# Seminarium 3 samhälle och etik grupp 11

Vi ansåg i gruppen att normerna förekommer otroligt ofta inom dataspel, varav vi började i den heta änden, kvinnokaraktärer. Vi kunde alla samtycka att den vanligaste bilden av kvinnan har den mediala formen, stora bröst, formad i minsta detalj och sexig för mannens ideal. Men normerna stoppar dock inte hos kvinnan, mannen har också en väldigt stereotypisk bild, dock inte alltid för kvinnans ideal i det här fallet. Mannen är ofta muskelös, väldigt utformad efter undersökningar av vad spelarna vill ha, generisk om man så tycker. Men industrin har dock utvecklats, även om undersökningar med mera inte hänger med. Indiespel samt diverse andra projekt som tänjer på gränserna utformar nya karaktärer, dock inom en minoritet.

Vi hade en diskussion om normerna bland könen som parodi, men vi hade svårt att se det här och att det görs på rätt sätt. Några inom gruppen menade på att manliga genusbilder som ”Gears of War” försöker parodisera på den generiska muskelknutten. Liksom vissa av oss ansåg att utvecklarna bakom ”Dead or Alive2 försöker parodisera och överdriva sexismen för den generiska spelkvinnan. Men samtidigt som dessa undantag finns är de inte alltid genomförda på rätt sätt eftersom man har svårt att se humorn, vår grupp är splittrad, bara en sån sak påvisar att man hamnat fel.

Men givetvis finns det massor av andra normer inom branschen, några exempel som vi tog upp kort var hudfärg, religion, sexuell läggning samt lokala normer. Alla normer är dock inte skadliga och i vissa fall tycker vi inte det spelar roll. Överlag så fokuserades mycket av vårt svar på genusfrågan och att samma problem alltid uppstår oavsett vilken norm. Det är bara när någon uttryckligen letar efter ett problem som normen i sig tar form som en problemfråga. Exempel skulle vara hur kvinnor ser ut inom ett spel, vilket spelaren kanske ser extra tydligt om han verkligen letar efter problemet när denne spelar.

Vi hittade även några exempel på spel som många förmodligen anser vara otroligt normstyrt och dessutom farligt att spela, ”Postal 2” och ”Saints Row”. I dessa spel anser utvecklarna, likt vi inom gruppen, att spelaren själv väljer att nyttja verktyg för att själva påverka dess värld. Alltså de normer och i vissa fall, fördommar som uppstår, styrs av spelarens egen vilja att få dessa att träda fram. Postal 2 handlar om att gå till affären och köpa mjölk, vad du gör med verktyget är din ensak, även om det finns mycket som uppmuntrar till omoraliskt handlande. Liksom Saints Row ger dig alla möjliga verktyg att leka runt med, men om du vill förstora brösten eller göra en större penis på din karaktär, kanske ha ett skägg på en kvinna eller en rosa turban, då finns möjligheten att göra just detta. Spelarens egen vilja att utföra en viss handling styr inte spelets skapare över, därför är normerna inom dessa spel lite friare än vanligt.

Berättelserna innehåller också generiska beteenden eftersom de största spelen försöker sälja så mycket som möjligt, då tar man hjälp av undersökningar. Vad som sker är att man skapar generiska spel baserat på vad folk vill ha, vilket innebär att spelen innehåller väldigt många normer. Även tematiken liksom berättandet går in i varandra, vilket baseras på undersökningar som kan producera vinst. Framförallt ser vi denna trenden inom den amerikanska trippel-a marknaden.

Vi har ett flertal stereotyper med i vårt spel, den främsta är himmel och helvete samt då så klart hur vi väljer att visa detta rent tematiskt samt via berättande. Vi hädar eller driver till viss del med konceptet eftersom vi sätter in samma sak med robotar. Det hela presenteras via parodiska inslag och tankar, vilket i sin tur speglar den normen av himmel och helvete som kanske vi främst riktar in sig på. Vi avviker även på ett flertal plan bland annat det kroppsliga och mänskliga eftersom vi valt robottar samt att huvudprotagonisten saknar armar. Dessutom har vi könsneutralitet i spelet, robottar kan vara fria från sådant. Därför har vi inte varken kvinna eller man med i spelet, även om man säkerligen kan argumentera detta så har inte vi riktat in oss på att ha varken kvinna eller man med. Liksom här fokuserade vår diskussion mycket på just genus normerna.

Inom grupp elva har vi undvikit alla diskussioner och tankar kring normerna, vi arbetar inte aktivt för att undvika eller bryta dessa heller. Vi har dock som tidigare nämnts en del neutrala och normbrytande detaljer inom vårt spelprojekt, men inte som vi forcerat eller på något vis aktivt arbetat med. Vi har hårt arbetat inom projektet att hålla uppe moral och arbetet i sin helhet. För att ta ställning till normerna i efterhand vore också märkligt, vi funderade kring det och anser att det hade kunnat påverka vårt projekt på flertal sätt. Vi kunde blivit mer mänskliga i vårt synsätt av spelet vilket hade gjort att normer hade behövts användas aktivt eller inte. Objekt och mekanik i spelet förhåller sig neutralt på ett mycket smart sätt, vi ansåg att det skulle påverka negativt att ändra detta. Vi får höga kostnader i tid bara av att fundera kring det här, det spelet vi utvecklar kräver fokus och dedikation, något vi har gott om så här långt. Om vi istället börjar ta hänsyn till detaljer, funderar kring spelet via normer eller ändrar något aktivt så påverkar det oss genom kostnad i tid, liksom seminariet i helhet har gjort.

Det som vi tog hänsyn till var målgrupp samt analys av spelandet samt spelare, vi förlitar oss hellre på det än att tänka genom normer. Vi vill inte att någon skall leta efter problem eller hitta normer/trender som sätter käppar i hjulen för oss. Skapandet utgår mycket från ett bra grundkoncept och ett designdokument som var gott samt heltäckande från start. Professionell attityd i kombination med analyser ger en större arbetsmoral och kapacitet än att kämpa med normer ansåg vi. Vi skulle kunna se en kedjeeffekt som kan se ut enligt följande. Om vi ändrade en karaktär i vårt spel till människa, kan denna få ett utseende eller beteende som vi går ut med, vilket kan störa någon/några inom gruppen samt de som skall spela, vilket skulle kosta mer tid att korrigera, vilket skulle påverka säljbarheten av spelet genom både kvalité men också målgrupp. Alltså vad vi menar på är att om vi börjar korrigera eller fundera kring kedjan eller uppmuntrar kedjeeffekter, så tappar vi det som vi håller väldigt hårt på, arbetsmoral samt professionell produktion.

Vi tjänar på att ha en karaktär utanför normerna eftersom det ger oss en målgrupp som är bred och obestämd för genus. Man kan relatera till en karaktär oavsett om man är man eller kvinna. Åldern vi har satt är baserad på två huvudsakliga grundprinciper: de som spelar gillar lite old-school och utmaning. Samt att man gillar den lite simpla speltypen med att snabbt kastas in i pusselplattformandet. Därför är vår målgrupp 15 – 35, valid avsaknad av karaktär som specificeras via genus eller dylikt, en icke relaterad sådan till mänskliga normer ger oss en bredare målgrupp. Vi utgick från att det material, den undersökningsgrund och det intryck som vårt designdokument samt prototyp gav var så stark att vi har aldrig ändrat eller expanderat målgruppen. Vi når redan en stor grupp och likt att aktivt tänka kring normer kan skapa en effekt som kan vara negativ så tror vi att om man ändrar för att bredda då kan vi lika gärna tappa en lika stor skara åt andra hållet.