en av skribenterna delade upp den i två trianglar. När detta jämfördes med A2 så kunde man se att det var ett armveck vilket kunde ha omedvetet tagits med från förberedelsen av materialet. Ett förbättringsområde kunde ha varit att ha en tredje part vars uppgift skulle vara att förbereda materialet. Detta hade lett till att skribenterna inte hade haft någon erfarenhet av karaktärerna innan analysen.

Det som även kan ha påverkat analyseringen omedvetet är att båda skribenterna valde ut karaktärerna utifrån de urval som fanns i basspelet med undantaget av Johnny. Då skribenterna redan visste vilken arketyper karaktärerna var kunde de möjligtvis omedvetet få en koppling mellan formspråk och arketyperna, vilket kan ställa en intressant fråga. Hur hade det sett ut om skribenterna inte visste vilken arketyper karaktären hade?

5.3 Samhälleliga och etiska aspekter

Denna studie har primärt rört kulturella aspekter, då denna analys handlar om att analysera bilder vilket kan anses vara sitt eget språk som uppbyggt av tolkningar (Eriksson & Göthlund, 2012). Då analysen har utgått utifrån principer men även studier som har sina rötter i USA (Walt Disney Organization, 2020; Bar & Neta, 2006) vilket inte räcker för att kunna representera alla kulturer ur ett holistiskt perspektiv. Dessa skillnader kan vara allt ifrån att cirklar som enligt Walt Disney Organization (2020) anses som harmlösa och bemötliga till att cirklar anses som oärliga och hala som ålar i Kina (Ke m.fl. 2020). Detta gör att det kan förekomma både större och mindre skillnader vid tolkningen av former beroende på geografisk plats och kultur. Trots detta så kan det vara intressant att vidare studera detta ämnet ur flera kulturella perspektiv för att kunna få en bredare förståelse hur formspråk kan differentieras och hur en grafiker appliceras olika tekniker för anpassa karaktärer.

Denna studie har även uppmärksammats efter analyseringen av alla karaktärer att det endast fanns en kvinnlig karaktär i urvalet vilket gör att studien kan diskuteras utifrån ett genusperspektiv. Under urvalet av karaktärerna så valdes de ut efter följande kriterier: arketyper och tillgång från basspelet. Den enda skillnaden till detta kriterium var vid Johnny då det endast fanns en Zoner karaktär i basspelet. Eftersom att urvalet inte hade mera kriterier lades ingen större vikt på de kulturella men också genusaspekten av karaktärerna. Eftersom intentionen inte var att fokusera på manliga karaktärer utan de som passade urvalet av arketyper dikterade karaktärerna. Även om i slutet så kom en karaktär från ett tillägg (engelska: downloadable content) som användes för analysering av Zoner. På grund av brist på resurser som tid, så kan detta endast skrivas utifrån hur arbetet kunde utvecklas ur framtida arbete.

Trots detta så skapade det en intressant fråga om det är endast May (Karaktären som analyserades) som använder sig av flera cirklar men även ett mer kurvigt formspråk eller om alla kvinnliga karaktärer följer detta mönster? Detta kan även potentiellt utvecklas till att undersöka om det är skillnad mellan kvinnliga och manliga karaktärernas formspråk för att få ett mera holistiskt perspektiv i hur formspråk och arketyper förhåller sig ur ett genusperspektiv.

5.4 Framtida arbete

För ett framtida arbete ur ett kortsiktigt perspektiv så hade mängden karaktärer för varje arketyper som benämnts i studien kunnat ökas för att få en mer djupgående grund för att kunna stärka slutsatsen men även hitta avvikelser. Beroende på hur lång tid studien hade kunnat fortsätta så kan det anses rimligt att fokusera endast på de arketyper som benämnts för att hålla studien koncis utan att utvidgas för mycket, där den röda tråden potentiellt kan förloras. Om slutsatsen blir liknande till denna studie så kan det vara till fördel att undersöka hur relationen mellan formspråk och andra arketyper ser ut för att få en djupare förståelse. Det kan också anses lämpligt att hitta en tredje part som väljer ut karaktärer utifrån ett antal arketyper för att undvika de fallgropar denna studie nämnt i diskussionen. Då detta fortfarande kan klassificeras som en form av fallstudie (Ejvegård, 2009) så kommer slutsatsen att endast representera en liten del av *GGST* (2021) eller genren i helhet.

I ett långsiktigt perspektiv hade det varit intressant att utvidga studien till olika områden. Studien kunde ha intervjuat personer som inte har någon förståelse av spelgenren eller formspråk vilket hade kunnat bidra till att helheten hade fått ett större holistiskt perspektiv (Ejvegård, 2009). Detta var något som tänktes på under valet av metod, men då ansågs det inte relevant nog då inget antagande fanns.

Eftersom studiens analys är gjord på stillbilder så kan ett framtida arbete vara att kolla om uppfattningen av formspråket passar arketypernas rörelse. Analysen skulle då kolla vidare på hur karaktären rör sig i spelet i jämförelse med formspråket. Även om studien är gjord på genren fightingspel så var det något som märktes tidigt i studien att arketyper finns i andra spel och genrer. Långsiktigt kan det anses intressant att titta om den relation som analyserades är något som finns i andra spel vilket kan sammanställas för att bli nya principer likt hur Walt Disney Organization (2020) används idag. Detta hade då kunnat potentiellt även användas i andra media format då bilder är inte exklusiva till specifikt dataspelsbranschen.

I kapitel 5.3 lyftes det att i efterhand hade det märkts att bara en kvinnlig karaktär valts,

May. I ett framtida arbete hade det kunnat utvecklas att kolla om karaktärer inom *GGST* (2021) skiljer sig i tolkningarna om formspråket baserat på genus. Detta är ett ämne som kan gå väldigt djupt och bör därmed lyftas som ett eget arbete med utgångspunkt i denna studie och mera forskning som har större fokus på genus.

Referenser

ARC SYSTEM WORKS (u.å). *Character*.

<https://www.guiltygear.com/ggst/en/character/> [2026-01-28]

Bar, M & Neta, M. (2006). Humans Prefer Curved Visual Objects. *Psychological Science* (0956-7976), 17(8), s. 645-648. doi:10.1111/j.1467-9280.2006.01759.x

Barthes, R. (1973). *Mythologies*. Paladin.

Barthes, R. (1977). *Image. Music, Text*. Fontana.

Ejvegård, R. (2009) *Vetenskaplig metod*. 4 uppl., Studentlitteratur.

Ekvall, M. (2024). *Berättande genom spelmiljö*. Högskolan i Skövde.

Eriksson, Y. & Göthlund, A. (2012). *Möten med bilder: att tolka visuella uttryck*. 2 uppl., Studentlitteratur.

Ferstl, Y., Kokkinara, E. and McDonnell, R. (2017) 'Facial Features of Non-player Creatures Can Influence Moral Decisions in Video Games', *ACM Transactions on Applied Perception* (TAP), 15(1), ss. 1–12. doi:10.1145/3129561.

GUILTY GEAR -STRIVE- (2021). [PC]. Yokohama: ARC SYSTEM WORKS.

Heavyweight Champ (1976). [Arkadspel]. Shinagawa City: SEGA.

Infil (u.åa). *Reaction*. <https://glossary.infil.net/?t=Reaction> [2026-03-13]

Infil (u.åb). *Archetype*. <https://glossary.infil.net/?t=Archetype> [2026-01-28]

Isbister, K. (2018) *Better game characters by design: a psychological approach*. 2 uppl., Taylor & Francis.

Ke, Y., Zhang, Y., Jiang, J. & Xu Y. (2020) "It's hip to be square": Grounding moral traits in geometric shapes, *International Journal of Psychology*, 55(3), s. 323–331. doi:10.1002/ijop.12605

Overwatch (2016) . [PC, PS4, XBOX ONE], Irvine: Blizzard

Plass, J.L., Homer, B. D., MacNamara, A., Ober, T., Rose, M. C., Pawar, S., Hovey, C. M., & Olsen, A. (2020) Emotional design for digital games for learning: The effect of expression, color, shape, and dimensionality on the affective quality of game characters, *Learning and Instruction*, 70, s. 101194. doi:10.1016/j.learninstruc.2019.01.005

Sivertsson Giss, A. (2024). *Estetiska drag inom karaktärsdesign*. Högskolan i Skövde.

Street Fighter II: The World Warrior (1991). [Arkad]. Osaka: Capcom.

Stuart, K. (2019). Kapow! The history of fighting games. *The Guardian*. 1 Juni. <https://www.theguardian.com/games/2019/jun/01/kapow-the-history-of-fighting-games> [2026-03-13]

Svenska Akademien (2026) *Svenska Ordlistan*. <https://svenska.se/?activeTab=saol&q=arketyper> [2026-03-17]

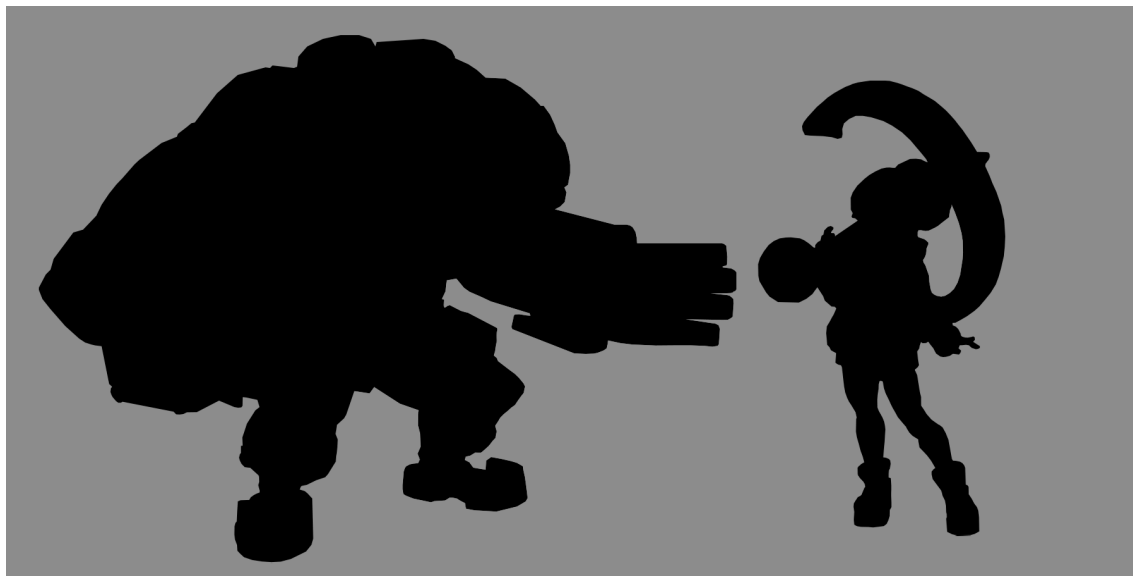
van Leeuwen, T. (2001). Semiotics and Iconography. I van Leeuwen, T. & Jewitt, C. (red.) *Handbook of Visual Analysis*. Sage. s. 92-118.

van Leeuwen, T. & Jewitt, C. (2001). Introduction. I van Leeuwen T & Jewitt, C. (red.) *Handbook of Visual Analysis*. Sage. s. 1-9.

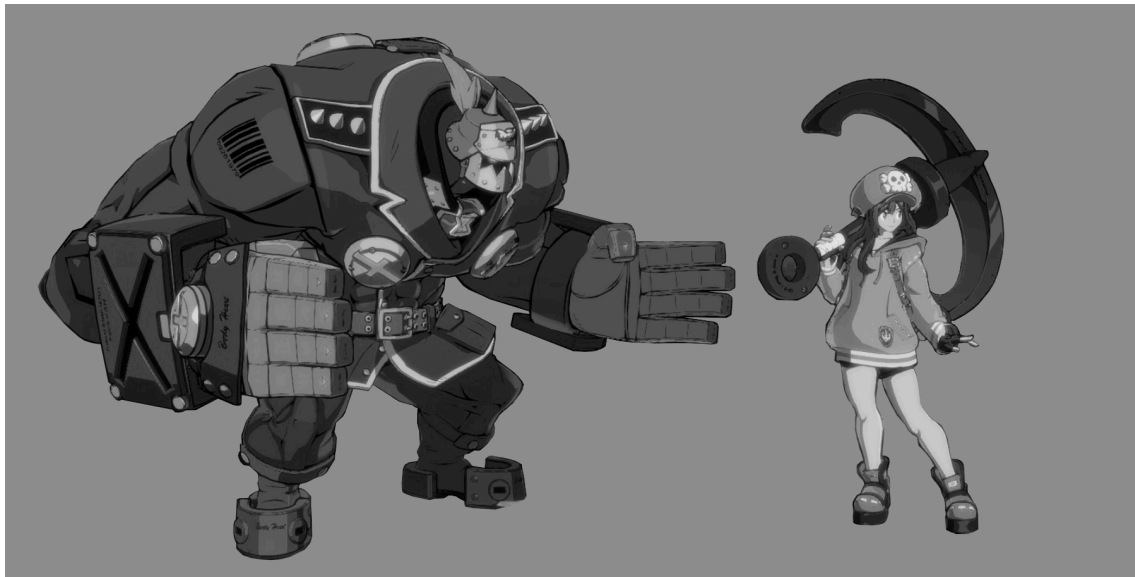
Walt Disney Organization (2020) *T & T ShapeLang v9*. [PDF]

https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf
[2026-02-05]

Appendix A - Silhuett av Power karaktärer



Appendix B - Power karaktärer utan färg



Appendix C - Silhuett av Balance karaktärer



Appendix D - Balance karaktärer utan färg



Appendix E - Silhuett av Zoner karaktärer



Appendix F - Zoner karaktärerna utan färg

