

Ny spelforskning vill göra upp med rasstereotyper

(Feministiskt perspektiv 2013-10-11)

Text: Caroline Hagel

EKONOMI

I förra veckan presenterade Fatima Jonsson och Tobias Hübinette sitt kommande forskningsprojekt som ska analysera hur ras konstrueras i svenskproducerade datorspel. Hübinette tror att svenska spel är mer koloniala än andra europeiska på grund av en lägre medvetenhet.

Under torsdagen förra veckan arrangerade Mångkulturellt centrum i samarbete med ABF Botkyrka-Salem en föreläsning av **Fatima Jonsson**, lektor i medieteknik, och **Tobias Hübinette**, forskare vid Mångkulturellt centrum. Syftet med föreläsningen var att presentera och diskutera ett kommande forskningsprojekt om rasstereotyper, raskodade karaktärer och koloniala teman i svenskproducerade datorspel, som de tillsammans ämnar genomföra.

– Den kritiska forskningen av datorspel i Sverige handlar om kön eller våld, det finns däremot inga studier som handlar om ras i datorspel. Vi hittade endast en studentuppsats, sade Fatima Jonsson.

Det finns internationell forskning, men den är enligt Jonsson fortfarande marginell om en jämför med forskning om kön. Från de amerikanska studier de har tagit del av visar resultaten att det finns väldigt få icke-vita karaktärer i spel och det är väldigt vanligt att ha med stereotyper av svarta och latinamerikaner. Forskningen visar att vita män är extremt överrepresenterade i spel både som huvudkaraktär och bland övriga karaktärer i spel.

– Bilden vi i Sverige har är att vi inte var som de andra europeiska länderna. Vi var inte som fransmännen och engelsmännen, men i själva verket var vi precis som alla de andra. I själva verket är våra bilder, som vi kan översätta till stereotyper och fantasier om människor utanför Europa, i det närmaste kopior av andra europeiska länders stereotyper, sade Tobias Hübinette.

Bilderna får konsekvenser

Han menade att stereotyper av människor gör något med oss, både som vita och icke-vita, och kan få konsekvenser både på lång sikt och i nuet. Förekomsten av stereotyper ställer också frågor om vilket samhälle vi vill leva i och vilket samhälle vi nu lever i. Bilderna i datorspelen har också en historisk koppling. De rasstereotyper som vi ser i dag skulle även européer under 1800-talet känna igen. Reproduktionen av rasstereotyper är en del av ett visuellt kulturarv som ingår i det västerländska kulturarvet.

– Mina mer privata tankar kring det här projektet är att om jag blir mer explicit så är spelvärlden en vit manlig värld. Så ser det ut i västvärlden liksom i Sverige, i alla led.

Vita män dominerar inom produktion, innehåll och som konsument. Unga vita män är också den grupp som mest sympatiserar med extremhögern, det behöver inte finnas något samband, men jag tycker att det är intressant vad de här rasstereotyperna också gör med oss. Vi vet att konsumerar man mycket visuellt våld och visuellt sex så påverkas vi av det. Alla påverkas av det, oavsett ålder, kön och klassbakgrund – det är konstaterat sedan länge, sade han. Då borde vi också påverkas av att konsumera rasstereotyper.

Två av de storsäljande svenskproducerade spelen Battlefield 2 och 3 refererar direkt till konflikter mellan "Väst" och "Öst" som pågår i dag eller i en föreställd nära framtid, där spelaren måste försvara sig mot icke-vita.

Ett kontrafaktiskt spel som istället vänder på hela historien är Crusader Kings 2: Sunset Invasion, utvecklat av svenska Paradox. Där invaderar en allians av indianer under ledning av azteker Europa innan européerna har hunnit invadera Amerika.

– Jag kan inte annat än att läsa det spelet som en lärandeprocess för spelaren att nu måste vi ena hela Europa för att stå emot hotet, annars tar de Frankrike, sedan Belgien och så vidare. Här har spelaren alltså även ett hot från väst att förhålla sig till bredvid hotet från muslimer i öst, sade Tobias Hübinette.

Svenskproducerade spel mer koloniala

Tobias Hübinette tror att de svenskproducerade spelen är mer koloniala än spel som produceras i engelsktalande länder då medvetenheten om ras är mycket mindre i Sverige. Han menade att det finns en särskild frihet när ens självbild är att en inte bär något ansvar för rasismen och kolonialismen, för det var något som de andra européerna höll på med.

– Då blir det möjligt att utveckla spel som i sitt resultat är värre än andra västerländska datorspel. Det här är något som jag även har kunnat se inom andra kulturyttringar, sade Hübinette.

Fatima Jonsson och Tobias Hübinette befinner sig i designstadiet av forskningsprojektet och har därför inte sökt finansiering hos forskningsråden ännu.