



## **DEN DIGITALA VARULVEN**

En analys av varulvar i datorspel

## **THE DIGITAL WEREWOLF**

An analysis of werewolves in video games

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

Maja Helsing Chan  
Daniel Nájjar Killander

Handledare: Karin Brygger  
Examinator: Stefan Ekman

# Sammanfattning

Varulven är en mytologisk figur med en lång historia som har genomgått många visuella och narrativa förändringar i olika medier genom tiderna. Även i dagens digitala kultur framträder varulvsgestaltningen i datorspel, men forskningen inom detta område är begränsad. Studien undersöker hur varulvar visuellt framställs i datorspel genom en komparativ analys av 17 spel utgivna mellan åren 2005 och 2022. Datainsamlingen avgränsade materialet genom ett kriterieurval. Studien jämför samtliga varulvar främst utifrån de visuella uttrycken, samt dess funktion och roll. Analysen identifierar mönster såsom varulvens kroppstyper och designprinciper, visuella ideal och hur varulvarna visuellt framställer transformationer i datorspel. Resultatet visar att varulvsgestaltningarna varierar i sin framställning, men har återkommande mönster i samtliga ämnen. Spelmediet fortsätter varulvens historiska utveckling där varulven omformas efter kulturella och tekniska förutsättningar. Framtida arbete kan fördjupa sig i flera riktningar från studiens identifierade mönster, såsom ett utökat datamaterial, semiotisk analys eller genus kombinerad med empirisk forskning.

**Nyckelord:** varulv, visuell design, datorspel, transformation, komparativ analys, karaktärsdesign

# Innehållsförteckning

<b>1</b>	<b>Introduktion</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Bakgrund</b>	<b>2</b>
2.1	Varulv definition	2
2.2	Skiftande varelse: Varulvens mytologiska och historiska framställningar	2
2.2.1	Antikens varulvlegender	3
2.2.2	Vikingatiden: Djurkrigare och hamnskiftare	5
2.2.3	Medeltiden: Den demoniserade varelsen	8
2.3	Utveckling inom moderna medier	10
2.3.1	Ett perspektiv från filmhistorien	10
2.3.2	Varulven i film	10
2.3.3	Sammanfattning och slutliga punkter	12
<b>3</b>	<b>Problemformulering</b>	<b>13</b>
3.1	Metodbeskrivning	13
3.2	Metodbrister	14
<b>4</b>	<b>Analys</b>	<b>16</b>
4.1	Datainsamling och urval	16
4.2	En komparativ analys av varulvar i datorspel	16
4.2.1	Anatomisk uppbyggnad: Gränsen mellan varg och människa	16
4.2.2	Genus i visuell varulvsdesign	29
4.2.3	Den visuella transformationen	31
<b>5</b>	<b>Sammanfattning och diskussion</b>	<b>40</b>
5.1	Sammanfattning	40
5.2	Diskussion	42
5.2.1	Begränsningar	44
5.3	Samhälleliga och etiska aspekter	45
5.3.1	Genus och kulturella aspekter	45
5.4	Framtida arbete	46
	<b>Referenser</b>	<b>48</b>
	<b>Appendix A – Lykaon</b>	<b>1</b>
	<b>Appendix B – Visuell Data av Varulvar</b>	<b>3</b>

# 1 Introduktion

Varulvar har existerat under en lång tid inom vår litterära och kulturella historia. Den ikoniska varelsen har haft stor påverkan på människans böcker, film, berättelser och andra typer av media som utvecklats genom åren. I flera århundraden avbildades varulven oftast som en grotesk, farlig och hemsk best, vilket är en avbildning som har kommit att ändras över tid. Vidare anses varulven vara en av skräcklitteraturens allra största figurer bredvid Dracula och Frankensteins monster. Från litteratur till dagens film och spel har berättelsen om den gradvis förändrats från iteration till iteration, och varje gång skildras varelsen ur ett nytt perspektiv.

Dagens uppfattning är att de flesta känner till den fiktiva varelsen men inte dess verkliga historia. Ursprungligen kan varelsen spåras tillbaka till antiken, där kung Lykaon ansågs vara den första människan som blev förvandlad till en varulv som ett gudomligt straff. Därifrån utvecklades flera berättelser, vilket i sin tur ledde till nya avbildningar som förändrade uppfattningen om varulven genom historien. Oavsett variationer kan varulven som mytologisk figur förknippas med transformationen från en människa till en vargliknande varelse, förklarad genom förbannelse, gudomligt straff eller, som i modern populärkultur, fullmånen. Dock ignorerar dessa transformationer oftast att fokusera på individens mentala transformation till ett odjur. Under långa historiska perioder dominerade negativa framställningar, och det var inte förrän på 1970-talet då filmer och litteratur om varulven började ändras genom att introducera nyanserade skildringar av varulven. I dag har uppfattningen om denna varelse utvecklats och den har kanske aldrig varit mer spännande inom populärkulturell litteratur, film, och numera även datorspel.

Efter århundraden av nya avbildningar i litteratur och film, har varulven digitaliserats sig i den digitala spelvärlden. Studien kommer att analysera varulvens visuella framställning och hur den representeras i datorspel. Först inleds studien med en litteraturgenomgång av varulvens utveckling i historien och film. Att studera gestaltningen av varulven enbart utifrån visuella verk skulle utesluta andra viktiga faktorer, såsom narrativa kontexter och transformationens psykologi. Därför genomförs en historisk översikt som täcker varulvens ursprung i litteratur och media. Därefter genomför studien en datainsamling av befintliga varulvar i datorspel. Metoden är en komparativ analys av 17 varulvar utgivna mellan 2005 och 2022, bland annat *The Elder Scroll V: Skyrim* (2011), *The Wolf Among Us* (2013), *Bloodborne* (2015) och *The Order: 1886* (2015). Studien analyserar samtliga gestaltningar av varulvar och jämför deras visuella design, hur de representeras, samt varulvens funktion och roll. För att avgränsa studien väljs de undersökta varulvarna utifrån studiens etablerade urvalskriterier. Forskning om varelsen i dagens spel är begränsad. Denna studie placerar sig därför i framkant av undersökningar av varulvens visuella framställning, representation och funktion i dagens datorspel.

## 2 Bakgrund

### 2.1 Varulv definition

“There is no werewolf history. At the most there are histories of werewolves, but these are fragmented and discontinuous.” (de Blécourt 2015, s. 1).

Vad är en varulv? Den mytologiska och historiska evolutionen av varulven som kulturell figur i fiktiva berättelser har kontinuerligt förändrats och formats, inte minst av historisk förändring och samhällsförändringar. Folketro, legender och berättelser har formgivit den mytologiska varelsen. Både den visuella representationen av figuren, och definitionen av figuren har förändrats från antiken till samtiden. Att definiera en varulv entydigt är därmed omöjligt och för att närma sig en definition måste man följa förändringarna över tid och se om det finns genomgående egenskaper både i varulvens utseende och beteende. Vissa centrala attribut kan dock fastslås: Varulven är en person som genomgår en fysisk förändring från människa till varg eller en vargliknande varelse (Baring-Gould 1865, s. 8; Poulakou-Rebelakou, Panteleakos, Tsiamis & Ploumpidis 2009; Summers 2003).

En varulv, också kallad *lykantrop*, genomgår en metamorfos, där en individ fysiskt omvandlas från en människa till en varg eller antar vargens fysiska och även psykiska drag (Baring-Gould 1865, s. 8; Beresford 2013, s. 10; Skaar & Mæhlum 2026; Summers 2003). Transformationsförmågan, känd som *lykantropi* (Baring-Gould 1865, s. 8), kan orsakas av flera faktorer, frivilliga eller ofrivilliga, det kan vara medfödda egenskaper eller så kan förmågan komma utifrån (Skaar & Mæhlum 2026). Vissa förklaringar till transformationen är kopplade till magi. Månens cykel är också en vanlig förklaring där transformationen sker vid fullmåne (Beresford 2013, s. 7, 10; Skaar & Mæhlum 2026), dock är detta en populärkulturell och modern konstruktion (de Blécourt 2015, s. 2-3).

I vissa kontexter är transformationen en effekt av ritualer (Summers 2003) medan andra berättelser knyter transformationen till ett gudomligt straff (Baring-Gould 1865, s. 8), såsom i Ovidius berättelse om Lykaon öde och straff för sina synder (Ovid & Kenney 1998; Otten 1986, s. 223). Anledningen till en varulvs förvandling är som framgår varierande. Gemensamt för alla förvandlingar är en individs transformation till en vargliknande varelse.

### 2.2 Skiftande varelse: Varulvens mytologiska och historiska framställningar

Enligt de Blécourt (2015, s. 1.) kan varulvar förstås som kontextberoende fenomen. Föreställningen om varulvar varierar mellan olika traditioner, där varje kultur definierar vad en “varulv” är utifrån sina egna kontextuella och språkliga ramar. Därför kan tolkningen av en varulv både överlappa och skiljas åt beroende på vilka aspekter som betonas och anses beskriva en varulv i en viss tradition samt ses i relation till det större kulturella sammanhang den formas i (de Blécourt 2015, s. 1, 18). Genom att analysera litterära verk utforskas nedan olika

skildringar av varulvsmyten och hur varelsen påverkats av de kulturella och historiska förändringar som skett med figuren över tid.

Följande avsnitt av *Bakgrunden* avser således att redovisa den historiska utvecklingen med fokus på tre olika tidsepoker och dess skildring av varulvar. Först antikens Gilgamesh och sagan om kung Lykaon. Därpå vikingatidens djuriska krigare, bärsärkar och ulfhednar, samt sagor om hamnskiftningar. Slutligen presenteras medeltidens varulvar och deras anknytning till religiösa värderingar och trolldom. Syftet med genomgången är att ge en översiktlig bild av varje tidsepoks historiska kontext och vad dåvarande samhälle haft för inverkan på varulvsfiguren. Vidare undersöker vi ett antal konstverk från respektive epok, vilka avbildar tidsepokernas varulvsutseende.

### 2.2.1 Antikens varulvlegender

Varulvens ursprung är oklart. Det finns ett flertal antika beskrivningar och berättelser som förmedlar varulvsliknande figurer, gemensamt för dem är att en individ omvandlas till varg. Bland de tidigaste bevarade exemplen som beskriver specifikt en människas omvandling till en varg är det mesopotamiska *Gilgamesheposet* från tiden runt 1800 f.kr. (George 2003, s. 473; Helle 2020). Enligt George skildrar eposet Ishtar som förälskade sig i en fåraherde och som straff för denna förälskelse förvandlas fåraherden till en varg och blir jagad av sina egna hundar:

“You loved the shepherd—the herdsman, the drover—  
who always baked fresh bread for you  
and slaughtered a goat for you day after day.

“But you struck him and turned him into a wolf.  
Now his own shepherd boys chase him away  
and his own sheepdogs bite at his thighs.

(Helle 2021, VI:60, s. 56)

Eposet nämner en transformation från människa till varg, men det förekommer ingen tydlig skildring av själva förvandlingen. Ordet varulv förekommer heller inte. Däremot kan själva transformationen av en människa till varg betraktas som avgörande för att vi ska kunna säga att detta är den första sagan där en varulv förekommer.

En annan känd berättelse är den om kung Lykaon, vilket anses vara den första och äldsta varulven i historien med en deskriptiv transformation (Poulakou-Rebelakou et al. 2009). Ovidius dikt berättar om Lykaons omvandling till en varg, och framställer förvandlingen som ett gudomligt straff (Ovid & Kenney 1998, s. 7-8; Otten 1986, s. 223). I Ovidius dikt berättas det om kungen Lykaon som dödade och tillagade en människas kroppsdelar, vilka sedan

serverades som en måltid till guden Jupiter (Zeus) i syfte att se om Jupiter kunde luras att äta människokött. Jupiter genomskådar dock försöket och i vrede straffar Lykaon genom att förvandla honom till en varg. (Ovid & Kenney 1998, s. 7-8; Otten 1986, s. 223). Vidare får vi en beskrivning av hans utseende:

He fled in fear and reached the silent fields  
And howled his heart out, trying in vain to speak.  
With rabid mouth he turned his lust for slaughter  
Against the flocks, delighting still in blood.  
His clothes changed to coarse hair, his arms to legs—  
He was a wolf, yet kept some human trace,  
The same grey hair, the same fierce face, the same  
Wild eyes, the same image of savagery.  
(Ovid & Kennedy 1998, s. 8)

Varulvsskildringen beskriver Lykaons fysiska förändringar. Beskrivningen omfattar grå hårväxt, där kläder blir till päls, och armarna som förvandlas till ben. Dessutom beskriver dikten Lykaons form som en varg med mänskliga drag. Det är möjligt att förstå detta ifrån perspektivet av dualitet, där hans inre illvilliga sida efter förvandlingen speglas i hans nya fysiska form. Han blir det odjur han redan är.

Det finns ingen visuell bild av transformation och utseende i dikten om Lykaon. Eftersom berättelsen endast är bevarad i textform saknas en bildlig framställning. Vi får därför förlita oss på språkets förmåga att illustrera skeendet. Lykaon har dock senare avbildats i konstverk (se figur 1 och figur 2).



**Figur 1:** Lykaon förvandlas till en varg, med mänsklig kropp och varghuvud. (Goltzius 1589).

I Hendricks Goltzius (1589) konstverk (se figur 1) illustreras Lykaon med mänsklig överkropp, armar och ben. Dock avbildas huvudet som en varg eller med vargliknande drag. Liknande avbildningar av Lykaon förekommer även i andra konstverk, där han porträtteras med människokropp men med ett varghuvud (se Appendix A för fler exempel). Senare illustreras också Lykaons öde av till exempel Virgilio Solis (1569) som visuellt avviker från de tidigare. I figur 2 visas Solis (1569) version av Lykaon med en vargs överkropp där huvud, armar och händer är vargliknande, medan benen är mänskliga. Lykaon står dock upprätt som en människa trots sin dominerande varganatomi, likt ett antropomorfiskt djur. Otten (1986, s. 228) påpekar att varulvsmyter kan begripas ur ett moraliskt perspektiv, där berättelserna belyser människans moraliska handlingar och val. Varulvsmyter speglar därmed den flytande gränsen mellan mänsklighet och bestialitet.



**Figur 2:** Lykaon framställd som en antropomorfisk varg med människoben. (Solis 1569).

### 2.2.2 Vikingatiden: Djurkrigare och hamnskiftare

Den fornnordiska litteraturen framhöll ofta djur som en viktig aspekt inom sin kultur. Hamnskiftningar förekommer, där figurer förvandlas till djur (Otten 1986, s. 142). Hamnskiftningar kan spåras i flera skriftliga källor och enligt Price (2019, s. 301) anses skiftningen inte vara magisk utan kan snarare förstås utifrån hur människor och djur uppfattades under vikingatiden. Vidare påpekar Næss (2026) att människans närhet till naturen under vikingatiden förklarar den flytande gränsen mellan människor och djur. Bland dessa fenomen fanns djurkrigare såsom *berserkir* (bärsärkar) och *úlfheðnar* (ulfhednar), vilket anses vara en av de mest framträdande aspekterna av vikingatidens kultur (Price 2019, s. 301).

Bärsärkar och ulfhednar utgjorde en kategori av krigare i den fornnordiska kulturen och blev beskrivna som så kallade *djurkrigare*. I strid förknippades dessa krigare med raseri och osårbarhet, känt som *bärsärkagång*. De uppträdde med djurlikt uttryck, såsom att yla som

hundar eller vargar, dessutom var de iklädda respektive djurs päls (Baring-Gould 1986, s. 36; Næss 2026; Oehrl 2024; Skaar & Mæhlum 2026). Även om en bärsärk, den björnassocierade motsvarigheten, var framträdande ligger vårt fokus på ulfhednar, vargkrigare. Detta för att ulfhednar kan anses som en variant av varulvar på grund av förvandlingsföreställningen och associationer till vargen.

Ulfhednar tolkas som "vargskinnsbärare", vilket beskriver krigare som bar vargskinn under strid (Oehrl 2024; Otten 1886, s. 149; Price 2019). Deras utrustning och stridssätt avbildar dem konsekvent beväpnade med spjut (Price 2019, s. 304) och de beskrivs som stridande i organiserade formationer likt en vargflock (Otten 1986, s. 150). Enligt Otten (1986, s. 149) finns det dock inga detaljerade beskrivningar av djurkrigare som bar på björn- eller vargskinn, men det fanns mänskliga figurer med björn- eller varghuvuden som är iklädd djurskinn och hade mänskliga ben. Exempelvis kan detta tolkas i figur 3 med *Torslundaplåtarna*, där figuren till höger liknar en ulfhedning (Næss 2026). Även Oehrl (2024) belyser och beskriver figur 3 som en djurkrigare, då det troligen är en individ som bär skinn eller mask av en varg. Det finns även flera bildframställningar av dessa vargkrigare, dock påpekar Oehrl (2024) att mycket är en tolkningsfråga. Enligt Næss (2026) på grund av vikingatidens närhet till naturen fanns det en flytande gräns mellan djur och människa, vars mytologin och religionen är sammanlänkade till varandra. Därför var det inte ovanligt att det förekom föreställningar om krigare som fick djurens förmåga och uttryck såsom att vara iklädd djurens päls.

Den tidigaste kända skriftliga källan som nämner djurkrigare är *Haraldskvæði* (Haraldskvädet), där ulfhednar beskrivs som en del av kung Harald Hårfagres hird (Oehrl 2024; Price 2019). Price (2019, s. 304) belyser att vargskinn och motiv kopplade till ulfhednar förekommer i *Vatnsdæla sagan* samt i *Egils saga Skalla-Grímssonar* (Egil Skallagrimssons saga). I dessa berättelser kopplas vargskinn till föreställningar om hamnskifte eller gestaltförändring. Även berättelser i *Völsunga saga* (Völsungasagan) beskriver män som ylar i krig för att tillkalla krigskamrater (Price 2019, s. 305). Dessutom finns det berättelser om vargskinn som fästes på män och temporärt inte kunde tas av. Det finns även skildringar av vargkrigare som kämpade mot varandra liknande vargar i beteendet (Price 2019, s. 305). Slutligen nämner Price (2019, s. 302) berättelsen om *Sinfjötli* (Sinfjötli) i relation till begreppet hamnskifte. I denna skildring förvandlas Sinfjötli till en varg och går bärsärkagång i sin vargform.



**Figur 3:** Skiss av en bronsplåt från Torslundaplåtarna. (Montelius 1905, s. 98).

Bärsärkar hade en hög status i vikingatiden. De var kopplade till guden Oden (Næss 2026; Oehrl 2024). Bärsärkagång blev dock eventuellt förbjuden på grund av dess anknytning och betraktning till trolldom under kristen tid (Beresford 2013, s. 80; Næss 2026). Därefter skiftades synet av dessa vargmän och de framställdes under medeltiden som betydligt ondare än förut.



**Figur 4:** Trollmenn av Nicholas Roerich. Illustrerar män som bär på vargpäls. (Roerich 1905).

### 2.2.3 Medeltiden: Den demoniserade varelsen

Under medeltiden blev varulven på grund av samhällets utveckling och religiösa värderingar framställd negativt. Under denna tidsperiod var det vanligt att hålla rättegångar mot folk som betraktades eller misstänktes för att vara häxor, vilket också inkluderade varulvar (Skaar & Mæhlum 2026). Enligt Poulakou-Rebelakou, Panteleakos, Tsiamis och Ploumpidis (2009) betraktades och behandlades varulven som kattare liksom häxorna, då denna tidsperiod tolkade förvandlingen av en individ till ett odjur som demonisk besatthet eller ett straff. De hävdade även att detta kunde förklaras av tidens religiösa föreställningsvärld, inom vilken varulvar, häxor och andra övernaturliga fenomen kom att fungera som kyrkligt sanktionerade syndabockar. Dessa föreställningar användes för att begripliggöra annars oförklarliga sjukdomstillstånd och symptom hos individer. Vilket i sin tur speglar periodens starka och genomgripande religiösa prägel (Beresford 2013, s. 88; Poulakou-Rebelakou et al. 2009).



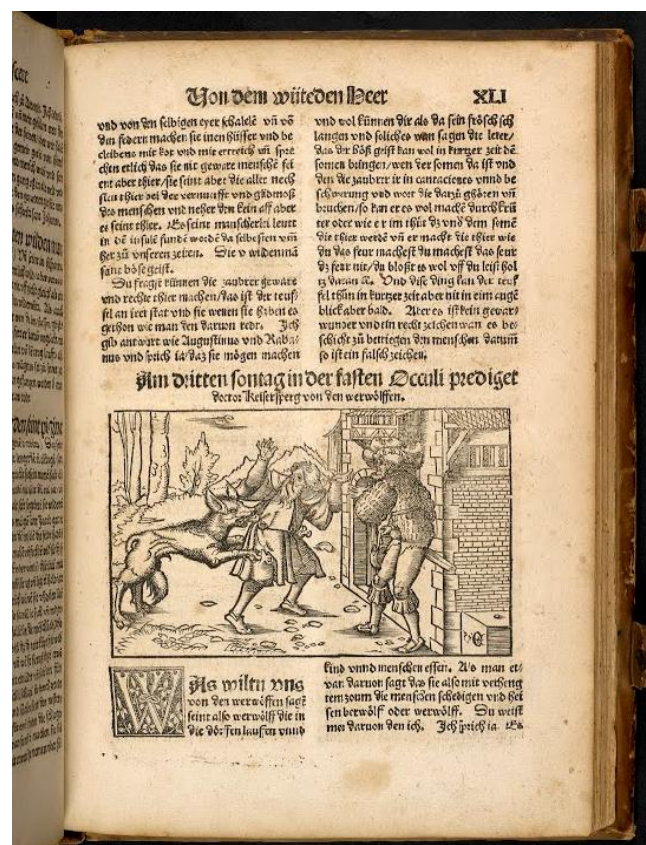
**Figur 5:** Lucas Cranach illustrerar en varulv, en man med vargliknande attribut med ett våldsamt samt kannibalistiskt beteende. (Cranach 1510-1515).

Varulvar blev ofta beskrivna som bland annat kannibaler och mördare (Davidson & Canino 1990, s. 47). Följaktligen kunde varulvar eller lykantropi förklara en persons beteende i en kriminell handling (Davidson & Canino 1990, s. 57). I sin bok påpekar Otten (1986, s. 161) att föreställningarna om människors förvandling till djur ofta är knutna till de djur som ett samhälle fruktar mest, då dessa djur demoniseras i sina kulturella sammanhang och föreställningar. I den västerländska medeltida förklarades vargen ett sådant djur vilket bidrog till varulvens inflytande i folkliga berättelser under 1500- och 1600-talen (Otten 1986, s. 161). Detta ligger i linje med Beresford (2013, s. 88) och Poulakou-Rebelakou et al. (2009) som kopplar dessa föreställningar till samtida tankar kring det demoniska, djävulens inverkan och

former av besattheter.

I sin bok återger Davidson och Canino (1990) flera fall och illustrationer av häxprocesser samt rättsprocesser i relationer till varulvar, där medeltidens obegripliga fenomen tolkades genom övernaturliga förklaringar. Bland annat skildras fall där individer skyllde sina synder på “vargen”, hävdade att de hade transformerats till en varg eller ingått i en pakt med djävulen. Vidare beskriver Davidson och Canino (1990, s. 57) att transformationen till en varulv var betraktad som resultat av en pakt med djävulen som möjliggjorde transformationen genom bland annat pälsskinn och magiska salvor.

Sammanfattningsvis porträtterades dessa föreställningar varulven i ett negativt ljus. Inte minst på grund av samhällets religiösa värderingar och benägenhet till negativa uppfattningar av det övernaturliga och demoniska. Varulvarna kopplades till häxor och häxkonst, eller till och med djävulen. Därför skapades ett fientligt intryck där föreställningen av varulvar ofta var groteska och skrämmande. Detta kom också att avspelas i olika konstverk. Ett exempel på en varulvsbeskrivning omkring 1500-talet är en illustration av Lucas Cranach (1510-1515) i figur 5. Illustrationen visar inte fullt omvandlad varg, men en man med vargliknande attribut och ett kannibalistisk beteende (Davidson & Canino 1990, s. 54). En annan varulvsframställning illustreras i figur 6 (1516) som däremot visar varulv i form av en varg med ett aggressivt beteende där den attackerar människor.



**Figur 6:** En varulv, illustrerad som en varg, som angriper människor. (Werewolves in Johann Geiler, *Die Emeis* 1516).

## 2.3 Utveckling inom moderna medier

### 2.3.1 Ett perspektiv från filmhistorien

Varulven anses ha genomgått flera förändringar genom historien. Från början av kung Lycaon till idag så har dess utveckling ändrats konstant på en perceptuell nivå och skapat en helt ny bild. Då teknologin och de praktiska effekterna inom film var begränsade, visades varulven likt en man med delande attribut av vargen under tidigt 1900-tal. Därefter har utseendet sett flera skiftningar och framfört nya versioner som inte kunnat visuellt skapas tidigare.

Mann (2020, s. 1) diskuterar hur varulven har haft många namn inom det engelska språket som *werewolf*, *wolf-man*, *shapeshifter*, *skinwalker* and *lycanthrope* men har aldrig haft en entydig betydelse. Tidigare har varulven ansetts som en vild, aggressiv best och ansågs ha anknytning till ondska, djävulen och häxkonst. Med den litterära kulturen som växte kring varulven förändrades uppfattningen. Dessa ändringar har skett inom film, litteratur och kultur. Denna diskussion visar den perceptuella skiftningen genom metaforiska betydelser inom film.

### 2.3.2 Varulven i film

Under 1970-talet började definitionen av varulvar allt mer bygga på metaforiska betydelser. Mann (2020) diskuterar om olika författare som framställer olika exemplar i förståelsen av varulvar och tar upp flera filmer som har haft stor påverkan i vår litterära kultur. Mann (2020) och Crossen (2019) diskuterar om the “beast within”. Författarna menar att transformationen mellan man och varulv är inte bara fysisk utan också mental och tar fram studier inom film. Wells (2019) går vidare och diskuterar hur varulvens metaforiska transformationer representeras inom skräckens tema och hur det påverkar människans förstånd inom att vara mänsklig.

Wells förklarar hur monster inom den moderna skräckgenren delar en typ av metaforisk betydelse genom att säga “the prevailing paradigms and consensual orthodoxies of everyday life” (Koetsier & Forceville 2014, s. 46). Wells (2019) menar att det skapar oro och osäkerhet inom vårt samhälle eftersom det destabiliserade vår förståelse av vad det är att vara människa. Wells (2019) säger att antagonistiska och farliga djur har varit delaktiga i att skapa de monster till skräckgenren vi har idag. Mack (2021) stödjer detta argument genom att poängtera den stereotypa avbildningen av varulven då den tidigare har bara ansetts som en best. Wells (2019) påstår att förklaringen till varför dessa varelser är så populära monster inom vår kultur ligger inom en dikotomi mellan ett civiliserat samhälle och en ursprunglig värld som står emot varandra och aldrig kan enas. Wells (2019) fortsätter att diskutera hur en viktig bit inom transformations skräck och rädslan ökas när faran befinner sig i områden där människor vistas. Idén förklaras som en intern fara inom samhället då läsaren eller betraktaren bygger en emotionell anknytning till fiktionens karaktärer och fruktar vad som kan hända dem när skräck-transformation ligger i fokus. Wells (2019) menar att källan till transformations skräck fungerar eftersom de går emot en social ordning när protagonisten och antagonisterna är samma, faran förväntas inte när den förekommer inom samhället. Wells (2019) sammanfattar att monstren och det okända fungerar som en störning i samhället. När något inte upplevs som

bekvämlighetszon skapas en oro som ökar viljan att ha kontroll hos individen.

Robin Wood (2002) skriver hur skräckgenren också är länkad till bortträngning och jämför två former av dem. En är driven av grundläggande bortträngningar som håller djuriska drifter och instinkter under kontroll och en som förklarar en överdriven bortträngning. En given kulturs censur av vissa minoriteter, alternativa åsikter och sexuella preferenser. Inom detta fall förstås den överdrivna bortträngningen inom psykoanalysen som "den andre", en sida som samhället inte vill förstå eller acceptera besvara genom att förtrycka eller förstöra det.

För att ytterligare förklara den metaforiska betydelsen gör Koetsier och Forceville (2014) en fallstudie där det undersöks och förklaras hur varulven har framställts från 1980-tals filmer och argumenterar att varulvens transformation är mer psykisk och fysisk. Koetsier och Forceville (2014) menar att det som sker under monstrets förändring kan ses på ett metaforiskt sätt där nya betydelser hittas. Deras artikel presenterar fem exemplar varav tre har valts för att visa de exempel som uppfattas och ses utifrån Koetsier och Forcevilles metaforiska betydelser bygger på ändring och mental transformation.

### **Teen Wolf (1985)**

Första exemplet *Teen Wolf* (1985) presenterar huvudkaraktären Scott som vill bli populär inom basketboll. Scott är omedveten om en varulvs förbannelse som drabbar familjen men får reda på det under filmens gång. När protagonisten får reda på sina övernaturliga förmågor används de för att vinna basketspel och bygga sin efterlängttade popularitet, krafterna kommer med negativa efterföljder som orsakar problem med Scotts vän. Eventuellt kommer protagonisten överens med sin monsterhalva och avvisar sina förmågor för att fortsätta som människa. Transformationen som avbildas här bygger på en äldre version av varulven inom litteraturen då en hårigare människa är mer passande för filmens gång. Huvudkaraktären behåller sin mänskliga form men behandlas annorlunda eftersom personen inte ser normal ut. Koetsier och Forceville (2014) fortsätter att diskutera narrativet och förklarar den metaforiska betydelsen inom filmen. I detta sammanhang förklaras varulven vara ändringen som sker inom Scott via puberteten.

### **An American Werewolf in London (1981)**

Den andra filmen som diskuteras är *An American Werewolf in London* (1981), förmodligen en av de mest ikoniska filmerna inom varulvens historia i film. Berättelsen handlar om huvudkaraktären David Kessler och sin vän Jack som reser till England som ryggsäcksresenärer. De når en bar vid namn "The Slaughtered Lamb" som visar sig inte vara vänliga mot främmande. Kunderna stirrar men varnar protagonisterna att inte gå av vägen de kom från. David och Jack lyder inte deras varning och går in i skogen där de blir anfallna av en varulv som dödar Jack och biter David. Därifrån försöker David komma till rätta om sin förbannelse under filmens gång, detta får honom att transformeras till en varulv där han slaktar vilt inom Englands gator. Huvudmetaforen som Koetsier och Forceville (2014) vill förmedla ur detta exemplar är en främling i en annan kropp.

### **The Howling (1981)**

Slutligen så diskuteras den tredje filmen. Filmen börjar redan tidigt med att antyda om det metaforiska budskapet då en terapeut pratar under filmens öppningsscen som följer:

Repression is the father of neurosis. Of self-hatred. Now, stress results when we fight against our impulses. We've all heard people talk about animal magnetism. The natural man, the noble savage. As if we'd lost something valuable in our long evolution into civilised human beings. Now, there's a good reason for this. Man is a combination of the learned and the instinctive. Of the sophisticated and the primitive. We should never try to deny the beast, the animal within us.  
(The Howling 1981)

Redan har filmen ett subtilt budskap som fortsätter berättelsen. Huvudkaraktären heter Karen som tidigt möter en våldtäktsman som i detta fall visar sig vara en varulv som går bland vardagligt folk. Varulven anfaller men blir skjuten av polisen kort efter att Karen ropat på hjälp. Vidare leder filmen med Karen som möter terapisten och pratar om händelsen, redan då kan det börja byggas en bild av metaforen, då meddelandet som framförs är: folk som låter deras djurlika instinkter gå vilse är varulvar. Filmen fortsätter då terapeuten bjuder in Karen och maken till en hemlig koloni för speciella patienter. Övriga som visar sig vara är att alla patienter på resort är varulvar som har det svårt att passa in i samhället och har skapat en koloni där för att leva från det. I detta fall kan detta också ses på varulvar som representation av minoriteter inom ett samhälle.

### **2.3.3 Sammanfattning och slutliga punkter**

Varulven har haft en intressant litterär historia inom vårt samhälle. Mack (2021) diskuterar om hur monstret har avbildats från en dålig uppfattning inom litteratur, historia och folkmyt. Som tidigare nämnt har vargen avspeglats i onda sammanhang som sagor och berättelser. Perceptionen kom att ändras kring 1970-talet då författare började skapa nya uppfattningar om varelsen. Idag har flera analyser och studier gjorts för att visa varulvens komplexa bakgrund inom film och litteratur. Sammanfattningen som ställs visar olika sätt som varulven presenteras genom metaforiska perspektiv, flera studier kan fortfarande utökas från det nuvarande materialet som finns.

Den slutliga punkten om varulven som alla forskare kan enas om är diskuteras utifrån Crossen (2019) bok i *The Nature of the Beast: Transformations of the Werewolf From the 1970s to the Twenty-First Century*. Författarens följande citat förklarar:

The werewolf is still going through the growing pains of working out its subjectivity and identity and its future is uncertain. That is perhaps part of its appeal. The werewolf is ever-changing, ever-evolving, the very embodiment of contradiction, and what it turns into next remains to be seen.  
(Crossen 2019, s. 226)

### 3 Problemformulering

Hur varulvar har representerats visuellt har genom historien varierat från vanliga vargar, antropomorfa vargliknande varelser till groteska monster. Denna visuella utveckling går tydligt att avläsa i moderna datorspel. Visuellt design av varulvar i datorspel är ett begränsat forskningsområde. Med bakgrund av den historiska utvecklingen av varulven som figur och dess kulturella betydelser har den mytologiska varelsen haft stor betydelse och inverkan på folktron och medier såsom litteratur och film. Vi uppfattar dock att det saknas analyser av hur varulvens moderna representation återspeglas i datorspel. Med förståelse för tidigare historisk och kulturell kontext kan varulven analyseras utifrån dess visuella avbildning. Det är också intressant att se om varulvskaraktären i datorspel förstärker eller utmanar de traditionella stereotyperna om varulven. Är varulven i interaktiva datorspel lik den varulv som förekommer i äldre litteratur och/eller film?

Vår studie syftar därmed till att undersöka: Hur framställs varulvar visuellt i moderna datorspel? En följdfråga till vår huvudsakliga forskningsfråga blir således huruvida karaktären utmanar stereotypa framställningar av varulven som mytologisk figur? Vi kommer att undersöka hur den visuella designen av varulvar har utvecklats mellan 2005 och 2022 i 17 olika datorspel.

#### 3.1 Metodbeskrivning

Studien inleds med litteraturanalys och genomgång av varulven genom historien. Vi har också dokumenterat och undersökt ett flertal (46) datorspel med varulvskaraktärer. Ur denna samling valdes flera (minst tre) datorspel från mellan varje årtionde från 2000 till idag (2026). De spel som valdes är oberoende av genre och grafisk stil. Ur denna samling har vi valt följande spel för vår analys:

1. *Altered Beast* (Sega 2005)
2. *Sonic Unleashed* (Sega 2008)
3. *League of Legends* (Riot Games 2009)
4. *Castlevania: Lords of Shadow* (Konami 2010)
5. *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks 2011)
6. *The Wolf Among Us* (Telltale Games 2013)
7. *Killer Instinct* (Microsoft Studios 2013)
8. *Bloodborne* (Sony Computer Entertainment 2015)
9. *The Witcher 3: The Wild Hunt* (CD PROJEKT RED 2015)
10. *The Order: 1886* (Sony Computer Entertainment 2015)
11. *Total War: Warhammer* (Sega 2016)
12. *World of Warcraft: Battle for Azeroth* (Blizzard Entertainment 2018)
13. *Resident Evil: Village* (Capcom 2021)
14. *Werewolf: The Apocalypse - Earthblood* (Nacon 2021)
15. *Capcom Fighting Collection* (Capcom 2022)
16. *The Quarry* (2K Games 2022)
17. *The Sims 4: Werewolves* (Electronic Arts 2022)

Urvalsprocessen görs genom ett kriteriebaserat urval. Kriterieurval (*criterion-based case selection*) är en avsiktlig urvalsstrategi där ett urval av fall undersöks genom att jämföras och ställas mot varandra för att identifiera likheter och skillnader. Fallen väljs eftersom de uppfyller specifika och på förhand definierade kriterier (Patton 2015, s. 267). Detta genomförs för att bidra till en mer konkret och genomgripande analys av de valda fallen med relevans till frågeställningen. Som Ejvegård (2009, s. 44) påpekar bör materialet kunna ge en meningsfull och relevant jämförelse. Ett kriteriebaserat urval bidrar dessutom till att avgränsa och tydliggöra studiens mål. Utifrån detta görs ett urval av fall, där ett specifikt antal datorspel väljs utifrån bestämda kriterier. Studien utgår därför från följande kriterier:

- Spelet innehåller minst en varulv. Karaktären kan vara en huvudkaraktär, en icke-spelbar karaktär. Varulven som undersöks är visuellt en individ som fysisk ändrar form (förvandlas) till vargliknande varelse, såsom en individ med mänsklig anatomi med vargattribut, antropomorfisk varg, eller i form av en jättevarg.
- Karaktären bör ha en tydlig visuell bild för att kunna undersöka dess design. Exempelvis, illustrationer, figurer eller modeller som tydligt visualiserar karaktären.

För att genomföra en analys av varulvar i olika datorspel görs en komparativ analys. Varje spel granskas utifrån de formulerade frågorna. Sammanfattningsvis kommer alla utvalda spel att genomgå en komparativ analys där spelen ställs mot varandra och vi analyserar skillnader och likheter. Enligt Ejvegård (2009, s. 44) handlar denna metod om att förklara ett visst fenomen, där denna studie avser att undersöka områdena gällande främst det visuella men också dess roll och funktion för att ge en bild av varulvens representation. Ett specifikt antal spel som analyseras utifrån problemställningsfrågan där dess visuella framställning granskas. Enligt Ragin (1987) bidrar en komparativ analysmetod till möjligheten att förklara varje fall inom ett specifikt fenomen, då den kan jämföras och undersökas utifrån ett holistiskt perspektiv. Analysmetoden bidrar även till att kunna ställa de olika spelens varulvsrepresentation mot varandra som vidareförs till identifiering av mönster, likheter samt olikheter. Slutligen sammanställs resultaten och förs vidare till diskussion. I sammanfattningen ställs fynden mot varandra där de diskuteras utifrån dess framkommande mönster, olikheter och likheter.

### 3.2 Metodbrister

Eftersom metodiken baseras på en kvalitativ undersökning riskeras den att formas under en subjektiv ansats. Detta innebär att arbetet syftar till att undersöka, sammanställa och analysera hur varulvar gestaltas i olika spel utifrån författarnas egna analyser och tolkningar. Tillvägagångssättet kan innebära en risk för subjektiva bedömningar (Patton 2015, s. 14). Enligt Patton (2015, s. 14) är validiteten i en kvalitativ studie beroende på dess mätningssinstrument, vilket i detta fall är forskarna. Ejvegård (2009, s. 44) menar också att den komparativa metoden har en viss risk att omedvetet jämföra två subjekt utan meningsfull relevans varken till varandra eller till frågeställningen. Därmed menar han att detta är en

metod som är svår och bör tillämpas med stor grad av försiktighet samt förståelse för företeelserna som analyseras. Det material som analyseras bör också vara likvärdig i det som det jämförs med (Ejvegård 2009, s. 44). Dessutom påpekar Ragin (1987) att en komparativ analys baseras på förståelsen av en dialog mellan undersökningen och analysen, vilket kan påverka och omforma analysen undervägs. Detta bidrar till en grad av flexibilitet och tillämpbar analysmetod, men riskerar samtidigt att vara för vag om den inte tillämpas med aktsamhet.

Metoden täcker flera fall inom det valda ämnet, dock kan den också avgränsa flera spel på grund av genomförandets fokus på kvalitet framför kvantitet, där de valda fallen kan undersökas på ett djupare och mer genomgående sätt.

Sammanfattningsvis innebär dessa metodologiska begränsningar att studiens analys och resultat måste tolkas med viss försiktighet. Forskarnas roll som mätinstrument och komparationsmetodens risker gör att analysen är sårbar för subjektiva tolkningar. Därför krävs en systematisk och tydlig medvetenhet om dessa begränsningar samt transparens i analysprocessen.

## 4 Analys

### 4.1 Datainsamling och urval

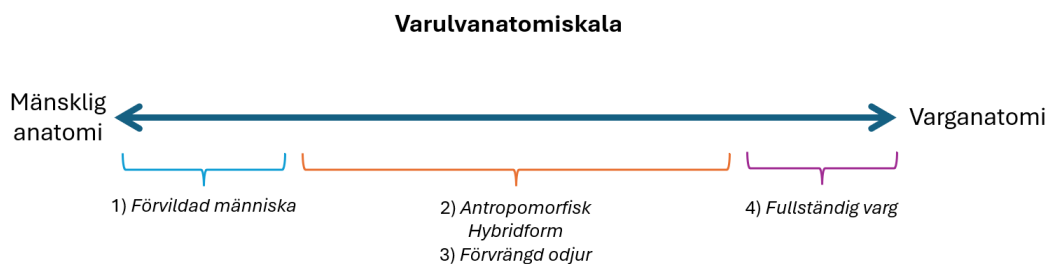
En insamling av datorspel med varulvskaraktärer utfördes för att kunna ge en översiktlig bild av mängden varulvar i datorspel. Information och data inhämtas av datorspel som inkluderar en varulvskaraktär, en karaktär med fysiska drag av en varulv och innebär en omvandling till en varg eller vargliknande varelse. Datainsamlingen resulterade i ett antal datorspel med varulvskaraktärer, där 46 olika datorspel samlades in och systematiserades i en tabell. Detta för att kunna se dagens befintliga datorspel med varulvar. Datainsamlingen och dokumentationsprocessen innefattar två huvudsakliga element: ett dokument för övergripande data av befintliga varulvar som systematiserade i en översiktlig tabell. Därefter beskrivs det kortfattat om karaktärens narrativ, roll och visuella utseende. Efter datainsamling av material, avgränsade studien urvalet genom ett kriterieurval för vidare analys. Utav dem valdes 17 datorspel med varulvar. En ytterligare tabell skapades vilket systematiserade varulven efter visuella variabler, samt genre, stil och funktion (se Appendix B). Alla spel som undersöktes varierar i genre, stil och årtal. Det ska även noteras att vissa datorspel innehåller flera varulvar eller varulvsvarianter i samma spelvärld.

### 4.2 En komparativ analys av varulvar i datorspel

#### 4.2.1 Anatomisk uppbyggnad: Gränsen mellan varg och människa

Varulvens framställning i datorspel kan analyseras utifrån dess design, visuella konstruktion och attribut. I vår jämförande analys av visuell design har vi utgått ifrån ett antal visuella variabler (se Appendix B): anatomisk kroppsbyggnad, lemstrukturer, klädsel och grad av stilisering. Dessa variabler används för att undersöka hur varulvar framställs i moderna datorspel. Samt för att analysera hur de visuella komponenterna samspelar i deras framställning. Variablerna undersöker hur varulvarna framställs i moderna datorspel med fokus på de visuella faktorerna. Tabellen (Appendix B) sammanfattar de anatomiska och visuella egenskaperna hos de 17 analyserade varulvsgestaltningarna. Genom ett systematiskt jämförande av de olika fallen framträder ett antal återkommande mönster om hur kroppen byggs upp, hur mänskliga och vargliska drag kombineras och hur dessa komponenter samspelar och bygger varulvsgestaltningen. Dessa kan vidare organiseras i fyra övergripande kategorier som tillsammans kan demonstrera hur spelmediet framställer varulvsgestaltningen i relation mellan visuell mänsklighet, djuriskhet och monstrositet.

Designen av kroppsbyggnaden hos varulvar i spel kan förstås som ett spektrum mellan två poler: mänsklig anatomi och varganatomi (figur 7). Varulven är i sin natur betraktad som en hybridgestalt, och kan därför variera i design dynamiskt beroende på hur mycket av den mänskliga respektive vargliska kroppen som dominerar. Vårt anatomiska spektrum är skapat för att visualisera hur en varulvsdesign kan variera mellan de två kroppstrukturerna, och dess sammanhang. Spektrumet fungerar som ett analytiskt verktyg för att visualisera hur spelens varulvsdesign rör sig mellan de kroppsliga strukturerna i sin visuella framställning.



**Figur 7:** En illustrerad skala av varulvars anatomiska struktur.

Utifrån den systematiserade tabellen (Appendix B) och den anatomiska spektrum (figur 7) kan vi identifiera och kategorisera fyra övergripande kategorier:

- 1) **Den förvildade människan.** En mänskligt dominerad design med få vargliga drag. Denna kategori placeras nära den mänskliga punkten på skalan.
- 2) **Den antropomorfa hybridformen.** En varg-mänsklig balanserad kombination. Denna har en dominerande norm med den muskulösa hybridformen. Den kombinerar mänsklig anatomi, hållning och djurisk anatomi. Dessa gestaltningar har en dynamisk variation som placeras på mitten av skalan i ett brett spann.
- 3) **Det förvrängda odjuret.** En avvikande och onaturlig design. Denna form är en kombination mellan människa och varg, men avviker från den frekventa designen av en atletisk antropomorf design. Den bryter mot biologisk och anatomisk logik. Dessa gestaltningar har en dynamisk variation som placeras på mitten av skalan i ett brett spann.
- 4) **Den fullständiga vargformen.** En form som är fullt anatomisk varg, där människan helt försvinner. Denna kategori placeras nära den vargaatomiska punkten.

I studien beskrivs varje kategori dess visuella kännetecken, exemplen på spel och deras placering på spektrumet i den anatomiska skalan (figur 7). Nedan presenteras dessa kategorier och analyser i en systematiserad form efter kategori.

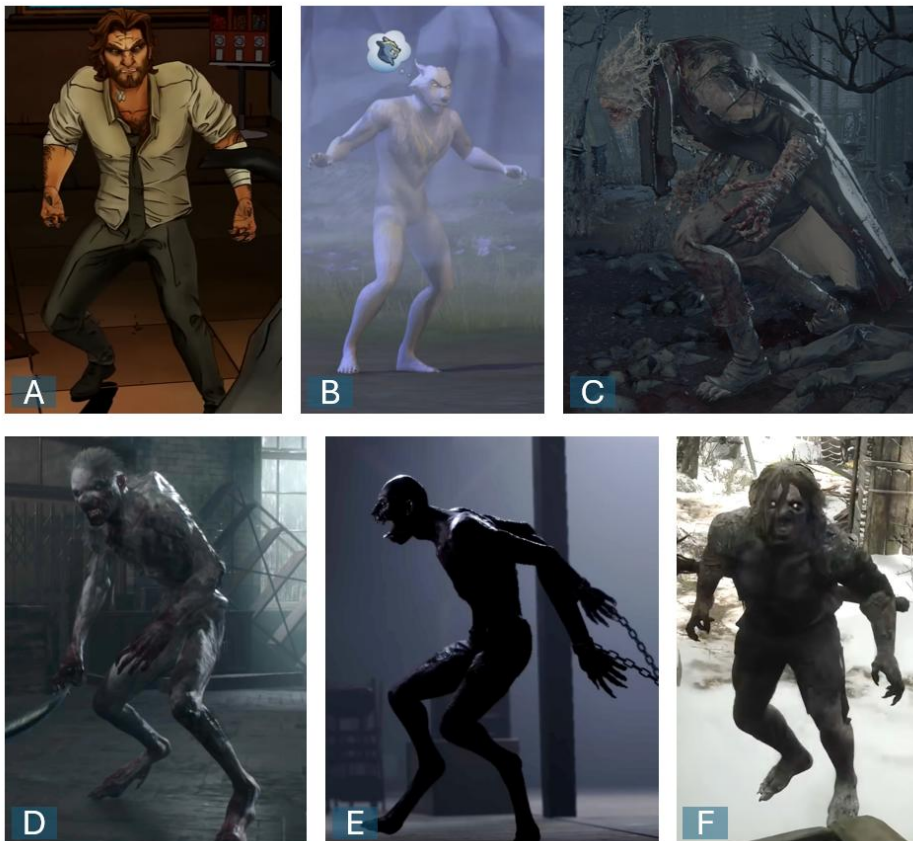
### **Den förvildade människan – en dominerande människokropp med vargdrag**

Den första kategorin kan beskrivas som en med dominerande mänsklig anatomi och begränsade vargdrag. Anatomien förblir dominerande mänsklig och till stor grad bibehåller kroppens proportioner samt hållning. Varulvsdesignen visualiseras genom subtila förändringar, då dess vargliga attribut är begränsade. Detta resulterar i en kropp som fortfarande är tydligt mänsklig, men med vissa visuella vargdrag som tyder på en transformation till varulv.

Gemensamt för dessa varulvar är att förändringarna fokuseras på extremiteter, armar och ben, samt ansiktsregionen. Designen behåller den mänskliga anatomin som grundstruktur, där kroppen förblir tvåbent, samt dess proportioner och skelettstruktur är tydligt mänskliga. Däribland har designen oftast en ökad mängd kroppshår, klor, spetsiga öron, vassa tänder och mer markerade förändringar i ansiktsstrukturen. Där ansiktsstrukturen är ofta mer mänsklig

än varglik. Ögonens placering, käklinjen och huvudets proportioner följer mänskliga strukturer, även när designen har päls eller vargöron. Dessutom har ingen av varulvgestaltningarna i denna kategori svans. Benstrukturen varierar dock, och vissa designer har vargliska bakben medan andra har mänskliga fötter. Dessa drag visar varulvens vargdrag men utan att förändra kroppens grundläggande anatomi. Som resultat bibehåller gestaltningen en hög grad av mänsklig igenkännbarhet där människokroppsbyggnaden är dominerande i dess visuella design. Därmed hamnar denna gestaltning närmare en människa än en varg på anatomiskalan.

Spelen som representerar denna kategori är bland annat Lycan från *Resident Evil: Village* (Capcom 2021), Father Gascoigne i *Bloodborne* (Sony Computer Entertainment 2015), *The Wolf Among Us* (Telltale Games 2013). Ett mer avvikande fall återfinns i *The Sims 4: Werewolves* (Electronic Arts 2022). Ytterligare diskuteras de mer deformerade varulvarna från *The Quarry* (2K Games 2022) och Elder Lycan från *The Order: 1886* (Sony Computer Entertainment 2015) i denna kategori. Dessa sex spel valdes för att de bäst representerar denna kroppsbyggnad och följer denna kategoris designprinciper.



**Figur 8:** Varulvskaraktärer i olika spel med mänsklig anatomi och kroppsbyggnad med vissa vargliska drag. Bilderna är tagna från de respektive spelen. **a)** En av Bigbys varulvsformer i *The Wolf Among Us* (Telltale Games 2013). **b)** Utsnitt av en officiell bild till *The Sims 4: Werewolves* (Electronic Arts 2022a). **c)** Karaktärsmodellen av Father Gascoigne i spelet *Bloodborne* (Sony Entertainment 2015), bild av Trin (2024) under licensen CC BY-SA 3.0. **d)** Elder Lycan i *The Order: 1886* (Sony Computer Entertainment 2015). **e)** Utsnitt av en skärmdump i spelet *The Quarry* (2K Games 2022), i kapitel 6 “Prayers by Night”. **f)** Lycan i *Resident Evil Village* (Capcom 2021).

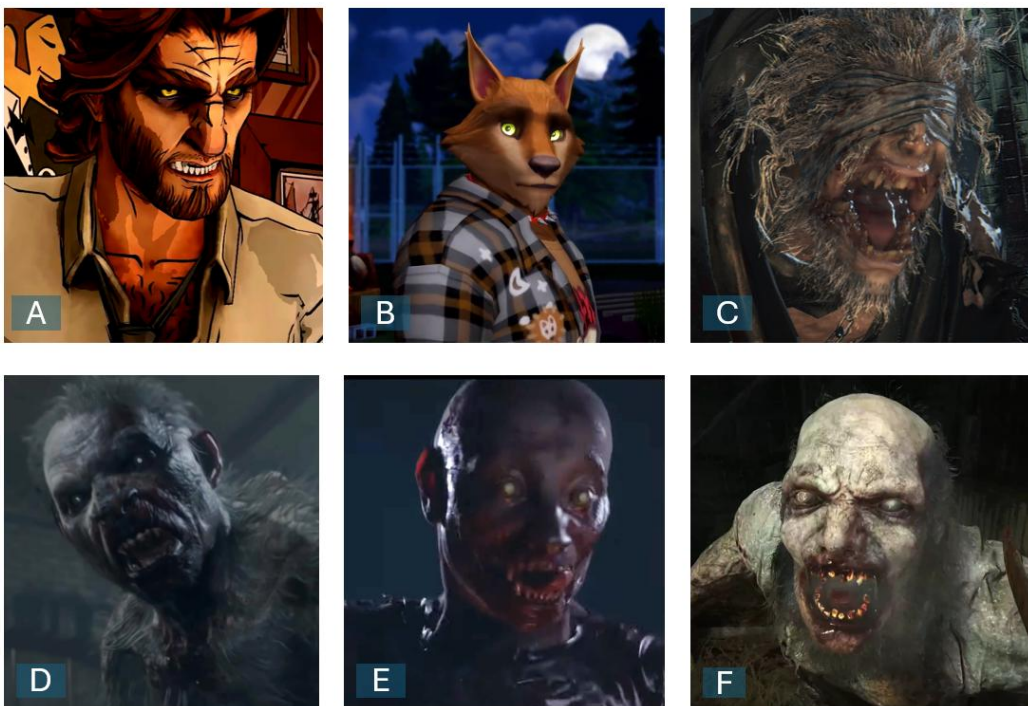
Denna designprincip syns tydligt i *Bloodborne* (2015), *Resident Evil Village* (2021) och *The Wolf Among Us* (2013). Dessa tre fall porträtterar en nästan helt mänsklig kroppsanatom i grunden, med plan fotställning, mänskliga proportioner och begränsad päls eller hårväxt (se Figur 8, A, C och F). De varglika dragen är främst fokuserad kring ansiktet och händerna. I *Resident Evil Village* (2021), har Lycan (se figur 8, bild F) en mänsklig kroppsform med begränsad behåring och varglika, utdragna ansiktsdrag. Dessa varelser representeras som en av de mest människonära i sitt utseende jämfört med andra spel, då de har de mest subtila varglika ändringarna. Varglika drag förekommer i ansiktet, samt på händer och fötter där de får klor. Varelserna får vita ögon, vilket skimrar på avstånd, mer markerade ansiktsproportioner med öppna käkar och vassare tänder. Liknande designprinciper är synliga i *Bloodborne* (2015). Men till skillnad från *Resident Evil Village* (2021), så förändras Father Gascoignes kropp genom att bli större och mer muskulös, men proportionerna förblir ändå mänskliga (se figur 8, bild C). Dock får han, på grund av sin storlek, en framåtlutande hållning som resulterar i en puckelrygg. Armar och ben är förlängda och kraftigare, men behåller en mänsklig förvrängd anatomi. Händerna och fötterna behåller sina mänskliga strukturer men är större, längre och får vassa klor. Den största förändringen sker i ansiktet, där käken sträcks ut och tänderna blir rovdjurslika, samtidigt som huvudets huvudsakliga form förblir mänsklig. Andra förändringar är synliga på håret som blir ruggigt och längre.

Ett annat exempel på denna kategori är Bigbys mer håriga mellanform i *The Wolf Among Us* (Telltale Games 2013) (se figur 8, bild A), där formen får framhäva vargdrag i både ansiktet och händer. På liknande sätt som *Resident Evil Village* (2021) Lycan, så utgör Bigby som en av de mest människonära gestaltningarna i denna kategori. Kroppen är i stort sett oförändrad, med mest ändring i ansiktet och händer. Ansiktsdragen blir mer varglika och utdragna, öron och tänder blir spetsiga, ögonen blir lysande och varglika samt ögonbryn och näsa blir bredare. Händerna får vassa varglika klor. Ytterligare får Bigby mer hår, särskilt vid ögonbrynen och i skägg. Till skillnad från *Resident Evil Village* (2018) och *Bloodborne* (2015) är Bigbys kroppsform mer muskulös. Bigbys kroppsform är inte lika deformerad eller ändrad på något sätt, tvärt emot så behåller den sin ursprungliga mänskliga form, men får subtila ändringar. Mesta av förändringarna sker vid ansiktet, där den som *Bloodborne* (2015) och *Resident Evil Village* (2021) visar mer utdragna ansiktsproportioner, spetsiga öron, ändringar av ögon, kraftigare nos och ögonbryn samt vassa tänder.

*The Sims 4: Werewolves* (2022) avviker från övriga varulvar genom sin stiliserade estetik, mer vargliknande huvud, och pälstäckta kropp (se figur 8, bild B). Kroppen är fortfarande anatomiskt mänsklig, med samma proportioner, hållning och plantigrad fotställning som i de tidigare exemplen. Däremot är varulvarna heltäckta i päls och har ett huvud som är betydligt mer varglik än hos Father Gascoigne, Lycan eller Bigby. Trots detta så följer huvudet och ansiktets proportioner fortfarande en mänsklig anatomilogik. Vid en närmare analys är ögonens placering, käklinjen och huvudets form mer mänskliga än varglika. Dock är öronen tydligt varglika, då de är spetsiga och positionerade på toppen av huvudet (se figur 9, bild B). Som resultat utgör *The Sims 4: Werewolves* (2022) en av de mest varglika i denna kategori.

En mer anatomiskt deformerad grupp består av varulvarna från *The Order: 1886* (2015) och *The Quarry* (2022). Dessa två spel skiljer sig från tidigare exempel genom att introducera mer omfattande kroppsliga deformationer, särskilt i benstrukturen. Gestaltningarna har en

tågångares fotställning vilket speglar silhuetten och bakbenen av en varg. Benen böjs bakåt, med förlängda hälar och fötterna blir tassar. Detta avviker från andra spel i denna kategori vars varulvsframställningar är hälgångare med plan fotställning. Trots denna förändring behåller både *The Order: 1886* (2015) sina Elder Lycan och *The Quarry* (2022) sina varulvar en övergripande mänsklig kroppsform. Armar, bröstorg och hållning har en mänsklig struktur, där förändringarna sker främst genom utdragen kroppsbyggnad och förvrängning av ansiktet. Jämfört med varulvarna från *Bloodborne* (2015), *The Wolf Among Us* (2013) och *Resident Evil Village* (2021) har särskilt *The Quarry* (2022) en varulvsdesign med en mänsklig ansiktsstruktur, utdragen käke och vassa tänder. Detta förekommer också i *The Order: 1886* (2015), dock är ansiktet mera förvrängd med mörka ögon och har en mer varglik nos. Särskilt skiljer *The Order: 1886* (2015) sig ifrån *The Quarry* (2022) genom dess pälstäckta kropp, där *The Quarry* (2022) saknar hår och päls. Dock i relation med andra spel i denna kategori framstår *The Order: 1886* (2015) och *The Quarry* (2022) som mer djuriska, men ändå tydligt mänskligt anatomiskt dominerande i denna kategori.



**Figur 9:** Ansikten av varulvskaraktärer i olika spel med mänsklig anatomi med vissa vargrika drag. Bilderna är tagna från de respektive spelen. **a)** En av Bigbys varulvsformer i *The Wolf Among Us* (Telltale Games 2013). **b)** Utsnitt av en skärmdump av officiell trailer till *The Sims 4: Werewolves* (Electronic Arts 2022b). **c)** Karaktärsmodellen av Father Gascoigne i spelet *Bloodborne* (Sony Entertainment 2015), bild av Trin (2024) under licensen CC BY-SA 3.0. **d)** Elder Lycan i *The Order: 1886* (Sony Computer Entertainment 2015). **e)** Utsnitt av en skärmdump i spelet *The Quarry* (2K Games 2022), i kapitel 6 “Prayers by Night”. **f)** Lycan i *Resident Evil Village* (Capcom 2021).

Gemensamt för alla varulvskaraktärer är att den mänskliga kroppen förblir den primära strukturen. De behåller i hög grad en mänsklig kropp och hållning, med vargrika element som påverkar deras design. Variationerna i designen skiljer sig dock åt, men förändringarna är fortfarande tillräckligt subtila för att den mänskliga figuren förblir läsbar. *The Wolf Among Us*

(2013) har minst förändring i denna kategori och är mest mänsklig. De mindre mänskliga spelen i denna kategori är *The Order: 1886* (2015) och *The Sims 4: Werewolves* (2022) som på grund av päls, behåring och huvudutformningen tillnärmar sig mer vargliska drag, som en vargs nos och öronens placering i *The Sims 4: Werewolves* (2022) (se figur 9, bild B och D). Tillsammans visar dessa varulvsgestaltningar hur den människodominerade varulven kan variera från nästan oförändrad människa, såsom Bigby och Lycan (se figur 8, bild A och F), till mer deformerade gestalter, som Father Gascoigne, Elder Lycan och *The Quarry* (2022) sina varulvar (se figur 8, bild C-E).

Denna kroppsdesignkategori förekommer i flera olika spelgenrer, funktioner och estetiska uttryck, till skillnad från övriga anatomikategorier (vilket diskuteras senare). I denna kategori befinner sig skräckspel, actionspel, noir-fantasy och livssimulator. I det breda sammanhanget kan detta tyda på att den människodominerade varulven inte är knuten till en specifik genre eller estetik. Däremot återkommer flera spelexemplen inom skräckgenren med en realistisk stil samt antagonistisk funktion, där den delvis förändrade människokroppen kan framstå som hotfull med ett onaturligt utseende, särskilt när den presenteras i en i hög detaljgrad jämfört om den hade varit grafiskt stiliserade. Varelserna som främst diskuteras är varulvarna i *The Quarry* (2022), Elder Lycan och Lycan, men även Father Gascoigne i *Bloodborne* (2015). Den realistiska renderingen gör att de vargliska dragen, såsom deformerade benstrukturer (figur 8, bild D-E), utdragen käke, vassa tänder och tomma ögon kan framstå som mer störande än de skulle gjort i stiliserad estetik (se figur 9, bild D-F). I kontrast ger resterande spel en annan tolkning av samma kroppstyp. I mer stiliserade spel, såsom *The Wolf Among Us* (2013) och *The Sims 4: Werewolves* (2022), framställs formen i samband med en protagonist eller spelbara roller, med fokus på sociala och narrativa sammanhang i respektive spelvärldar. Särskilt den stiliserade estetiken i *The Sims 4: Werewolves* (2022) med rundare och mjukare former kan betraktas som mindre hotfull. Den breda variationen kan förklaras av en flexibel design som kan fylla både protagonistiska och antagonistiska roller beroende på vilka element och detaljnivån som framhävs.

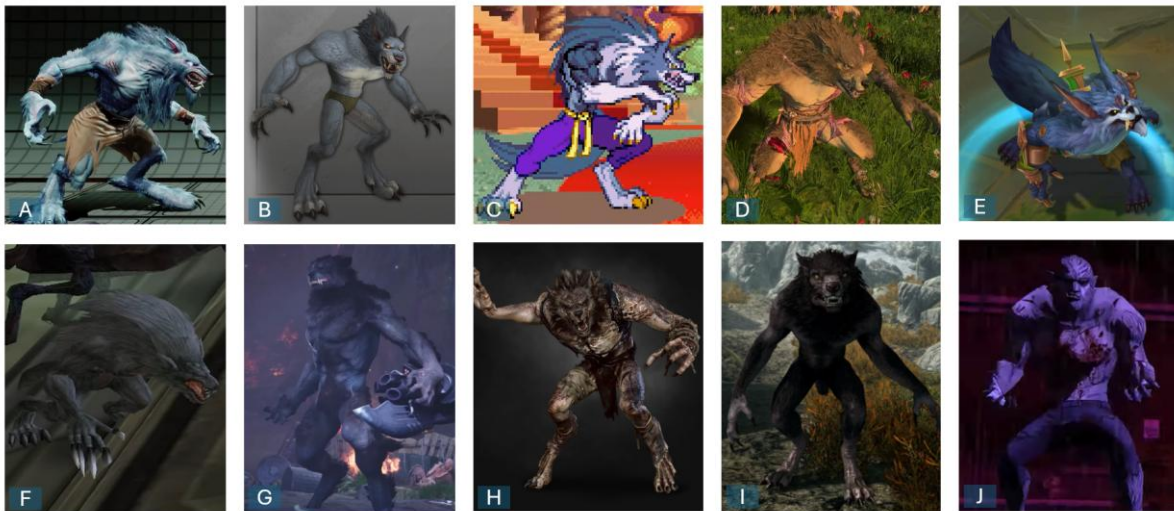
De nämnda gestaltningarna visar ett skifte i dess varulvsutseende, men bryter inte mot den mänskliga kroppens logik på ett drastiskt sätt. De representerar en kropp som är förändrad från en människa, men inte fullständigt omformad till en vargtrogen design. Därför utgör denna kategori den mest människonära punkten i vårt anatomiska spektrum (figur 7).

### **Den antropomorfa hybridformen - en kombination av människa och varg**

Den andra, och mest frekventa förekommande, kategorin är den antropomorfa hybridformen. Majoriteten av de varulvsgestalter som förekommer i datorspel bygger på en relativt homogen visuell modell. Denna form framställs ofta som en muskulös upprättstående muskulös figur som tydligt kombinerar mänsklig hållning med ett djuriskt uttryck.

Det mest framträdande kännetecknet för denna kategori är den hyperatletiska kroppsbyggnaden. Varulvarna framställs ofta som överdrivet muskulösa med en bred bröstorg, kraftiga axlar, och en smal midja som tillsammans skapar en maskulint kodad figur. Armarna är ofta oproportionerligt långa med stora händer som kombinerar mänskliga fingrar med vargliknande klor. Benen har huvudsakligen en tågångares fotställning vilket liknar

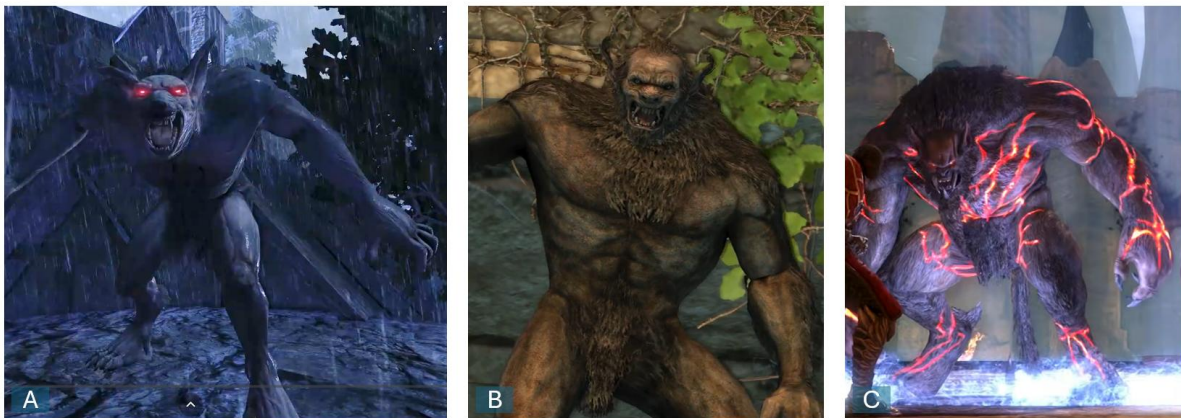
varegens bakben och tassar. Trots benstrukturen står varulvarna upprätt på två ben med en mänsklig hållning. Ytterligare har formen också en framåtlutad eller pucklig rygg. Huvudet är som regel det mest vargliga inslaget, ofta framställt som ett fullständigt varghuvud, med lång nos och käkar, och spetsiga vargöron. Dock finns det vissa varulvsdesign som avviker från denna norm då den kombinerar varg med mänskligt huvud. Kroppen är vanligtvis täckt av päls. Pälsen är ofta tjock och lång, vilket liknar mer en vargs. Vissa varulvar har delvis synlig hud, där den framhäver underliggande muskulatur och synliggör händer och tassar. Slutligen saknar vissa av dessa varulvsdesigner en svans.



**Figur 10:** Varulvar från olika spel som framställer “den antropomorfa hybridformen”. De varierar i stil och design, men behåller en relativt gemensam kroppsbyggnad. Bilderna är tagna från de respektive spelen. **a)** Sabrewulf i *Killer Instinct* (Microsoft Studios 2013). **b)** Manlig Worgen-modell i *World of Warcraft: Battle for Azeroth* (Blizzard Entertainment 2018). Bild av Neryssa i *Wowhead* (2018). **c)** Jon Talbain i *Capcom Fighting Collection* (Capcom 2022). **d)** Skinwolves i *Total War: Warhammer* (Sega 2016). **e)** Warwick modellen i *League of Legends* (Riot Games 2009). **f)** Luke Custer i *Altered Beast* (Sega 2005). **g)** Cahal i *Werewolf: The Apocalypse - Earthblood* (Nacon 2021). **h)** *The Witcher 3: The Wild Hunt* (CD PROJEKT RED 2015). **i)** *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks 2011). **j)** En av Bigbys varulvsformer i *The Wolf Among Us* (Telltale Games 2013).

Trots att den antropomorfa hybridformen förekommer i en rad olika spel och genrer, uppvisar designen av varulvar en visuellt konsekvent utformning (se figur 10). *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks 2011), *The Witcher 3: The Wild Hunt* (CD PROJEKT RED 2015), och *Total War: Warhammer* (Sega 2016) framställer varulvar som följer de ovan nämnda kännetecknen för denna kroppskategori (se figur D, H och I). Dessa varelser har massiva, atletiska humanoida överkropp kombinerad med vargliska ben och huvud. Med djurlika ben och tågångare fotställning står de upprätt med en framåtlutad hållning. Vid en närmare analys kan dock proportionerna uppfattas som obalanserade, då de relativt små tassarna förväntas bära en massiv och muskulös överkropp. I titlar som *Werewolf: The Apocalypse - Earthblood* (Nacon 2021) och *Altered Beast* (Sega 2005) kan protagonisten förvandlas till en starkare antropomorfisk hybridform som en mäktig krigare för att bekämpa sina fiender. Båda dessa gestaltningar (se figur 10, bild F och G) framställer massiva och muskulösa varulvar med vargliska ben, varghuvud och kraftiga armar. Kroppen är täckt av päls och framställs som en

varg kapabel att stå på två ben. I jämförelse med de övriga exemplen, återfinns ett avvikande fall i *The Wolf Among Us* (2013), där Bigby får en lika muskulös och pålstäckt kropp som de andra varulvarna i denna kategori, men behåller mer mänskliga drag i både huvud och ben (se figur 10, bild J). Detta placerar honom i den antropomorfiska kategorin, men närmare den mänskliga polen inom spektrumet (figur 7). Det som tydligt kan noteras är att dessa exempel skiljer sig åt genom graden av stilisering, där särskilt *Altered Beast* (2005) får en extrem överdriven formgivning.



**Figur 11:** De tre varulvsvarianter i *Castlevania: Lords of Shadow* (Konami 2010). Bilderna är tagna från spelets mellansekvenser av de respektive varulvsvarianter.

Ett intressant fall återfinns i *Castlevania: Lords of Shadow* (Konami 2010) med tre olika varulvsvarianter (figur 11). Samtliga varianter är alla antagonister i spelet, men skiljer sig både i huvudform och storlek. Trots dess olika design och funktion har dessa varulvar en gemensam kroppsbyggnad lik övriga varulvar i denna kategori. Varulvarna i *Castlevania: Lords of Shadow* (2010) har en muskulös och atletisk kroppsbyggnad med en framåtlutande mänsklig hållning, breda axlar och stora långa armar. Gemensamt för samtliga varulvar är att de inte bär svans. Designelementen som skiljer dessa varianter är huvudet, där det finns både varghuvud och mänskligt huvud med få vargdrag. Dessa erbjuder ett intressant fall att se hur tre varianter framställer varulvar på olika sätt i samma spel, och hur de delar gemensamma men samtidigt skillnader vid vissa attribut. Här kan det kopplas till rollen där fienden som är mer varglik, Lycanthrope, (figur 11, bild A) visar ett mer djuriskt utseende och beteende. Den mer mänskliga varianten, Greater Lycanthrope, är också en fiende men är en starkare elitgrupp av varulvar (se figur 11, bild B). Slutligen uppvisas slutbossen Cornell (figur 11, bild C) som liknar elitgruppen, dock är hans anatomi överdrivet i både storlek och form. Detta mönster kan nästan tolkas som en hierarkisk struktur där graden av mänsklighet och kroppslig storlek motsvarar med figurens rang. Ju mer mänsklig och större framställningen är, desto starkare och högre status har den i spelet.

Denna muskulösa hybridform framträder även i flera stiliserade spel, exempelvis den spelbara karaktären Sabrewulf i *Killer Instinct* (Microsoft Studios 2013), Warwick i *League of Legends* (2009), *World of Warcraft: Battle for Azeroth* (Blizzard Entertainment 2018) med den spelbara rasen *Worgen* och *Capcom Fighting Collection* (Capcom 2022) och dess spelbara kämpe. I *Killer Instinct* (2013) behåller Sabrewulf samma muskulösa humanoid modell, men uttrycket är mer och stiliserad. På liknande sätt framställer *Capcom Fighting Collection* (2022)

sin varulv som en kämpe med samma visuella grundprinciper, men med variationer såsom en extremt överdriven överkropp, extremt smal midja samt svans. I *World of Warcraft: Battle for Azeroth* (2018) befinner det sig en spelbar ras, *Worgen*, med två versioner beroende på kön (se figur 14). Här passar den manliga versionen in bäst, då den manliga designen följer den typiska muskulösa och kraftfulla hybridformen, medan den kvinnliga varianten är smalare och mer slank, och mer mänsklig i silhuett. I en annan stilvariant visualiseras *League of Legends* (Riot Games 2009) karaktären Warwick med unika designval. Trots att kroppen delar samma anatomiska grundstruktur, skiljer den sig genom sin massiva svans, extremt förlängda och spetsiga öron samt det tekniska maskineri som är integrerat i kroppen. Ytterligare ger det hög stiliserade spelet, *Sonic Unleashed* (Sega 2008), ett unikt exempel där en redan antropomorfisk humanoid protagonist förvandlas till en varulv liknande form. Även med en stiliserad visuell stil följer designen samma grundprinciper med större överkropp, förlängda kraftiga armar, med huggtänder och mer djurisk päls. Designen blir mer angulär med vassare former, samt kroppen blir kraftigare. Denna stiliserade grupp visar en likadan designprincip som övriga varulvar, men på grund av stiliserad estetik möjliggör denna stil att man kan överdrivet framhäva former, silhuetter och enskilda attribut, som svans eller torso. Särskilt *Altered Beast* (2005) kan grupperas tillsammans med de övriga varulvarna genom sin stilisering och överdrivna framhävningar av attribut som extremt hårig man och framträdande tänder, och en krökt rygg. I dessa fall behöver anatomin inte följa realistiska proportioner, vilket ger större frihet i formgivningen.

Vidare kan det förklaras att designen varierar i uttryck beroende på spelets estetiska stil och stiliseringsgrad, men ändå följer en gemensam designprincip. Beroende på spelets grad av stilisering, förenklas eller fördjupas designdetaljer. Vilka former och attribut som framhävs varierar, såsom *Capcom Fighting Collection* (2022), där Jon Talbain får extremt lång päls och man. Eller såsom överdrivet långa och spetsiga vargöron och svans hos Warwick från *League of Legends* (2009). Men huvudsakligen bibehålls en gemensam utformning i torso, bröstorg, huvud, och benstruktur och tvåbenthet. I ett större sammanhang går det att sammanlänka dessa aspekter med spelets genre och dess roll och funktion. Varulvsdesignen, oavsett roll och funktion, har i denna kategori en gemensam kroppsform som både fungerar som ett otäckt monster som fiende och en heroisk stark protagonist. Protagonistrollen är tydlig hos exempelvis *Werewolf: The Apocalypse – Earthblood* (2021), *Altered Beast* (Sega 2005) och *The Wolf Among Us* (2013) där huvudkaraktären förvandlas till varulv för att bekämpa sina motståndare med styrkan från sin varulvsform. I andra spel kan de dyka upp som en fiende, särskilt inom *Castlevania: Lords of Shadow* (2010) men också *The Witcher 3: The Wild Hunt* (2015). Detta kan förklara en anpassningsbar design med flera funktioner, där den både kan fungera som en kraftig heroisk figur med en stark kroppsbyggnad för att gå i strid. Likaså, kan den samtidigt illustrera en stark eller läskig fiende, en som kan framstå som skrämmande.

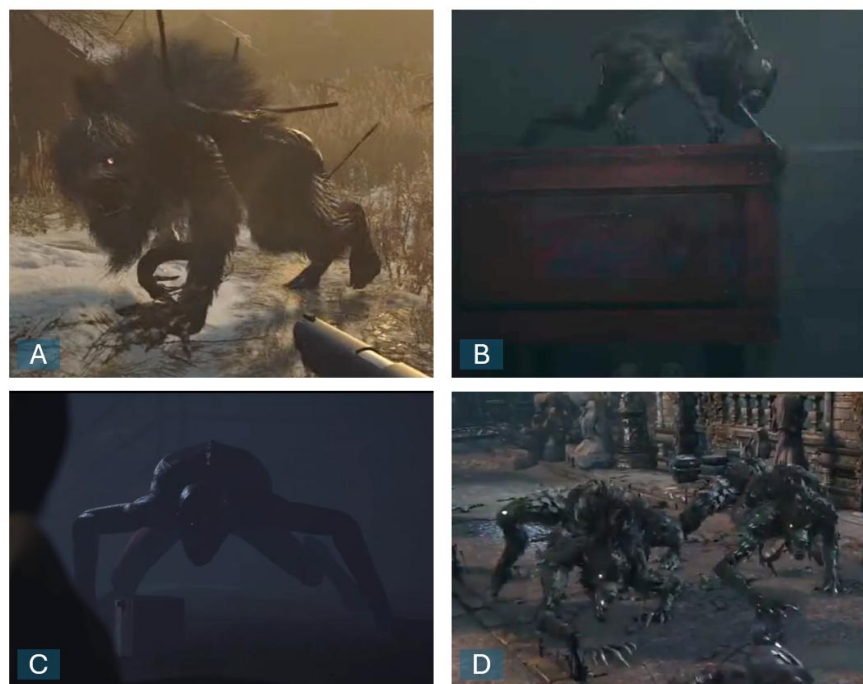
Sammanfattningsvis återkommer samma grundläggande designprincip: en humanoid kropp som är muskulös och kraftig, med smala höfter och tvåbent gång, kombinerad med vargliska attribut såsom huvud, päls och tågående bakben med tassar. Dessutom har varulvsdesignen ofta en puckelrygg eller en framåtlutande mänsklig hållning. Det finns dock skillnader i stilisering som kan påverka formgivningen genom varulvars silhuett och överdrivna attribut, men den gemensamma designprincipen är tydligt läsbar ändå. En annan skillnad är om varulven bär svans eller inte. Därför placeras den antropomorfa hybridforms kategorin som en mittpunkt som ett brett spann i vårt visuella anatomiska spektrum (figur 7). Den är mer djurisk

än den första kategorin om “den förvildade människan”, men ändå behåller en viss humanoid figur. Denna design kan betraktas som en typ av designkompromiss av kroppslig anatomi mellan de två ändpunkterna och därmed en mer balanserad varulvsgestaltning med dominans i spelmediets värld.

### Det förvrängda odjuret – en deformerad varg-människa

Den tredje kategorin omfattar varulvar där den kroppsliga utformningen kombinerar både mänsklig och varglig anatomi, men samtidigt avviker kraftigt från den visuellt dominerande antropomorfa hybridformen. Till skillnad från den muskulösa och proportionerliga antropomorfa varulven, karaktäriseras denna kategori av en kroppslig disharmoni där den kombinerar den mänskliga och vargliga anatomin på ett onaturligt och ovanligt sätt. Det resulterar i kroppsliga proportioner och rörelsemönster som bryter mot biologisk och anatomisk logik. Dessa varulvar framträder främst i skräck och mörk fantasy spel.

Ett centralt drag i denna kategori är de oproportionerliga och ofta utdragna kroppsformerna. Armar och händer är ofta mänskliga med långa fingrar och klor. Lemmarna är förlängda med onaturliga böjningar vilket ger intryck av en kroppslig dysfunktion. Denna anatomiska konstruktion “tvingar fram” en fyrbent rörelsestil med kroppens mänskliga anatomiska armar och vargliga bakben. Vilket kan framstå som ansträngd då den mänskliga överkroppen inte är anpassad till att gå som en fyrbent varg (se figur 12). Detta blir särskilt tydligt i den kraftigt böjda ryggen eller de onaturliga vinklar i lederna när varelsen rör sig på alla fyra. Designen saknar även svans, och huvudet samt ansiktets utformning varierar mellan olika gestaltningar. Variationerna sträcker sig från ett nästan mänsklig utseende till ett fullständigt vargligt huvud. Samtliga gestaltningar i kategorin är tågångare med förlängda klor.



**Figur 12:** Varulvar som rör sig på fyra. Bilderna är tagna från de respektive spelen. **a)** Vårcolac i *Resident Evil Village* (Capcom 2021). **b)** Lycan Soldier i *The Order: 1886* (Sony Computer Entertainment 2015). **c)** En varulv som rör sig på alla fyra i *The Quarry* (2K Games 2022). **d)**

Scourge Beast i *Bloodborne* (Sony Computer Entertainment 2015).

Denna typ av varulvs gestaltning förekommer i flera spel med inslag av skräck eller mörk fantasy, såsom varulvarna i *The Quarry* (2022), Lycan Soldier i *The Order: 1886* (2015), Vârcolac i *Resident Evil Village* (2021) och Scourge Beast i *Bloodborne* (2015). Dessa varulvar representerar de ovannämnda designmönster och därför kan de placeras i samma kategori som avvikande kroppsbyggnader av mänskliga och vargliska drag.

Scourge Beast i *Bloodborne* (2015) och varulvarna i *The Quarry* (2022) demonstrerar de mest framträdande likheterna. Båda har tunna, utdragna kroppar där skelettstrukturerna är tydligt synliga, och båda rör sig på fyra ben. Lemmar mänskliga i sin grundstruktur, med tydligt skelett som ett resultat från dess tunna kropp. Dessa gestaltningar framställer en tydlig likhet i dess rörelsemönster, där armar och ben böjs i onaturliga vinklar för att anpassa en fyrbent gång (se figur 12, bild C och D). Skillnaderna mellan dessa varulvar är tydlig främst i huvudets utformning och graden av hårlighet. Scourge Beast har en pälstäckt kropp med varghuvud, medan designen i *The Quarry* (2022) saknar päls och har ett mänskligt huvud och ansikte. Varulvsdesignen Lycan Soldier och Vârcolac demonstrerar i sin tur en mer robust kroppsbyggnad (se figur 12, bild A och B). Varulvarna har en kraftig vargliskande hållning med horisontell rygglinje, vilket ger dem ett mer djuriskt uttryck än de två tidigare exemplen. Dessutom delar de attribut såsom en hårig och pälsklädd kropp. Jämfört med *Bloodborne* (2015) och *The Quarry* (2022), har dessa varulvframställningar en större och mer muskulös kroppsbyggnad. Dock har Lycan Soldier synliga underliggande skelettstrukturer samtidigt som den är mer muskulös.

Huvudet och ansiktets utformning utgör den mest framträdande skillnaden mellan de fyra exemplen. *The Quarry* (2022) och Vârcolac behåller ett nästan mänskligt huvud och ansiktsanatomik, med mänskliga proportioner för näsa- och ögonplacering. Å andra sidan har Scourge Beast ett fullständigt varghuvud. Lycan Soldier placeras mellan dessa exempel, med utdragen nos. Detta kan beskrivas som ett mänskligt ansikte med påklistrad vargnos. Trots skillnaden i huvudets anatomi har alla gestaltningar en ansiktsförvrängning som visar tänder med en bred käke, och ofta öppen mun.

*The Quarry* (2022) är den varulvframställningen som avviker mest i denna kategori. Dessa varulvar är visuellt framställda med en mänsklig hållning och kropp, med varglisknande attribut kring ansikte och ben. Kroppstypen är tunn och mager där skelettstrukturer är synliga och nästan kadaverlika. Till skillnad från de andra varulvarna i denna kategori, har denna form varken päls eller hår, men har mörk hud. Trots dess mänskliga kropp och hållning springer varulvs karaktärerna ändå på fyra ben. Varulvarna i *The Quarry* (2022) är de enda som är kapabla att gå på två ben, jämfört med andra spel i denna kategori där de rör sig på alla fyra. Trots detta placeras varulven i denna kategori på grund av dess kapabla fyrbenta rörelsemönster och kombinationen av mänskliga och vargliska drag som tillsammans skapar en förvrängd gestaltning.

Sett tillsammans visar de fyra varulvsframställningarna en tydlig variation, men delar samtidigt en grundläggande anatomisk princip: en biologiskt orimlig kombination mellan det mänskliga och vargliska. Scourge Beast och varulvarna i *The Quarry* (2022) framställer starkt

en deformerad människa i dess kroppsbyggnad. Medan *Várcolac* och *Lycan Soldier* har en mer robust varglik konstruktion med mänskliga attribut i ansiktet och vissa kroppsproportioner. Tillsammans visar dessa exempel hur olika spel använder en kroppslig deformation för att skapa varelser som framstår som obehagliga och onaturliga, trots deras visuella variationer. Dessa designval kan även ses i sammanhang med spelets stilisering och genre. Samtliga spel använder en realistisk visuell stil utan tydlig stilisering och har inslag av skräck och mörk fantasy genren. Kombinationen av en realistisk rendering och anatomisk förvrängning skapar ett obehagligt intryck. Dessa varulvar fungerar dessutom som antagonistiska figurer. I sin helhet visar de fyra spelen inom denna kategori hur varulvar kan ha olika visuella uttryck men ändå dela en gemensam grundform av anatomiskt obehag. Detta kan även kopplas med spelens genre och ton, där varelserna är formade av mörkare och läskigare toner kan resultera i onaturliga attribut. Därför kan kroppsbyggnaden bli ett medvetet designval för att följa spelets mörka stämning och narrativa funktion. Särskilt då samtliga varulvar fungerar som antagonistiska skräckfigurer. Detta sammanhang kan förklara anledningen och valen till av en sådan design, och framträdandet av denna kroppsdesignkategori.

De fyra spelens varulvar uppvisar flera skillnader men också likheter. Trots den fyrbenta gångstilen och en varglik profil så har dessa varelser tydliga drag av det mänskliga i varierande grad. Därmed placeras denna kategori som ett brett spann i det anatomiska spektrumet (figur 7). Detta är för en nyanserad förståelse av hur mänskliga och vargrika attribut kan kombineras på olika sätt för att skapa en avvikande och onaturlig design från både biologisk logik och tidigare etablerade antropomorfa hybridformer.

### **Den fullständiga vargformen**

Den fjärde kategorin utgör varulvar som helt förlorar den mänskliga anatomin. Denna form antar en fyrbent och varglik kropp. Till skillnad från de tidigare kategorierna, där anatomiformen innebär en sammansmältning av både mänskliga och vargrika drag, så kännetecknas denna form av fullständigt djuriska drag. Denna form är en fullständig anatomisk korrekt varg, med vargproportioner, horisontell ryggrad och svans.

Denna kategori består av två fall med fullständiga vargformer. Denna form visar inga spår av mänsklighet eller mänskliga drag. I *Werewolf: The Apocalypse - Earthblood* (2021) har protagonisten två former, däribland en varg, vilket avbildas som en anatomiskt korrekt vargkropp. Detta framställs även i *The Wolf Among Us* (2013) där Bigby förvandlas till en gigantisk fyrbent varg. Trots att de två exemplen är fullständiga anatomiska ordinära vargar, skiljer de sig i design och storlek. Dessutom är de påverkade av spelens respektive stiliseringsgrad vilket resulterar i olika utseenden. Bigbys vargform växer till en onaturlig enorm storlek, samt får lysande gula ögon. Spelets höga stiliseringsgrad gör att detaljer blir förenklade i designen. Cahals vargdesign liknar en ordinär varg och utgör i sig ingen indikation på en varulvskarakter utan kräver kontextuell inramning. Däremot ger Bigbys jättevargform en övernaturlig ton och utseende på grund av sin storlek och glödande ögon.



**Figur 13:** Vargform med två olika funktioner och utseende. **a)** En ordinär varg med förmågan att smyga i *Werewolf: The Apocalypse – Earthblood* (Nacon 2021). **b)** En gigantisk vargform som används mot fiender (säsong 1, avsnitt 5) i *The Wolf Among Us* (Telltale Games 2013).

Båda spelen innehåller actionmoment, men vargformen fyller olika funktioner i respektive spel. I *Werewolf The Apocalypse – Earthblood* (2021) används vargformen främst som ett snabbfotat eller tassande alternativ för smygande sekvenser (se figur 13, bild A), medan striderna i huvudsak utförs i den antropomorfa hybridformen. *The Wolf Among Us* (2013) gör däremot det motsatta, där Bigbys gigantiska vargform används för att bekämpa sina fiender (se figur 13, bild B). Spelen skiljer sig för övrigt också i estetisk stil, där *Werewolf The Apocalypse – Earthblood* (2021) använder sig av en realistisk stil medan *The Wolf Among Us* (2013) har en stiliserad estetik. Dessa är de aspekter där spelen skiljer sig åt mest.

Sammanfattande demonstrerar de två spelens varulvar en alternativ form som en varg, trots variationer i stil och storlek. Denna form är en anatomiskt korrekt varg och saknar mänskliga inslag. Därför placeras den fullständiga vargformen vid den yttersta punkten i det anatomiska spektrumet, nära varganatomien (se figur 7). Denna kategori utgör därmed den mest djuriska och minst mänskliga eller hybrida formen av varulv i spelmediet.

#### 4.2.2 Genus i visuell varulvsdesign

I analysen av de utvalda varulvsdesignerna framträder ett tydligt mönster i hur kön och könskodning påverkar den visuella designen. Den antropomorfa hybridformen är i hög grad maskulint kodad i sin visuella kroppstyp. Detta förekommer i både spel med endast manliga karaktärer och i spel som erbjuder både manliga och kvinnliga karaktärer. Detta tyder på att varulvsdesignen i spelmediet tenderar att följa en maskulin norm som standard.

#### Mansdominerade varulvsdesigner och maskulin design

Ett första mönster är den tydliga överrepresentationen av manliga varulvsdesigner. Av de 17 analyserade spelen har sju enbart manliga varulvar, medan resterande inkluderar båda könen. Inget av spelen i urvalet presenterar enbart kvinnliga varulvar (se Appendix B). Även om kvinnliga varulvar framställs i andra titlar utanför vårt urval är de generellt sett en minoritet.

I ett flertal spel får både manliga och kvinnliga karaktärer samma varulvsdesign, men designen är oftast maskulint kodad. Varulvsdesignen framställs frekvent med en hyper-atletisk

kroppstyp med breda axlar, kraftig muskulatur och smala höfter (se figur 10 för flera exempel). Den kan tyda på att designen följer ett visuellt ideal som traditionellt kan förknippas med maskulinitet. Detta resulterar i att när kvinnliga varulvar förekommer blir de ofta framställda med en kropp som följer den maskulina normen och könsskillnader försvinner. Dessa skillnader som försvinner sker dock inte på ett könsneutralt sätt.

### **Könsneutral design**

Ett mindre antal spel har en könsneutral varulvsdesign, där kroppen saknar tydliga genusmarkörer och därmed varken kan kodas som maskulin eller feminin. Här har varulvarna en gemensam modell som delas av båda könen. Dessa gestaltningar kan beskrivas som androgyna i sin framställning.

Exempel på könsneutral design finns bland annat i *The Sims 4: Werewolves* (2022), *The Quarry* (2022) och *Bloodborne* (2015). *The Sims 4: Werewolves* (2022) har en könsneutral design, där båda könen delar en gemensam design. Dessutom är spelet flexibelt i sin anpassning, där spelaren kontrollerar och designar varulvsutseende hur hen själv önskar. I *The Sims 4: Werewolves* (2022) delar båda könen samma varulvsmodell och spelets omfattande anpassningsmöjligheter gör att spelaren själv kan forma uttrycket. Kroppen är humanoid, men pekar inte tydligt mot en kropp som kan förbindas med ett kön. I *The Quarry* (2022) får alla karaktärer samma magra, utdragna varulvskropp. Liksom *The Sims 4: Werewolves* (2022) är kroppen humanoid, men utan päls. Samtidigt formar designen inga könsmarkörer med en bar kropp. Den könsneutrala designen förekommer också hos gestaltningar som vänder sig mer bort från den mänsklig anatomi, exempelvis fyrbenta hybridformsvarulvar som Vårcolac i *Resident Evil Village* (2021), Lycan Soldier i *The Order: 1886* (2015) och Scourge Beast i *Bloodborne* (2015). Till skillnad från de övriga varulvarna, där det går att påvisa vilket kön eller vilken karaktär som förvandlas till en varulv (eftersom de har en synligt mänsklig form), visas dessa varelser endast i sin varulvsform. Anledningen till att dessa fyrbenta varelser tolkas som könsneutrala är på grund av deras djuriska gestaltning. Det kan förklaras när kroppen blir mer djurisk försvinner samtidigt de genusmarkörer som vanligtvis följer med mänskliga kroppsideal och associationer.

### ***World of Warcraft*: könsdimorfism, köns- och skönhetsidealen**

Ett spel med könsdifferentierade varulvsmodeller pekar mot ett skönhetsideal och könsideal. I detta fall innebär denna könsdimorfism att manliga och kvinnliga karaktärer får olika kroppsliga modeller. I materialet förekommer detta endast i ett fall, men kan ändå anses lyfta fram en viktig aspekt. Exemplet återfinns hos *Worgen*-rasen i *World of Warcraft: Battle for Azeroth* (2018). Här är karaktärsmodellerna framställda på två sätt, där skillnaderna mellan könen är omfattande i designen.

En av de första tydliga skillnaderna är hur spelet väljer att framställa respektive köns silhuett, kroppsbyggnad och hållning (se figur 14). Den manliga *Worgen*-modellen framställs med en överdrivet kraftig, bred och hyperatletisk kroppstyp. Muskulaturen är kraftigt markerad, armar och ben är stora och massiva, och överkroppen domineras av breda axlar och smala höfter. Kroppshållningen är dessutom mer djurlik då den har en framåtlutad hållning med puckelrygg och kompakt torso. I kontrast får kvinnliga modellen en betydligt smalare och slank kropp. Designen får bröst, en smal midja och en mer upprätt hållning. Silhuetten är också

rundare och mjukare, axlarna smalare och får en tydligare hals, vilket skapar ett "feminiserat" uttryck. Även ansiktsutformningen varierar. Den manliga versionen har ett varglik huvud, med en lång och bred varglik nos, samt en stor käke med flera utstickande huggtänder. Långa spetsiga öron och ett markerat ögonbrynsben som ger ett aggressivt uttryck. Detta ligger i kontrast med den kvinnliga versionen. Liksom kroppen så har den kvinnliga modellen mjukare och rundare ansiktsdrag. Huggtänderna är kortare och subtila, en tydlig vargnos dock inte lika framhävande som den manliga motsvarigheten. Slutligen kan detta ses utifrån hur designen framställer hår. Den kvinnliga modellen får hårfrisyrer som liknar mänskliga hårstilar, där håret ligger ovanpå pälsen och framstår som separat från den. Håret faller bakåt från pannan. Den manliga modellen har istället en varglik man i nacken som integreras med pälsen och täcker hals och nacke. Manen kan betraktas som separerande mellan päls och hår, dock är skillnaden mellan dessa två inte lika tydlig som i den kvinnliga modellen med tydlig hals och axlar.

Tillsammans skapar dessa skillnader två tydliga varulvskroppar som anses vara könskodade i sin design. Båda modellerna följer dock de konventionella skönhetsidealen och könsidealerna. Männerna framstår som hyperatletiska och kraftfulla, medan kvinnorna är slanka. Kvinnorna uppvisar också tydligt markerade muskelstrukturer, men dessa är inte lika kraftiga eller framträdande som hos den manliga motsvarigheten. I helhet ser kvinnorna "små" ut i jämförelse med männen. Även som varulv kan det anses att designfokuset hos den kvinnliga modellen har kretsat kring det "vackra".



**Figur 14:** De två varianter av *Worgen*-modellen: den manliga versionen (på vänster sida) och den kvinnliga versionen (på höger sida). Bilderna är hämtade från ett nyhetsanslag i *Wowhead* (Neryssa 2018).

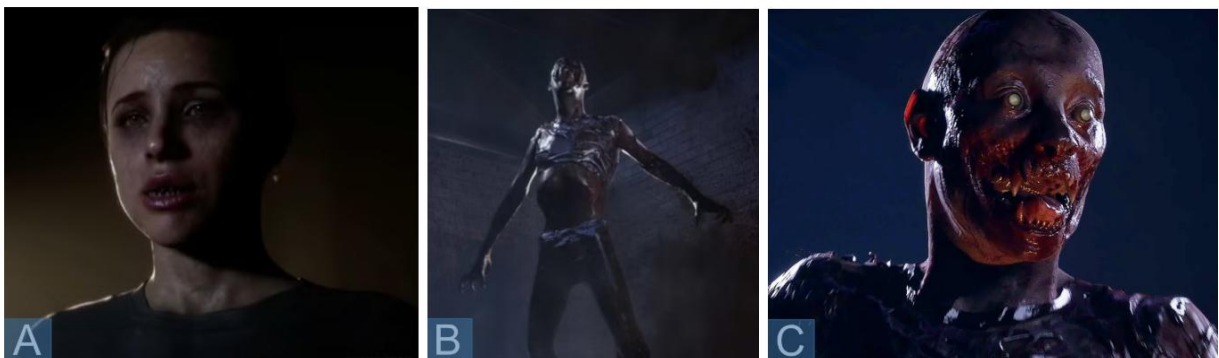
*World of Warcraft: Battle for Azeroth* (2018) är det enda tydliga exemplet på könsdimorfism i det analyserade materialet, men det är samtidigt en intressant aspekt att lyfta fram. Skillnaderna mellan modellerna kan anses ge negativa tolkningar eftersom de förstärker traditionella och starkt könskodade kroppsideal. Resultatet blir att den kvinnliga varulven

estetiskt kodas för att framstå som mer attraktiv än djurlik. Det samma gäller manliga varulven som förväntas vara stora och starka med sin muskulösa design. I *World of Warcraft: Battle for Azeroth* (2018) får spelaren tillgång till justeringar av utseende och detaljer, såsom hår, ögonfärg och pälsmönster, men inte kroppstyp. Detta kan delvis förklaras av produktionsmässiga begränsningar, då fler kroppstyper kräver mer arbete, särskilt inom områden såsom det grafiska och tekniska inom spelutveckling, men det förändrar inte faktumet att designen förstärker traditionella könsnormer med de etablerade designen.

### 4.2.3 Den visuella transformationen

#### Förvandling genom kroppslig deformation

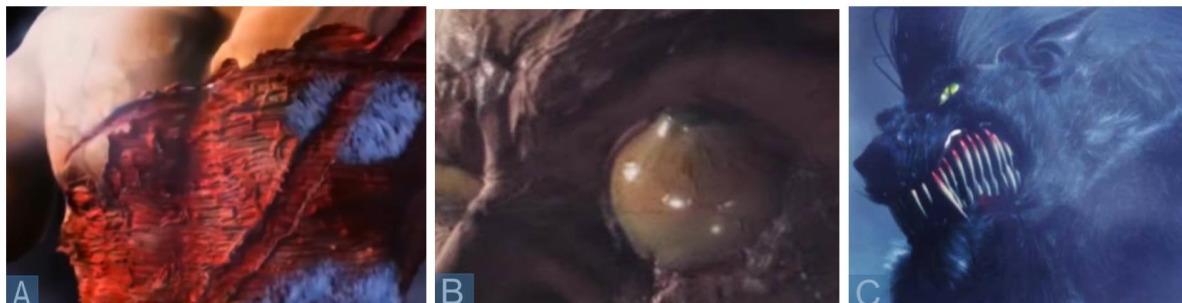
Avsnittet presenterar fasen och scenerna som försiggår under förvandlingen till en varulv. Transformationerna som sker är fysiska och oftast smärtsamma då ben bryts och omplaceras eller extruderas för att ändra hela anatomin från människa till varulv. Huden sträcks ovanligt långt och rivs oftast upp under fasen när monstret kommer fram. Tänder växer till långa och tjocka spetsar och munnens sidor dras bak för att göra plats åt ytterligare groteska tänder. I vissa fall av de varulvar som valts blir lemmar som armar och ben förlängda efter transformationen samt får alla stora klor vid änden av deras fingrar. Sådana hemska transformationer kan ses inom spel som *The Quarry* (2022), *Altered Beast* (2005) och *The Order* (2015) då dessa är några av de värre förvandlingar jämfört med andra som kommer att presenteras.



**Figur 15:** En transformationssekvens i *The Quarry* (2K Games 2022) **a)** Infektionen har börjat sprida sig. **b)** Varulven bryter ut i en blodig explosion. **c)** Varulven i helhetsfokus.

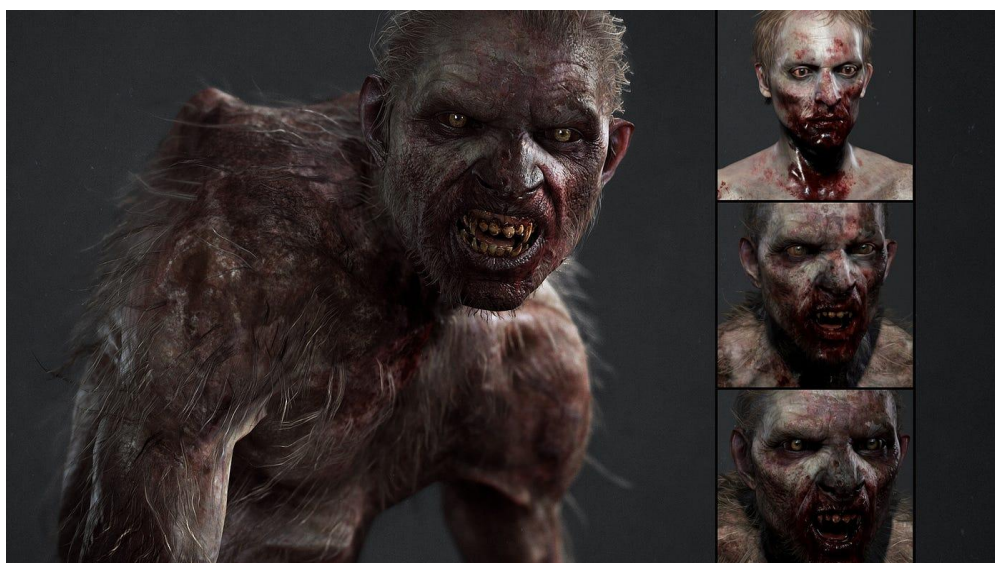
I *The Quarry* (2022) är ett intressant fall av kroppskräck då transformationen börjar under en fullmåne med ett illamående, värmen stiger och smärta sprider sig via kroppen (se figur 15, bild A). Sjukan blir dålig nog att spelkaraktärerna går ner på knä och hostar ovanligt mycket, ansiktet får tydliga vener, huden bleknar och ögonen får en gul guldig färg. Slutligen så leder förvandlingen till en blodig explosion då huden rivs isär, och varulven träder fram (se figur 15, bild B). Monstret går mest på instinkt och visas vara en sinnslös jägare än en reflektion av en skadad individ (se figur 15, bild C). Transformationen som sker tydliggörs att det händer en gång per månad under en fullmåne. Alla bett och skador som varulven gör överförs till offret om karaktären inte dör. Vidare så kan transformationen mellan människan och varulven skifta men kontrolleras inte av individen utan botas efter att den ursprungliga varulven har dödats.

I spelet fokuseras mycket på skräck och spänningsfyllda moment då mörkret och skuggor delar en viktig roll för att öka känslan. Oftast utspelas scenerna inom omgivningar där synskärpan är som mest otydlig, detta fungerar som mental skräck för att få spelaren att känna sig osäker i omgivningarna.



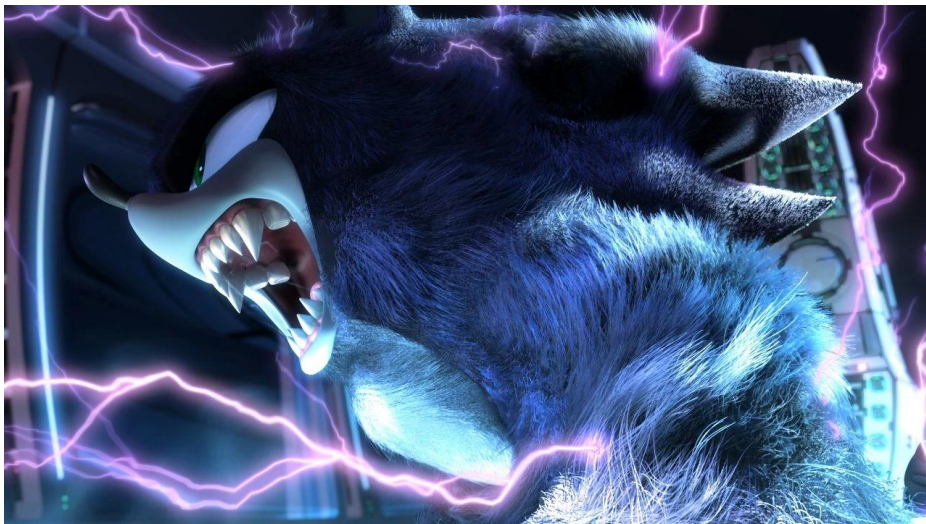
**Figur 16:** En transformationssekvens i *Altered Beast* (Sega 2005) med bilder som visar förvandlingen till varulv.

Ytterligare exempel på skräckfokuserad transformation är *Altered Beast* (2005) där animationen är ett snabbt byte. Fasen som huvudkaraktären undergår består av grafiska förändringar då omvandlingen är brutal. Olikt andra varulvar som påverkas av en fullmåne för att transformeras så aktiveras förvandlingen inom ett kontrollerat läge. Protagonisten ändrar till olika former under korta filmscener då anatomin brutalt deformeras och förvandlas. Lemmar knäcks, skinn bränns av, munnen sträcks ut och omformas för att visa skiftet till stora vassa tänder (se figur 16 bild, A). Huvudkaraktärens ögon svullnar upp och exploderar för att visa varulven inombords huden. Ådror pumpar vilt genom protagonisten under omvandlingen då kortfilmen utspelas (se figur 16, bild B). Sammanfattningen av förvandlingen kan förklaras som en varulv med människohud som vill desperat ut (se figur 16, bild C). Presentationen av ändringen är ovanligt grotesk jämfört med några andra spelexempel som tidigare förklarats eftersom fokuset på spelets genre är beat em ups. Flera transformationer sker under spelets gång men visas inte i detta sammanhang då fokuset är på varulven.



**Figur 17:** *The Order 1886* (Sony Computer Entertainment 2015) med bilder som visar faserna under transformationen. Bilden hämtad från *Ready At Dawn at SIGGRAPH i Medium* (2015).

Ett sista intressant spel inom kroppsskräck är *The Order 1886* (2015) där varulvarna presenteras som hierarkiska varelser. Inom spelet så framträder två exempel av monster då en har mer kontroll över sin transformation medan den andra fungerar som en lakej. I första varelsen så visar det en hundliknande varulv vars människa mister sitt mentala medvetande under transformationen. Personens anatomi ändras drastiskt i jämförelse mot det andra exemplet. Under spelets gång stöter protagonisten på en större variant av varulven, denna typ är mäktigare och farligare då individen som är monstret har kontroll över sin förvandling och behåller minnet även efter. Varelsen anses att vara smartare och större än de mindre varianterna som visar mindre intelligens av att bara äta kött och lyda de större. Det intressanta fallet här är att spelets varulvar visar en väldigt stark blandning av hund i en människas anatomi än tidigare versioner. Ryggen är fortfarande krökt men följer starkare liknelse av hundens anatomi med smal avlång kropp och höga utstående skulderblad och synliga höftben. Resten av lemmarna har blivit förlängda och ändrats drastiskt för att förmedla skiftningen. Hierarkin som presenteras är ett intressant fokus då något liknande inte har visats tidigare från de andra varulvarna.



**Figur 18:** Sonic förvandlas till *Werehog* i spelets introduktion, i *Sonic Unleashed* (Sega 2008).

Ett annat fall av omvandling visas inom *Sonic Unleashed* (2008) då transformationen inte avbildar deformation på ett fruktansvärt sätt. Omvandlingen är menad att vara en förenklad version då spelet är menat för barn över sju år. I spelets introduktion utspelas en kortfilm där Sonics första transformation påverkas av en mystisk mörk energi. Därefter fortsätter spelet att visa ändringen genom laddningsskärmar. Handen skakar och fylls med den mörka effekten som leder till den fulla transformationen. Sonic sveps över i ett starkt ljus och varulven träder ut från övergången. Animationerna som utspelas sker under en isolerat scen bortom den världen som spelaren vanligtvis inte interagerar med. Likt andra iterationer av varulven så påverkas förvandlingen under fullmånens ljus då spelet skiftar från dagtid till nattetid. Sonic undergår ändringen genom magiska effekter och ljuseffekter som slutligen visar hans varulv

form. Förbannelsen bryts senare i berättelsen som får Sonic att återvända till sin vanliga form.

Transformationen behöver inte alltid vara synlig för att visa sin läskiga förvandling till varulv, ibland förmedlas det inom ett visuellt narrativ. Exempel som *Warhammer: Total War* (2016) visar ändringen utan att ge kontext genom hängande människohud på varulvarnas kroppar. Monstren förklaras att en gång varit människor som blivit förhäxade eller infekterade av kaos men. Ytterligare fall kan hittas inom *Bloodborne* (2015) som har Scourge Beast. Dessa monster är skapade av människor som blivit infekterade med en plåga, resultatet blir en vandrande varelse på fyra lemmar med huvudet av en varg. Bevisen på deras tidigare mänskliga kroppar ses på de sönderslitna kläderna. Mycket av det som saknas inom visuell ändring visas oftast på designen och ger betraktaren en grundlig idé om hur ändringen kan ha skett utan att nödvändigtvis använda sig av korta scener. I tidigare nämnda exempel kan accessoarer användas av varulvar för att förmedla narrativa eller skräckinjagande taktiker då kvarhängande bitar från deras ursprungliga människoform kan ses.

Flera fiktiva varulvar inom spel som Morkvarg från *The Witcher: Wild Hunt* (2015), Jon Talbain från *Capcom Fighting Collection* (2022) och Sabrewulf från *Killer Instinct* (2013) visar någon form av tidigare mänsklighet. De flesta exemplen som valts bär likheterna av Scourge Beast med upprivna kläder och visar variation på eftereffekterna av förvandlingen. Varulvar som Jon Talbain och Sabrewulf förklaras narrativt att de kämpar emot besten inom dem för att hålla kontroll över deras primitiva djuriska instinkter. I detta fall så är det mer synligt hos Jon då humaniteten fortfarande förmedlas i jämförelse med Sabrewulf som uppfattas mer aggressiv och vild. Till skillnad från de två förekommande varulvarna så presenterar *The Witcher: Wild Hunt* (2015) ytterligare fall av varelsen. Spelets berättelse framställer tre olika mini-uppdrag som uppkommer. Uppdragen leder till bemötandet av tre varulvar, beroende på de val som förs fram leder de till eventuell kamp eller avstånd från konflikten. De varelser som tas upp är Morkvarg, Niellen och Little Red. Det första exemplet förklaras varken lida av minnesförlust eller behöva bekämpa en intern best efter transformationen. Istället består förbannelsen av evig hunger och fast förvandling. I spelet förklaras transformationen ske på grund av en besättningsman som lägger en förbannelse. Niellen och Little Red förklaras båda vara varulvar sedan födsel och använder deras skiftning på olika sätt. Ena undviker folk under förvandlingen för att skydda mot skadegörelse och andra använder det som metod för att hota. Sättet båda omvandlas fungerar olika då Niellen mister medvetandet och Little Red gör inte. Intresset ökas mer i designen då mänskliga ögon ses på monstren, något som tidigare inte vanligtvis uppkommer hos andra varulvar då ögonen oftast glöder av färg.

Andra förslag inom icke visuella övergångar kan hittas inom spel som *League of Legends* (2009), *The Witcher* (2015), *Capcom Fighting Collection* (2022) då alla varulvarna som presenteras där delar en starkare anknytning till ett narrativt berättande. Utifrån det så visar deras design intressanta element som stärker deras förvandling genom synliga attribut. Karaktären Warwick från *League of Legends* (2009) bär en ikonisk design inom spelvärlden där varulv och maskineri har blivit ett. Figuren är ett perfekt exempel på alternativ tortyr genom transformation då monstrets bakgrund förklarats varit en människa. Alla mekaniska bitar stärker exemplet av ett experiment som skapats för total förstörelse samt hittas tydliga sår på monstrets kropp. Ytterligare fakta om varelsen är lämnat otydligt då inte mycket är avslöjande. Varelsen kan inte transformera tillbaka till människan och behåller en fast form

inom spelet med avslutande fakta som förklarar att monstret har problem med minnet om sitt föregående liv. Monstret Vårcolac från *Resident Evil: Village* (2021) kan placeras i samma kategori som Warwick då båda är genetiskt ändrade varulvar, den fakta som finns är dock extremt liten för att framställa en hel analys om den. Experimentet liknar en extremt deformerad människa med ursprung av en Lycan, ett ytterligare experiment genom kombination av människa och virus som ger resultatet av en humanoid liknande varulv. Varelserna bär likheter inom tidigare varulvs karaktärer som förstörda upprivna kläder, en bieffekt av transformationen.

Sammanfattningsvis, de skillnaderna som hittas inom den fysiska transformationen tyder på tidigare exempel som presenterats genom kroppsskräck, magiska effekter och perceptionen av att framställa förvandling i design. Alla varulvar som visas går igenom olika omvandlingar som ändrar deras anatomi i varierande mån. Nivån som alla karaktärer orsakas på beror också vilka spel som de kommer från, vissa är fokuserade på skräck och lutar sig mer inom det onaturliga medan andra väljer att hålla det på ett vänligare sätt för att inte utesluta den genren som vill fokuseras. Representationen till varulvens förvandling förklaras alltid som smärtsam och sker inte alltid under en fullmåne. De exempel som förts fram har bevisat genom de olika spelen att de aktiveras på olika sätt. Exempel som *Altered Beast* (2005) använder sig av DNA chip då spelet förklarar protagonisten som en cyborg som ändrar sin genetiska struktur till olika varelser. Transformationen är inte påverkad av en fullmåne och kan ske när spelaren vill. Liket exempel kan ses inom *The Order 1886* (2015) där varulvarna ändrar form under en kontrollerad fas. Andra exempel som *Resident Evil: Village* och *League of Legends* (2009) tyder på fasta förvandlingar som oftast är bunden till en förbannelse eller experiment.

### **Förvandling genom snabb visuell övergång**

Inom spel med snabbt tempo undviks det att göra en kort animation som avgränsar immersionen av spelet. Den visuella kroppsliga transformationen döljs och framställer omvandlingen som en snabb stiliserad övergång. Denna stil av transformation använder ljuseffekter, skuggor, silhuetter eller magiska animationer för att framställa skiftet mellan människa och varulv. I jämförelse av tidigare nämnda spel fokuserar dessa förvandlingar för att matcha spelens tempo då skiftningen är menad att fungera som ett snabbt byte mellan båda formerna. Spel som *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), *The Sims 4: Werewolves* (2022), *World Of Warcraft: Battle of Azeroth* (2018), *Werewolf: The Apocalypse - Earthblood* (2021), *Bloodborne* (2015) är tydliga exempel hur mekaniken fungerar inom spelet.

I *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) så fungerar ändringen som en kort animation då spelarens karaktär undergår en kroppslig deformation, armarna förlängs och en tjock mörk päls börjar formas runt karaktärens kropp med silhuetten av varelsen som gradvis blir tydligare. När animationen är klar försvinner utrustningen från spelkaraktären och varulven träder fram. Detta fall av transformation kontrolleras inte av månen utan ändringen sker när spelaren väljer det. Likadant fall kan det ses inom *The Sims 4: Werewolves* (2022) då valen är fortfarande öppna för spelaren, enda skillnaden varierar mellan karaktärens första övergång till varulv. Mekaniken om hur denna övergång utspelas beror på hur sin karaktär mår. I spelet presenteras systemet av *Fury*-metern, en ikon vilket indikerar hur aggressiv sin figur är. Metern kan gå upp beroende på vissa handlingar som kan eventuellt orsaka en hysterisk situation. Är figuren infekterad av en annan varulv och metern visar sig full aktiveras varulven och karaktären

börjar omges av röd rök med röda ögon. Slutligen så exploderar spelkaraktären i en liten magisk explosion som gör att varulven kommer ut. Efter att scenen har utspelats kan spelaren styra varulven med några begränsade alternativ. Spelet ger ytterligare chanser att utöka monstrets förmågor och kontrollera varelsen mer fritt genom *mastery*. I *World of Warcraft: Battle of Azeroth* (2018) hittas likadana magiska transformationer då huvudkaraktären kan skifta mellan varulv (*Worgen*) och människa. *Worgen* förklaras vara en ras av vargliknande folk med attribut från människor som fått en förbannelse de kallar *Worgen Curse*. Sättet förvandlingen sker på är också inom magiska effekter då huvudkaraktären greppar huvudet och omges av rök från fötterna, detta förmedlas som en indikation att karaktären undergår transformationen som tar minnet under omvandlingen. Den slutliga effekten blir en magisk effekt som går upp i lågor, därifrån kommer varulven fram. På samma sätt som karaktären kan byta till varulvens form kan de också återgå till mänsklig kropp. Effekten som skapas är en simpel rökeffekt som svämmar över *worgen*. Skiftet mellan båda formerna kontrolleras av spelaren samt fungerar som ett effektivt byte då animationen är snabb. Denna mekanik fungerar inom spelet för att enkelt interagera med världen omkring.



**Figur 19:** *Werewolf: The Apocalypse - Earthblood* (Nacon 2021) illustrationer av Camille Bachmann (2022).

Andra spel som *Werewolf: The Apocalypse - Earthblood* (2021) och *Bloodborne* (2015) visar ett fall inom fighting-genren då ändringen fungerar som en direkt övergång utan att bryta

interaktionens flöde. I *Werewolf: The Apocalypse - Earthblood* (2021) ändrar protagonisten sin form beroende på situationen som krävs. Spelet introducerar ett system som huvudkaraktären kan använda för att interagera med folk, smyga förbi fara eller kämpa sig igenom det, dessa skildrar sig mellan olika typer. Vanligtvis så kontrollerar spelaren en människa som heter Cahal men kan byta till en varg för att underlätta situationer då infiltration är viktigt. Skulle det behövas, kan protagonisten ändras till en stor varulv för att kämpa sig igenom fienden för att klara av uppdraget. Till jämförelse av andra tidigare nämnda exempel sker inte en fast animation då betraktaren ser sin huvudkaraktärs smärtsamma förvandling utan ändras direkt. En rökliknande effekt sveper över Cahal som indikerar en snabb skiftning. Eftersom övergången sker extremt fort visas exempel som hänvisar hans olika former ovan (se figur 19). Liknande fall kan hittas inom *Bloodborne* (2015) då spelaren inte kontrollerar denna typ av "varulv" men kämpar emot den. Termen används löst då antagonisten inte specificeras exakt men delar liknande attribut. Karaktären som diskuteras heter Father Gascoigne, tidigare känd som en präst förvandlad till en infekterad jägare som huvudkaraktären stöter på. Gascoigne kämpas i två faser, den ena är en mänsklig form dräpt i stora tjocka plagg som faller över kroppen med en scarf runt nacken och en hatt, den andra är hans vargliknande form. Huvudet liknar en varg klädd i bandage som täcker ögonen med skarpa tänder. Transformationen som sker verkar inte vara påverkad av månen utan fungerar inom spelets mekanik som en indikator av annan fas som uppkommer. Spelet *Bloodborne* (2015) är känt för sina faser de fiender undergår när de kämpar, Gascoigne är inget annorlunda. Sättet hans ändring fungerar är menad att vara en snabb övergång och fokuserar på att inte göra det som huvudfokus för att bryta immersionen. Förvandlingen börjar genom att antagonisten går till en hukad position till följande av krassliga ljud som ska indikera hans deformation, slutligen exploderar kroppen i en stor rökbomb som visar en stor varulvs liknande best. Attackerna som medföljer i denna fas är snabbare och mer farligare för spelaren.



**Figur 20:** *The Wolf Among Us* (2013) De fyra olika formerna som Bigby transformeras till.

I *The Wolf Among Us* (2013) är transformationerna anpassade till olika moment beroende på spelets narrativa gång. I jämförelse mot andra varulvar som diskuterats tidigare används skiftningen på ett dramatiskt sätt som spelaren delvis interagerar med. Spänningsfyllda moment som engagerar berättelsens scen används som en stor faktor i det hela. Eftersom spelets värld är skapad till att efterlikna serietidningar, läggs ett starkare fokus på stiliserad förvandling. Omvandlingen sker genom kamerans byte som använder området scenen utspelas i. Sättet som huvudkaraktären Bigby börjar förvandlingen beror på hans humör och inte månen. Om protagonisten provoceras tillräckligt börjar en av tre faser att ske. Första räknas som en "hybrid fas" då Bigby behåller mänsklig form men växer rufsigt hår och starkare skägg med några vargliknande attribut som gula ögon, skarp näsa och frustrerade ögonbryn. Detta är en vanligare form som syns mycket under spelets gång och är tillräckligt för att få andra karaktärer omkring protagonisten att känna sig oroliga. Andra fasan är redan en mer extrem form som visas, redan i detta exempel så visas hela varulven. Kroppen har blivit större i överlag och täckts med tjock päls. Kläderna är borta förutom byxorna med monstret vandrande på hukande position. Slutliga fasan är huvudkaraktärens största form, detta visar en massiv varg med glödande gula ögon. I alla versioner behåller protagonisten sin mentala förmåga men blir allt mer aggressiv desto längre provoceringen fortsätter.

Sammanfattningsvis, till jämförelse av visuell transformation inom kort extern animation bortom spelvärlden fokuserar stycket på förvandling genom mekanik. Sättet visualiseras som

en snabb skiftning utan att bryta spelarens immersion och ska fungera sömlöst med världen som utforskas. I vissa fall kontrolleras inte varulven av betraktaren vilket får varelsen att ta en antagonistisk roll som måste bekämpas. Varje exempel som framställs representeras annorlunda vare sig det är via ett interaktivt eller narrativt sätt. Varulvarna som diskuteras kommer från olika spel där problemen som spelaren måste lösa varierar till stor grad, mekaniken om transformation fungerar som ett verktyg för användning.

## 5 Sammanfattning och diskussion

### 5.1 Sammanfattning

Varulven har länge funnits i historien. Den har sitt ursprung inom mångfaldiga kulturella kontexter och har utvecklats genom åren. Därmed har dess betydelse och, framför allt, dess visuella framställning ändrats genom tiderna. Varelsen har förekommit i litteratur, film och nu i datorspel. Studien undersöker varulvar och dess visuella framställning i olika datorspel, där ett flertal varulvar samlades in och totalt 46 varulvar identifierades. Därefter valdes ett avgränsat urval av dessa varulvar för vidare analys. Detta resulterade i 17 utvalda datorspel med varulvar. För studien användes och genomfördes en komparativ analys, detta för att upptäcka visuella mönster samt skillnader hos varulvsgestaltningarna. Dessa kopplades även till varulvens roll och funktion i datorspelen.

Analysen av de utvalda varulvsgestaltningarna visade ett återkommande mönster i hur anatomi, kroppsbyggnad och visuella attribut används för att framställa varulvar i datorspel. Även med variationer mellan titlar, genrer och funktion kan gestaltningarna delas in i fyra övergripande kategorier som bildar ett visuellt anatomiskt spektrum. Tillika analyserades vilket varulvsanatometiskt spektrum de kan kategoriseras under. Denna anatomiska skala illustrerar två poler, från mänsklig anatomi till varganatomi. Skalan fungerar som ett verktyg för att förstå variationen i varulvsdesignen särskilt där flera varulvsgestaltningar kan överlappa och uppvisa avvikelser mellan kategorier. De fyra etablerade kategorierna är: (1) den förvildade människan, (2) den antropomorfa hybridformen, (3) det förvrängda odjuret och (4) den fullständiga vargformen. Den första kategorin "den förvildade människan" kännetecknas av en mänsklig grundstruktur med subtila vargdrag. Kroppen är tvåbent och proportionerna följer i hög grad mänsklig logik. Därmed utgör denna kategori den mest människonära punkten i spektret. Den andra kategorin, "den antropomorfa hybridformen", är den mest frekventa varulvsdesignen i datorspel. Dessa gestaltningar kombinerar en muskulös humanoid kropp med varglikas attribut, såsom päls, varghuvud och tågående benstruktur. Samtliga varulvarna går på två ben och har en framåtlutande hållning med tydlig puckelrygg. Den tredje kategorin, "det förvrängda odjuret", omfattar mer groteska och anatomiskt ologiska kroppar. Dessa gestaltningar innebär också en kombination mellan mänskliga och varglikas drag, men framstår som onaturliga och avviker från dominerande antropomorfa hybridformen. Den fjärde kategorin, "den fullständiga vargformen" är den minst frekventa designen av de utvalda varulvarna i analysmaterialet. Endast två spel representerar denna form, där varulven har en anatomiskt korrekt vargkropp.

En sammanlänkning mellan genre, grad av stilisering och kroppslig gestaltning uppstår också i analysen. Denna koppling förekommer särskilt i skräck- och mörk fantasygenren med realistisk grafik i samband med kategorin om "det förvrängda odjuret". Här tenderar spelen att använda mer realistiska och anatomiska onaturliga kroppar för varulvsdesignen. Den antropomorfa hybridformen förekommer däremot i ett brett spektrum av genrer. Hybridformen antar protagonistiska roller, ofta som en kraftfull stridsform men samma kropp kan även betraktas som hotfull för en fiende. Graden av stilisering och detaljnivå kan användas för att framhäva vissa attribut i en design, såsom att formge överdrivna öron, svans eller päls. Oavsett nivå och detalj har den antropomorfa hybridformen design en gemensam

kroppbyggnad.

Flera varulvs-gestaltningar påverkas av genusnormer. Den antropomorfa hybridformen är ofta maskulint kodad, med en hyperatletisk och kraftfull figur som standard. Även kvinnliga karaktärer delar denna kroppsform, och följer ett maskulint ideal. Flera spel med enbart manliga varulvs-karaktärer förekommer, dock inga med enbart kvinnliga varulvar. Ett mindre antal spel använder könsneutrala modeller. Detta framträder särskilt när varulven vänder sig bort från en mer mänsklig anatomi och blir mer djurlik. Där kan båda könen dela samma androgyne kroppsliga form som saknar tydliga genusmarkörer. Könsdimorfism och skönhetsideal kan också tolkas och diskuteras i ett spelexempel, där manliga och kvinnliga modeller skiljer sig i kropps-, ansikts- och hårutformning. I spelet, med könsdifferentierade varulvar, förekommer ett konstruerat skönhetsideal och kroppsideal av varulvarna som icke-mänskliga karaktärer, där kvinnor får en mänsklig "feminiserat" silhuett och manlig framstår som en kraftig och muskulös.

Varulvarna som framställts tyder på olika varianter av visuella transformationer beroende på spel som är länkade till olika genrer. I vissa val fokuseras skräcken och förtydligar fokuset på genren som skräck. Medföljande effekter som kommer med detta är grymma deformationer och skiftningar, dessa är för att skapa ytterligare groteska varulvar genom att leka med design. Varulvar har ingen bestämd form, deras design har ändrats konstant genom spel. Flera fall återkommer dock till människan med varghuvud men vissa gestaltningar avgränsar från det. De attribut och liknelser finns fortfarande kvar men visar aldrig en gemensam design. I gällande skräckgenren är varulvens transformation samt design kritisk för att förmedla en förskräcklig känsla.

Förvandlingen som visuellt presenteras går igenom olika faser beroende på det spel som diskuteras, men gemensamt så håller alla en samma konsensus. I många fall ändras den anatomiska strukturen hos individen i stora mängder, lemmar och ben förlängs och omformas, ansikten förlängs och förvrids för att göra plats åt annat. Personen förlorar gradvis minnet under transformationen och visar symptom om kommande händelse kort innan omvandlingen börjar. Andra exempel som saknar ett tydligt animations snitt eller scen förmedlar deras skiftning på andra sätt. Kreativa lösningar skapas för att arbeta kring en sådan saknad scen, lösningar hittas inom spelutvecklares design. Varulvar med hängande accessoarer eller klädsel är ett återkommande bevis som tyder på mänsklig transformation. I sådant fall förmedlas ändringen genom andra visuella element och ger en grundlig förståelse i hur det skett.

I vissa fall utgår transformationer i ett snabbt ögonblick då uppmärksamhet antyds vara viktigt. Moment som framställer interaktiva spel använder andra funktioner som innebär att flödet inte avbryts av scener utan håller ett konsekvent tempo. De förvandlingar som sker är menade att tjäna snabbt syfte istället för att låsa sig i en lång scen. Mekaniken fungerar som ett utökat verktyg för en spelares användning. För att inte utesluta andra förvandlingar så ges andra exempel som använder sig av externa faktorer under transformationsprocessen. Sådana fall använder alternativa metoder som rök och magi då dessa effekter är menade att fungera som indikation av förvandling. Detta fungerar inom spelvärlden som ett effektivt sätt utan att behöva visa på ett fysiskt vis.

Likheterna och skillnaderna mellan transformationer kan hittas i många varulvar. Få exempel som tidigare nämnts inom spel visar en påverkan av månen jämfört med andra. Ytterligare liknelser kan ses på eftereffekten av förvandlingen då sönderslitna kläder faller över monstrets kropp. Skillnaderna stödjer flera förvandlingar. De alternativa exemplen använder sig av kreativa metoder vare sig det är via en kort scen eller ett interaktivt spelmedium.

## 5.2 Diskussion

Den genomförda studien visar att varulvsgestaltningar i datorspel uppvisar en tydlig variation och inte kan reduceras till en enda visuell form. Detta ligger i linje med de Blécourts (2015, s. 1, 18) beskrivning av varulven som ett kontextberoende fenomen, där föreställningen formas utifrån den kulturella och historiska ram den uppstår i. I detta sammanhang utgör spelmediet den kulturella och kontextuella miljö inom vilken varulven visualiseras. På samma sätt som tidigare historiska framställningar av varulven har förändrats över tid, uppvisar varulvsgestaltningar i datorspel en kontinuerlig variation. Spelmediet tillför dessutom en ytterligare dimension av interaktivitet och därmed fler designmöjligheter på en estetisk och teknisk nivå. Det är möjligt att betrakta hur designen varierar i datorspel beroende på genre, stil och spelutvecklarens designintentioner. De analyserade spelen är producerade av olika utvecklare, inom olika genrer och under en tidsperiod som sträcker sig från 2005 till 2022, vilket medför varierande tekniska och grafiska förutsättningar samt skilda visuella stilar. Därmed kan varulvens visuella framställning förklaras av att vara anpassat efter spelets tekniska möjligheter och miljö. Vidare kan den betraktas som ett resultat av kulturella sammanhang och tekniska förutsättningar som finns för att visuellt gestalta varulven. Denna utveckling fortsätter även i dagens digitala kultur, där spelkulturen och industrin har möjligheter att omforma och tolka varulven i en ny kulturell och modern kontext. Varulven blir därmed ständigt omformat med mediernas utveckling.

Slutresultatet visar att varulvars visuella design i datorspel uppvisar samband med deras funktioner och roller. Det identifierades bland annat en grupp varulvsframställningar som kategoriserades som "det förvrängda odjuret" vilka var tydligt kopplade till genren skräck och mörk fantasy i datorspel. I samtliga spel framträder varulvskaraktärerna med rollen som skrämmande och hotfulla fiender mot spelaren. Denna fientliga gestaltning har paralleller med tidigare historiska uppfattningar om varulven som mytologisk figur. Särskilt under medeltiden, då en starkt negativ syn på varulven utvecklades och den associerades med demoniska krafter (Beresford 2013, s. 88; Poulakou-Rebelakou et al. 2009). Otten (1986, s. 161) beskriver hur vargen som demoniserades under denna period, vilket resulterade i folkliga berättelser om hemska varulvar. Denna negativa association återspeglas vidare i flera konstverk, bland annat av Lucas Cranach (1510-1515) där varulven framställs som aggressiv och kannibalistisk. Liknande mönster kan spåras i studiens resultat om "det förvrängda odjuret" där varulvarna framträder som antagonistiska figurer med skrämmande visuella framställningar och beteenden. Detsamma kan påstås om varulvarna med en fientlig funktion och roll i datorspel. Att dessa historiska mönster återkommer i digitala spelmiljöer kan tyda på att spelmediet både reproducerar och omformar tidigare kulturella narrativ. Samtidigt visar studien att den negativa varulvsgestaltningen utmanas och inte är begränsad till enbart fientliga framställningar. I ett flertal spel förekommer varulvar även i protagonistiska roller, exempelvis inom kategorin "den antropomorfiska hybridformen" och i action-orienterade

spelgenrer. Här framställs varulven ofta som en heroisk figur med en kraftfull kroppslig design. Det kan tyda på att varulvens design utmanar den traditionella bilden av varulven som ett rent monster. Samtidigt kan den samma designen tolkas som en kraftfull antagonist, vilket skapar dubbla funktioner som både hjälte och fiende. Designen av varulvar i datorspel varierar, där vissa gemensamma design kan dela flera funktioner som både protagonist och antagonist vilket kan visa på en flexibel design. Vidare möjliggör detta flera tolkningar av varulvens framställning, roll och funktion beroende på spelkontext. Det kan indikera att varulvens roll och funktion i datorspel har reproducerat tidigare traditionella uppfattningar, men samtidigt utvecklar och omformar nya betydelser av den mytologiska figuren inom den digitala spelvärlden. Spelmiljöns framställningar följer då inte nödvändigtvis historiska eller filmiska traditioner. Samtidigt visar studien att kategorisering av visuella mönster är komplexa, där en och samma varulvsdesign kan placeras i flera kategorier beroende på tolkning. Detta tyder på en flytande gräns mellan designformer och att de visuella representationerna är dynamiska.

Vilken betydning har detta för roller av varulvar i samband med dess design? Det är möjligt att tolka varulvarna i datorspelens värld som en flexibel design vilket inte är bundet till en specifik visuell design och funktion. Även om det framträder ett dominerande flertal av en gemensam designprincip ("den antropomorfiska hybridformen") vilket även oftast framkommer inom spelgenrer med action-inslag.

I ett annat diskussionsområde berörs frågan om graden av stilisering i karaktärsdesign. De analyserade spelen varierade i sina estetiska uttryck och detaljnivå, från ett förenklad visuellt uttryck till realism. Hur kan realism appliceras på en fiktiv varelse som saknar en verklig visuell referens? Eftersom varulven inte existerar i verkligheten blir realism en estetisk tolkning snarare än "korrekt" återgivning. Det kan tolkas som ett realistiskt designval med begränsade designmöjligheter där designen syftar åt en logisk och proportionellt korrekt kombination mellan en varg och människa. Dock kan realism också fördelaktigt användas i samband med onaturliga uttryck, såsom "det förvrängda odjuret". Däremot öppnar stilisering möjligen för större frihet till variation och kreativitet, där mer unika eller experimentella visuella uttryck framträder genom att exempelvis framhäva visuella element. Då den inte är bunden till vad som skulle anses som logiskt eller realistiskt möjligt. Därmed ligger designmöjligheterna i fantasin, liksom att den mytologiska varelsen är fiktiv.

Ett ytterligare intressant fynd i studiens resultat är hur varulvars visuella design är kopplad till könskodning. Ett dominerande flertal av de analyserade visuella varulvsframställningarna uppvisar manliga karaktärer och/eller maskulint kodade drag, såsom kraftiga kroppar, breda axlar. Det är möjligt att tolka samband med historiska mönster där varulven ofta framställs som en manlig figur, både i historiska och i senare filmiska populärkulturella representationer. Samtidigt väcker det frågor om varför spelmediet fortsätter att reproducera dessa maskulina normer. Denna aspekt blir särskilt intressant när kön och visuell design rör sig kring en fiktiv varelse. Ett särskilt exempel lyfts fram i *World of Warcraft: Battle for Azeroth* (2018) där varulvsdesignen är könsdifferentierade. Denna skillnad väcker frågor om vilka estetiska och kulturella normer som påverkar designvalen. Kan designen vara formad eller påverkad av samtida ideal avseende vad som anses attraktivt eller tilltalande? Hur och varför påverkar detta varulvarnas design. Det kan vara viktigt att bemärka att varulven är en fiktiv varelse utan en entydig visuell referens. Därmed kan det innebära att könskodningen i varulvsdesignen främst

är ett resultat av designintentioner samt möjligtvis kulturella föreställningar. Samtidigt är det viktigt att påpeka att studien i huvudsak analyserar visuella aspekter och inte genomför en djupare genusanalys. Därmed blir det svårt att fastställa orsakerna bakom dessa designval, särskilt då analysen endast pekar på mönster och möjliga tolkningar.

Artiklarna som gått igenom varulven i film visade begränsade studier på visuell design. Huvudfokuset under 1970-tals filmerna lade inte mycket fokus på visuellt förklarande utan mer metaforisk betydelse inom litterära studier. Exemplaren av de kreativa monstren är närvarande men var aldrig huvudfokuset i diskussionen av författarna. De presenterade filmerna visar stor variation på varulvars gestaltning vilket leder till många intressanta studier inom ett grafiskt fält. Hade sådana studier utökats kunde fler visuella perceptioner bidragit till att bredda ut fältet inom det. Som tidigare nämnt verkar varulven aldrig ha haft en enastående design. Representationerna varierade mycket av det som sågs inom film, dock resultaten som visualiserades gav lockande exempel med det begränsade materialet som använts för att skapa varulvarna.

Dessa uppfattningar inom transformationen har kommit till att visa ytterligare sätt att undersökas. Det var inte förrän 1970-talets filmer och framåt varulven började studeras från andra perspektiv som mentala förändringar. Längre har fokuset varit inom den fysiska förvandlingen men har aldrig tidigare visat en djupare syn om vad som försiggår inuti. Mann (2020), Forceville och Koetsier (2014) diskuterar om "the beast within" och de ytterligare effekterna inom förtryckt maskulin aggression. Faktum de analyserar kan ses på olika perspektiv i spelens transformationer där ändringen på individen sker mentalt. Något som uppfattas under dessa skiftningar är mistandet av förmågan om kontroll där den innerliga besten bryter ut. Två sidor som är i konstant kamp om kontroll. Forceville och Koetsier (2014) tar också fram filmexempel för att tydliggöra deras punkter om metaforiska betydelser. Faktum tyder på att den avbildning som tidigare gjorts vill bevisa att varulven är en komplex litterär figur som har kommit till att bli populär inom vår litterära kultur.

Filmerna i diskussionen visar olika fall av transformation. Många exempel hänvisar till långdragna smärtsamma scener medan andra sker under en snabbare effekt. De begränsade teknikerna och praktiska effekter inom filmindustrin under den tiden skapade flera intressanta fall av varulven. Resultatet som presenterades i filmen är ett gott tecken på variation i monstrets utseende. Detta kan anknytas till att tjäna som referens till monstrets skapelse i spelvärlden. Crossen (2019) förmedlar monstrets unika visuella form och komplexa litteraturhistoriska bakgrund; författaren tyder på att varulven är benägen att konstant visa nya tolkningar och kommer alltid att ändras. På samma sätt kan det ses inom dess design då varelsen inte har avbildats i en enig version. Varulvarna som presenteras både i film och spel tyder på starka kopplingar inom effekten av transformation och skräckens genre. Båda medier visar olika typer av förvandling men delar likheter inom några fall. Som tidigare nämnt är månen en kulturellt populär stereotyp som påverkar individens ändring, ett annat fall som visats är förmågan att kontrollera skiftningen. Wells (2019) diskuterar sin punkt om att kampen för sin mänsklighet under transformationen är ett internt fall då "the beast within" representeras metaforiskt. Oftast inom film och spel relaterade till skräck så är fokuset på varelsens identifikation, faran ökas eftersom personerna bygger osäkerhet när faran går bland dem.

Då filmerna haft kulturella intryck inom litteratur som diskuterats mellan flera författare hittas brister inom ett grafiskt fall. De artiklar som upptäcktes förklarar att författarna väljer att fokusera inom metaforiska betydelser och avser att fokusera på det visuella. Inom en sådan kontext blir undersökningen begränsad, datan som undersöks kan inte enbart fokuseras inom en historisk bildanalys utan lutar sig in i materialet som utforskas om metaforiska analyser.

### 5.2.1 Begränsningar

Under bakgrundens genomgång av litteratur och historia fick uppsatsen avgränsat innehåll. Detta på grund av varulvens popularitet och den stora mängd berättelser som finns om den mytologiska varelsen. Samtidigt som varulvens varierande betydelse inom diverse kulturområden och tidsperioder. Därför är ämnet för omfattande för att täcka in genomgående detalj. Och därmed prioriteras en kortfattad och översiktlig kontextuell bild av varulvens historia för att belysa den historiska och kulturella betydelsen av den.

Analysens syfte undersöker de visuella versioner inom ett designperspektiv och ser vilka likheter och skillnader som kan hittas. Projektets struktur bygger på en komparativ analys med mångfaldiga exemplar som blivit insamlade. Insamlingen fick ihop en mängd varulvar från flera olika spel, datan som samlades visade goda resultat och mängder av varelsens versioner. Tidigt upptäcktes ett problem, den totala summan av olika varulvar blev snabbt ett problem som skulle åtgärdas. Faktum kom till att en begränsning behövdes. Alla samlade exemplar visades vara för mycket för en studie av sådan kvalitet. Att göra en analys om alla varulvar i spelen skulle bli för stort. Utifrån de 46 stycken varelser som samlades totalt utvaldes 17 som lockade mest unik design. De urval som framställs hölls till olika årtionden mellan 2000-talet fram tills nu, spel som *Sonic Unleashed* (2008), *Bloodborne* (2015), *The Sims 4: Werewolves* (2022) är några förslag till att nämnas. Eftersom studien fokuserar på det visuella avgränsas det narrativa och alternativa sammanhang inom spelanalysen.

Ytterligare faktorer inom urvalen som jämfördes visade begränsningar inom grafiska eller tekniska verk då dessa inte kunde väljas till studien. Dessa antyder på ursprunglig grafik med låg upplösning och andra tekniska problem vilket faller kort i jämförelse med dagens spel. Inom ett visuellt fält finns inte tillräcklig data för att göra en analys av sådana fall. Alternativa exemplar visade låg eller ingen information om hur transformationen kunde ha gått till. Vissa varulvar framställer låga intressen då designen hålls mer generell i jämförelse mot andra som väcker ett större intresse. De generella varelserna specificerar förslagen då individens transformation avbildar en vanlig varg. Till skillnad från icke valda tyder de slutliga resultaten på mer intressanta monster som kan användas för djupare analyser.

Studien kunde fördelaktigen använt en ytterligare urvalsmetod. Även om studien valde ett kriterieurval för att avgränsa relevans, kunde ett mer slumpmässigt urval ha motverkat och minska risker för urval som plockas utifrån en bias (medvetet eller omedvetet). Detta hade stärkt studiens urval av design, vilket i sin tur stärkt trovärdigheten i analysen, utan påverkan från subjektiva intressen.

I helhet kan trovärdigheten och generaliserbarheten i studien diskuteras. Studiens urval är begränsad och därför kan resultaten inte ses som en fullständig kartläggning eller representation av alla varulvar i datorspel. Även om materialet har en stor mängd variation av innehåll för att identifiera återkommande visuella mönster, så representerar detta endast ett urval. Begränsningen i studien var mängden innehåll, där materialet är avgränsat från flera datorspel som fördelaktigt kunnat gett flera insikter och resultat. På grund av ett begränsat antal valda varulvar gör att analysen inte fullt representerar mängden mångfaldiga varulvsframställningar, vilket därmed ifrågasätter generaliserbarheten. Ytterligare en annan faktor som kan påverka trovärdigheten är den subjektiva tolkningen i en komparativ analys. Vi som författare blir mätinstrumentet som identifierar mönster och tolkar resultaten vilket medför risker för en subjektiv tolkning, även med medveten försiktighet. Även om analysen har eftersträvat transparens i genomförandet bör slutsatserna tolkas med försiktighet på grund av risken för subjektiva tolkningar och det begränsade urvalet.

## **5.3 Samhälleliga och etiska aspekter**

### **5.3.1 Genus och kulturella aspekter**

I analysen om varulvens visuella framställning upptäcktes en koppling mellan den visuella varulvsdesignen och genus. Teman som förekom var könsdifferentierade varulvsdesign, skönhetsideal och kroppsideal i visuell design. I materialet återkommer en norm där en maskulint kodad design (den hyperatlektiska hybridkroppen) framträder som ett frekvent visuellt utseende vilket kan tolkas som en standard för varulvsdesignen. Denna kroppstyp förekommer oftast oavsett kön, även om karaktären inte uttryckligen könsbestäms.

Samtidigt identifierade studien att kvinnliga varulvar är underrepresenterade. I studien med förutbestämda antal varulvar förekommer ett flertal datorspel med enbart manliga varulvskaraktärer, datorspel med både kvinnliga och manliga, men inga med enbart kvinnliga varulvar. Ett fall gav även insikt i könsdifferentierade varulvsdesign, där den manliga och kvinnliga modellen skiljer sig kraftigt åt. Kvinnliga karaktärer behåller en människolik kvinnlig kropp, med bröst och smal midja, som efterliknar skönhets- och kroppsideal. Det är möjligt att reflektera om en reproduktion av traditionella könsnormer kan tolkas som negativt då den förstärker en skönhets- och kroppsideal som norm. Det kan även diskuteras om den kvinnliga varulven inte tillåts framstå som "ful" eller designas som en vargliknande best (lik den manliga varulvmotsvarigheten). Resultatet kan tolkas som en reproduktion av etablerade könsnormer, där kvinnliga karaktärer kan förväntas vara estetiskt tilltalande, även som varulvar.

Det kan även lyftas fram att både manliga och kvinnliga varulvar påverkas av skönhetsideal, men på olika sätt. De maskulint kodade kropparna uppvisar hyperatlektiska och muskulösa kroppar med fokus på styrka och kraft, medan det enda spelet med en unik kvinnlig varulvs gestaltning visade tydligt feminint kodad kropp med framhävnings av skönhet med en människolik siluett. Detta gäller främst och särskilt de design som har tydlig mänsklig kroppsform. Fyrbenta och mer varglikadesigner distanserar sig från den mänskliga kroppen

och därmed också från mänskliga skönhetsideal. Ju mer varglik gestaltningen är, desto mindre koppling finns till mänskliga ideal. Det är dock intressant att notera att de mänskliga skönhetsidealen kan påverka en visuell design som är icke-mänsklig.

I det stora sammanhanget kan det reflekteras över hur dessa visuella normer påverkar design- och spelkulturen. Spelmediet har möjligheten att medvetet framställa varulven och bestämma dess roll och visuella design. Även möjligheten att utmana hur den representeras, skönhetsidealen och könsnormer. Mer inkluderande representationer kan skapas genom varierade kroppstyper eller androgyna uttryck.

Vidare kan detta placeras och diskuteras utifrån ett kulturellt perspektiv: varulvar är formade av de kulturella sammanhang de uppstått i. Figuren varken befinner sig eller uppstod i ett vakuum, utan har en koppling och påverkan mot omvärlden. Från historiska till populärkulturella uppfattningar. Likaså har de digitala varulvarna i datorspel formgivits av individer med egna kulturella erfarenheter och visioner. Dessutom kan varulvsgestaltningen ses utifrån de förutsättningar som fanns tillgängliga avseende såväl teknologisk som grafisk utveckling. I modern kontext, blir det relevant att reflektera över hur historiska och mytologiska figurer som varulven fortsätter utvecklas. Hur väljer vi som spelutvecklare att framställa varelsen, och väljer vi att bygga vidare eller utmana de tidigare traditionella framställningarna? Även genusfrågan kan utmanas i denna aspekt. Liksom slutresultaten, är varulvsframställningen inte bunden till en bestämd framställning och kan utmanas på flera sätt. I dagens moderna värld, som ständigt förändras, kan varulven göra detsamma.

## 5.4 Framtida arbete

Denna studie har jämfört ett antal varulvar och identifierat flera mönster i hur varulvar gestaltas visuellt i datorspel, men har fördelar av att utvecklas vidare i ett flertal riktningar i framtida studier. Eftersom studien främst syftar till att vidareutveckla den visuella förståelsen av varulvar i datorspel är det naturligt att framtida forskning fortsätter inom det grafiska området. Särskilt riktat främst mot arbeten med grafisk spelutveckling men även narrativ design. Även om genus inte har varit studiens huvudfokus, har analysen identifierat mönster som kan motivera vidare forskning. Därmed motiveras det för vidare arbete via flera tillvägagångssätt som kan vara både metodologiska och teoretiska i genomförandet.

På kort sikt skulle analysen kunna fördjupas inom de områden där studien begränsades. Detta genom att exempelvis inkludera en större mängd material. Studien identifierade 46 varulvar i datorspel, varav 17 blev utvalda för vidare analys. Med ett utökat material och analys av övriga varulvar hade studien kunnat utveckla en mer detaljerad analys samt ge en mer representativ bild av varulvsgestaltningen i datorspel. I en utökad analys kan flera mönster och avvikelser framträda som inte är redan identifierade. Detta hade även varit fördelaktigt för en större generaliserbarhet som stödjer representation av varulvens framställning i datorspel. Vidare skulle framtida arbete kunna inkludera empiriska studier av visuell karaktärsdesign i praktiken. Undersökningen kan exempelvis utforska hur spelare tolkar olika varulvsgestaltningar, vilka visuella varulvsframställningar som föredras och hur det påverkar

upplevelsen av varulvsdesign. Detta kan bland annat genomföras genom empirisk forskning som intervjuer och enkäter. Detta kan även studeras genom en analys av webbaserade forum och/eller spelar-skapade spelmodifikationer av varulvs-gestaltningar och hur varulvarna tolkas av spelare på nätet. Undersökningen skulle kunna sedan jämföras med det empiriska materialet, intervjuerna och/eller enkäterna.

En annan fördelaktig undersökning är en fördjupad analys genom en semiotisk analys. Närmare undersökning av hur visuella tecken kan kommunicera betydelser och specifika tolkningar i sammanhang med varulvar. Detta kan även kopplas med varulvens identitet, funktion och roll i spelet. Vidare kan det exempelvis kombineras med en undersökning genom intervju eller enkät, där olika varulvs-gestaltningar presenteras.

En ytterligare möjlig riktning är att vidare utforska genusfrågan. Den genomförda studien syftar främst på att analysera det visuella vid framställningen av varulvar i datorspel, dock identifierades ett intressant tema om genus i den visuella gestaltningen. Studien visar att kvinnliga varulvar är kraftigt underrepresenterade och att de få exempel som finns ofta följer ofta ett maskulint skönhetsideal och, vid ett tillfälle, följer ett kvinnligt skönhetsideal. Det skulle kunna vidare undersöka varför kvinnliga varulvar är så sällsynta och även hur genusnormer påverkar monsterdesign generellt. Genom ett bredare aspekt kan forskningen kopplas till frågor om kroppsideal, maskulinitet och feminitet i digitala medier.

# Referenser

*American Werewolf In London* (1981). [film]. Regisserad av John Landis. Storbritannien, USA: PolyGram Pictures.

*Altered Beast* (2005). [dataspel]. Tokyo: Sega.

Bachmann, C. (2022). *W:TA - Cahal*. ArtStation. [bild]. Tillgänglig på Internet: <https://www.artstation.com/artwork/Oo2Xvv> [2026-03-13]

Baring-Gould, S. (1865). *The Book Of Were-Wolves: Being an Account of a Terrible Superstition*. London: Smith, Elder, and Co.

Beresford, M. (2013). *The white devil: the werewolf in European culture*. London: Reaktion Books.

*Bloodborne* (2015). [dataspel]. Playstation 4. Tokyo: Sony Computer Entertainment.]

*Capcom Fighting Collection* (2022). [dataspel]. Osaka: Capcom.

*Castlevania: Lords of Shadow*. (2010). [dataspel]. Tokyo: Konami.

Cranach, L. (1510-1515). *Weerwolf met kind en verscheurde lichamen*. [bild]. Tillgänglig på internet:<https://www.rijksmuseum.nl/nl/collectie/object/---eoffb74a874fe32cbf67e8335c812d5b> [2026-02-06]

Crossen, C. (2019). *The Nature of the Beast: Transformations of the Werewolf from the 1970s to the Twenty-First Century*. Cardiff: University of Wales Press.

Davidson, J. P. & Canino, B. (1990). 'Wolves, Witches, and Werewolves: Lycanthropy and Witchcraft from 1423 to 1700'. *Journal of the Fantastic in the Arts*, 2(4 (8)), s. 47-73. <http://www.jstor.org/stable/43308065> [2026-01-28]

de Blécourt, W. (2015). 'The Differentiated Werewolf: An Introduction to Cluster Methodology'. *Werewolf Histories*. London: Palgrave Macmillan. s. 1-24. [pdf]. <https://historicalanthropologist.eu/wp-content/uploads/2016/02/Differentiated-Werewolf.pdf> [2026-01-28]

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

Electronic Arts. (2022a). *The Sims 4 Werewolves Game Pack*. [bild]. Tillgänglig på internet: <https://www.ea.com/en/games/the-sims/the-sims-4/buy/addon/the-sims-4-werewolves-game-pack> [2026-03-10]

Electronic Arts. (2022b). *The Sims 4 Werewolves: Official Reveal Trailer*. [video]. Tillgänglig på internet: <https://www.ea.com/en/games/the-sims/the-sims-4/buy/addon/the-sims-4-werewolves-game-pack> [2026-03-10]

George, A. R. (2003). *The Babylonian Gilgamesh Epic: Introduction, Critical Edition and Cuneiform Texts*. Oxford: Oxford University Press.

Goltzius, H. (1589). *Lycaon Transformed into a Wolf*. [bild]. Tillgänglig på internet: <https://www.nga.gov/artworks/156172-lycaon-changed-wolf> [2026-02-02]

Helle, S. (2021). *Gilgamesh : A New Translation of the Ancient Epic*. New Haven: Yale University Press.

*Killer Instinct* (2013). [dataspel]. Redmond, WA: Microsoft Studios.

Koetsier, J. & Forceville, C. (2014). 'Embodied Identity in Werewolf Films of the 1980s'. *Image & Narrative*. 15(1), s. 44–55. Tillgänglig på internet: <https://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/463> [2026-01-28]

*League of Legends* (2009). [dataspel]. Patch 26.6. Los Angeles, CA: Riot Games.

Lepautre, J. (1650-1682). *Jupiter verandert koning Lycaon in een wolf*. Rijksmuseum. [bild]. Tillgänglig på Internet: <https://www.rijksmuseum.nl/nl/collectie/object/---76802c0e8e0a4a1cf12c49554d4de3d1> [2026-02-05]

Mann, C. I. (2020). *Phases Of The Moon: A Cultural History Of The Werewolf Film*. Edinburg: Edinburg University Press.

Mack, S. M. (2021). 'Wolves and Werewolves: How our beliefs about one influence the other'. *SFRA Review*. 51(3). s. 224-235. Tillgänglig på internet: <https://sfrareview.org/2021/07/20/wolves-and-werewolves-how-our-beliefs-about-one-influence-the-other/> [2026-01-25]

Montelius, O. (1905). *Om lifvet i Sverige under hednatiden*. (3:e uppl.). Stockholm, P.A: Norstedt & Söners.

Neryssa (2018). *New Worgen and Goblin Models Coming in a Future Patch*. Wowhead. [bild]. Tillgänglig på internet: <https://www.wowhead.com/news/new-worgen-and-goblin-models-coming-in-a-future-patch-288371?page=3> [2026-03-11]

Næss, E. M. (2026). *berserk*. Store Norske Leksikon (SNL). Tillgänglig på internet: <https://snl.no/berserk> [2026-02-01]

Oehrl, S. (2024). *Torslundaplåten och berserkerna vid Hafrsfjord*. Arkeologisk Museum. Universitetet i Stavanger. Tillgänglig på internet: <https://www.uis.no/nb/vikingtid/torslundaplatten-och-berserkerna-vid-hafrsfjord> [2026-01-29]

Otten, C. F. (1986). *The Lycanthropy Reader: Werewolves in Western Culture*. New York, Syracuse: Syracuse University Press.

Ovid & E. J. Kenney. (1998). *Metamorphoses*. Oxford: Oxford University Press.

Patton, M. Q. (2015). *Qualitative Research & Evaluation Methods: Integrating Theory and Practice*. (4:e uppl.). Thousand Oaks: SAGE Publications.

Poulakou-Rebelakou, E., Panteleakos, G., Tsiamis, C. & Ploumpidis, D. (2009). 'Lycanthropy in Byzantine times (AD 330–1453)'. *History of Psychiatry*. 20(4) s. 468-479. doi:10.1177/0957154X08338337

Price, N. (2019). *The Viking Way : Magic and Mind in Late Iron Age Scandinavia*. (2:a

uppl.). Oxford: Oxbow Books.

Ragin, C. C. (1987). *The comparative method: Moving beyond qualitative and quantitative strategies*. Berkeley: University of California Press.

Ready At Dawn. (2015). *Ready At Dawn at SIGGRAPH 2015*. Medium. [bild]. Tillgänglig på Internet:  
<https://medium.com/ready-at-dawn/ready-at-dawn-at-siggraph-2015-aa9c29bf3548> [2026-03-12]

*Resident Evil Village* (2021). [dataspel]. Osaka: Capcom.

Roerich, N. (1905). *Trollmenn*. [bild]. Tillgänglig på internet: <https://snl.no/berserk> [2026-02-02]

Skaar, A-S. S. & Mæhlum, L. (2026). *varulv*. Store Norske Leksikon (SNL). Tillgänglig på internet: <https://snl.no/varulv> [2026-01-27]

Solis, V. (1569). *Lycaon*. [bild]. Tillgänglig på internet:  
<https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/object/Jupiter-verandert-koning-Lycaon-in-eeen-wolf--6b9b13bdea0a3b8a2fe116d63799feb9d?tab=data> [2026-02-03]

*Sonic Unleashed* (2008). [dataspel]. Tokyo: Sega.

Summers, M. (2003). *Werewolf in Lore and Legend*. Mineola: Dover Publications, Inc. [pdf].  
<https://ia601807.us.archive.org/7/items/TheWerewolfInLoreAndLegend/The%20Werewolf%20in%20Lore%20and%20Legend.pdf> [2026-01-22]

*Teen Wolf* (1985). [film]. Regisserad av Rod Daniel. USA: Wolfkill Productions.

*The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011). [dataspel]. Rockville, MD: Bethesda Softworks.

*The Howling* (1981). [film]. Regisserad av Joe Dante. USA: Wescom Productions.

*The Order: 1886* (2015). [dataspel]. Santa Monica, CA: Sony Computer Entertainment.

*The Quarry* (2022). [dataspel]. Novato, CA: 2K Games.

*The Sims 4: Werewolves*. (2022). [dataspel]. Redwood City, CA: Electronic Arts.

*The Witcher 3: The Wild Hunt* (2015). [dataspel]. Warsaw: CD PROJEKT RED.

*The Wolf Among Us* (2013). [dataspel]. Rafael, CA: Telltale Games.

*The Wolf Man* (1941). [film]. Regisserad av George Waggner. USA: Universal Pictures.

*Total War: Warhammer* (2016). [dataspel]. Tokyo: Sega.

Trin. (2024). *Father Gascoigne*. [bild]. Bloodborne. Licens: CC BY-SA 3.0. Tillgänglig på internet: <https://www.bloodborne-wiki.com/2018/10/father-gascoigne-gallery.html> [2026-03-10]

van de Passe (II), C. (1636 -1670). *Jupiter verandert koning Lycaon in een wolf*. Rijksmuseum. [bild]. Tillgänglig på Internet:

<https://www.rijksmuseum.nl/nl/collectie/object/---e24def07f67351f348boc6dcabbb107c>  
[2026-02-05]

Veneziano, A. (1524). *Lycaon en Jupiter*. Rijksmuseum. [bild]. Tillgänglig på Internet:  
<https://www.rijksmuseum.nl/nl/collectie/object/RP-P-OB-36.623--c956ea087a557ea6894112d077833f88> [2026-02-05]

Wells, P. (2019). *The Horror Genre*. New York: Columbia University Press. [pdf].  
<https://www.perlego.com/book/1076483/the-horror-genre-from-beelzebub-to-blair-witch-pdf> [2026-02-04]

*Werewolf: The Apocalypse - Earthblood* (2021). [dataspel]. Lesquin: Nacon.

*Werewolves in Johann Geiler, Die Emeis*. (1516). [bild]. Tillgänglig på internet:  
<https://artsandculture.google.com/asset/werewolves-in-johann-geiler-die-emeis/vgFwanoCRpGxTQ> [2026-02-06]

Wood, R. (2002). 'The American Nightmare: Horror in the 70s'. *Horror: The Film Reader*. (Ed. Mark Jancovich). Oxfordshire: Taylor & Francis.

*World of Warcraft: Battle for Azeroth*. (2018). [dataspel]. Patch 8.2.5. Irvine, CA: Blizzard Entertainment.

## Appendix A – Lykaon

Flera konstverk som avbildar Lykaons förvandling till en varg.



**Figur A1:** *Lycaon en Jupiter* av Agostino Veneziano (Agostino dei Musi), (1524).

Källa: Rijksmuseum (u.å.). Tillgänglig på Internet:

<https://www.rijksmuseum.nl/nl/collectie/object/RP-P-OB-36.623--c956ea087a557ea6894112d077833f88>



**Figur A2:** *Jupiter verandert koning Lycaon in een wolf* av Crispijn van de Passe (II) (1636 -1670.)

Källa: Rijksmuseum (u.å.). Tillgänglig på Internet:  
<https://www.rijksmuseum.nl/nl/collectie/object/---e24def07f67351f348b0c6dcabbb107c>



**Figur A3:** Konstverket *Jupiter verandert koning Lycaon in een wolf* av Jean Lepautre, (1650-1682).

Källa: Rijksmuseum (u.å.). Tillgänglig på Internet:  
<https://www.rijksmuseum.nl/nl/collectie/object/---76802coe8e0a4a1cf12c49554d4de3d1>

# Appendix B – Visuell Data av Varulvar

Tabell med visuella variabler av de 17 utvalda varulvarna i datorspel.

Spel	Spelgenre / Ton	Roll / Funktion	Stiliserings grad	Kön	Anatomisk kategori / Kroppsform / Hållning	Huvud	Armstruktur	Benstruktur	Svans	Päls / Hår	Kläder/ utrustning
Altered Beast (2005)	Action	Spelbar protagonist	Stiliserad	M	Antropomorf hybrid, en kombination mellan människa och varg. Dominerande vrganatomi med mänskliga drag.  Atletisk, definierad muskulös kroppsbyggnad med maskulina drag: stor torso, breda axlar och smala höfter. Puckelrygg, en framåtlutande hållning.	Varghuvud.	Långa armar.  Händer med långa, vassa klor.	Tågångare ( <i>digitigrade</i> ).  Tassar med klor.	Nej, ingen svans.	Grått, kombination mellan kort och lång päls.  Pälsen täcker hela kroppen.	—
Sonic Unleashed (2008)	Action Plattform	Spelbar protagonist	Högt stiliserad	M	Antropomorf hybrid (igelkott).  Stor överkropp med maskulina drag: stor torso, breda axlar och små höfter. Magra och smala ben. Upprättstående hållning	Lik sin igelkottsform, men mer angulärt och vasst. Längre nos lik en varg, vassa tänder.	Långa, stora armar (kan förlängas).  Mänskliga händer med fingrar och vassa klor.	Hålgångare ( <i>plantigrade</i> ).	Ja, kort spetsig svans.	Mörkblå och vit päls. Långt och tjockt.  Pälsen täcker hela kroppen.	Röd-vita skor med dekorativa metallnitar. Korta, vita benvärmare. Lik sin igelkottsform, men mer angulärt.
League of Legends (2009)	<i>Multiplayer Online Battle Arena</i> (MOBA)  Fantasy	Spelbar karaktär	Högt stiliserad	M	Antropomorf hybrid, en kombination mellan mänskliga och vargattribut.  Atletisk och definierad muskulös kroppsbyggnad med maskulina drag: stor kraftig överkropp, breda	Varghuvud, stiliserad.  Långa, framskjutande hörntänder och vassa tänder. Extremt långa och spetsiga	Långa, stora armar.  Mänskliga stora händer med fingrar och vassa klor.	Tågångare ( <i>digitigrade</i> ).  Varglika bakben.  Tassar med klor. Smalare bakben.	Ja, stor, fluffig svans.	Grå-vit, långt päls.  Pälsen täcker hela kroppen.	Kemitekiska maskineri med grön vätska fastspända till kroppen.  Mekanisk klo-handske.  Trasiga och slitna
					axlar och smala höfter. Gemensam design för båda könen. Puckelrygg, en framåtlutande hållning. Står på två ben. Fyrfota springanimation.	örön.					bruna byxor.
Castlevania: Lords of Shadow (2010)	Action-äventyr  Mörk Fantasy	Vanlig fiende  Elitfiende  Boss (Cornell)	Realistisk	M	Antropomorf hybrid, en kombination mellan människa och varg.  Atletisk, definierad muskulös kroppsbyggnad med maskulina drag: stor torso, breda axlar och smala höfter. Puckelrygg, en framåtlutande hållning.	<b>Lycanthrope:</b> Varghuvud.  <b>Greater Lycanthrope:</b> Mänsklig, med varglika drag. Långa öron, längre nos, vassa tänder.  <b>Cornell:</b> Mänsklig, med längre öron, vassa tänder.	Långa, stora armar.  Mänskliga händer med fingrar och vassa klor.	Tågångare ( <i>digitigrade</i> ).  Tassar med klor.	Fiende: Nej, ingen svans.  Boss: Ja, lång, smal.	Mörkt kort och långt päls.  Pälsen täcker kroppen delvis med exponerad hud.	—
The Elder Scrolls V: Skyrim (2011)	Action Rollspel  Fantasy	Spelbar transformat ion  Fiende	Realistisk	M + K	Antropomorf hybrid, en kombination mellan människa och varg.  Atletisk och definierad muskulös kroppsbyggnad med maskulina drag: stor torso, breda axlar och smala höfter. Gemensam design för båda kön.	Varghuvud.	Långa, stora armar.  Mänskliga händer med fingrar och vassa klor.	Tågångare ( <i>digitigrade</i> ).  Tassar med klor.	Ja. Avlång fluffig svans.	Mörk-ljusgrå päls. Långt och tjockt..  Pälsen täcker mestadels av kroppen med delvis exponerad hud.	—

					axlar och smala höfter. Gemensam design för båda könen. Puckelrygg, en framåtlutande hållning. Står på två ben. Fyrfota springanimation.	öron.					bruna byxor.
Castlevania: Lords of Shadow (2010)	Action-äventyr Mörk Fantasy	Vanlig fiende Elitfiende Boss (Cornell)	Realistisk	M	Antropomorf hybrid, en kombination mellan människa och varg.  Atletisk, definierad muskulös kroppsbyggnad med maskulina drag: stor torso, breda axlar och smala höfter. Puckelrygg, en framåtlutande hållning.	<b>Lycanthrope:</b> Varghuvud.  <b>Greater Lycanthrope:</b> Mänsklig, med varglike drag. Långa öron, längre nos, vassa tänder.  <b>Cornell:</b> Mänsklig, med längre öron, vassa tänder.	Långa, stora armar.  Mänskliga händer med fingrar och vassa klor.	Tågångare ( <i>digitigrade</i> ).  Tassar med klor.	Fiende: Nej, ingen svans.  Boss: Ja, lång, smal.	Mörkt kort och långt päls.  Pälsen täcker kroppen delvis med exponerad hud.	—
The Elder Scrolls V: Skyrim (2011)	Action Rollspel Fantasy	Spelbar transformation Fiende	Realistisk	M + K	Antropomorf hybrid, en kombination mellan människa och varg.  Atletisk och definierad muskulös kroppsbyggnad med maskulina drag: stor torso, breda axlar och smala höfter. Gemensam design för båda kön.	Varghuvud.	Långa, stora armar.  Mänskliga händer med fingrar och vassa klor.	Tågångare ( <i>digitigrade</i> ).  Tassar med klor.	Ja. Avlång fluffig svans.	Mörk-ljusgrå päls. Långt och tjockt.  Pälsen täcker mestadels av kroppen med delvis exponerad hud.	—
Bloodborne (2015)	Action Rollspel Mörk Fantasy	Fiende Boss	Realistisk	M + K	<b>Två varianter:</b> <b>1) Scourge Beasts</b> Förvrängd odjur. En kombination mellan mänsklig och varglik anatomi.  Tunn och mager kroppsbyggnad. Definierad mänsklig muskulatur och proportioner. En könsneutral kroppsbyggnad. Djurisk hållning, där varelsen går på alla fyra.  <b>2) Father Gascoigne</b> En grundläggande mänsklig anatomi med få varglike drag.  Delvis muskulös kroppsbyggnad med maskulina drag: breda axlar och torso, samt smala höfter. Liknar en förvrängd mänsklig kropp.  Mänsklig hållning och går på två ben (djuriska bakben).	<b>1) Scourge Beasts</b> har en varghuvud. Ögon har ett glödande vitt sken.  <b>2) Father Gascoigne</b> har en människohuvud med onaturliga drag. Omänskligt ansikte: utdragen käka, vassa tänder. Inga synliga ögon eller öron.	<b>1) Scourge Beast:</b> Extremt långa, rangliga mänskliga armar.  Långa och kraftiga armar.  <b>2) Father Gascoigne:</b> Mänskliga stora händer med fingrar och vassa klor.	<b>1) Scourge Beast:</b> Tågångare ( <i>digitigrade</i> ). tassar med klor.  <b>2) Father Gascoigne:</b> Hålgångare ( <i>plantigrade</i> ). Utdragna fötter, med vassa klor.	<b>1) Scourge Beast:</b> En liten tunn bihang som liknar en svans.  <b>2) Father Gascoigne:</b> Nej, ingen svans.	<b>1) Scourge Beast:</b> Hela kroppen är täckt av gles, mörk, nästan svart, päls.  Huden under är ofta synlig och blek.  <b>2) Father Gascoigne:</b> Ingen päls. Grå, blek hud. Längre grått hår och skägg.	Rester av trasiga kläder.  Father Gascoigne har intakta kläder till en viss grad men ändå slitna. Han bär på en sliten jägarkostym: mörk lång trenchcoat, en filthatt som döljer hands ansikte och läderdetaljer. Bandage lindade runt ögonen och delar av ansiktet.

The Witcher 3: Wild Hunt (2015)	Action Rollspel Fantasy	Fiende Uppdrag (icke-spelbar karaktär)	Realistisk	M + K	Antropomorf hybrid, en kombination mellan människa och varg.  Atletisk och definierad muskulös kroppsbyggnad med maskulina drag: stor torso, breda axlar och smala höfter. Gemensam design för båda könen. Står på två ben.	Fundamentalt varglika, med få mänskliga drag.  Mänskliga små ögon.	Långa, stora armar. Mänskliga händer med fingrar och vassa klor.	Tågångare ( <i>digitigrade</i> ).  Varglika bakben.  Tassar med klor.	Nej, ingen svans.	Lite, men långt hår täcker kroppen delvis, dock har den mest exponerad hud. Läderaktigt och tjockt lager av hud.	Sönderrivna kläder och rester av tyg.
The Order: 1886 (2015)	Action Skräck	Fiende	Realistisk	M + K	Fövrängd odjur. En kombination mellan mänsklig och varglik anatomi.  <b>Two variants:</b> <b>1) Lycans</b> Vargliknande kroppsbyggnad och går på alla fyra. Mager med synlig skelett som sticker ut, dock definierad muskulatur.  <b>2) Elder Lycans</b> Mager kroppsbyggnad med synlig skelett som sticker ut, dock definierad muskulatur.  Båda varianterna står på tvåben. Båda varianterna har könsneutral kroppsbyggnad. Gemensam design för båda kön.	<b>1) Lycans</b> är dominerande varglik i utseende, med mänskliga drag. Små öron, framskjutande nos, dock inte så lång.  <b>2) Elder Lycans</b> har ett mänskligt huvud, med ansiktsdrag av en människa som fövrängts. Vassare tänder, öron och bredare näsa.	Båda varianterna har långa, stora armar.  Mänskliga händer med fingrar och vassa klor.	Båda varianter är tågångare ( <i>digitigrade</i> ).  Varglika bakben.  Med små, utdragna tassar med klor.	En liten svanskot a som sticker ut.	Lättäckt i hår över hela kroppen, dock är huden synlig och exponerad.	—
Total War: Warhammer (2016)	Turordningsbaserad strategi Realitids-taktik Fantasy	Enhet Krigare	Semi-realism	M + K	Antropomorf hybrid, en kombination mellan människa- och vargattribut.  Atletisk och definierad muskulös kroppsbyggnad med maskulina drag: stor torso, breda axlar och smala höfter. Gemensam design för båda könen. Puckelrygg, en framåtlutande hållning. Står på två ben.	Varghuvud.	Långa, stora armar.  Mänskliga stora händer med fingrar och vassa klor.	Tågångare ( <i>digitigrade</i> ).  Varglika bakben.  Stora tassar med klor.	Nej, ingen svans.	Lång och tjock päls i nyanser av grå.  Pälsen täcker hela kroppen.	Varierad klädsel. Rester av riven tyg och utrustning i varierande mängd.  Bär på djurben som dekorativa element.
World of Warcraft: Battle for Azeroth (2018)	Massivt flerspelarrollspel online (MMORPG) Fantasy	Spelbar ras Fiende	Högt stiliserad	M + K	Antropomorf hybrid, en kombination mellan mänskliga och vargattribut.  Manliga karaktärer har en atletisk och definierad muskulös kroppsbyggnad med maskulina drag: stor kraftig överkropp, breda axlar och smala höfter. Puckelrygg, en framåtlutande hållning.  Kvinnliga karaktärer har en slankare men atletisk kropp. Feminina drag: bröst, smal midja och avlång kropp. Tydlig lång hals och upprättstående hållning.  Alla står på två ben.	Varghuvud, stiliserade.  Båda könen har tillgång till olika hårfrisyrer (manar), öron och ögon (glödande eller mänskliga).  Kvinnorna har flera mänskliga hårfrisyrer.  Män har tillgång till skäggfrisyrer.	Långa, stora armar.  Mänskliga stora händer med fingrar och vassa klor.	Tågångare ( <i>digitigrade</i> ).  Stora tassar med klor.	Nej, ingen svans.	Tjockt, både långt och kort päls.  Pälsen täcker hela kroppen.  Karaktärerna har tillgång till olika pälsfärger och "hårfrisyrer".	Karaktärerna kan vara iklädd full utrustning eller kläder.

Resident Evil: Village (2021)	Survival Äventyr Skräck	Fiende	Realistisk	—	<b>Två varianter:</b> <b>1) Lycans:</b> En grundläggande mänsklig anatomi med få vargliska drag. Står på två ben. <b>2) Vårcolac:</b> Hybrid, en kombination mellan mänskliga och vargliska drag. Också grotesk monsteraktigt. Går på alla fyra, en djurisk hållning.  Könsneutral kroppsbyggnad.	<b>1) Lycans:</b> Människohuvud och drag. Förvriden. <b>2) Vårcolac:</b> Extremt stort käkparti med vassa tänder. Förvridet mänsklig ansikte med ögonskimrande ögon som glänsar vitt.	Långa, stora armar.  Mänskliga händer med fingrar och vassa klor.	<b>1) Lycans:</b> Hålgångare ( <i>plantigrade</i> ). Smutsiga, gråaktiga fötter. <b>Vårcolac:</b> Tågångare ( <i>digitigrade</i> ). Varglika bakben. Varglika bakben. Stora tassar med klor.	Nej, ingen svans.	<b>1) Lycans:</b> Kroppen är delvis täckt av gles, ruggig päls. Håret är långt och tjockt. Blek, gråaktig hud. <b>2) Vårcolac:</b> Betydligt mera päls och täcker mestadels av kroppen.	<b>1) Lycans:</b> Rester av trasiga kläder, såsom trasiga byxor och skjortor.  Vissa varianter kan vara bepannade med utrustning.
Werewolf: The Apocalypse – Earthblood (2021)	Action Rollspel (RPG)	Spelbar, protagonist  Icke-spelbara karaktärer  Fiende	Realistisk	M + K	Antropomorf hybrid, en kombination mellan mänskliga och vargattribut.  Atletisk och definierad muskulös kroppsbyggnad med maskulina drag: stor kraftig överkropp, breda axlar och smala höfter.  Puckelrygg, en framåtlutande hållning. Står på två ben.	Varghuvud.	Långa, stora armar.  Mänskliga stora händer med fingrar och vassa klor.	Tågångare ( <i>digitigrade</i> ).  Varglika bakben.  Stora tassar med klor.	Ja, lång och fluffig svans.	Päls täcker hela kroppen.	—
Capcom Fighting Collection (2022)	Fighting	Spelbar kämpe, protagonist	Högt stiliserad (pixelgrafik)	M	Antropomorf hybrid, en kombination mellan mänskliga och vargattribut.  Atletisk och definierad muskulös kroppsbyggnad med maskulina drag: stor kraftig överkropp, breda axlar och smala höfter.  Puckelrygg, en framåtlutande hållning. Står på två ben.	Varghuvud.	Extremt långa, stora armar.  Mänskliga stora händer med fingrar och vassa gula klor.	Tågångare ( <i>digitigrade</i> ).  Extremt långa vargliska bakben.  Stora tassar med gula klor.	Ja, stor fluffig svans.	Kroppen är täckt av vit och blå päls.	Orange kampsportsbälte och mörkblåa puffiga byxor.
The Quarry (2022)	Skräck Narrativt äventyr  Interaktiv film	Fiende	Realistisk	M + K	Groteskt monster (mager, utdragen). En grundläggande mänsklig anatomi med få vargliska drag.  Tunn och mager kroppsform. Synlig skelettstruktur.  Mänsklig hållning. Står på två ben.	Mänsklig huvud med onaturliga vargliska drag.	Långa, stora armar.  Mänskliga stora händer med fingrar och vassa klor.	Tågångare ( <i>digitigrade</i> ).  Långa vargliska bakben. Tassar med klor.	Nej, ingen svans.	Ingen päls eller hår.  Synlig mörk hud som täcker hela kroppen. Ser nästan ut som en naken människa.	Vanligtvis ingen, men har trasiga kläder i vissa tillfällen.
The Sims 4: Werewolves (2022)	Livssimulator	Spelbar livsform  Icke-spelbara karaktärer	Högt stiliserad	M + K	En grundläggande mänsklig anatomi med få vargliska drag.  Mänsklig hållning. Står på två ben.	Vargliknande huvud med mänskliga drag/proportioner.	Mänskliga armar och händer med fingrar och vassa klor.	Hålgångare ( <i>plantigrade</i> ).  Mänskliga fötter med klor.	Nej, ingen svans.	Värande päls och hår beroende på spelarens val. Pälsen täcker hela kroppen.	Kan ha på sig kläder.