

# REPRESENTERA FLERA!

Natasha Jonsson, Ida Martinsson och Rebecca Wikström



Bild av [ntnvc](#) från [Pixabay](#)

## Om oss

Vi som står bakom projektet Representera flera heter Rebecca, Natasha och Ida. Vi studerar kandidatprogrammet Språk, litteratur och medier vid Linköpings universitet och det här är vårt slutprojekt i kursen att publicera i den medierade offentligheten.

Vårt mål med bloggen är att belysa underrepresentation av kvinnor i populära genrer av film och spel. Vi vänder oss främst till ungdomar i högstadiet, men våra texter ska även fungera som undervisningsmaterial till lärare och andra med pedagogiska yrken.

Har du några frågor? Kontakta oss på [representeraflera@gmail.com](mailto:representeraflera@gmail.com)

## Sociala medier

[Instagram](#)

[Youtube](#)

[Facebook](#)

Detta är en återpublicering av bloggen <https://representeraflera.blogspot.com/>.

Ett projektarbete i kursen *Att publicera i den medierade offentligheten* vt 2021 som publicerats av

Linköping University Electronic Press i serien: Linköping Electronic Press Workshop and Conference Collection, Nummer 28  
ISSN: 2003-6523

© Författarna. Denna publikation är licensierad under en [Creative Commons Erkännande 4.0 Internationell Licens](#).

## Vad är representation och varför är det så viktigt?

### ARTIKEL

**Känner du igen dig i karaktärerna i ditt favoritspel? Kan du se dig själv i reklamen som sänds på tv? Har du någon gång funderat på vem som får uttala sig i nyheter? Det är faktiskt så att olika grupper av människor representeras olika mycket i olika sammanhang.**

”Alla som ingår i en grupp har något gemensamt, men alla är olika.”

Representation är när en eller flera personer får stå för en hel grupp av människor. En grupp kan till exempel vara alla människor i en viss ålder, alla som är av ett visst biologiskt eller juridiskt kön, alla som har en viss hårfärg, eller alla som är av en viss nationalitet eller etnicitet. Alla som ingår i en grupp har något gemensamt, men alla är olika. Därför är det viktigt att en grupp inte visas på **ett enda** sätt, utan på flera sätt, för att ge en rättvis bild av verkligheten.

### Alla är lika viktiga

Den som representeras är den som syns, den som syns är den vi pratar om, och den vi pratar om är den som blir viktig. I världen är ungefär hälften män och hälften kvinnor. Därför borde vi i största möjliga mån vara representerade så i medier. Om vi inte är det så ger det bilden av att den ena är viktigare än den andra. Och så är det ju inte. Vi är alla lika viktiga!

### Representation i olika sammanhang

Representation förekommer i många olika sammanhang. Till exempel i reklam, nyheter, tv-serier, film, tv-spel och andra medier runt omkring oss. Visste du att två av tre personer som representeras i svenska nyheter är män? Och att det nästan bara är vänskapsrelationer mellan kvinnor som representeras i svensk reklam? Dessutom är de människor som syns i reklam nästan alltid smala eller vältränade. I verkligheten är mer än 50% av oss varken smala eller vältränade, så varför är det bara de som får synas? Det här gör att vi får en bild av att personer med en viss könstillhörighet och med ett visst utseende är viktigare än andra, vilket är fel.



Bild av Selver Učanbarlić, Pixabay

## Många grupper underrepresenteras

Vi vill prata om hur kvinnor representeras i relation till män, men det är viktigt att komma ihåg att andra grupper, till exempel hbtq-personer och personer med en annan hudfärg än vit, utsätts för samma sak och i andra sammanhang. Genom att undersöka och diskutera hur kvinnor representeras i spel och film så vill vi hjälpa dig att se orättvis representation i medier som **du** använder i din vardag. Vi vill att du ska ha möjligheten att se hur det kan skada bilden av kvinnor som grupp och att du ska kunna påverka denna bild. På så vis ger vi dig verktyg för att se orättvisa även i andra sammanhang och grupper.

Text skriven av Rebecca

Texten bygger på information från [Rättvisaren 2019 och 2020](#)

## Hur viktiga är kvinnor i tv-spel och film?

ARTIKEL

**Givetvis är kvinnor lika viktiga som män i verkligheten, men hur ser det ut i spel- och filmvärlden? Vem är viktig där? Det har visat sig att kvinnor över lag är underrepresenterade i action, science fiction- och äventyrsspel.**

2015 var 9% av huvudkaraktärerna kvinnor och 32% var män. Resterande procent var karaktärer vars könstillhörighet var ospecificerad, eller där man som spelare fick välja kön själv. 2016 var det **ännu** värre: endast 2% var kvinnor och 41% var män. Det betyder alltså att spelen riktar sig främst till manliga spelare. Det är både en konstig representation av hur befolkningen ser ut, och det bidrar även till att vi antar att väldigt få kvinnor spelar dessa spel. Man verkar inte tycka att kvinnor är lika viktiga i sammanhanget. Vad får det för konsekvenser? 2020 var 18% av karaktärerna kvinnor och 23% män vilket är ett gott tecken, men ännu är det svårt att säga att det är en trend.

”Kvinnliga karaktärer är oftast smala vilket inte alls speglar variationen i hur kvinnor kan se ut i verkligheten.”

### Kvinnor i spel nu och då

Så kvinnor får mycket mindre plats, men **hur** representeras de kvinnor som ändå förekommer? Det finns en tradition av att representera de kvinnliga karaktärerna på ett särskilt vis. De är oftast smala vilket inte alls speglar variationen i hur kvinnor kan se ut i verkligheten. Vissa av oss är smala, men minst lika många är inte det. Detta har som tur är blivit bättre de senaste åren. Ett bra exempel är karaktären Abby i *The Last of Us 2* som är muskulös utan att vara smal. Däremot så är det fortfarande svårt att hitta kraftiga och överviktiga kvinnor (och män) representerade, vilket förvränger hur det egentligen ser ut i verkligheten. Detta ger bilden av att kroppar som inte är smala eller vältränade inte är lika viktiga, vilket inte alls stämmer. Det går alltså åt rätt håll, men det finns fortfarande mycket att jobba med.



Bild av Olichel, Pixabay

Ett annat vanligt vis att framställa kvinnor har varit som mer lättklädda än män. Det kan leda till att man fokuserar på kvinnornas kroppar istället för på vilka förmågor de har i spelet. Men här går det också åt rätt håll! Lara Croft i *Tomb Raider* är ett bra exempel. Hon har gått från att vara oerhört lättklädd i de tidigare spelen till att i senare spel vara klädd i mer realistiska plagg.

## Män representeras i framgångsrika filmer

Även i filmvärlden kan man se dessa mönster i genrer som action, science fiction och äventyr. Det är vanligt att kvinnor är smala och lättklädda. Det ger bilden av att kvinnor som grupp är och ska vara smala och dessutom sätter det fokus på deras kroppar istället för på deras förmågor. *James Bond*-filmerna är ett exempel på när detta sker, gång på gång. Det är även vanligt att kvinnor är biroller som leder manliga huvudkaraktärer framåt, och det gör att de inte ses som lika viktiga som männen. I de filmer som drog in mest pengar år 2018 var 64% av de viktiga karaktärerna män. Kvinnor representeras oftare och har viktiga roller i genrer som drama, romantik och komedi. Det kan ge bilden av att kvinnor föredrar den typen av filmer, men så behöver det ju inte alls vara. Tycker du att det stämmer?

## Steg i rätt riktning

Män får alltså mer plats än kvinnor i populära filmgenrer, men man kan ändå se en positiv utveckling. Fler och fler starka kvinnliga karaktärer har huvudroller i framgångsrika filmer, och dessutom representeras de annorlunda än innan. Ett exempel är karaktären Katniss Everdeen i filmserien *The Hunger Games*. I Katniss ser vi en tonåring som är stark både mentalt och fysiskt och som varken är lättklädd eller supersmal. Vi ser henne för hennes förmågor istället för hennes kropp, och hon visar att man som ung tjej kan vara både aktiv, stark och rättvis! Karaktärer som Katniss Everdeen bidrar till ett steg i rätt riktning, men tyvärr finns det mycket kvar att jobba med. Det förekommer inte så många olika slags kroppsformer ännu, utan de allra flesta är relativt smala eller muskulösa. Mulliga, kraftiga och överviktiga kroppar representeras sällan i dessa genrer. Kan du komma på några filmer där kvinnor eller tjejer med en sådan kroppsform har en viktig roll?

## Fortsätt ifrågasätta

Action-, science fiction- och äventyrsspel är väldigt populära. Detsamma gäller film i samma genrer. Hur vi representeras i dem får därför konsekvenser för hur vi ser på varandra. Kvinnor framställs ofta som mindre viktiga, men så ser ju inte verkligheten ut. Att vi representeras och **hur** vi representeras i filmer och spel är alltså viktigt för kampen om ett jämställt samhälle. Kvinnor får mycket mer plats i film och spel i dag än historiskt vilket tyder på att det går åt rätt håll. Om vi fortsätter jobba med det här så får vi förhoppningsvis se mer jämställd representation i framtiden. Men vi är inte där än, och det är viktigt att fortsätta ifrågasätta film- och spelindustrin. Därför är det så viktigt att du har kunskap om det här.

Text skriven av Rebecca

Texten bygger på information från rapporten [“It’s a man’s \(celluloid\) world: Portrayal of Female Characters in the Top Grossing Films of 2018”](#) och artikeln [”More Video Games Featured Women This Year. Will It Last?”](#)

## Remakes med "gender swap"

DEBATTARTIKEL

**Ett populärt medium idag är film. Har du tänkt på att kvinnor syns väldigt lite i många filmer, jämfört med män? Speciellt inom genrer som action och science fiction. Men det finns många saker som går att göra för att öka jämställdheten, till exempel med "gender swaps" i remakes.**

Att kvinnor inte får synas och ta plats i medier är ett stort samhällsproblem, som du kan läsa mer om i [den här texten](#). Ett sätt att inkludera fler kvinnor i film är att låta dem ta plats i remakes (nyinspelningar) av populära filmer. Till exempel, när filmskapare skulle göra om filmen [Ghostbusters från 1984](#), så valde de att inkludera kvinnor i den nya filmen. De valde att göra ett så kallat "gender swap" (ändra könen), där alla manliga huvudkaraktärer i den gamla filmen gjordes om till kvinnliga karaktärer i den nya filmen [Ghostbusters 2016](#).

Detta ledde till att både filmskaparna och skådespelarna i den nya *Ghostbusters* fick mycket hat och hot på Internet, främst från män. Hatarna tyckte att det var helt förfärligt att huvudkaraktärerna i den nya filmen spelades av kvinnor. Men vi tycker att det är helt okej. Bättre än okej, faktiskt. Vi tycker att det är superbra att kvinnor nu får ta plats i en film som *Ghostbusters!*

### Förebilder och inspiration

För det första, så är det självklart att även kvinnor kan slåss mot spöken. Det är inte bara män som kan vara tuffa hjältar. Dock så är det vanligt att science fiction, av vissa personer, anses som manligt, och många tycker då att bara män borde vara i fokus inom science fiction. Men låt oss vara tydliga: science fiction är för **alla**.

För det andra, så är det oerhört viktigt med den här typen av förebilder för unga tjejer. Det finns väldigt många filmer där män är superhjältar, som killar kan identifiera sig med och se upp till. För tjejer har den inspirationen och de förebilderna alltid varit mindre och färre. Hur många filmer kan du komma på med manliga hjältar? Hur många kan du komma på med kvinnliga hjältar?

Vi kan komma på flest filmer med manliga hjältar – och så ser även statistiken ut. Men den nya *Ghostbusters*-filmen är delaktig i att förändra filmindustrin. På Halloween, efter att nya *Ghostbusters*-filmen hade kommit ut, var det många unga tjejer som [klädde ut sig till just ghostbusters](#). Detta visar att unga tjejer påverkas mycket av att faktiskt få se kvinnor som är hjältar i filmer. De blir inspirerade och inser att "kan de, kan jag!"

Detta tar oss till den tredje anledningen varför remakes med "gender swap" är bra. Det är inte bara bra för tjejer, utan även för killar! Filmer med kvinnliga hjältar visar för alla, för barn och vuxna, för tjejer och killar, att **alla** kan vara en tuff hjälte. Det är viktigt att både tjejer och killar får lära sig det, eftersom det påverkar hur vi behandlar varandra och hur vi ser på jämställdhet i samhället. Att fler och fler filmer har fokus på olika grupper i samhället (till exempel fokus på kvinnliga karaktärer) ger plats för fler grupper att få göra sin röst hörd och att få sin historia berättad för världen.



Bild: OpenClipart-Vectors, Pixabay

## Men varför just en remake då?

Varför inte bara göra en helt ny film, med kvinnliga huvudkaraktärer? Här finns det också många bra argument. Framför allt så får en remake av en välkänd film alltid mycket uppmärksamhet. Det handlar inte bara om att kvinnor ska få ta plats i filmer, utan även att kvinnor ska få ta plats i filmer som når en stor publik. Det handlar också om pengar. En remake som *Ghostbusters* har en stor budget, och ger därför filmskaparna en bättre möjlighet att skapa en riktigt bra film.

En annan fördel med remakes är att de negativa stereotyperna blir väldigt tydliga, då det öppnar upp för en jämförelse mellan den gamla och den nya filmen. Filmtittare tvingas på så sätt konfrontera sin favoritfilm, och inse att den kanske är [sexistisk](#).

Vi vill också påpeka att remakes görs hela tiden, med väldigt många filmer. Istället för att göra om en film på precis samma sätt, så tar vissa filmskapare möjligheten att skapa något som är intressant och modernt. Att göra en remake handlar om att leka med något gammalt och skapa något nytt. Att låta kvinnor ta plats är ett väldigt bra sätt att både vara nytänkande och att påverka samhället positivt. Till exempel så var den gamla *Ghostbusters* väldigt sexistisk, och den nya *Ghostbusters* är en chans att skapa något bättre, men fortfarande ha kvar det roliga med spökjagande. Och nej, självklart behöver det inte bara vara kvinnliga huvudkaraktärer i alla remakes – men att göra så ibland är ett väldigt bra alternativ.



Bild: GioeleFazzeri, Pixabay.

## Hat och förstörda barndomar

Vissa personer, framför allt män, klagar också på att den nya *Ghostbusters*-filmen "förstör deras barndom" och att den "förstör den klassiska filmen" (alltså original-filmen). Men gamla *Ghostbusters*, från 1984, finns ju faktiskt kvar. Ingen stoppar dig från att se den gamla filmen. Det enda som har hänt är att det nu finns en till film, som inte är lika stereotypisk eller sexistisk. Och

den filmen finns att se för de som vill. Men många kvinnor har sett och älskat gamla *Ghostbusters*, så då borde väl ändå män kunna se och älska nya *Ghostbusters*?

Visst har det gjorts stora framsteg gällande jämställdhet inom filmindustrin. Men att en film som nya *Ghostbusters* får extremt mycket hat, och att vissa tycker att filmen förstörs av att kvinnor får vara med i den, visar att det fortfarande finns mycket jobb att göra. Remakes med "gender swap" är ett bra alternativ, som vi gärna ser mer av. Hellre en uppdaterad remake-film med nya huvudkaraktärer, än att samma sak ska göras om utan några förändringar. Samhället idag ser inte alls ut som samhället gjorde på till exempel 80- och 90-talet. Därför krävs det att filmskapare gör vissa förändringar för att skapa mer jämställdhet i sina filmer. Vissa personer hatar detta – men inte vi, som värnar om jämställdhet och lika representation för alla.

Text skriven av Ida.

Texten bygger på information från dessa källor:

<https://scholarworks.iu.edu/journals/index.php/iusburj/article/view/29391/34022>,

[https://www.filminstitutet.se/globalassets/\\_dokument/rapporter/swedish-film-insitute-gender-equality-report\\_2017\\_eng.pdf](https://www.filminstitutet.se/globalassets/_dokument/rapporter/swedish-film-insitute-gender-equality-report_2017_eng.pdf),

<https://statensmedierad.se/nohate/jagvilllaramigmer/vadarsexism.1304.html>,

<https://www.nzherald.co.nz/entertainment/ghostbusters-remake-paul-feig-reveals-why-all-female-reboot-flopped/MFHSXB24PVYQYFB4GFHO7JUPKE/>,

<https://www.indiewire.com/2016/07/ghostbusters-reboot-backlash-1201705555/>,

<https://www.thejournal.ie/all-female-ghostbusters-sexism-hollywood-2855035-Jul2016/>,

<https://www.theverge.com/2016/11/1/13486214/ghostbusters-halloween-2016-costumes-girls-kids>.



## Jag vill också bli marknadsförd till

### KRÖNIKA

**Det har alltid varit svårt att få mig att sluta prata om sådant jag är passionerad över. Para ihop det med min eviga kamp för jämställdhet och min ohälsosamma kärlek till tv-spel, och ni får frustrationen jag känner över den – sexistiska? mansdominerade? – marknadsföringen för spel där man kan välja mellan en manlig eller kvinnlig huvudkaraktär, eller ännu mer – spel där man växlar mellan dem.**

Jag har en specifik spelstudios marknadsföringsteam i huvudet när jag skriver det här – och det är även deras spel jag kommer använda som exempel – och det är Ubisoft. Det här problemet har funnits hos Ubisoft åtminstone sedan *Assassin's Creed: Syndicate* kom ut 2015. I spelet får man spela som syskonen Evie och Jacob Frye – vilket ofta inte framgick av marknadsföringen, och absolut inte av spelets omslag, som du kan [klicka in här](#) för att se.

Ta dig en titt på omslaget, och låt oss sedan spela spelet ”hitta den andra huvudkaraktären”. Jacob Frye – brodern och den manliga huvudkaraktären – syns klart och tydligt i mitten av omslaget. Men var har vi Evie? Den kvinnliga huvudkaraktären som man spelar som i **halva** spelet? Om du kan lite om Assassin's Creed-serien, kan du troligtvis gissa dig till att det är den enda andra karaktären i luva. Det är dock inte tydligt att man på något sätt skulle kunna spela som den här karaktären, eftersom hon står bakom Jacob precis som resten av birollerna i spelet; det enda som får henne att stå ut är som sagt luvan och att hennes konturer **möjligtvis** är lite skarpare än de andras.

Men det tar inte slut vid omslaget. Varför inte ta en titt på debut-trailern för spelet:



Vem hade ni trott man spelade som utifrån den? För er som inte orkar kolla på den, syns inte Evie alls i den. I samma veva släpptes dock även en [9 minuter lång gameplay-trailer](#) där Evie faktiskt **visas** – men karaktären som **spelas** är fortfarande Jacob. Det går alltså fortfarande inte att veta att du kommer få spela som Evie. För att inte vara allt för hård och inte bara fokusera på det negativa, så släpptes det innan spelets utgivning även trailers där de faktiskt visade upp Evie och att man kan spela som henne – men Jacob är fortfarande i fokus i majoriteten av all marknadsföring.

## Varför Ubisoft?

Anledningen till att jag kritiserar just Ubisoft så hårt är för att fallet med *Syndicate* inte var sista gången deras marknadsföring var så otydlig och orättvis. I *Assassin's Creed: Odyssey*, där man kan välja mellan att spela som en manlig eller kvinnlig karaktär genom hela spelet, gick utvecklarna ut och sa att Cassandra, det kvinnliga alternativet, var deras tänkta huvudkaraktär. Hon var alltså karaktären de hade i huvudet när de skrev spelet. Samtidigt är det Alexios, det manliga alternativet, som finns på [omslaget](#). Och kan ni tänka er – precis samma sak hände med deras nyaste tillägg i serien: *Assassin's Creed: Valhalla*. Trots att de inte rakt ut sa att det var det kvinnliga alternativet som var den tänkta huvudkaraktären, antydde de starkt att det var hon. Men gissa vad? Det är fortfarande den manliga huvudkaraktären som är på [omslaget](#). Om man öppnar fodralet för spelet finns den kvinnliga versionen på andra sidan av omslaget, och man kan då när man köpt spelet vända på omslaget så att hon syns utåt. Men då undrar jag varför hon inte kunde ha synts utåt från första början? Varför är det **alltid** den manliga versionen utåt – kan de inte åtminstone blanda?

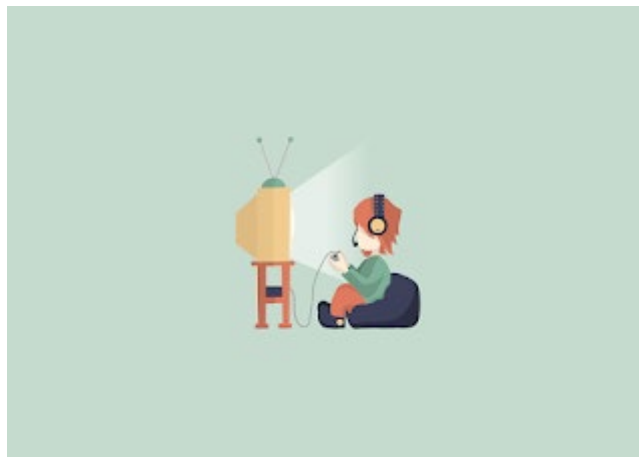


Bild från cromaconceptvisual, pixabay.

Nu, låt mig vara tydlig: jag vet att det går framåt i spelindustrin. Alla huvudkaraktärer är inte längre vita machomän, och kvinnor (dock inte lika många mörkhyade kvinnor som jag hade önskat, men det är en annan diskussion) får ta mer och mer plats – men detta är även en annan sak än det jag pratar om. Spelet med endast kvinnliga protagonister **måste** marknadsföra kvinnan. De har inget annat val. Ubisoft (och vissa andra studios som gör spel där man får välja könstillhörighet) har ett val, och de gör fel val gång på gång. Och det är inte som att spel med kvinnliga karaktärer inte säljer, [det gör dom](#), så vad är problemet?

## Förändring är ett måste.

Det finns oändligt med anledningar till att de borde ändra det här, från att de helt enkelt skulle visa att de hänger med i utvecklingen inom spelindustrin och i världen, till att det på en större skala är bättre för demokratin att alla människor representeras lika. Men mest av allt vill jag bara att de ska göra det för min sinnesro. Jag är så trött på att bli besviken på den här spelstudion. Jag är trött på att ha samma konversation med min partner vartannat år när de släpper ett nytt spel i serien. Jag är trött på spelstudios som fortfarande tror att kvinnliga huvudkaraktärer inte säljer, eller att – **gasp!** – kvinnor spelar tv-spel! Vi finns här. Vi vill synas. Vi vill höras. Vi vill bli marknadsförda till därför... varför skulle vi inte förtjäna det?

Text skriven av Natasha.

Texten bygger på information från artikeln "[The Last of Us Part 2 is the third highest-grossing game in the US in PlayStation history](#)"

## Diskussionsfrågor

Läs alla fyra texter på bloggen och diskutera dem sedan i grupp. Följande frågor kan du använda som diskussionsunderlag. Skriv gärna en kommentar och berätta vad ni har kommit fram till.

- Visste du att det ser ut så här i spel och film? Är det något du har tänkt på?
- Har du själv upplevt det? På vilket sätt?
- Känner du igen dig i marknadsföring för spel? På vilket sätt?
- Väljer du bort spel på grund av könet hos huvudkaraktärerna? Varför/varför inte?
- Kan du komma på någon mer film där en kvinnlig huvudkaraktär varken är smal eller lättklädd? Diskutera vad det gör för filmen.
- Kan du komma på någon mer remake än *Ghostbusters* där man har gjort ett "gender swap"? Diskutera hur det har påverkat filmen.
- Har du fått uppleva att någon säger till dig t.ex. att "den här filmen/spelet är faktiskt inte till för tjejer/killar, du borde inte se den/spela det?"
- Tycker du att det här spelar roll? Diskutera varför
- Fundera på om det finns fler vis att förändra det här på.



Bild av Ewa Urban, Pixabay

Text skriven av Rebecca, Natasha och Ida