

En kategorisering av våld i dator och tv-spel

C-Uppsats

Anthony Hubeny V11MKAND anthonuhubeny@gmail.com, Jesper Holm-Öste V11JKAND
jesper.holm.oste@gmail.com
Handledare: Jörgen Skågeby

ABSTRACT: This essay will focus on video and computer game violence. We hope to uncover, with the help of semiotics, according to Barthes design, if this kind of violence can have a negative effect on youth and adolescents. How intense is the violence and how graphic is it?. PEGI is the European measurement for game age limits. In our essay we will analyze five different games, each game in its own PEGI-value, except two games that share the limit of 18+ were we instead will try to uncover what differences in the two games that puts them on the same age limit. The games we will be investigating are “Pokemon Black Version”, “Megaman X: Command Missions”, “World of Warcraft Cataclysm”, “Call of Duty: Black Ops” and “Gears of War 2”, “Gears of War 2” and “Call of Duty: Black Ops” are the games which shares the age limit of 18+. With the help of our semiotic findings and various studies from researchers C A. Anderson, Jesper Juul and Clive Thompson we hope to be able to categorize the different types of violence in said games, according to the amount of violence, how intense it is, the amount of blood and death, how realistic the violence is and what kind of messages the different games contains and compare our findings to PEGI’s own guidelines.

Innehållsförteckning

Inledning	4
Syfte:.....	5
Frågeställningar:	5
Material och avgränsning:	5
Teoretisk ram:.....	8
Metod.....	11
Utgångspunkter för kategorisering	12
Analys	13
Pokemon	13
Megaman X: Command Missions	17
World of Warcraft	21
Gears of War 2.....	26
Call of Duty: Black Ops	31
Slutdiskussion.....	35
Litteraturförteckning.....	40

Inledning

Dator och TV-spel är ett fenomen som blir mer vanligt och mer accepterat i vårt samhälle för var dag som går, för inte många år sedan ansågs spelande som något för nördar, idag är läget ett helt annat. Under de senaste åren har dator och TV-spelsindustrin vuxit sig stark och blivit accepterad av majoriteten, det är mainstream, ett umgängessätt för såväl barn som vuxna.¹

Antalet konsoler har vuxit lavinartat de senaste åren, när vi växte upp hade man en dator med något enstaka pixelspel och kanske ett Nintendo 16-bitars med ett Super Mario spel. Dagens ungdomar har tillgång till Playstation, X-Box, Wii, Nintendo Gameboy i en mängd olika varianter, Playstation Portable (PSP), PC och Mac samt en mängd olika tillbehör till alla olika konsoler, till exempel: dansmattor, mikrofoner och gitarrer.

I takt med att antalet konsoler på marknaden ökat har så också spelen. I dagens samhälle massproduceras det nu ut spel till alla konsoler och smaker. Fitness-spel, pusselspel, skjutspel, gangsterspel, det finns helt enkelt ett spel för alla. Men alla spel passar inte alla målgrupper, små barn och unga ska inte spela grafiskt våldsamma spel.² Därför har länder ofta infört ett åldersgränssystem, inte sällan tillsammans med spelindustrin. I Europa används PEGI-systemet som har till uppgift att sätta en rekommenderad ålder på varje spel som kommer ut. Åldersgränsen sätts efter att ha tittat på en mängd olika faktorer i varje spel, till exempel: våld, språk och sex. Forskare som Craig A. Anderson menar dock att spelindustrin här skickar tvetydliga budskap. De hävdar att spel är ofarliga för unga men varför då sätta en åldersgräns? Vilken funktion fyller sedan den åldersgränsen om de endast ses som rekommendationer men fortfarande tillåter vem som helst att köpa vilket spel han eller hon vill?³

I den här uppsatsen har vi valt att göra en semiotisk analys av fem spel: *"Pokemon Black"*, *"Megaman X: Command Missions"*, *"World of Warcraft"*, *"Gears of War 2"* och *"Call of Duty: Black Ops"*. Vi vill, genom en kategoriseringskala samt de resultat vi får fram genom våra analyser, titta på varför vissa spel har fått den åldersgräns de fått. Är det bara mängden våld som avgör eller finns det andra faktorer? Varför har vissa spel, fastän ett mycket extremt innehåll och budskap, så pass låg åldersgräns? Finns det faktorer i de spel med hög åldersgräns som kan påverka spelare mer, särskilt de unga?

¹ <http://www.aftonbladet.se/nojesbladet/spela/article8303341.ab>, Aftonbladet, hänt ad 2010-12-19

² <http://www.dn.se/debatt/dataspelsvald-minskar-ungas-formaga-till-empat>, Dagens Nyheter, hänt ad 2010-12-18

³ C.A Anderson, D.A Gentile, K.E Buckley, (2010) *"Violent Video Game Effects on Children and Adolescents"*, s. 121-122, Oxford Press.

Syfte:

Denna C-uppsats har som syfte att genom en semiotisk analys kategorisera det våld som förekommer i datorspel. Tanken med uppsatsen är att göra en våldskategorisering av en rad olika spel baserad på spelbranschens egna åldersgränssystem PEGI.⁴ Utifrån PEGIs åldersgränser väljs sedan fem stycken spel ut. Ett spel från vardera av ålderskategorierna tre, sju, tolv och två stycken märka med arton år. Med hjälp av semiotik kommer sedan våldet som förekommer i spelen att analyseras för att på bästa sätt kunna besvara våra frågeställningar.

Frågeställningar:

- Hur representeras våld i spel som erhållit skilda åldersgränser?
- Vilka skillnader och likheter finns det i de olika våldrepresentationerna?
- Stämmer våldet som förekommer i spelen överrens med PEGIs egen definition av vad ålderskategorierna skall innehålla?

Material och avgränsning:

Vi kommer i uppsatsen att granska fem stycken datorspel och göra vår egen våldskategorisering av dessa. När man tänker på våldsspel är det ofta spel som God of War och GTA-serien (Grand Theft Auto) som dyker upp i huvudet. Denna uppsats kommer dock inte begränsas enbart till denna sorts spel, istället kommer den gemensamma nämnaren för de utvalda spelen i uppsatsen vara att de innehåller någon typ av våld. Skillnaden kommer att vara det sätt som våldet visualiseras på. Innan kategorisering skett gör vi alltså ingen skillnad på våld och våld.

Urvalet har gått till som sådant att vi utgått från de olika åldersgränserna som används inom PEGI-systemet. Ett system som skapats av den europeiska branschorganisationen för

⁴ PEGI-systemet har skapats av den europeiska branschorganisationen Interactive Software Federation of Europe, som har sitt säte i Belgien. ISFE etablerades 1998 för att företräda den interaktiva programvarusektorns intressen gentemot Europeiska unionen och internationella institutioner. PEGI:s åldersmärkning (Pan-European Game Information, paneuropeisk spelinformation) skapades för att hjälpa föräldrar i Europa att fatta välgrundade beslut om köp av datorspel.

datorspel ISFE.⁵ PEGI-systemet innehåller fem stycken ålderskategorier: tre, sju, tolv, sexton och arton år. Uppsatsen kommer att granska fem stycken spel. De spel som analyseras kommer att ingå i kategorierna tre, sju, tolv och arton år. Det perfekta upplägget hade varit att analysera två spel från varje kategori, tio spel totalt. Detta faller dock bort både på grund av både tid och platsbrist. Anledningen till att spelen från sexton år faller bort är att vi anser det vara en hårfin gräns, som vi kan se på PEGI:s egna nedanstående riktlinjer, mellan dessa och spelen från arton år. Istället kommer två spel med arton års åldersgräns att analyseras då vi tror att skillnaderna mellan spelen inom denna kategori är mycket mer intressant.

Bakgrund

Spelen vi väljer till vår kategorisering är tagna utifrån det Europeiska märkningssystemet PEGI. PEGI, paneuropeiska spelinformation är ett märkningssystem som lanserades år 2003 av organisationen Interactive Software Federation of Europe (ISFE). En branschorganisation som skapades för att företräda programvarusektorns intressen gentemot Europeiska Unionen.⁶ Man har sedan överlåtit hanterandes av systemet till två stycken oberoende icke vinstdrivande organisationer. NICAM (Netherlands Institute for the Classification of Audiovisual Media) är ett av två oberoende organ som förvaltar systemet för PEGI:s räkning.⁷ Det är NICAM som bland annat sköter märkningen av spelen från tre och sju år. Den andra organisationen heter VSC (Video Standards Council) och är stationerad i Storbritannien. Denna organisation tillhandahåller märkningen av spelen från tolv, sexton och arton år.⁸

PEGI märkningen på ett spel är ett omdöme om spelet i frågas lämplighet över en viss ålder. Ett spel som har sju som märkning lämpar sig alltså inte enligt PEGI-systemet för spelare under sju år. Noterbart är att PEGI märkningen inte på något sätt bedömer svårighetsgraden på ett spel, vilket betyder att det inte är självklart att ett barn på tre år klarar av att spela alla spel med märkningen tre.⁹

PEGI är inte det enda systemet som används världen över, anledningen till vi valt att utgå från PEGI är det faktum att det är det systemet som används i vår världsdel. I Nordamerika

⁵ <http://www.pegi.info/sv/index/id/1263/> hämtad 2011-04-07

⁶ <http://www.pegi.info/sv/index/id/1263/> hämtad 2011-04-27

⁷ <http://www.pegi.info/sv/index/id/1263/> hämtad 2011-04-27

⁸ <http://www.pegi.info/sv/index/id/1263/> hämtad 2011-04-27

⁹ <http://www.pegi.info/sv/index/id/443/> hämtad 2011-04-27

använder man sig till exempel av ett system som kallas ESRB (Entertainment Software Rating Board). Det finns alltså inget universellt system vilket också gör att åldersgränserna inte alltid ser ut på samma sätt världen över. Ett utav spelen som vi valt att analysera, Call of Duty: Black Ops har till exempel inte samma märkning i Europa som i USA där spelet istället har fått märkningen M, vilket betyder sjutton år och uppåt.

Som en del av vårt analysarbete kommer vi ser över hur väl vi tycker PEGIs märkning av spelen stämmer överrens med hur de själva valt att dra gränsdragningen mellan spelen. Så här definierar PEGI sina egna åldersmärkningar, alltså hur de själva beskriver vad för typ av våld, språk och nakenhet som får förekomma inom varje ålderskategori. Nedanstående är taget direkt från PEGIs egen hemsida:

PEGI 3

Spel med denna åldersmärkning anses lämpliga för alla åldersgrupper. Lite våld i ett komiskt sammanhang (exempelvis den form av våld som förekommer i tecknade serier som Snurre Sprätt eller Tom & Jerry) är acceptabelt. Barnet ska inte kunna sätta figurer på skärmen i samband med varelser i verkliga livet, utan de ska vara helt fantasibetonade. Spelet får inte innehålla ljud eller bilder som kan vara skrämmande för små barn. Grovt språk får inte förekomma och inte heller scener med nakenhet eller referenser till sexuell aktivitet.

PEGI 7

Alla spel som normalt skulle märkas med 3 men som innehåller scener eller ljud som kan vara skrämmande kan vara lämpliga för denna kategori. Några scener med partiell nakenhet kan tillåtas men aldrig i ett sexuellt sammanhang.

PEGI 12

I den här åldersgruppen exponeras spelaren för våld av en lite mer grafisk karaktär som är riktat mot fantasifigurer. Allt våld mot människoliknande figurer eller igenkännliga djur ska fortfarande vara icke-grafiskt. Nakenhet av en något mera grafisk karaktär får visas. Eventuellt grovt språk måste vara av mildt slag och får inte innehålla några sexuella svordomar.

PEGI 16

Denna märkning används när en våldsskildring (eller sexuell handling) når en nivå som liknar

den man kan vänta sig i verkliga livet. Grovt språk av mer extrem karaktär, användning av tobak eller droger och skildring av kriminella verksamheter kan förekomma i spel märkta med 16.

PEGI 18

Vuxenklassificeringen används när våldet når en nivå där det rör sig om grova våldsskildringar eller innehåller inslag av särskilda typer av våld. Grovt våld är det som är svårast att definiera eftersom det i många fall kan vara väldigt subjektivt, men i allmänna ordalag kan det klassificeras som våldsskildringar där tittaren känner avsmak.¹⁰

Teoretisk ram:

I vår uppsats har vi valt att göra en våldskategorisering av fem olika spel. För att detta ska vara relevant har vi valt att titta på forskning om hur spel kan påverka ungas aggression och om det kan ha negativ påverkan på ungas syn på våld. Våld och spelforskaren Craig A Anderson menar att fastän tidigare forskning visat att sambandet mellan spel och våld skulle vara litet så finns det aspekter som inte utforskats tillräckligt.¹¹ Ett exempel på detta är åldersgränserna satta på spelet. Anderson menar att den åldersgräns som sätts på spelet inte alltid speglar spelets innehåll, budskap eller den mängd våld som faktiskt förekommer. Detta då det är spelföretaget själva som tillhandahåller det material som används till åldersmärkningen och Anderson menar att det material som skickas in för granskning ibland kan utelämna vitala delar som skulle kunna anses stötande för många och därför höja åldersgränsen.¹² I samband med detta pekar Anderson också på att fastän det finns åldersgränser på spel, finns det ingenting som hindrar vem som helst från att köpa vilket spel som helst.¹³ Enligt honom betyder detta att ett barn på tio år enkelt kan gå in i vilken spelbutik som helst och köpa ett spel som rekommenderas till 18+. Fastän tidigare forskning inte visar något samband mellan spel och aggression menar Anderson att det finns andra faktorer i spel för äldre som kan vara olämpliga för yngre att exponeras för. Åldersgränser baseras alltså inte bara på hur mycket våld som förekommer i ett spel, de baseras på allt innehåll som kan verka olämpligt i spelet såsom grovt språk, droger och sex. Genom vår våldskategorisering vill vi ta

¹⁰ <http://www.pegi.info/sv/index/id/453/> hämtad 2011-05-18

¹¹ C.A Anderson, D.A Gentile, K.E Buckley, (2010) "Violent Video Game Effects on Children and Adolescents", s. 4, Oxford Press

¹² C.A Anderson, D.A Gentile, K.E Buckley, (2010) "Violent Video Game Effects on Children and Adolescents", s. 168, Oxford Press

¹³ C.A Anderson, D.A Gentile, K.E Buckley, (2010) "Violent Video Game Effects on Children and Adolescents", s. 5, Oxford Press

reda på om vi finner att ett spel som analyseras förtjänar sin åldersgräns, baserat på mängden våld det innehåller eller om det kan vara andra faktorer som väger in och placerar spelet där det ligger på skalan. Ett annat faktum som Anderson pekar på är att många spelföretag försöker sänka sina åldersgränser med hjälp av mer barnslig eller tecknad grafik. Anderson menar att fastän våldet får en snällare fasad så ska det inte ses för något annat än vad det egentligen är.¹⁴

På varje mynt finns det två sidor och likväl finns det alltid två sidor av forskning. I detta fall har vi på ena sidan forskare som Craig A. Anderson som menar på att spel skulle vara farliga och pekar på att kontrollen över distribueringen är allt för frikostig medan vi på andra sidan av myntet har forskare som Jesper Juul.

Juul pratar om att spela som något naturligt, ett fenomen som interagerats med vårt samhälle.¹⁵ Juul menar att de ”faror” som skulle finnas med dator och tv-spel inte är mer skadliga eller mer influerande än vad en film skulle vara. Folk som spelar spel är inte pojkar sittandes i ett mörkt rum utan vänner, som är en stereotypisk många har av spelare, det är vem som helst och hur mycket och vad de spelar varierar från person till person, precis som filmsmak, vissa gillar drama och andra komedi.¹⁶

I sin bok har Juul inkluderat en rad intervjuer med spelare från olika åldrar och deras syn på spel. Juul ställer i sina intervjuer frågor om vilka spel spelarna spelar, hur mycket eller hur lite och varför de intresserar sig av just den formen av spel.¹⁷ Svaren varierar en del men många av de intervjuade menar att de spelar actionspel över nätet med sina vänner som kan finnas både i närheten, andra städer eller länder eller vänner de lärt känna via nätet.

Många av spelarna svarar också på frågan att de köper de spel tycker verkar intressanta och som de tycker passar dem men att de absolut inte spelar igenom spelet i ett svep utan spelar lite då och då när de tycker att det passar då ett spel kan beräknas ta, till exempel 100 timmar att ”spela igenom”. En annan klar variabel var att en och samma spelare kunde vara intresserad av ett stort spektra av olika spel. Många spelare menar att bara för att de är

¹⁴ C.A Anderson, D.A Gentile, K.E Buckley, (2010), *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents*, s. 168, Oxford Press

¹⁵ Jesper Juul (2010), *A Casual Revolution, Reinventing Video Games and Their Players*, s 1-2, The MIT Press

¹⁶ Jesper Juul (2010), *A Casual Revolution, Reinventing Video Games and Their Players*, s 1-9, The MIT Press

¹⁷ Jesper Juul (2010), *A Casual Revolution, Reinventing Video Games and Their Players*, s 157-174, The MIT Press

intresserade av actionspel fyllda av vapen så tycker de inte mindre om ett rollspel med en bra historia eller interaktiva sportspel.¹⁸

Det kanske viktigaste Juul försöker lyfta fram i sin bok och i sina intervjuer är, som tidigare forskning menat, att spel som spelas för ren underhållning inte skulle vara skadliga utan är menade som underhållning. Vi finner Juuls forskning relevant till vår analys av den kommande våldskategoriseringen då man inte alltid ska ta spel ”på för stort allvar” utan att se de i dess rätta karaktär, en mediegren ämnad för underhållning som ska passa alla smaker.

Clive Thompson menar att det essentiellaste att ta i beaktning är att spel kan påverka personer annorlunda, det är individen som ska stå i centrum.¹⁹ Han föreslår att istället för att titta på spel som det fenomen som fostrar framtidens brottslingar, som man trodde att film och innan det rock & roll skulle göra, ska man se det som det är, underhållning, och ibland lärorik sådan. Till exempel; ett first person shooter spel, där du styr och ser med din karaktärs ögon. Det råder inga tvivel om att ett sådant spel kan ”lära” en spelare hur man ska skjuta en pistol, hur man ska sikta och tänka taktiskt. Men steget från datorn till ut till det verkliga livet för att där börja skjuta människor är för stort. Spelat kanske har en liten roll i det hela men att det skulle fylla en människa med brinnande ilska och hat nog för att döda kommer troligtvis från andra faktorer än just spelet.²⁰

Avslutningsvis menar Thompson att ”*De psykologiska rötter som kontrollerar våld är så mångsidiga att det är rent av skrattretande att TV och datorspel har kommit att få en dominant plats i debatten om varför människor mördar varandra*”.²¹ Istället tycker Thompson att man borde titta på andra ämnen kring spel som människors relation med olika medier, identitet och hur vårt samhälle ser och behandlar unga. Att spel kan påverka, precis som många andra medier kan, håller Thompson med om. Men för att fostra brottslingar där krävs det betydligt mer än ett gediget spelintresse.²²

¹⁸ Jesper Juul (2010), *A Casual Revolution, Reinventing Video Games and Their Players*, s 157-174, The MIT Press

¹⁹ Clive Thompson (2002), *Game On, the history and culture of video games*, s 31, Oxford Press

²⁰ Clive Thompson (2002), *Game On, the history and culture of video games*, s 31, Oxford Press

²¹ Clive Thompson (2002), *Game On, the history and culture of video games*, s 31, Oxford Press

²² Clive Thompson (2002), *Game On, the history and culture of video games*, s 31, Oxford Press

Thompsons syn på spel och budskap anser vi också vara relevant till vår analys då vi kan väga hans argument mot forskare som C A. Anderson för att försöka få fram en så tydlig bild av vad spelvåld och det budskap våldsamma spel faktiskt kan åsamka.

Metod

En semiotisk analys är en studie av enskilda tecken och tecknens betydelse för att få en större förståelse för samhället och kulturen som skapat och använder tecknen. Ett tecken består av två delar: det betecknande och det betecknade, det vill säga tecknets fysiska form – det som avbildas och mentala form – ett begrepp eller en betydelse som tecknet har för tolkaren. Tecknen organiseras in i koder eller system som bestäms av sociala konventioner som talar om för oss hur tecknet ska förstås. Analysen av koderna ska tydliggöra dessa konventioner och användningen av dem så att de kan diskuteras och ifrågasättas.²³ När man studerar semiotik finns det tre huvudområden. Det första är studiet av tecknet i sig självt. Detta gör man genom att studera olika förekomster av tecken och deras olika sätt att uttrycka en mening och människors sätt att relatera till dem. För tecken är i slutändan våra egna konstruktioner och kan bara förstås i de sammanhang vi människor sätter dem i.²⁴ Den andra är de system som koderna är organiserade inom. Detta område täcker de sätt som en rad olika koder har skapats och växt fram för att kunna möta samhällets kultur och behov. Eller för att utnyttja kanalerna för kommunikation som är möjliga för dessa att gå igenom.²⁵ Slutligen har vi den kultur som dessa koder och tecken verkar inom. Koderna och tecknen blir beroende av att de används för att kunna existera och verka.²⁶

Den Schweiziske lingvisten Ferdinand de Saussure var intresserad av hur tecken var relaterade till andra tecken. För honom var tecknet ett fysiskt föremål med en betydelse. Ett tecken bestod för honom av en betecknande och en betecknad. Det betecknande är tecknet såsom vi uppfattar det medan det betecknade i sin tur är den mentala föreställning till vilket tecknet hänvisar.²⁷

Saussures efterföljare, Roland Barthes utvecklade Saussures teorier genom att skapa två

²³John Fiske, 2007, *Kommunikations teorier – en introduktion*, Wahlström & Widstrand, sid 61-68

²⁴ John Fiske (2006) *Introduction to communication studies 2nd Edition*. Routledge Taylor & Francis group. s 40

²⁵ John Fiske (2006) s 40

²⁶ John Fiske (2006) s 40

²⁷ John Fiske (2007) *Kommunikationsteorier en introduktion*. Wahlström & Widstrand s 66-67

ordningar av beteckning, Saussure arbetade med beteckning av den första ordningen. Den sysslar med förhållandet mellan det betecknande och betecknade. Denna ordning kallar Barthes för denotation.²⁸ Med denotation menar Barthes tecknets uppenbara och direkta betydelse.

Konnotation är ett av de begrepp Barthes använder när han beskriver de sätt tecken fungerar inom den andra ordningen. När vi möter de olika tecknen gör vi det med erfarenheter, förförståelse och värderingar som vi fått från den kultur vi lever i.²⁹ Här rör sig betydelsen mot det subjektiva eller i alla fall det intersubjektiva. För att förenkla betydelsen kan man säga att denotation är vad som visas medans konnotation är hur något visas. Enligt Barthes innehåller alla bildliga konstformer, vi räknar här in datorspel både ett denotativt och ett konnotativt budskap.³⁰

Utgångspunkter för kategorisering

För att en utförlig kategorisering skall kunna genomföras behövs ett ramverk att utgå ifrån. Vi har valt ut sex punkter som vi tycker är avgörande för hur våldsamt ett spel är. Vi tror att dessa sex punkter är lämpliga samt att på ett intressant sätt kunna utläsas genom våra semiotiska analyser av spelen.

Blod: Hur mycket blod förekommer det i spelet? Återkommande inslag av blod kan bli en indikator på hur våldsamt ett spel är. Förekomsten av blod kan ofta ses som en tydlig gränsdragning mellan spel. Vi uppsatsskrivare upplever det alltmer som att det antingen förekommer blod och då i stora mängder eller inte alls. Detta ser vi som ett tecken på speltillverkarens målgrupp, du kan inte sälja in ett spel till sjuåringar om blod är en central roll av spelet.

Realistiskt våld: Hur verklighetstroget är spelet? Kan det som sker virtuellt överföras på vår verklighet? Är det också något som spelare själv kan uppfatta? Har man överfört ”verklighetens våld” till en spelvärld? Just hur verkligt det våld som förekommer i vissa spel är något som ibland får utstå kritik, våldet glorifieras och krigets hemskheter förminskas.³¹

²⁸ John Fiske (2007) s 117

²⁹ Roland Barthes (1977b), *Image – Music – Text*, HarperCollins Publishers 17-18

³⁰ Roland Barthes (1977b) s 17-18

³¹ <http://www.aftonbladet.se/nojesbladet/spela/article8670215.ab> hämtad 2011-03-31

Grafiskt våld: Hur framställs våldet och hur intensivt är det? Hur väl porträtteras det?

Död: En viktig faktor i hur ett spel uppfattas är om det förekommer dödande. Om så sker, på vilket sätt sker dödandet?

Budskap i spelet: Vad är det för budskap spelet sänder ut? Hur tolkar spelare de händelser som sker och det som karaktärerna gör? Hur våldsamma är budskapen och vad har de för syfte?

Mängden våld i spelet: Hur frekvent förekommer det våld?

Analys

Pokemon

1996 startade Nintendo ett av sina största samarbeten med spelutvecklingsföretaget Gamefreak, resultatet blev ”Pokemon” kort för ”Pocket Monsters”. Idag är Pokemon världens näst mest lukrativa spelfranchise med över 250 miljoner sålda spel, en egen tv-serie över ett tiotal filmer, ett eget kortspel och ett enormt utbud av andra produkter. I det första kvartalet av 2011 släpptes de senaste Pokemonspele världen över: ”Pokemon White” och ”Pokemon Black”. Tillsammans har de redan sålts i över 20 miljoner exemplar.³² Som de senaste spelen i serien har vi valt att titta på ”Pokemon White” till vår semiotiska analys. Pokemon har en åldersgräns satt på tre år och är därför ett spel menat för alla, det är kompatibelt till Nintendo ”Gameboy”.

Denotation

När vi sätter igång spelet och väljer att starta en ny spar-fil börjar vi med en liten introduktion till Pokemonvärlden. Professor Juniper, en kvinnlig pokemonforskare är den första karaktären vi får stifta bekantskap med. Hon är en ung och glad kvinna som frågar spelaren vad han eller hon heter och går sedan vidare med att introducera oss till spelets viktigaste beståndsdel, pokemon. Professor Juniper förklarar för oss spelare att människor och pokemon lever i

³² www.pokemon.com hämtad 2011-04-05

harmoni med varandra och att det är väldigt viktigt att bemöta de pokémon du kommer möta på din resa med respekt. Hon berättar också att det finns väldigt många olika typer av pokémon i världen och att de har olika typer vilka har olika stridsegenskaper som kan vara extra effektiva mot andra pokémon.

Efter denna lilla introduktion kastas vi in i spelets värld, det är en stor dag för spelarens karaktär, han och hans två bästa vänner Cheren och Bianca ska nämligen precis få deras första pokémon av kvinnan vi stötte på i introduktionen, professor Juniper. Efter att spelaren har valt en av de tre söta små krabaterna som presenteras för oss är det dags att ge sig ut på sitt äventyr som tar plats land och rike runt. Målet med denna resa är att besegra landets åtta olika ”gymledare”, exceptionellt starka ”pokémontränare” för att kunna delta i landets mästerskapstävling. Innan vi hinner lämna vårt trygga hem för att ge oss ut i världen utmanar dock din bästa vän Cheren dig på en pokémonstrid. Syftet med denna lilla övningsfight är att visa spelaren hur mycket kraft det lilla monstret du just stiftat bekantskap med faktiskt besitter och striden slutar med att du vinner men i processen totaldemolerar ditt eget rum.



Bild 1: Strids scen från *Pokémon Black*³³

Striden i sig är väldigt spännande både du och din rivaliserande vän sänder fram era nya pokémon för att se vem av er som är den bästa tränaren. Fastän det är spelets första strid så är den inte helt enkelt då din motståndare har en pokémon som är stark mot din egen. Eftersom du precis har fått din pokémon och inte haft tid att träna den särskilt mycket så har man inte tillgång till särskilt många olika attacker men det krävs ändå lite tänkande och tur för att besegra Cheren i din första strid.

Efter din seger mot din vän är det dags för de tre vännerna att ge sig iväg, första målet är den närliggande grannstaden. På vägen reser spelaren genom ett idylliskt landskap bestående av små sjöar, slätter, små skogar och mystiska grottor som spelaren kan välja att utforska om

³³ <http://pallettribune.com/2010/05/16/pokemon-black-and-white-news-update/> hämtad 2011-04-05

spelaren så vill. Självklart är vägen också fylld av andra stridssugna pokemontränare som inget hellre vill annat än att slåss med spelarens monster.



Bild 2

*Miljöbilder från Pokémon Black*³⁴

När spelaren så småningom kommer fram till grannstaden möts vi där av en besynnerlig skara människor klädda som riddare och trollkarlar samt den mystiske tränaren "N". Organisationen som kallar sig "Team Plasma" visar sig vara en bråkig skara typer som verkar vilja separera tränare från sina pokemonvänner. Efter att den mystiska organisationen har sagt sitt får spelaren besök av professor Juniper som gör klart för spelaren att dessa "Team Plasma" typer är onda och det är upp till dig som pokemontränare och hjälte att stoppa dem när du möter dem under din resa runt landet.

Konnotation

Pokemon är ett väldigt roingivande spel från start till slut. Direkt i starten av spelet när vi träffar på karaktären professor Juniper ser vi att spelet har hjärtat på rätt plats då hon pratar om sunda värderingar mot dina medmänniskor och dina "medpokemon". Då spelet är satt för alla åldrar är detta både viktigt och betryggande och man kan lätt förstå varför det är ok för barn och unga att spela Pokemon.

När själva spelet kommer igång så träffar man på sina, "bästa vänner", också de gulliga stereotyp karaktärer, Bianca väldigt, nästan överdrivet feminin och ber hennes två manliga vänner att skydda henne då hon inte anser sig vara en lika stark tränare som de andra två. Cheren den andra "bästa vännen" du stöter på är raka motsatsen, hård, tyst och manlig med klara mål om att bli starkare men med sunda ideal om att brott måste straffas samt att fel och orättvisor måste rättas till. De båda karaktärerna kan ses vara dragna åt extremer men eftersom "Pokemon White" är tänkt att kunna spelas av barn och unga i alla åldrar så är

³⁴ <http://pallettribune.com/2010/05/16/pokemon-black-and-white-news-update/> hämtad 2011-04-05

tanken bakom att karaktärerna är så tydliga att de ska vara lättförstådda även för yngre spelare.

De tre små monstren som man får välja mellan innan man ger sig ut på sitt äventyr är alla otroligt små och söta med ett leende på sina läppar. De ser ut att nästan sprudla av energi och verkar mer än sugna på att ge sig ut på äventyr tillsammans med spelaren och hans två vänner. När spelaren senare blir utmanad till sin första strid av rivaliserande bästa vännen Cheren är det mest för att bekanta sig med hur hela fenomenet med pokemonstrider fungerar dock är spelet ganska grafiskt och man ser hur de små monstren biter, tacklar och river varandra med all sin kraft. En viktig detalj att poängtera ut är att när du besegrar din motståndare så kommer en text upp där det står att din motståndares pokemon svimmade, man dödar alltså aldrig sin motståndares partners. Å andra sidan då spelet är gjort för barn i alla åldrar och på engelska kan detta missas totalt då många barn i unga åldrar inte är särskilt familjära med ord som "faint" i det engelska språket.

Miljön som spelet är satt i kan bara beskrivas som idyllisk då den innefattar allting från skogar och berg till sjöar, floder och ängar. Allting är färgglatt och en munter musik hörs alltid i bakgrunden så stämningen är på top.

Det enda orosmomentet som uppkommer i den del av spelet vi analyserar är när vi stöter på antagonistgruppen "Team Plasma" musiken ändras till en mörkare och mer dystert ton, de olika icke spelbara karaktärerna i spelet kommenterar att organisationen har konstiga planer och omöjligt kan mena väl samt att din mentor och guide, professor Juniper också kommenterar att dessa typer helt enkelt är onda. Deras ledare ser väldigt mystisk ut, med mörka kläder, vassa hörntänder och en galen frisyra ser han nästan lite demonisk ut. Det hela lättas dock upp av att organisationens underhuggare ser ut som en samling "Don Quijote" liknande wanna-be riddare vilket även ger bovarna en ganska komisk stämpel. Även här är nog den bakomliggande faktorn att spelet är för barn i alla åldrar och att även spelets otäcka figurer ska kunna ses utan att ge barn mardrömmar.

Realistiskt våld: Våldet i Pokemon är totalt orealistiskt, det finns inga små eldsprutande grisar i verkligheten hur gärna man än skulle vilja det. 1/5

Blod: I Pokemon förekommer inget blod. 1/5

Grafiskt våld: Våldet i Pokemon är grafiskt och det finns en mängd olika sätt de små monstren kan åsamka skada på varandra. Allt ifrån sparkar, slag, eldsprutning, riva, bita till att frammana tsunamivågor ingår i deras artilleri. 2/5

Dödar: I Pokemon förekommer inget dödande av motståndaren pokemon, striden avbryts när spelarens eller motståndarens pokemon svimmat. 1/5

Budskap i spelet: Budskapet i spelet är klart och tydligt att Pokemon ska behandlas med respekt och att Pokemon och människor ska ta hand om varandra. Att de kraftfulla små monstren skulle användas till ont är fel och att man som en stark tränare ska veta detta och använda sin styrka till att hjälpa de svaga. 1/5

Mängden våld i spelet: Fastän budskapet säger att man inte ska använda Pokemon till ont så måste självklart de onda "Team Plasma" bekämpas, detta tillsammans med strider mot vilda Pokemon och andra tränare gör att mängden våld i spelet är ganska hög och det är självklart att själva stridandet är en stor del av spelet. 3/5

Total poäng: 9/30

Megaman X: Command Missions

Megaman X: Command Missions släpptes år 2005 av spelföretaget Capcom och är en RPG (Role Playing Game) tolkning av den populära Megaman-serien från 1987 som vars samlade titlar totalt har sålts i över 30 miljoner exemplar.³⁵

Denotation

Spelet startar med att man får stifta bekantskap med två rustningsbärande reploider, en högt avancerad android som är hälften människa och hälften robot, "X" och "Zero" som är spelets huvudpersoner och en berättar röst förklarar var och när vi befinner oss. Året är 23XX och människorna har just upptäckt den nya metallen "Force Metal" som har revolutionerat den

³⁵ <http://ir.capcom.co.jp/english/business/salesdata.html>, Capcom, Megaman X: Command Missions, hämtad 2011-04-29

mänskliga tekniken med dess unika egenskaper och människorna har byggt upp en stor gruvstad, "Giga City" runt omkring den enda kända plats där metallen kan utvinnas.

X och Zero, världens två bästa "Maverick hunters", en specialstyrka vars uppgift är att jaga rätt på och förstöra virusbesmittade och/eller rebelliska reploider, mavericks, har blivit kallade av "General Redips" för att undersöka och bekämpa en terroristorganisation, "The Rebellion" bestående av mavericks som terroriserar Giga City.



Bild 3³⁶:

En fienderobot i form av en flodhäst.

Efter denna introduktion börjar själva spelet. X och Zero teleporteras med hjälp av en futuristisk maskin. Väl framme hamnar vi direkt i ett av stadens mest stridsdrabbade distrikt där de redan svårt skadade stadsoldaterna desperat försöker slåss mot de överväldigande maverickstyrkorna. Himlen är mörk av bomb och brandrök och distriktens hus är uppenbart skadade från de pågående striderna runt om i staden och miljön i det stora är mörk och dystert.



Bild 4³⁷:

X i ett krigshärjat Giga City

³⁶ <http://ps2.ign.com/dor/objects/606151/mega-man-x-command-mission/images/mega-man-x-command-mission-20040730055728082.html> 2011-04-29

³⁷ <http://3-b-s.eu/megaman%20x%20command%20mission.html> 2011-04-29

De två spelarstyrda hjältarna ger sig direkt in i striden men det tar inte lång tid innan de invaderande styrkorna övermannar X och Zero. Ledarna för de fientliga styrkorna fångar hjältarna men efter en slug avledningsmanöver lyckas X fly, vad som händer med Zero är dock fortfarande oklart och det verkar som om en mörk framtid vilar vid horisonten för X.

Spelets grafik är skapad med hjälp av så kallad "*Cell Shading*" som ger det en nästan tecknad karaktär. Fienden är inspirerad av djur, fåglar, fiskar, hundar och olika djungelkatter, alla i robotvariant men. Språket som används är "barnvänligt" och inga grövre ord förekommer. Det förekommer mycket stridande mot invaderande styrkor men eftersom samtliga fiender är i form av nästintill tecknade automatiserade, djurliknande robotar som antingen sprängs eller slutar fungera blir våldet inte grovt det heller.

Själva stridssystemet som spelet använder sig av är turbaserat och spelaren kan på sin tur välja att attackera sina motståndare med olika attacker. Precis som resten av spelet är också stridssystemet barnvänligt då både hjältar och fiender använder en blandning av vatten, eld och en blandning av de andra elementen för att anfälla varandra medan de i nästan alla lägen behåller sina positioner vilket i sin tur leder till att det våld som förekommer till största utsträckning saknar fysisk kontakt.

Konnotation

Det är enkelt att märka att vad Megaman X: Command missions är, är ett actionspel för barn. Miljön är mörk och dyster på sina ställen men det vägs snabbt upp av de barnvänliga fienderrobotar du möter samt att spelet är cell shade:at. Den lilla mystik och det mörker som du stundvis träffar på när du spelar försvinner snabbt när du i nästa stund står öga mot öga med en skotsk Jaguarrobot.

Den lilla handling som finns i spelet är en klassisk kliché där hjälten måste samla sina vänner för att slutligen kunna konfrontera den person som ligger bakom det hela. X, spelets huvudperson porträtteras ständigt som den hjälte som ensam kan stoppa den onda organisation som ständigt återkommer i spelet.

När X och hans vänner konfronterar fienden tänker man inte på något obehagligt, de flesta fiender, som nämnt i denotationen, liknar djur och en bubbelskjutande fiskrobot känns inte särskilt skrämmande. Inte att förglömma är dock att spelet ibland har sina mörkare stunder. X:s vänner blir tillfångatagna, torterade eller offerar sig för gruppens gemensamma uppdrag. Detta gemensamt med stundvis obehagliga miljöer ger spelet en blandad karaktär som på ett ögonblick kan gå från barnsligt och gulligt till vuxet, allvarligt och kanske lite skrämmande.

Budskapet i spelet som kan kännas som hämtat ur en sagobok handlar om att ondska måste bekämpas, de oskyldiga måste skyddas och att vänner, som du kan lita på och som ställer upp för dig ska är det viktigaste som finns. X är en hjälte som håller dessa egenskaper varmt om hjärtat och i några av spelets starkare scener, när saker går fel för gruppen får vi se vår hjälte bli, på ett nästan verkligt sätt, upprörd, ledsen och nedstämd, nästan som om han känner den smärta som hans kompanjoner uthärdar för hans skull.

Realistiskt våld: Våldet i Megaman X: Command Missions är inte realistiskt alls. Flygande robotfiskar som skjuter bubblor, Ödle liknande robotar som attackerar dig med sin tunga som vapen eller skjuter små exploderande löv är ingenting som finns i vår värld. Än. 1/5

Blod: Eftersom de fiender du stöter på, såväl som de karaktärer du spelar är androider eller robotar förekommer inget blod, då de naturligtvis inte har något. 1/5

Grafiskt våld: De flesta av de spelbara karaktärerna och fienderna använder avståndsvapen som inte syns när de avfyras, istället ser man den attackerande sikta och göra en rekylation och den som blir träffad gör en tillbakaryggande rörelse. En mängd fiender såväl som några av hjältarna i spelet använder dock närstridsvapen och ger sig in i närkamp vilket bidrar till en något tuffare stämning och mer grafiskt våld. 3/5

Dödar: Kan man döda en robot? Det är en fråga vi inte ska gå in på dock kan man förstöra en robot och det är spelets hjältar bra på. När en fiendes livspoäng går ner till noll sprängs den och i Megaman precis som i många andra spel är det ett vi eller dem stridssystem vilket betyder att spelets hjältar förstör en fruktansvärd mängd robotar under spelets gång. 3/5

Budskap i spelet: Budskapet är som hämtat ur en saga och X är som en riddare som håller dessa som dygder och försöker nästan alltid prata med fienden innan han tar till våld. De goda är goda ut i fingerspetsarna och de onda är onda på samma. Det genomgående budskapet i spelet är dock oskyldigt och enligt oss kan inte mycket dåligt hämtas ur X:s ridderliga uppförande. 1/5

Mängden våld i spelet: Våldet må inte vara vare sig realistiskt eller särskilt grafiskt men det finns i mängder. Genom spelets gång stöter spelaren på en kavalkad av olika fiender och antalet strider som utkämpas går inte att hålla räkning på. 5/5

Total Poäng: 14/30

World of Warcraft

Blizzard Entertainment, ett av världens största datorspelsföretag släppte på den 23:e november år 2004 vad som skulle komma att bli ett av världen genom tidernas mest kända datorspel. WoW utspelar sig i fantasi världen Azeroth där vi följer kampen mellan de två huvudgrupperna ”The Horde” och ”The Alliance” och deras olika gemensamma fiender. World of Warcraft fungerar som en prenumerationstjänst där spelare världen över betalar cirka 100 svenska kronor i månaden för att kunna spela WoW. I dagens läge har spelet upp emot 13 miljoner prenumeranter. WoW är ett så kallat MMORPG (Massive Mutliplayer Online Role Playing Game) i typisk fantasy och actiongenre och har en satt åldersgräns på 12 år.³⁸

Denotation

När vi kastar oss in i fenomenet WoW möts vi av en fantasivärld, Azeroth, bebodd av de mest fantastiska av varelser, drakar, troll, vättar, alver och dvärgar som direkt hämtat ur en av J.R.R Tolkiens böcker om ”*Sagan om Ringen*” dock precis som i Tolkiens berättelser är dessa varelser långt ifrån fredliga. Tar vi oss en närmare titt finner vi nämligen att denna världs

³⁸ <http://eu.battle.net/wow/en/game/>, Blizzard Entertainment, World of Warcraft Cataclysm, 2010-07-12

invånare ligger i bitter strid med varandra och använder alla typer av knep såsom gift, magi och bomber för att på bästa sätt tillintetgöra sin respektive motståndarsida.



Bild 3:

*Slagfält i World of Warcraft*³⁹

Det första man får göra när man startar spelet är att designa sin egen karaktär. Först får man välja sida, under det valet kan man läsa om sin valda sidas agenda, dess mål och av vilka raser denna sida består av. Efter det får man välja ras och utseende och självklart en utav spelets tio spelbara klasser. När man börjar spela själva spelet slängs man direkt in i sin valda ras start zon, och man introduceras väldigt snabbt till att det är hundra procent lojalitet mot den egna sidan som gäller och hundra procent ödeläggelse av den andra sidan och alla andra fiender som gäller.

De tre huvud aspekterna av spelet i fråga är att utföra uppdrag, så kallade ”quests”, att i en grupp om fem, tio eller tjugofem personer ta sig an svåra grottor och fångelsehålor, ”raiding” och till sist att besegra motparten till din valda sida i strid via de olika slagfälten eller i en arena, så kallad ”player versus player”.⁴⁰

³⁹ <http://world-of-warcraft-battlefields.en.softonic.com/> 2011-03-30

⁴⁰ <http://eu.battle.net/wow/en/game/>, Blizzard Entertainment, World of Warcraft Cataclysm, 2010-07-12



Bild 4: *Raid i World of Warcraft*⁴¹

I WoW finns det någonstans mellan fem och sex tusen olika quests som spelaren kan ta del av. De olika questen sträcker sig från vardagliga ting såsom att samla bär och jaga för kött till de mer extrema då du till exempel med hjälp av ett enormt brinnande eldklot ska döda 1000 gnomer som din allierade tycker inte uppfört sig särskilt bra. Många av de mer ”episka” questen som spelaren får pröva på handlar om krig, krig mellan antingen spelets två faktioner, som tidigare nämnts, Horde och Alliance eller mot deras gemensamma fiender där förluster kan bli tunga och en rad olika vapen, såsom katapulter laddade med giftgas eller eldsprutande drakar använts på ett väldigt grafiskt sätt.

Spelets andra del ”raiding” handlar om att du som spelare tillsammans med 9 eller 24 andra spelare tillsammans ger in i en fängelsehåla, en så kallad raid, för att en gång för alla besegra en fiende. I en raid slåss du inte mot andra spelare, vilket då menas att det inte finns några stridigheter emellan de två spelarfaktionerna, utan endast mot faktionernas gemensamma fiender. Målet för varje raid är simpelt, döda alla underhuggare och löjtnanter för att till slut döda raidens specifika fiendeledare.

Spelets tredje och sista del, Player vs Player, eller PvP är den del av spelet där spelare som mest aktivt slåss mot varandra. De olika slagen tar plats i så kallade ”Battlegrounds” där de två spelarfaktionerna slåss om land och resurser. I en battleground agerar varje spelare som en soldat för sin sida och målet är lika självklart som målet i vilket krig som helst, målet är att vinna.

Konnotation

⁴¹ <http://us.battle.net/wow/en/forum/?topicId=4976327834&sid=1&pageNo=2> 2011-04-01

Efter bara en snabbtitt på WoW ser vi att det finns flera underliggande budskap och associationer som går att hitta i det här spelet. Tittar man under den fina fantasyfasaden finner man ett brutalt, krigsbaserat spel. Att det är maskerat i ett fint, nästan serieliknande skal hjälper inte att undngömma budskapet om att vad WoW går ut på är att krossa sina motståndare och hjälpa de sina till varje pris.

När du som spelare "questar" runt i WoW-världen Azeroth stöter man på en rad olika individer och får uppleva många olika saker, några trevliga och behagliga och några som är mer åt det hemska hållet. Som nämnt i denotationen finns det mycket att välja mellan bland spelets cirka 6000 quests. Bland de lite mer hemska finns dels det exemplet som vi också tidigare nämnt, det uppdrag när du med hjälp av en artificiell intelligens använder dig av ett enormt eldklot för att döda ett stort antal gnomer. Informationen om varför man ska göra detta är väldigt knapphändig, du som spelare får i stort sätt veta att gnomerna har gjort någonting fel och förtjänar därför att dö.

Eftersom detta endast är ett quest i mängden så tänker man inte särskilt mycket på det och utför uppdraget utan att egentligen tänka efter; *"Vad är det egentligen jag håller på med?"* Istället tänker de flesta spelare, i alla fall vi när vi kom till den här punkten, kul att köra över ett stort antal gnomer och få en grym belöning istället för att samla stenar! WoW är ett väldigt tidskrävande spel och även fast det har en åldersgräns på 12 år så är det laddat med fruktansvärt mycket våld, kanske så pass mycket att det kan vara avtrubbande.

Spelets andra del som vi tidigare pratade om, raiding, handlar om att med hjälp av andra spelare ge sig in i fiendens fäste och ta dennes liv. Dock målas scenariot upp så att eftersom det är krig mot fiende i fråga har vi som spelare inte mycket val. Här presenteras vi med fakta att om denna fiende inte tas ur spel kommer han att anfälla oss, man kan kanske säga att mentaliteten bakom hela konceptet med raiding är döda eller dödas.

Till skillnad från många quests till exempel det med eldklotet och gnomerna, där informationen om varför man utför handlingen är väldigt knapphändig, får man en helt annan bild av ens fiender i en raid, här framgår det självklart att fienden är ond och vill utföra hemska handlingar, han eller hon porträtteras helt enkelt som en superskurk som från vilken hollywoodfilm som helst.

Slutligen kommer vi till den tredje och sista delen av WoW:s innehåll, Player vs Player. Denna del är om något den mest realistiska då den till största del handlar om och är ett resurskrig. Om vi som spelare läser om varför faktionerna krigar i spelets olika "Battlegrounds" handlar det om vilken av de två faktionerna som ska ha kontroll över världens resurser och detta är ganska lätt att koppla till vår faktiska verklighet. Att i ett spel som är rekommenderat för barn från 12 år och uppåt är det en ganska otäck tanke att tänka att spelarna dödar varandra över fantasiresurser, även om det inte är på riktigt.

Kontentan med WoW är att det är ett väldigt brutalt och våldsamt spel i en sagoförpackning dock verkar ingen ta illa upp då det är självklart att allt är på låtsas. Det finns inga troll, alver och drakar på riktigt, så att ta sin enorma klubba, springa runt och slå ihjäl några hundra fantasifigurer i en värld full av moraliska gråzoner påverkar ingen negativ.

Realistiskt våld: World of Warcraft innehåller mycket våld i olika former och som då också är olika realistiska. Självfallet är det omöjligt att framkalla enorma eldklot och frammana blixstormar för att anfälla din fiende dock är det mer än möjligt att hugga ner din motståndare med ett svärd, yxa och liknande tillhyggen. 2/5

Blod: I WoW förekommer blod i en mängd olika former, självklart förekommer blödande sår och andra skador men också blodsoffer, blodsmagi och blodsgudar, blod är en återkommande faktor i WoW till en faktor där det nästan trivialiseras. Det är dock inte många blod och blödarscener utan används mer som en form av magi och skadesort, så fastän det pratas mycket om blod är det inte ofta spelaren kommer i grafisk kontakt med det. 2/5

Grafiskt våld: Våldet i WoW är så grafiskt som spelets grafikmotor tillåter det att vara. Magi och närstridsattacker regnar över dina motståndare i många av spelets olika delar dock eftersom det är väldigt "fantasy" inspirerat får man inte känslan av att våldet är så "våldsamt" som det egentligen är. 3/5

Dödar: I WoW är döden väldigt centralt, man dödar inte bara sina fiender, man dödar sina vänner, små djur, barn, man dödar helt enkelt det mesta. Att döda något eller någon som din överordnade vill se dött är standard i WoW. 5/5

Budskap i spelet: I ett så stort spel som WoW som också ständigt växer är det svårt att hitta ett enda budskap. I spelet finns över ett femtiotal olika faktioner med olika mål och åsikter. De största faktionerna, som är de två som spelarna tillhör, ”Horde” och ”Alliance”, har dock klara åsikter vilket kort och gott kan summeras som världsdominans. Som nämnt i den denotativa delen av denna analys så är det död åt dina fiender och lojalitet mot de dina som gäller. 3/5

Mängden våld i spelet: I nästan alla moment av det du kan göra i WoW är våld på ett eller annat sätt inblandat. Våld är en av de största faktorerna som får World of Warcraft världen att snurra. 4/5

Total poäng: 19/30

Gears of War 2

Gears of War 2, eller GoW släpptes i slutet av år 2008 och utvecklades av Epic Games tillsammans med Microsoft Game Studios. GoW är ett så kallat ”third person shooter” spel, vilket betyder att du följer spelets huvudkaraktärer från ovan som en utomstående observatör. Spelet hade en åldersgräns på 18+ och sålde över två miljoner exemplar under release helgen och fortsatte att bli ett av år 2009 bäst säljande spel med över 6 miljoner sålda exemplar.⁴²

GoW utspelar sig i en sci-fi miljö på den avlägsna planeten Sera där vi följer den spännande fortsättningen av kriget mellan planetens två raser, människor och den underjordiska rasen locust. Spelet tar sin början sex månader efter att seriens första spel avslutats och den skakiga freden mellan de två fraktionerna faller samman då människornas städer utsätts för nya anfall av locust. Du som spelare styr hjälten från det första spelet sergeant ”Marcus Fenix” som leder sin skvadron av elitsoldater i en motattack mot mänsklighetens fiender.

Denotation

GoW, precis som många andra ”third person shooter” utspelar sig i en härjad krigsmiljö. Precis som många andra spel i sin genre så innehåller GoW mycket action och lysande grafik.

⁴² http://en.wikipedia.org/wiki/Gears_of_War_2 hämtad 2011-04-15

När vi sätter igång spelet och startar kampanjen möts vi direkt av en slående välgjord introfilm som förklarar situationen som nu råder på planeten Sera. I filmen ser vi hur båda sidor, människor såväl som de underjordiska utomjordingarna "The Locust" mobiliserar sina arméer och förbereder sig för fullskaligt krig.

När filmen slutar slängs vi in i rollen som spelets huvudkaraktär sergeant Markus Fenix som leder sina män i en stor motattack mot fiendestyrkor som har invaderat huvudstaden "Jacinto". Det vi ser när vi använder kontrollspaken som kontrollerar kameran är; sprängskadade fasader, försvarsbarrikader uppställda taktiskt i staden, sårade och döende soldater ligger längst gatorna. Det finns inga tvivel om att man står på ett riktigt ruggigt slagfält. Då du som spelare avancerar framåt längs banan fortsätter man att mötas av starka bilder. Här ser vi människornas krigsmaskiner, futuristiska tanks, helikoptrar och satellitkanoner användas mot fiendens monster, "Brumaks", "Reavers" och "Corpsers" som alla ser ut att vara utplockade ur en mardröm.



Bild 5:

Markus Fenix och en "Brumak från "The Locust" ⁴³

Upplevelsen om att du befinner dig i mitten av ett fullskaligt krig förstärks gång på gång då du som officer tar emot order efter order av dina befäl om att göra olika strategiska anfall med hjälp av dina alla olika vapen. Även om spelet är satt i en sci-fi miljö är tekniken som människorna använder väldigt lik den som finns idag och de flesta av de vapen som du stöter på ser ut som en lite mer futuristisk version än de vapen som används eller har använts runt om i vår egen värld, ett exempel är att istället för att använda en klassisk bajonett på ditt

⁴³ <http://www.destructoid.com/revisited-gears-of-war-2-pinocchio-and-masculinity-156156.phtml> hämtad 2011-04-15

vapen så är soldaternas vapen i GoW utrustade med motorsågar som på ett par sekunder kan såga itu fienden.



Bild 6⁴⁴:

Soldat som använder sin motorsågsbajonett.

Fiende styrkorna, "The Locust", fastän inte människor, är mänskligt byggda, något mer monstrosa bör tilläggas men dem rör sig som människor och blöder som människor. Detta får vi bekräftat med råge när vi ger oss in i närkamp med "The Locust". Skott och granater haglar från avstånd och resultatet är minst sagt blodigt. Huvuden sprängs, armar och ben skjuts av och både fiender som allierade sågas och slits itu när de två sidorna drabbar samman.



Bild 7⁴⁵:

En Locust soldat får huvudet bortsprängt av ett välplacerat skott.

Sättet som din trupp pratar om fienden och vice versa påvisar att det finns ett starkt hat mellan de båda raserna. Öknamn och glåpord slängs friskt över slagfältet för att förstärka den redan

⁴⁴ <http://www.thebuzzmedia.com/gears-of-war-2-xbox-360-review/gears-of-war-2-screenshot-gory-chain-saw-gib/> 2011-04-13

⁴⁵ <http://www.entertainmentbuddha.com/gears-of-war-title-update-6-hits-tomorrow-accompanied-by-triple-xp/> hämtad 2011-04-13

starka känslan av att du slåss i ett krig där det bara kan finnas en vinnare. Detta i egenskap av krigsspel, tillsammans med de otroligt grafiska stridsscenerna och den välgjorda miljögrafiken förstärker verkligen trohetsfaktorn i spelet. Fastän det är självklarhet att spelet är satt i en sci-fi-miljö på en fiktional planet så framstår miljön och karaktärerna så pass verkliga att det är ytterst svårt att inte dras in i spelet och känna att verkligheten på planeten Sera är ”verklig”.

Konnotation

Det råder inga som helst tvivel om att GoW är ett extremt våldsamt spel där spelaren måste använda de medel, vapen, han har till sitt förfogande för att få jobbet gjort. Ändamålen helgar medlen är det minsta man kan säga om GoW. Genom hela spelet löper våld som en röd tråd och är helt klar den gemensamma nämnaren för de olika nivåerna man tar sig igenom under spelets gång. Miljöerna i spelet är otroligt välgjorda men inte på ett vackert eller roingivande sätt. De mörka och krigsargade platser vi besöker under spelets gång skapar en mörk, obehaglig och på sina ställen; en skrämmande stämning som kan få även den mest erfarne spelaren att undra om GoW verkligen är ett krigsspel eller skräckspel.

Som tidigare nämnt så är GoW fruktansvärt våldsamt, vilket inte är så konstigt då det är ett krigsspel i grund och botten. Det intressanta med våldet är dock att det porträtteras som helt rättfärdigt, med det menar vi att man som spelare har informationen om att det som utspelas på planeten Sera är ett krig mellan planetens två raser, dock är målet inte att besegra och kuva motståndaren, tvärtom så är det total utplåning av motståndarsidan som gäller vilket gång på gång rättfärdigas med budskapet; ”Det är vi eller dem.”

De kanske tydligaste budskapen man kan utläsa är som två sidor av ett mynt. Den ena sidan av myntet får vi se när du som spelare kontrollerar en ensam fotsoldat med en handfull soldater vid din sida. Då möts vi av krigets hemskhet, lidande, tortyr och är bara några av de exempel på vad GoW har att bjuda på. Den andra sidan av myntet är då den absoluta skillnaden, en glorifiering av krig, det finns inga andra alternativ än krig och anfall och under spelets gång får vi höra ledande militära figurer hålla inspirerande tal till mannarna. Så slår vi ihop dessa två så får vi fram ett starkt, och kanske spelets mest centrala budskap, krig är hemskt men nödvändigt. Detta dock om vi enbart tittar på spelet, tar vi budskapen ur sin kontext kan vi tolka det på olika sätt. Om vi ser till det faktum att båda sidor i spelet befinner sig i ett dödläge och att det bara kan komma att finnas en vinnare i konflikten, de allierade kontra axelmakterna för att ta ett konkret verkligt exempel. Man kan därför komma att tolka

budskapet som nämns ovan som att det är värt att kämpa för något man tror på och bryr sig om, vilket i detta fall skulle vara den mänskliga rasens fortsatta överlevnad. Vi måste förstå att spel, precis som film, i första hand handlar om att berätta en historia. Krig är och har alltid varit ett fascinerande och gripande ämne och eftersom det har gjorts otaliga antal filmer och spel om just krig så måste vi ta in i beräkningen att utvecklarna använde sig av något så teatraliskt som krig för att berätta en episk men samtidigt våldsam historia.

Realistiskt våld: Fastän du under spelets gång möter på enorma monster så utkämpas majoriteten av striderna mot de humanoida "Locust" soldaterna. Även fast de vapen du använder är futuristisk version av dagens vapen känns våldet realistiskt, överdrivet men realistiskt men skjuter du en fiende i huvudet så dör nämnd fiende. 4/5

Blod: Blodet i GoW är extremt, det är överallt. När du skjuter dina fiender med ett välplacerat skott exploderar kroppsdelar i en blodsexplosion. Med närstridsvapnet på ditt gevär kan du såga itu fienden och blodstänk hamnar på tv-skärmen och rinner sakta bort. GoW är ett extremt blodigt spel. 5/5

Grafiskt våld: Det är överdrivet men extremt grafiskt, skottskador, förlorade kroppsdelar, dödsanimationer, intensiva närkampsmoment är bara några av de saker som spelaren stöter på under speltiden. Spelet i sig är otroligt välgjort och den slående grafiken förstärker även våldet. 5/5

Dödar: Hela handlingen i spelet är att du kämpar i ett utrotningskrig, det är vi eller dem. Döda eller dödas. I GoW tar man inga fångar och under banornas gång dödar man hundratals om inte tusentals Locust som kommer mellan dig och ditt uppdrag. 5/5

Budskap i spelet: Som nämnt i den konnotativa delen är budskapet att krig är hemskt men samtidigt nödvändigt. Markus Fenix och hans soldater kämpar för sin ras fortsatta överlevnad mot en fiende som vill torka bort varenda människa från planetens yta som om de vore smutts på en stövel. Så samtidigt som spelet rättfärdigar den extrema mängden våld som det faktiskt innehåller så är det för att visa att man måste kämpa för att skydda det man tror på, dock kanske med andra metoder än de som tillämpas i spelet. 5/5

Mängden våld i spelet: Som nämnt i de andra styckena är mängden våld extremt hög, våld är GoW:s röda tråd och spelet består egentligen bara utav två delar; våld och historieberättande.

5/5

Total poäng: 29/30

Call of Duty: Black Ops

Activision släppte den nionde november år 2010 ett av de bäst säljande spelen i modern tid, Call of duty: Black Ops.⁴⁶ Call of Duty: Black Ops är det sjunde och senast släppta spelet i spelserien. Spelet är en så kallad förstapersonsskjutare. I majoriteten av spelen agerar man soldat under andra världskriget men de senare versionerna har istället utspelats i nutid. Black Ops däremot tar sin plats under det kalla kriget.



47

Denotation

⁴⁶ <http://www.dataspelsbranschen.se/nyheter/2011/1/17/call-of-duty-black-ops-aer-aarets-mest-salda-spel-2010.aspx> hämtad 2011-04-28

⁴⁷ <http://www.g4tv.com/thefeed/blog/post/707301/call-of-duty-black-ops-multiplayer-reveal/> hämtad 2011-05-10

Spelet tar sin plats under kalla krigets dagar vilket också återspeglas i de ofta väldigt mörka och dystra miljöer man befinner sig i. Spelet består av två stycken delar, en singleplayer och en multiplayer del. Singleplayerdelen består av en kampanj med mängder av uppdrag med det genomgående temat att man som amerikanske specialsoldat skall bekämpa Sovjet och kommunismen.

Detta gör man genom att bland annat delta i grisbuktsanfallet⁴⁸ på Kuba och försvara sig mot Tet-offensiven⁴⁹ under Vietnamkriget. Denna del av spelet är dock relativt kort och som spelare spenderar man större delen av tiden i multiplayer läget. Genom att koppla upp sig online kan man spela mot andra spelare.

Upplägget för denna del är ganska simpelt. Man delas in i två stycken lag som spelar matcher mot varandra. Det finns två stycken spellägen, "deathmatch" och "capture the flag" där deathmatch är den klart populäraste.

I deathmatch möts två lag med objektivet att så fort som möjligt nå en viss poängsumma.

Detta gör man genom att döda sin fiende. Kort sagt, den som dödar flest motspelare snabbast vinner. Banorna detta sker på liknar ofta sönderbombade städer, övergivna kärnkraftverk eller den ryska tundran. Varje match börjar med att spelaren får välja fritt mellan en mängd olika vapen. Arsenalen som finns att tillgå ter sig nästan oändlig och sträcker sig från granatkastare till fickkniv. När spelet sedan startas placeras man ut på kartan och man kan börja skjuta på sin fiende. Skulle du lyckas dö finns det inget att frukta, inom fem sekunder är du levande ute på spelplanen igen och kan fortsätta med dödandet av fienden.

Konnotation

Call of Duty är ett mycket våldsamt och samtidigt kanske ett av de mest realistiska krigsspelet som någonsin gjorts. Häri ligger också lite av problematiken med spelet. För när ett spel som Gears of War utspelas i rymden mot utomjordingar så är det i CoD människor du dödar. Vissa scener i spelet är så verkliga att det är svårt att uppfatta om det är en film du ser på eller ett spel du spelar.

⁴⁸ **Grisbuktsinvasionen**, invasionsförsök iscensatt vid Bahía Cochinos (Grisbukten, engelska Bay of Pigs) på Cubas sydvästra kust 17 april 1961 av 1 500 USA-stödda exilkubaner i syfte att störta Fidel Castros regim. Invasionen, som kämpades ned på tre dagar, var en av de mest dramatiska händelserna i den allt hårdare konflikten mellan Cubas revolutionära regering och USA. Angreppet var illa förberett och blev ett totalt fiasko, som avsevärt stärkte Castros maktställning. "Grisbuktsinvasionen". <http://www.ne.se/lang/grisbuktsinvasionen>, Nationalencyklopedin, hämtad 2011-05-19.

⁴⁹ **Tet-offensiven**, militär offensiv av FNL och Nordvietnam mot städer i Sydvietnam 1968. "Tet-offensiven" <http://www.ne.se/tet-offensiven>, Nationalencyklopedin, hämtad 2011-05-19.



50

Kampen i spelet står mellan ”de goda”, USA och ”de onda”, Sovjet. Detta är dock inget som spelskaparen behöver förklara för spelaren, konnotationen Sovjet och ond är så tydligt fastnaglad hos spelaren redan innan man startar spelet, och även om den inte är det så görs detta klart för spelaren direkt in första scenen. Spelets hjälte spelas av vackra skådespelaren Sam Worthington medans Sovjeterna ofta är motsatsen med fula ansikten och mörka röster. Medvetet eller omedvetet förstärker detta känslan av att USA är de goda och Sovjet de onda. Objektivt är att rädda världen och som spelare är det lätt att dras med i spelet, ditt uppdrag har blivit att rädda världen och ändamålen helgar medlen. Genom hela spelet löper våld som en röd tråd och är helt klar den gemensamma nämnaren för de olika nivåerna man tar sig an. Spelet i övrigt är satt i en väldigt mörk atmosfär såsom fångläger, tortyrkammare och andra obehagliga platser. Allt detta kan koppla till den mörka tidsålder som kalla kriget ofta anses vara.

Men så fort man startar multiplayerdelen händer något, gränserna suddas ut och man är bara ett lag mot ett annat. Fritt kan man välja att hoppa mellan de två sidorna och det enda som betyder något är att döda. Kartorna har egentligen inget riktigt mål utan det gäller att samla flest poäng genom att döda motspelaren. Kopplingen till att krig skulle ha någon form av syfte försvinner. Ditt dödande i spelet tjänar alltså inget högre mål. Utan att vara kritisk mot spelet och spelskaparna kan man säga att man genom multiplayerdelen glorifierar våldet på så sätt att man faktiskt inte upplever hemskheterna som kriget innebär.

⁵⁰ <http://www.finestdaily.com/games/call-of-duty-black-ops-sales-hit-1billion.html/attachment/call-of-duty-black-ops-1> hämtad 2011-05-10

Realistiskt våld: Spelet är oerhört realistiskt och man får anta att detta också är något som spelskaparna eftersträvat. Allt från explosioner till hur man ramlar ihop när man dör bygger på en helhetskänsla av att man nästan befinner sig på plats. I och med allt mer avancerade datorer och tillkommande grafik kan spelskaparen bygga en spel där våldet blir mycket realistiskt. 5/5

Blod: Även om blod är förekommande i spelet blir det inte en central del av våldet, framförallt inte om man håller sig till multiplayerdelen. Det är inte heller någonting man lägger märke till under spelets gång. Till skillnad från spel som Gears of War där blodet ofta blir närvarande i stridsscener så har blodet i CoD fått ta ett steg tillbaka. Däremot är det närvarande på ett helt annat sätt när man väljer att spela som single player, bland annat i de olika tortyrscener som utspelas då. 3/5

Grafiskt våld: Grafiken är det som sticker ut mest i CoD, och man blir ständigt förundrad över hur pass verkligt spelet ibland kan vara. Som spelare märker man att det är något som utvecklarna lagt ner otroligt mycket energi på, att få spelet att se så verklighetstroget ut som möjligt. 5/5

Dödar: Precis som i alla fps spel så är dödandet något centralt, det nästan det enda man ägnar sig åt. Även om slutmålet med en bana inte är att döda en speciell person så är alltid det enda sättet att klara de olika banorna att döda motståndare. 5/5

Budskap i spelet: I ett spel som Call of Duty blir det väldigt svårt att urskilja ett budskap. Håller man sig enbart till singleplayerdelen så kan man, om man anstränger sig, kanske se en viss spelning på det klassiska upplägget de onda mot de goda. Du skall vara lojal mot ditt land och beredd att döda för det. I multiplayerdelen gäller naturens lag, att döda eller dödas, knappast något budskap alltså. 5/5

Mängden våld i spelet: Precis som i alla fps-spel är det skjutandet som står i centrum, det går inte en minut i spelet där vapen eller eldstrider inte förekommer. 5/5

Total Poäng: 28/30

Slutdiskussion

I vår uppsats har vi tittat på fem spel utifrån ett semiotiskt perspektiv och sedan applicerat vårt kategoriseringssystem för att med hjälp av det kunna se hur våldsamma spel i de olika ålderskategorierna är samt om vi tycker att de redan satta PEGI-gränserna stämmer.

Det som snabbt går att se är en stabil ökning av våld per ålderskategori. ”*Pokemon Black*” med en åldersgräns på tre år och uppåt fick i vårt system nio av möjliga 30 poäng, ”*Megaman X: Command Missions*” fick 14 och ”*World of Warcraft*” fick 19. I vår analys utelämnade vi åldersgränsen 16 år och uppåt men följer vi vår skala kan vi anta att ett 16 års spel skulle landa runt 24 poäng då de spelen med en rekommenderad åldersgräns på 18 år och uppåt hamnade på 28 respektive 29 poäng.

Professor C A. Anderson menar att spelutvecklare som vänder sig till en yngre publik, t.ex. Nintendos Gamefreaks, som gjort spelet *Pokemon* skulle använda sig av tecknad och mer barnvänlig grafik för att sänka åldersgränsen. Genom att försöka maskera och gömma undan mängden våld som faktiskt finns i spelet kan därför åldersgränsen sänkas. Efter att ha genomfört vår semiotiska analys kan vi fastslå att det är andra faktorer än våld som faktiskt placerar spelet där det ligger. Det förekommer inget dödande, inget blod och dialogen i spelet framhäver hur viktigt det är att vara ta hand om och respektera dina *Pokemon*. Att se dem som vänner och att de absolut inte ska användas till ont. Miljöerna är fina och budskapet är så pass barnvänligt att det våld som förekommer mellan de diverse små monstren i form av små grisar och ödlor knappast ha någon påverkan på barnet.

Den ökande mängden våld ser vi inte heller som något konstigt utan går att jämföra med film. *Pokemon* kan liknas med barnprogram för de allra minsta barnen och spelen sedan följer nästintill samma mönster, spelbranschen har till och med en åldersgräns på sina spel där de rekommenderar spelen för 18 år och uppåt medan till exempel den svenska filmindustrins maxgräns, exkluderat erotiska filmer, har en maxgräns på 15 år. C A. Anderson belyser dock ett problem som faktiskt finns med spel kontra film. I videobutiker och på biografier finns det personal som kan neka en person som är för ung att hyra, köpa eller se en viss film medan spel medan i spelbutiker så kan spel inom alla ålderskategorier i princip köpas av personer i alla åldrar.

Är detta något som går att skylla på spelindustrin? Är det inte föräldrarnas skyldighet att se till att deras barn inte spelar våldsamma spel lika mycket som att det är deras ansvar att de inte ser på våldsam film? Eftersom att det finns personer i alla åldrar som spelar så måste spelindustrin kunna utveckla spel som passar alla spelare utan att behöva ta hänsyn till att föräldrar köper opassande spel till sina barn. Jesper Juul poängterar och påvisar i sina intervjuer att många av de äldre spelarna är mer intresserade av den mer sociala multiplayerdelen av spelandet. Att kunna tävla med vänner såväl som personer från hela världen är självklart en oerhört lockande aspekt av spelandet. Clive Thompson hävdar att självklart kan fps-spel öka öga-hand koordination men det krävs bra mycket mer för att en person ska bli kriminell eller en våldsbrottsling genom spelande.

I frågan om det är skillnad på våld och våld finner vi att så är fallet. Det gulliga våld som finns i *"Pokemon Black"* går inte att jämföra med ultravåldsamma *"Gears of War 2"* Grafik, aktivitet, blod och självklart det grafiska våldet är otaligt många gånger starkare i *"Gears of War 2"* Det är dock inte särskilt konstigt att ett spel skapat för vuxna människor skiljer sig från ett spel skapat för barn. Det är som att jämföra en råbarkad actionfilm med barnprogram som *"Teletubbies"*. Självklart kan det finnas vuxna som uppskattar barnprogrammen men en vuxen kan samtidigt hantera och förstå de bilder han eller hon ser i en vuxenfilm på ett sätt ett barn inte kan. Det är därför det finns klara åldersgränser för spel, precis som för film.

Något som också är intressant är när man börjar jämföra spel inom samma ålderskategori, för även om två spel listas under arton år kan både våldet och spelets utseende skilja sig brett. Så är också fallet mellan de två 18års spel vi valde att jämföra. Den tydligaste skillnaden är förekomsten av blod, för medan blod är en central del av *Gears of War 2* så är förekomsten av blod i *CoD Black Ops* nästan obefintlig. Ändå har de fått samma åldersgräns. Spelen "spelar" på två helt olika sorters våld, nämligen det råa brutala och det realistiska. Även här blir det alltså stor skillnad på våld och våld.

Slutligen ska ställa våra observationer mot PEGI:s riktlinjer om vilken åldersgräns ett spel ska få.

Pokemon Black

När vi tittar på den definition som PEGI har angående spel med åldersgräns tre år och uppåt ser vi att några av nyckelfaktorerna är:

- Lite våld
- Barn ska inte kunna dra samband till verkliga livet
- Inga skrämmande ljud eller bilder
- Inget grovt språk eller nakenhet

I vår egen analys av ”*Pokemon Black*” hittar vi inget av dessa ting. Ska vi vara kritiska kan vi anmärka på att det är en stor del av spelet som går ut på att låta dina små monster slåss mot andras men eftersom inget dödande förekommer och våldet inte är grafiskt ser vi inte att det våld som förekommer kan vara skadligt. Samband till det verkliga livet går inte heller att dra, av den enkla anledningen att det inte finns små monster som kan spruta eld och diverse annat. Samhället i spelet är uppbyggt på ett mycket annorlunda sätt och det blir självklart att spelet utspelar sig i en fantasivärld. Den onda organisationen som spelaren stöter på i spelet är också den komiskt porträtterad och inte skrämmande utan mer underhållande på ett smått ondskefullt sätt. Musiken, även i spelets mörkaste stunder är relativt munter och avspeglar inte det allvar som faktiskt kan utläsas utan verkar istället för att muntra upp stämningen. I *Pokemon* förekommer självklart inte heller någon nakenhet och i språket förekommer inga som helst svordomar eller andra opassande ord.

Vi tycker att märkningen tre år är alldeles utmärkt satt av PEGI och håller med om att den är korrekt.

Megaman X: Command Missions

Skillnaden mellan PEGI 3 och 7 är att i spel för sjuåringar och uppåt får det förekomma lite mer grafiskt våld samt att de kan innehålla skrämmande bilder och ljud. Partiell nakenhet får också förekomma men aldrig i ett sexuellt sammanhang.

I vår analys finner vi att *Megaman* är ett steg upp från *Pokemon*. Våldet är lite mer grafiskt, som är att förväntas och spelets bovar är både betydligt ondare och kan från stund till stund vara skrämmande för mindre barn, till exempel när dina kompanjoner hamnar i knipa eller slåss med en fiende som är dem övermäktiga om hela din grupp inte är närvarande. Musiken,

till skillnad mot Pokemon, är mörkare på sina ställen och hjälper istället till att förstärka situationen. Samband till verkliga livet går inte heller att finna i Megaman av den enkla anledningen av att det utspelar sig i framtiden fullt av robotar i alla olika former, flygande bussar och andra fordon som helt enkelt inte går att finna i det verkliga livet. Grovt språk och nakenhet är den samma i spelen och det förekommer inte alls.

Även i detta fall håller vi med om att PEGI har satt en korrekt åldersmärkning på spelet. I många aspekter är det likt ett PEGI tre spel men på sina ställen är det betydligt mer otäck och några få skrämmande bilder kan förekomma.

World of Warcraft

När vi kommer upp på åldersgräns 12 är det stor skillnad i jämförelse med tre och sju. Ett spel som får PEGI 12 får enligt PEGI innehålla:

- Mer grafiskt våld än PEGI tre och sju om det är riktat mot fantasifigurer
- Våld mot människoliknande figurer och djur ska dock fortfarande vara icke-grafiskt
- Skrämmande ljud och bilder får förekomma om de inte innehåller våld eller sex
- Nakenhet av en något mer grafisk karaktär får visas
- Grovt språk måste vara av milt slag men sexuella svordomar får inte förekomma

Att ta steget från åldersgräns sju till 12 är stort. I WoW förekommer betydligt mer grafiskt våld mot såväl fantasifigurer som människor och djur. Nakenhet kan förekomma även den, om spelaren så väljer, i något mer sexuella situationer. Skrämmande scener, bilder och ljud förekommer betydligt mer och det är en självklarhet i WoW, till skillnad från spel i lägre åldersgrupper, att du dödar din motståndare. Fastän spelet utspelar sig i en fantasivärld full av magi och andra orealistiska ting går det att dra flera paralleller till verkligheten. Även språket är grövre och svordomar av mildare karaktär förekommer flitigt med inslag av lite grövre eller till och med sexuella svordomar som "bitch" kan förekomma.

World of Warcraft är svår att placera enligt PEGI:s egna riktlinjer. Mycket av det vi upptäckt i vår analys bryter tydligt mot vad som får förekomma, vi tänker då främst på våld mot djur och människoliknande figurer men även att svordomar som "bitch" förekommer. Fastän våldet

inte är till 100 procent realistiskt, det är få som idag springer fram till en björn och slår ihjäl den med en klubba, så förekommer det fortfarande och i stora mängder bör tilläggas. Vi håller inte med PEGI om var spelet bör placeras på åldersskalan, enligt oss är WoW ett bra exempel på C A. Andersons exempel om att utvecklarna har använt barnsligare grafik för att dölja mängden våld och andra stötande faktorer som faktiskt förekommer. Vi tycker att WoW bör placeras med en åldersgräns på 16 år då unga vid den åldern är mer förberedda på att hantera de bilder och budskap som förekommer i spelet.

Gears of War 2, Call of Duty: Black Ops

PEGI 18 är en vuxenklassificering och används när våld når grova och mycket grafiska nivåer. Grovt våld är väldigt svårt att definiera eftersom det i många fall är subjektivt och vad som uppfattas som grovt våld kan därför skiljas person från person. PEGI menar dock att det som kan klassificeras som grovt våld är våldsskildringar där spelaren eller tittaren kan känna avsmak. Gears of War 2 samt Call of Duty innehåller båda en extrem mängd våld men våldet i de olika spelen, är som tidigare nämnt väldigt olika. I vår analys finner vi det att GoW är det mer våldsamma spelet av de två. Grövre vapen, mer blod och grafiskt våld som CoD inte kommer i närheten av. Det som CoD har som GoW saknar är dock ett oerhört nära samband med verkligheten. Krig som det ser ut i CoD, miljöerna, vapnen, fordonen och även språket låter och ser verkligt ut och kan därför anses värre på många sätt. GoW och CoD är de två bästa exemplen i vår analys där vi finner att det är stor skillnad på våld och våld och hur våld på olika sätt fortfarande kan placera spel på samma åldersgräns.

Vi finner dock att vi håller med PEGI om att dessa två spel förtjänar sin åldersgräns på 18 år och uppåt, våldet är otroligt grafiskt i båda och barn och unga, tycker vi bör inte spela dessa typer av spel om de inte kan behandla de starka bilder som kan förekomma.

Genom vår uppsats har vi undersökt och fått svar på våra frågeställningar. Vi har upptäckt att det är enorm skillnad på det våld som förekommer i de olika åldersgränserna, det är nästintill omöjligt att jämföra det våld som förekommer i ett PEGI tre spel med det våld som finns i ett PEGI 18 spel då det på en grafisk nivå är så mycket intensivare. Med vår jämförelse av Gears of War 2 och Call of Duty: Black Ops upptäckte vi också att det kan vara stor skillnad på våld och våld inom samma PEGI-kategori och att det är hur nära verkligheten våldet ligger som har en stor inverkan på var spelet hamnar på för åldersgräns. Slutligen tycker vi att PEGI

Anthony Hubeny V11MKAND, Jesper Holm-Öste V11JKAND

sköter sitt placering av spelen bra, de riktlinjer de satt upp följs för det mesta men vi upptäckte också att det kan vara svårt att placera spel som ska vara menade för unga tonåringar såväl som vuxna, här följs inte riktlinjerna fullt så väl och innehållet kan därför, enligt oss, bli för grovt för de yngre spelarna.

Litteraturförteckning

Tryckta källor:

Anthony Hubeny V11MKAND, Jesper Holm-Öste V11JKAND

Anderson, C.A, Gentile, D.A, Buckley, K.E, (2010) "Violent Video Game Effects on Children and Adolescents", Oxford Press.

Barthes, Roland (1977b), *Image – Music – Text*, HarperCollins Publishers

Fiske, John (2006) *Introduction to communication studies 2nd Edition*. Routledge Taylor & Francis group

Fiske, John (2007), *Kommunikations teorier – en introduktion*, Wahlström & Widstrand

Juul, Jesper (2010), *A Casual Revolution, Reinventing Video Games and Their Players*, The MIT Press

Thompson, Clive (2002), *Game On, the history and culture of video games*, Oxford Press

Elektroniska källor:

<http://www.aftonbladet.se/nojesbladet/spela/article8303341.ab>, Aftonbladet, hämtad 2010-12-19

<http://www.dn.se/debatt/dataspelsvald-minskar-ungas-formaga-till-empati>, Dagens Nyheter, hämtad 2010-12-18

<http://www.pegi.info/sv/index/id/1263/> hämtad 2011-04-27

<http://www.pegi.info/sv/index/id/443/> hämtad 2011-04-27

<http://www.pegi.info/sv/index/id/453/> hämtad 2011-05-18

<http://www.aftonbladet.se/nojesbladet/spela/article8670215.ab> hämtad 2011-03-31

<http://www.pokemon.com> hämtad 2011-04-05

<http://ir.capcom.co.jp/english/business/salesdata.html>, Capcom, Megaman X: Command Missions, hämtad 2011-04-29

<http://eu.battle.net/wow/en/game/>, Blizzard Entertainment, World of Warcraft Cataclysm, 2010-07-12

<http://eu.battle.net/wow/en/game/>, Blizzard Entertainment, World of Warcraft Cataclysm, 2010-07-12

http://en.wikipedia.org/wiki/Gears_of_War_2 hämtad 2011-04-15

<http://www.dataspeksbranschen.se/nyheter/2011/1/17/call-of-duty-black-ops-aer-aarets-mest-saalda-spel-2010.aspx> hämtad 2011-04-28

"Tet-offensiven" <http://www.ne.se/tet-offensiven>, Nationalencyklopedin, hämtad 2011-05-19.

"Grisbuktsinvasionen". <http://www.ne.se/lang/grisbuktsinvasionen>, Nationalencyklopedin, hämtad 2011-05-19.

Bildkällor:

<http://pallettribune.com/2010/05/16/pokemon-black-and-white-news-update/> hämtad 2011-04-05

<http://ps2.ign.com/dor/objects/606151/mega-man-x-command-mission/images/mega-man-x-command-mission-20040730055728082.html> 2011-04-29

<http://3-b-s.eu/megaman%20x%20command%20mission.html> 2011-04-29

<http://world-of-warcraft-battlefields.en.softonic.com/> 2011-03-30

<http://us.battle.net/wow/en/forum/?topicId=4976327834&sid=1&pageNo=2> 2011-04-01

<http://www.destructoid.com/revisited-gears-of-war-2-pinocchio-and-masculinity-156156.phtml> hämtad 2011-04-15

<http://www.thebuzzmedia.com/gears-of-war-2-xbox-360-review/gears-of-war-2-screenshot-gory-chain-saw-gib/> 2011-04-13

<http://www.entertainmentbuddha.com/gears-of-war-title-update-6-hits-to-morrow-accompanied-by-triple-xp/> hämtad 2011-04-13

<http://www.g4tv.com/the-feed/blog/post/707301/call-of-duty-black-ops-multiplayer-reveal/> hämtad 2011-05-10

<http://www.finestdaily.com/games/call-of-duty-black-ops-sales-hit-1-billion.html/attachment/call-of-duty-black-ops-1> hämtad 2011-05-10