



Reproduktion av politiska ideologier i datorspel

- Fallstudie av Democracy 3

Anders Hoff

Kristian Pålsson

**Examensarbete 15 hp
Samhällskunskap för ämneslärare 61-90 hp
Ämneslärarprogrammet
Institutionen för individ och samhälle
Höstterminen 2014**

Högskolan Väst
Institutionen för individ och samhälle
461 86 Trollhättan
Tel 0520-22 30 00 Fax 0520-22 30 99
www.hv.se

Arbetets art: Examensarbete 15 hp, Ämneslärarprogrammet
Titel: Reproduktion av politiska ideologier i datorspel - Fallstudie av Democracy 3
Engelsk titel: Reproduction of political ideologies in computer games - Case study of Democracy 3
Sidantal: 36
Författare: Anders Hoff och Kristian Pålsson
Examinator: Pär Engström
Datum: November 2014

Sammanfattning

Bakgrund: I den svenska skolan har det under en längre tid funnits olika pedagogiska, beslutsbaserade rollspel i undervisningen. Nu har skolan digitaliserats, vilket har öppnat upp för datorspel i undervisningen, främst inom matematik och språkliga ämnen. Samhällskunskapen är ett mer komplext ämne att reproducera och därför har inte datorspel i undervisningen använts i lika stor utsträckning. I och med den tekniska utvecklingen, kan spel återskapa mer komplexa företeelser och har därför möjligheten att inkluderas i fler skolämnen än tidigare. Spelindustrin är idag i en position, grafiskt och tekniskt, där det går att simulera hela länder, historiska händelser och hela ekonomier med varierande komplexitet. För att kunna använda spel i undervisning är det av stor vikt att undersöka spelets dolda grundantaganden och axiom om politiska ideologier. Dessa är intressanta eftersom de får elever att fatta politiska beslut och skolar dem i politiskt tänkande.

Syfte: Syftet med denna uppsats är att analysera hur politiska ideologier reproduceras i datorspelet *Democracy 3*, samt vilka föreställningar om politik, politiker och medborgare som manifesteras.

Metod: Utifrån Balls (2011) definition av frihetsbegreppet inom de politiska ideologierna, arbetades en ideologisk ram fram för att använda som grund till analysen av datorspelet *Democracy 3*. Det skapades dessutom en metod med tre delar: genomspelning, textanalys och bildanalys att utföra på datorspelet, för att kunna analysera spelets explicita och implicita ideologiska referensram. Denna kombination var viktig för att kunna nå den implicita ideologiska referensram som är dold för spelaren, medan den explicita ideologiska referensramen mer faktiskt visas för spelaren.

Resultat: Analysen visar att datorspelet *Democracy 3*:s reproduktion av den konservativa och den liberala politiska ideologin inte skapar några renodlade versioner av dessa. Istället innehåller ideologierna som reproduceras i spelet, blandningar av de stora ideologiska inriktningarna som existerar på det tidiga 2000-talet. Detta genom att spelet bland annat reproducerar både den neo-klassiska liberalismen och välfärdsliberalismen som en enhetlig ideologi.

Innehållsförteckning

| | |
|---|----|
| Inledning | 1 |
| Syfte och Frågeställningar | 2 |
| Bakgrund..... | 2 |
| Democracy 3 | 3 |
| Tidigare forskning..... | 4 |
| Teori..... | 6 |
| Ideologisk ram | 6 |
| Konservatismen | 7 |
| Liberalismen | 7 |
| Konservatism och liberalism i USA | 9 |
| Operationalisering av begrepp | 10 |
| Metod | 10 |
| Genomspelning | 11 |
| Textanalys | 12 |
| Bildanalys | 12 |
| Dataproduktion och urval | 12 |
| Etik och tillstånd | 13 |
| Resultat | 13 |
| Konservatism | 14 |
| Genomspelningen | 14 |
| Analys av genomspelningen | 16 |
| Textanalys | 18 |
| Bildanalys | 20 |
| Sammanfattande analys av konservatismen | 21 |
| Liberalism | 22 |
| Genomspelningen | 23 |
| Analys av genomspelningen | 25 |
| Textanalys | 26 |
| Bildanalys | 29 |
| Sammanfattande analys av liberalismen..... | 30 |
| Diskussion..... | 31 |
| Metodval och vidare forskning | 33 |
| Referenslista..... | 35 |

Inledning

Spelindustrin är en av de snabbast växande branscherna i världen, vilket har inneburit att den akademiska världen har börjat intressera sig för datorspel i forskningssyfte, till exempel ur pedagogiska och historiska ansatser (Aarseth, 2007; Egenfeldt-Nielsen, 2007). I och med att en merpart av spelarna består av ungdomar, finns det en god möjlighet att koppla samman datorspel och undervisning. I början av 1990-talet fanns enbart några få datorer i varje klassrum, till skillnad från idag då många skolor använder sig av 1-1 undervisning, det vill säga en dator per elev (Datorn i skolan, 2014). Detta kan ge lärare ökade möjligheter inom undervisning, där vissa datorspel vore ett verktyg för att nå målen i de kurser som undervisas.

I över 50 år har FN-rollspelet använts i skolor för att ge eleverna förståelse för FN:s generalförsamlings arbete (FN-förbundet, 2014). Riksdagsrollspel används också inom samhällskunskapsundervisning, där eleverna delas in i partier och ska arbeta för att driva igenom sitt partis agenda. Detta skapar situationer där eleverna får ta ställning till problematiska situationer och förutom detta påvisa möjliga konsekvenser som bygger på deras val.

I läroplanen för gymnasieskolan står det att: "Utbildningen ska främja elevernas utveckling till ansvars-kännande människor, som aktivt deltar i och utvecklar yrkes- och samhällslivet. Den ska bidra till elevernas allsidiga utveckling." (Skolverket, 2011, s. 6). Detta innebär att eleverna både ska kunna ta aktiv ställning och utveckla kunskaper för att bli aktiva samhällsmedborgare. Genom ett spel skulle konkreta exempel kunna ges, där eleverna får ta ställning till problematiska situationer och förutom detta påvisa möjliga konsekvenser byggda på deras val. En viktig del är dock eventualiteten att spelen kan påverka elevens tankar och föreställningar om givna situationer. Därav vikten av att genomföra studier som i denna uppsats, där tanken är att undersöka hur de politiska ideologierna reproduceras. Med reproduceras åsyftas hur ideologierna visas för spelaren både genom text och genom bild, men också de bakomliggande ideologiska värderingarna.

Idag är spelindustrin i en position, grafiskt och tekniskt, där det går att simulera hela länder, historiska händelser och hela ekonomier med varierande komplexitet. Tidigare forskning om dataspel, som t.ex. Adachi & Wiloughby (2012) har främst fokuserat på hur spelet påverkar spelaren. Våld i spel är någonting som debatteras, eftersom det är synligt både för spelaren och eventuella utomstående betraktare. Därigenom har spelens faktiska innehåll ofta hamnat i bakgrunden. Spelforskningen har förändrats från att fokusera på våldet i spelen, till att i större utsträckning även inkludera kognitionsforskning inom pedagogik och psykologi. Vidare har spelforskning inom t.ex. politik och ideologi inte utforskats i lika stor utsträckning. En grundtanke i denna uppsats är att undersöka hur politiska ideologier framställs i datorspelet *Democracy 3* för att se om detta spel borde kunna användas i undervisning i den svenska skolan. Inom de samhällsvetenskapliga kurserna på gymnasieskolan ska eleverna få en grundläggande kunskap om de olika politiska ideologierna. För att kunna använda spelet i undervisning är det av stor vikt att

undersöka spelets dolda grundantaganden och axiom om politiska ideologier. Dessa är intressanta eftersom de positionerar elever och skolar dem i politiskt tänkande.

Balls (2011) bok *Political Ideologies and the Democratic Ideal* tillhandahåller information om de grundläggande ideologierna och deras påverkan in på 2000-talet. Där påvisas hur dessa ideologier positioneras i det politiska landskapet i nutid, men även hur och varför de förändras över tid. Ball (2011) kan därför användas som en handbok för att förstå de politiska ideologierna. Ett av spelen som använder sig av politiska ideologier och som därför är rimligt att undersöka är *Democracy 3*. De ideologier som valts ut att undersökas är konservatismen och liberalismen, då dessa är två motpoler i spelet.

Syfte och Frågeställningar

Syftet med denna uppsats är att analysera hur olika politiska ideologier reproduceras i ett utvalt datorspel.

- Hur reproduceras datorspelet *Democracy 3* den konservativa och den liberala politiska ideologin?

Bakgrund

De första datorerna tillverkades på 1940-50-talet, främst i militärt- och forskningssyfte. Det dröjde tills 1980-talet innan datorerna blev vanligt förekommande i hemmen främst genom försäljningen av så kallade PC (Personal Computer). Introduktionen av PC:n i hushållen bidrog till att spelbranschen ökade till en miljardindustri på 2000-talet (Dataspelsbranschen, 2014). Därigenom har spelbranschen fått en större marknad och spelen har gått från enkla, till mer komplicerade koncept. På sent 80-tal och tidigt 90-tal började spel bli något som fler och fler barn och ungdomar ägnade tid och pengar åt. Samtidigt utvecklades hårdvaran i ökande takt, vilket ledde till att mer komplexa och mer grafiskt imponerande spel kunde utvecklas.

Det finns olika typer av spel som inriktar sig mot olika områden. Det vanliga är att de följer grundkoncept, vilka går att generalisera in i ett antal olika genrer, som till exempel *strategi*, *simulering* och *MOBA* (Multiplayer Online Battle Arena). Spelet som analyseras i denna uppsats, *Democracy 3*, innefattas av simulering-genren. Det innebär att spelet simulerar en variation av verkligheten, i detta fall en simulering av hur ett land styrs demokratiskt och politiskt.

Democracy 3 släpptes 2013 och är det tredje spelet i spelserien *Democracy* från Positech Games. Företaget ger ut så kallade *indie games*, det vill säga spel som är utvecklade av små företag, ofta utan finansiell support, samt som inte är bundna till en specifik utgivare. Indie games-genren är en relativt liten marknad, men i och med genombrottet som indiespelet *Minecraft* fick 2009, öppnades marknaden upp för denna typ av spel. Det bidrog till att bland annat företaget Valve använde sin

försäljningsplattform *Steam* och tillät försäljning av indie games. Därmed har *Democracy 3* möjlighet att nå en potentiell marknad på över 100 miljoner registrerade användare (Steam, 2014).

Democracy 3

Versionen av *Democracy 3* som använts är grundspelet version 1.152. Grundtanken i spelet är att spelaren har blivit vald till president/premiärminister och ska försöka bli omvald. Hur lång mandatperiod och eventuella begränsningar på antalet gånger spelaren kan bli omvald beror på vilket land som valts t.ex. har USA har en mandatperiod på 4 år och bara ett omval. I genomspelningarna som ligger till grund för denna uppsats har USA:s grundinställningar använts gällande mandatperioden och omval. Dock har ett aktivt val gjorts att ändra den inställning som gör att presidenten inte kan bli mördad av olika organisationer som motsäger sig vissa policyer som spelaren instiftar.

Besluten spelaren tar är den centrala delen av spelet. När spelaren tar ett beslut påverkar det en rad andra aspekter i spelet direkt eller indirekt. Ett exempel på ett sådant samband är: Om spelaren höjer ålderskravet för alkoholkonsumtion leder det till en minskad alkoholkonsumtion, vilket i sin tur leder till ökad produktivitet, vilket leder till en ökad bruttonationalprodukt (BNP). Kapitalister i spelet gillar att BNP:n ökar och då skulle det kunna gå att säga att kapitalisterna indirekt gillar höjd ålder för alkoholkonsumtion.

Beslut drivs igenom, genom att använda politiskt kapital som spelaren får av sina ministrar. Ministrarna är precis som de övriga simulerade medborgarna medlemmar av olika kohorter (definition av ordet kohort, se teorikapitlet) som bilister, lantbrukare och patrioter. Ministrarna kan därför ses mer som representanter av särintressen än medlemmar av regeringen. Vad dessa grupper tycker om spelaren påverkar också ministrarnas uppfattning. Är ministrarna nöjda med hur spelaren spelar ökar det politiska kapitalet, samt tvärt om. Det vill säga missnöjda ministrar ger mindre politiskt kapital, samt till slut avgång, vilket i sin tur påverkar övriga ministrar negativt. Detta kan skapa en negativ spiral där potentiellt alla ministrar säger upp sig. Därför är det viktigt att hålla ministrarna nöjda eller byta ut de som är missnöjda. Konceptet med politiskt kapital gör att spelaren måste prioritera besluten, eftersom besluten kostar olika mängd politiskt kapital att driva igenom.

När det är dags för omval räknar spelet ut hur nöjda väljarna är med hjälp av olika kategorier, däribland två huvudkategorier. Dessa bygger på den politiska kompassen som finns i spelet med en y-axel, samt en x-axel. Denna visar att medborgarna antingen är liberala eller konservativa enligt y-axeln, samt där x-axeln står för om de är socialister eller kapitalister. I övrigt finns en rad andra kohorter som varje simulerad medborgare kan vara medlem av. Därför kan en medborgare vara t.ex.: Liberalkapitalist som är pensionerad, är motorist och patriot. Ifall denna individ ska rösta på dig behöver de 5 kohorterna: liberal, kapitalist, pensionärer, motorister och patrioter tillsammans ge ett positivt omdöme om spelaren. Det kan vara så att kapitalister och motorister älskar spelaren men de övriga tre nämnda hatar spelaren, då kommer troligtvis inte denna individ

att rösta på spelaren (Positech, 2013). Spelet avslutas om spelaren förlorar ett val eller når gränsen för antalet mandatperioder.

Tidigare forskning

Denna uppsats befinner sig i skärningspunkten mellan ideologianalys och dataspelanalys. Detta forskningsfält, är till skillnad mot rena typer av t.ex. ideologianalys inte lika utforskat. Det finns dock några intressanta avhandlingar som angränsar till denna uppsats valda ämnesområde.

Ian Bogost (2007) har i sitt arbete *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* undersökt närmare hur datorspel använder en ny form av retorik som påverkar spelaren. Detta genom att datorspel, enligt Bogost (2007), är en process där en spelare deltar aktivt genom interaktion med spelets uppbyggda värld och regelsystem. Denna retorik kallar Bogost för *Procedural rhetoric*, där argument och påverkan följer med det regelsystem som datorspelet i fråga är uppbyggt på. Denna processburna retorik är dold för spelaren och behöver synliggöras ur datorspelen genom analys av spelets bakomliggande tankar. Ett exempel som Bogost lyfter är hur spelet *Grand Theft Auto: San Andreas* lyfter sociala frågor om övervikt och fattigdom i USA genom spelets inbyggda regelsystem.

The dietary features of San Andreas are rudimentary, but the fact that the player must feed his character to continue playing does draw attention to the limited material conditions the game provides for satisfying that need, subtly exposing the fact that problems of obesity and malnutrition in poor communities can partly be attributed to the relative ease and affordability of fast food.

Bogost, 2007, s. 114.

Huvudpersonen i spelet är en före detta gängmedlem som återvänder till sin hemtrakt, en förort till *Los Santos* (en fiktiv version av Los Angeles) där regelsystemet, i detta fall spelmekniken kräver att spelaren med jämna mellanrum äter mat i spelet. Den enda mat som finns tillgänglig är billig snabbmat, det finns också t.ex. nyttigare mat som sallat att köpa som spelare, men dessa är betydligt dyrare. Detta tyder då på hur speltillverkaren, i detta fall *Rockstar North*, gör politiska utlåtanden genom spelets inbyggda regelsystem.

Dessa bakomliggande politiska utlåtanden kan synliggöras med analyser genom vad som kallas *Game literacy*. Detta innebär i likhet med hur *Media Literacy* används för att analysera, förstå och utvärdera olika former av meddelanden i olika former av media (Axelsson, 2013).

David Buckingham och Andrew Burn (2007) beskriver i artikeln *Game Literacy in Theory and Practice* vikten av att utbilda elever i olika typer av media om dessa ska användas i utbildningssyfte.

Education about the media should be seen as an indispensable prerequisite for education with or through the media. Likewise, if we want to use computer games or the internet or other digital media to teach, we need to equip students to understand and to critique these media: we cannot regard them simply as neutral means of delivering information, and we should not use them in a merely functional or instrumental way.

Buckingham & Burn, 2007, s. 323.

Om datorspel ska användas i undervisningen är det viktigt att eleverna först förstår sig på mediet på en djupare nivå än att bara spela det. Att vara litterär i spel handlar inte om att göra bra ifrån sig rent spelmässigt, utan att vara reflekterande i och om sitt spelande. Detta återknyts till andra medier som elever kan vara litterära i t.ex. böcker. Det handlar inte om vem som kan läsa igenom en bok snabbast utan om vem som får ut någonting av att ha läst boken.

Buckingham och Burn (2007) diskuterar den sociala aspekten av att vara litterär och menar att liksom i andra medier är den sociala aspekten av spel en viktig del. Att vara litterär i spel är inte någonting som går att lära sig på ett enkelt sätt, utan fungerar som andra medier, där lärandet är en process som är en del av vardagen och sociala förhållanden. Detta betyder i sin tur att individer inte skapar mening av spel i isolation utan via social interaktion. Den sociala interaktionen där Buckingham och Burn (2007) observerar och intervjuar elever som tillverkar egna spel som en del i undervisningen visar att eleverna får en djupare förståelse för andra områden inom skolan genom att arbeta med speltillverkning. Den narrativa historien är till exempel ett av de områden som knyter an till de språkliga ämnena.

Kelly Mostert (2011) skriver i *Ideology in Games & The Need for Literacy* om hur alla former av datorspel försöker berätta något om den verklighet de är skapade ur. Alltså har alla datorspel som skapats en bakomliggande ideologisk grund. Mostert argumenterar, till skillnad mot Buckingham (2007) att hon inte ser något behov av utbildning i *Game Literacy*.

Because the player has the freedom to try out every action and experience every result of that action – there are no real life consequences – they will learn how the algorithm of the game works and what the limits and possibilities of the game are.

Mostert, 2011, s. 11.

Enligt Mostert innebär det snarare att spelaren lär sig spelet och dess gränser i huvudsak. Detta får då ingen påverkan eller konsekvens på det liv man lever utanför spelet. Tanken att *Game Literacy* är något viktigt som bör undervisas i skolan enligt Buckingham (2007), avslår Mostert och anser att man istället bör fokusera sin undervisning på att utbildas i att kunna se övergripande makt och sociala strukturer. Med dessa nya kunskaper kan man förstå sig på dataspel och dess bakomliggande mening. Därför bör skolan fokusera på att lära ut analyser av verkliga förhållanden istället för att analysera datorspel enligt Mostert (2011).

Den tidigare forskningen har visat att det finns ett behov av att eleverna får en större förståelse för de bakomvarande strukturerna i spel. Buckingham och Burn (2007) framhåller där *Game Literacy*,

medan Mostert (2011) framhåller verkliga maktförhållanden och strukturer. I och med detta anser vi att vår uppsats med en fallstudie av datorspelet *Democracy 3* kan ge en ökad förståelse för möjligheten att använda datorspel i undervisningen, beroende på om innehållet stämmer överens med en politisk ideologi. Genom att arbeta fram en metod för att synliggöra och analysera reproduktionen av politiska ideologier i datorspelet, kan det undersökas om det bör användas i undervisningen för att ge eleverna ett verktyg för fortsatt lärande. Forskning om datorspel blir allt vanligare främst genom pedagogiska och historiska ansatser (Aarseth, 2007; Egenfeldt-Nielsen, 2007). Forskning kring ideologianalys i datorspel har inte i lika stor utsträckning undersökts tidigare. Därför syftar denna uppsats till att hjälpa till att undersöka detta outforskade område.

Teori

Denna uppsats teoretiska grund baseras främst på boken *Political Ideologies and the Democratic Ideal* av Ball (2011). Enligt Ball (2011) har ideologier fyra olika funktioner, dessa är: *Explanation* (förklaring), *Evaluation* (utvärdering), *Orientation* (orientering), och *Political Program* (politiskt program). Dessutom definieras de två nyckelbegreppen *demokrati* och *frihet* olika av ideologierna. När det gäller begreppet *frihet* slår Ball (2011) fast att varje politisk ideologi hävdar att de försvarar begreppet. Funktionen av frihetsbegreppet är enligt Ball (2011, s. 9) att varje politisk ideologi både använder begreppet för att utvärdera de sociala förhållanden som råder i samhället, samt hur anhängare till den politiska ideologin ska agera. Ideologiernas anhängare fördömer samhällen som inte stödjer deras definition av frihet, utan det blir upp till anhängarna att arbeta för frihet. Det är viktigt att poängtera att varje ideologi har olika innebörd av frihetsbegreppet, det vill säga att vara fri innebär olika saker för de olika politiska ideologierna (Ball, 2011).

Den frihetsmodellen som presenteras i boken framhåller att det finns: 1. en agent, vars frihet är begränsad, 2. hinder för agentens frihet och 3. målet för agenten. Alla politiska ideologier enligt Ball (2011) har olika definition på vem som är agenten, vilka som är hindren och vilket som är målet för agenten. Förklaringen för vilka som enligt konservatismen och liberalismen som är agenten, hindret och målet ges i boken i de olika kapitlen som berör respektive ideologi. Dessa svar har sedan legat till grund för den ideologiska ram som använts vid analysen i denna uppsats.

Spelet är byggt på de simulerade medborgarnas dikotomi, där varje medborgare har åsikter förankrade i ideologier och de är antingen liberala eller konservativa, men även antingen kapitalist eller socialist. Urvalet till denna uppsats är liberalismen och konservatismen, eftersom de står som motsatspar i spelets inbyggda politiska kompass.

Ideologisk ram

Den ideologiska ramen slår fast hur konservatismen och liberalismen framställs. Denna teoretiska grund är baserad på hur Ball (2011) definierar dessa i sin bok *Political Ideologies and the Democratic Ideal*. Detta görs utifrån den modell för hur ideologierna uppfattar begreppet frihet

(Ball, 2011, s. 46-47 & 97-98). Här nedan besvaras de fyra frågor som får fram ideologins grundläggande inställning: 1: ideologins syn på människan, 2: ideologins syn på staten, 3: vilka målen är för ideologin, samt 4: vilka hinder det finns för att uppnå målet. Denna ideologiska ram används därmed för att undersöka hur *Democracy 3* reproducerar dessa ideologier.

Konservatismen

Utifrån den första frågan definierar Ball (2011) att konservatismen ser människan som bristfällig och i behov av vägledning. Inom ideologin finns inte intresse av lika möjligheter för alla, utan det anses att människor har olika mål i livet. Konservatismen har en *organisk samhällssyn*, vilket innebär att de människor som är födda att arbeta ska arbeta och lämna styrandet och högre tjänster till de människor som förstår sig på dessa yrken och kan klara en utbildning (Ball, 2011). Det som individen föds som, bör vara den klass individen tillhör, oavsett vilken intelligens individen besitter. Dessutom är det inte bara människans natur som är bristfällig utan enligt konservatismen är även människans moraliska inställningar bristfälliga. Därför behövs förutom en ledning av mer bemedlande människor även en skolning i moraliska ställningstaganden.

Den andra frågan handlar om ideologins syn på staten, där konservativa vill ha en stark och stabil stat som kan övervaka de bristfälliga medborgarna. Staten ska bestå av en utbildad elit som vet hur ett land ska styras. Stora förändringar skapar instabilitet vilket måste undvikas. Detta gör att större förändringar endast sker om det är absolut nödvändigt för att undvika revolution (Ball, 2011).

Den tredje frågan besvarar vilka målen är för ideologin. Målet för konservatismen är också en stabil stat som styrs genom en utbildad elit, det vill säga att samhället och framförallt staten ska verka för ordning, stabilitet, harmoni och kontinuitet. Ett sätt att uppnå detta är genom en stark polismakt och militär (Ball, 2011). Målet och synen på staten är närbesläktade, vilket gör att synen på staten är en viktig del av den grundläggande konservatismen.

Den fjärde frågan besvarar vilka hinder det finns för att uppnå målet. Precis som när det gäller den konservativa synen på staten och målet med ideologin, finns det en samsyn mellan konservatismens syn på människan och vilka hinder som finns för ideologin. De hinder som beskrivs av Ball (2011) är radikala idéer, förnyelse, passion, åtrå och bristen på återhållsamhet. Alla dessa har en koppling till synen på människan och dess brister, vilket i sin tur leder till att människan med sina brister bör skolas i moraliskt förnuft och återhållsamhet.

Liberalismen

Här följer en sammanfattning av den ideologiska ram enligt Ball (2011) för hur liberalismen besvarar de fyra grundfrågorna. Dessa är 1: ideologins syn på människan, 2: ideologins syn på staten, 3: vilka målen är för ideologin, samt 4: vilka hinder det finns för att uppnå målet.

Som svar på den första frågan beskriver Ball (2011) att liberalismens tankar om människan är att denna är en rationell varelse kapabel att göra rationella val. Vidare har människan ett egenintresse och är tävlingsinriktad, tillsammans skapar detta enligt liberaler en välfungerande människa i ett samhälle för individualister. Detta samhälle fungerar så länge som alla individer behandlas lika och ingen inskränker andras frihet. Detta är en central del i liberalismen, individerna ska få göra som de vill så länge det inte går ut över andra.

Den andra frågan handlar om ideologins syn på staten. Ball (2011) lyfter fram skillnaderna inom den politiska ideologin liberalismen i dess syn på staten och dess påverkan på människors liv. De två tydligaste skillnaderna är mellan hur den neo-klassiska liberalismen och välfärdsliberalismen ser på staten. Den neo-klassiska liberalismen anser att staten enbart ska existera som en form av nattväktarstat som ska skydda individen och dennes egendom mot åverkan och andra brott. Dessutom ska inte staten lägga resurser på att jämna ut levnadschanserna för befolkningen, utan individen är själv ansvarig för sin egen lycka genom rationella val. Att människor ska behöva lämna ifrån sig egendom genom skatter ses som en begränsning av friheten (Ball, 2011). Välfärdsliberalismen vänder sig mot detta och vill att staten istället ska se efter befolkningen, för att grundläggande hinder som t.ex. sjukdom och okunskap ska försvinna. Detta för att den enskilda individen ska kunna uppnå frihet. Alltså ska det finnas ett statligt, skattefinansierat skyddsnetz för individer som hamnar snett. De ska få hjälp att uppnå individuell frihet och möjligheten att nå sitt personliga mål med sitt liv (Ball, 2011). Genom dessa beskrivningar ger Ball (2011) en bild av en politisk ideologi med två olika inriktningar som är delade i frågan om statens roll och individens frihet. Det verkar dessutom finnas en koppling mellan FN:s *allmänna förklaring om de mänskliga rättigheterna* (Justitiedepartementet och Utrikesdepartementet, 2006) och den politiska ideologin liberalismen i spelet. FN:s grundläggande mänskliga rättigheter kan tolkas genom välfärdsliberalismen som grund till alla individers lika chans i praktiken, t.ex. artikel 18: *Tanke- och religionsfrihet*, artikel 25: *Rätten till en tillfredsställande levnadsstandard* och artikel 26: *Rätten till utbildning*, vilket fastslår vilka rättigheter människorna i ett land kan utkräva av sin stat. Detta står i kontrast till den neo-klassiska liberalismens uppfattning och tolkning av de mänskliga rättigheterna som en bekräftelse till rättigheter till egendom och lika chans i teorin.

Den tredje frågan besvarar vilka målen är för ideologin. Målet med liberalismen är enligt Ball (2011) att varje människa ska ha rätt att leva det liv som man själv väljer. Dock är vägen till målet, i likhet med synen på staten och frihetsbegreppet olika mellan inriktningarna inom liberalismen. De två huvudsakliga inriktningarna är lika chans att nå målet, i teorin respektive i praktiken. Lika chans i teorin innebär att alla ska ha en möjlighet att försöka nå sitt mål; vissa kommer inte ha en verklig chans att lyckas, men de ska kunna försöka. Detta är en av grunderna i den neo-klassiska liberalismen (Ball, 2011). Detta är en skillnad mot välfärdsliberalismen som anser att det ska vara lika chans i praktiken, vilket innebär att det inte ska finnas några hinder för individen att leva det liv denne väljer. Staten ska enligt välfärdsliberalismen erbjuda hjälpmedel som t.ex. statlig skola och sjukvård för de som inte kan lösa det med privata alternativ (Ball, 2011). Alla ska kunna gå samma väg mot ett givet mål oberoende av sin utgångspunkt.

Den fjärde frågan besvarar vilka hinder det finns för att uppnå målet. Enligt Ball (2011) framstår även här en splittring inom liberalismen. Den neo-klassiska liberalismen ser staten som det största hindret för människor att uppnå sin frihet och möjlighet att leva det liv individen väljer. Som tidigare nämnts ser välfärdsliberaler staten som något som gynnar individens frihet. Detta genom att se till att individen har tillgång till grundläggande samhällsfunktioner som t.ex. statlig skola och sjukvård. Ett hinder mot den personliga friheten, enligt välfärdsliberalerna, är att vara utbildad och/eller sjuk (Ball, 2011).

Konservatism och liberalism i USA

Enligt Ball (2011) finns det en betydlig skillnad med hur amerikansk politisk ideologi namnges och dess innehåll, mot hur ideologierna manifesteras i övriga världen. De som kallar sig själva för konservativa i USA, tillhör snarare den neo-klassiska liberala ideologin i andra länder. Förklaringen till detta är att den klassiska konservatismen och den neo-klassiska liberalismen närmar sig varandra genom samsyn i för dem viktiga frågor. Den första frågan är vikten av privat ägande, som de konservativa och de neo-klassiska liberala har konsensus i, i USA. Det vill säga, rätten till privat ägande har alltid varit en viktig fråga i USA, vilket innebär att de konservativa har tagit till sig den frågan som ett sätt att bevara traditionella värderingar.

Den andra frågan handlar om samsynen på staten och vilket inflytande staten ska ha på människors liv. I och med utvecklingen av välfärdsliberalismen ses staten som en grundpelare för hur människor ska kunna uppnå sin individuella frihet. Enligt konservatismen och den neo-klassiska liberalismen ska staten endast existera för att skydda människors privata ägande och landets existens, det vill säga det som kallas för en nattväktarstat. Vidare har den religiösa högern i USA fått ett större inflytande över konservatismen, vilket i sin tur har lett till en betoning på familjevärderingar inom politiken. Ball (2011) framhåller att den neo-klassiska liberalismen har nära band med den amerikanska versionen av konservatism. Enligt Ball (2011), kan en likadan förskjutning utläsas inom de som kallar sig liberaler i USA, vilka snarare hör hemma inom välfärdsliberalismen.

Operationalisering av begrepp

I detta stycke ska de teoretiska begrepp som finns med i denna uppsats förklaras. Dessa begrepp är, *implicit ideologisk referensram*, *explicit ideologisk referensram* och *kohort*.

Implicit och explicit ideologisk referensram

De bakomliggande inställningar och värderingar till de politiska ideologierna som spelet är uppbyggt kring är spelets implicita ideologiska referensram. Inställningarna är dolda för spelaren och kräver antingen att spelaren undersöker spelets faktiska kodning eller spelar spelet för att synliggöra dessa. Eftersom det inte finns tillgång till att undersöka spelets bakomliggande kodning, kvarstår endast alternativet att spela spelet för att synliggöra dess reproduktion av bakomliggande ideologiska värderingar. Begreppet explicit ideologisk referensram, är till skillnad mot den implicita det som faktiskt är en synlig reproduktion av ideologierna. Dessa manifesteras för spelaren både genom text och genom bild.

Kohort

Kohort betyder en grupp med gemensamma kännetecken (Svenska akademien, 2006). I denna uppsats används begreppet *kohort* till att innefatta personer som delar åsikter i olika frågor eller har någon annan gemensam omständighet t.ex. social grupp. Exempel på kohorter är *Ethnic Minorities* (Etniska Minoriteter), *Parents* (Föräldrar) och *Self Employed* (Egenföretagare). De två viktigaste kohorterna för uppsatsen är *Conservatives* (Konservativa) och *Liberals* (Liberala), men det finns totalt 21 kohorter i *Democracy 3*. Kohorterna är inte statiska, utan lagar och policyer som missgynnar en kohort kan få effekten att medlemsantalet i den sjunker eller flyttar över till den motsatta sidan. Vissa kohorter är motsatspar som t.ex. *Liberals* och *Conservatives* vilket betyder att mellan dem ska alltid 100 % av befolkningen vara uppdelad.

Metod

Som nämnts är syftet med denna uppsats att analysera datorspelet *Democracy 3*:s reproduktion av politiska ideologier. För att göra detta har en metod tagits fram som bygger på tre delar: genomspelning, textanalys och bildanalys. Metoden innehåller dessa tre delar för att stärka varandra och ge en stark validitet. Spel är en kombination av olika medier, som t.ex. bild och text, då det är detta som spelaren använder sig av under genomspelningar. I och med det anser vi att det är en fördel att koppla in analysmetoder som dessa i dataspelsundersökningar. Genom text- och bildanalys undersöks spelets explicita, ideologiska referensram. Spelets implicita ideologiska referensram undersöks med hjälp av genomspelningar, där en rangordning arbetas fram av lagar och policyer. Denna bestämmer vilken typ av input som ska användas under spelets gång och styr på så sätt genomspelningarna. Då blir den implicita outputen av genomspelningarna, i kombination med text- och bildanalysen av de explicita ideologiska referensramarna, undersökningens resultat. Utifrån utfallet av resultatet går det därigenom att dra slutsatser om hur spelet reproducerar

ideologierna. Spelet i sig är inte enbart intressant ur en explicit analys, utan behöver undersökas i relation till den implicita ideologiska referensramen. Aarseth (2007) beskriver hur spel skiljer sig markant från annan media, i och med att det snarare är en process än ett objekt som undersöks. Det vill säga spelen är ingenting utan spelaren, vilket då i sin tur kräver en kombination av dessa tre delar.

Genomspelning

Enligt Linderoth (2007) är det bästa sättet att undersöka spel att spela dem själv. Målet är att undersöka liberalismen och konservatismen genom två separata genomspelningar med så lika omständigheter som möjligt. Båda genomspelningarna utgår från en och samma sparfil, där ett nytt spel startats. Sparfilen försäkrar att förutsättningarna i de båda genomspelningarna till en början blir identiska, oberoende av variabler som t.ex. ekonomi, som kan variera i olika spelomgångar och som spelaren inte har någon kontroll över.

Utifrån boken *Political Ideologies and the Democratic Ideal* av T. Ball (2011) arbetades de två undersökta ideologiernas ideologiska ram fram utifrån fyra frågor. Dessa var 1. ideologins syn på människan, 2. ideologins syn på staten, 3. vilka målen är för ideologin, samt 4. vilka hinder det finns för att uppnå målet. Detta gjordes utifrån den modell för hur ideologierna uppfattar begreppet frihet enligt Ball (2011).

Efter dessa grundläggande ideologiska frågor, gjordes en gradering av spelets lagar och policyer som en spelare av *Democracy 3* kan använda sig av. Alla 113 lagar och policyer (se Bilaga 1) rangordnades i fem olika grupper utifrån hur starkt ideologins inställning borde anse att dessa lagar och policyer ska införas i landet. De ideologiska grundläggande inställningarna som tagits fram låg alltså till grund för denna rangordning. Till exempel bestod Grupp 1 av lagar och policyer som den undersökta ideologin sympatiserade starkt med och ville införa. Detta till skillnad från Grupp 5 som innehöll lagar som den undersökta ideologin inte sympatiserade med och inte ville införa (se Bilaga 2 och 3). Lagen om *Police Force* (polismakten) och *Jury Trial* (jurytjänstgöring) kan användas som ett förtydligande exempel hur gruppindelningarna genomfördes. För den konservativa gruppindelningen hamnade *Police Force* i Grupp 1, det vill säga den grupp av lagar och policyer som har högst prioritet att införas. Enligt ideologins ideologiska ram slogs det fast att ett av konservatismens mål är att uppnå ordning, stabilitet och harmoni inom staten. På samma sätt som den tidigare lagen om *Police Force* placerades in i Grupp 1, placerades lagen om *Jury Trial* in under Grupp 5 för konservatismen. Det vill säga den lag som den konservativa ideologin inte vill införa, eftersom människan har stora brister och behöver ledas. Därav kan inte rättssystemet involvera människor utan utbildning i en jury, utan det bör skötas av mer kvalificerade individer.

Denna gruppindelning utfördes på samma sätt för de två olika ideologierna; konservatismen och liberalismen. Detta skapade den struktur som fungerade som input när genomspelningen utfördes. När detta matades in i spelet under genomspelningarna, visades det att denna gruppindelning inte

fullt ut kunde genomföras. Spelets regler angående politiskt kapital gjorde att en del omprioriteringar var tvungna att göras (se Bilaga 4 & 5).

Textanalys

För att kunna analysera datorspelets reproduktion av konservatismen och liberalismen genomförs en textanalys i kombination med de två övriga delarna. Texterna som analyserats är för det första de informationstexter som ges om de olika kohorterna som de simulerade invånarna är en del av, dvs. konservativa och liberaler. För det andra, informationen om de lagar och policyer som du som spelare kan genomföra. Dessa två texttyper analyseras med hjälp av en kvalitativ textanalys enligt Esaiasson (2012). Kvalitativ textanalys valdes framför kvantitativ, på grund av att spelet endast ger korta beskrivningar i text och då behöver helheten vara i fokus i stället för individuella delar (Esaiasson, 2012). Inom ramen för kvalitativ textanalys valdes ideologikritik, som syftar till att klarlägga de samhällsliga konflikter som återspeglas i en given text (Esaiasson, 2012).

Bildanalys

Utöver genomspelningen och den textanalys som utförs på spelet, sker som nämnts, en bildanalys av de bilder som representerar den konservativa och liberala kohorten i spelet. Bryman (2012) kallar bildanalys för *Content analysis* (innehållsanalys), vilket går ut på att undersöka en bilds underliggande mening och betydelse. Denna analys genomförs genom en undersökning och analys av bildens *konnotation* och *denotation* (Bryman, 2012). Konnotation innebär hur bilden uppfattas av de flesta människor, t.ex. ett barn i röd tröja, det vill säga vad bilden faktiskt visar. Denotation, å andra sidan, baseras delvis på personliga erfarenheter som läggs in i tolkningen av bilden, t.ex. ett argt och skrikigt barn. Om personen som tolkar bilden har en grundsyn på barn som arga och skrikiga, kan detta bli grunden oavsett om barnet verkligen gör detta eller ej i bilden. Den sociala kontexten får betydelse och den varierar för olika människor. Detta gör att även vår upplevelse och vår sociala kontext avspeglar sig i den tolkning som gjorts av bilden. När dessa två är undersökta görs en analys på bildens inneboende betydelse och mening (Bryman, 2012).

Dataproduktion och urval

I denna uppsats består dataproduktionen av sparfiler och skärmdumpar, av två genomspelningar av datorspelet *Democracy 3*. För att undersöka den implicita ideologiska referensramen används genomspelningar. Genomspelningarna följer den metod som tidigare presenteras och som baseras på den ideologiska ram som tagits fram utifrån Ball (2011) av liberalismen och konservatismen. En genomspelning varar tills dess att spelaren förlorar ett val i spelet. Dessa val sker vart fjärde år, vilket innebär att en genomspelning varar under minst fyra simulerade år. Utifrån detta har flera sparfiler gjorts, en för varje simulerat kvartal. Detta gör att det går att få tillgång till den information som skedde under det valda kvartalet. Dessa data behandlas genom en beskrivning och analys av genomspelningen för att förtydliga reproduktionen av de politiska ideologierna (se

Resultat). För att undersöka den explicita ideologiska referensramen används skärmdumpar av fyra texter; en där kohorten beskrivs, samt tre texter där kohorternas syn på olika lagar och policyer framförs. I och med att det finns ett högre antal texter som rör liberalismens syn på lagar och policyer i spelet valdes tre av dessa åtta texter ut. Den första texten gäller för båda ideologierna och visar deras inställning till *Jury Trial*. De två övriga texterna för vardera ideologi valdes ut utifrån huvudkategorierna för texterna; för det första levnadschanser, samt brott och straff. De texter som valdes bort som berörde liberalismen i spelet tillförde ingenting nytt till undersökningen (se Bilaga 6). Förutom detta analyseras den bild som visuellt presenteras för spelaren och som representerar de två kohorterna.

Ball (2011) tar upp fyra grundideologier; liberalismen, konservatismen, socialismen och fascismen. Urvalet till denna uppsats är liberalismen och konservatismen, eftersom de står i klar kontrast mot varandra i spelets inbyggda politiska kompass. I denna inbyggda politiska kompass finns förutom y-axeln, där liberalism och konservatism står som motsatspar, även en x-axel där socialism står mot kapitalism. Dessa två ses dock inte renodlat som politiska ideologier i spelet, utan som ekonomiska teorier. Anledningen till att denna uppsats avgränsar sig till att enbart undersöka liberalism och konservatism, beror delvis på detta, samt att omfånget av uppsatsen blir för stort för att utreda alla fyra. Spelet är byggt på de simulerade medborgarnas dikotomi, där varje medborgare har åsikter förankrade i ideologier och de är antingen liberala eller konservativa, men även antingen kapitalist eller socialist. Urvalet av vilket land som skulle användas i genomspelningarna blev USA, på grund av dess storlek och inflytande i dagens samhälle, samt mest synligt i svenska medier. Vidare är det land som i årtionden påverkat ungdomar genom sin populärkultur.

Etik och tillstånd

I och med att det är ett dataspel som undersökts uppstår inte de frågor som berör etisk problematisering i uppsatsen.

Spelutvecklaren *Cliff Harris* på *Poshitech Games* har den 6 mars 2015 givit sitt tillstånd att de två bilderna ifrån hans datorspel *Democracy 3* får publiceras i denna uppsats.

Resultat

Här följer resultatet av de tre delarna som analyserats. I och med att det är konservatismen och liberalismen som undersöks, analyseras dessa var för sig i följande ordning med den första delen med genomspelningen av *Democracy 3*, följt av den andra delen med textanalys, samt slutligen den tredje; bildanalys. Detta avslutas med en sammanfattande analys av de tre delarna. Genomspelningen syftar till att undersöka spelets implicita ideologiska referensram, till skillnad mot textanalysen och bildanalysen som fokuserar på spelets explicita ideologiska referensram. I texten markeras vilket kvartal som tas upp med förkortningen K1 för kvartal 1, K2 för kvartal 2

och så vidare, för att visa när t.ex. en lag eller policy infördes, eller när ett problem/fördel inträffade.

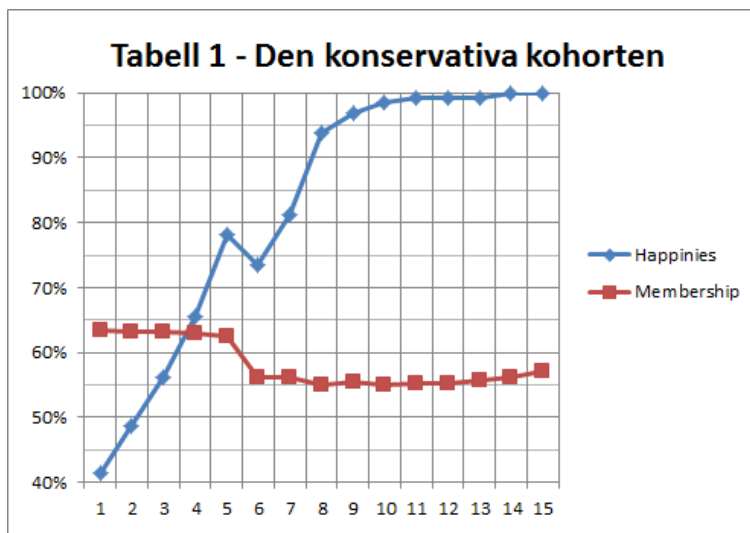
Konservatism

Denna genomspelning syftar till att undersöka den implicita ideologiska referensram som datorspelet *Democracy 3* reproducerar av konservatismen. Med begreppet implicit ideologisk referensram innefattas spelets bakomliggande ideologiska värderingar som genomspelningen och analysen synliggör.

Konservativa ser människan som bristfällig och behöver ledas av en utbildad elit (Ball, 2011). Därför kommer denna genomspelning att försöka vägleda befolkningen rätt genom lagar och policyer. Vid spelets början finns problem i USA som konservativa bryr sig mer om. Av dessa prioriteras: *Internet Crime* (internetbrottslighet), *Anti-social Behavior* (asocialt beteende), *Viligante Mob* (medborgargarde) och *Drug Abuse* (drogmissbruk) som särskilt viktiga att bekämpa utifrån den konservativa ideologiska ramen.

Genomspelningen

De konservativa utgör en majoritet av det simulerade USA med 63 % av befolkningen vid starten av genomspelningen. De konservativa är inte nöjda med staten, men de har hög tillit till den. Detta indikerar att USA har en konservativ grundinställning i spelet. Detta uttrycks inte minst i hur nöjda de konservativa är som kan ses i diagrammet nedan.



Tabell 1: Den konservativa kohortens *Happinies* och *Membership* över tid under genomspelningen.

Diagrammet visar att det första kvartalet av spelomgången identifierade sig 63 % av befolkningen som konservativa. Av dessa 63 % är 41 % mer nöjda med staten, alltså en majoritet av de kohorter de tillhör. *Membership* innebär att de identifierar sig som en medlem av den konservativa kohorten snarare än den liberala. Antalet som var nöjda inom denna kohort steg till 78 % i kvartal 5. Vid

starten av kvartal 6 utbröt en *General Strike* (generalstrejk) i spelet, vilket fick till följd av att antalet personer inom kohorten som var nöjda sjönk till 73 %. Detta markerade en tillbakagång efter fem kvartal med stark uppgång. Denna tillbakagång blev endast temporär och i kvartal 7 steg återigen antalet nöjda inom kohorten och vid slutet av spelomgången var 100 % av kohorten nöjda. Medlemsantalet i kohorten som var på tillbakagång innan generalstrejken bröt ut och strejken orsakade en nedgång från 62 % ner till 56 %. Efter den kraftiga nergången stabiliserades medlemsantalet fram till de sista kvartalen i spelomgången där medlemsantalet sakta vände uppåt.

Under de fyra första kvartalen togs följande beslut: maximalt finansiellt stöd till *Police Force* (K1) och *Intelligence Services* (underrättelsetjänsten, K2) samt *Armed Police* (beväpnad polis, K4) höjdes till maximum. Genom extra finansiering och vapen kommer polisen att kunna hålla befolkningen under kontroll. De konservativa i spelet påverkades positivt av polisens ökade resurser och även underrättelsetjänstens ökade budget. Detta tyder på att de konservativa i spelet ser ett behov av att kontrollera andra med polisens våldsmonopol.

Ett antal skatter infördes under tiden som var riktade mot att uppmuntra hälsosamt leverne. Skatter som infördes eller höjdes var: *Junk Food Tax* (skatt på skräpmat, K1), *Tobacco Tax* (tobaksskatt, K2) och *Alcohol Tax* (alkoholskatt, K3). De konservativa reagerade inte på dessa nya skatter. En skatt som fanns med från början och påverkade dem negativt var *Inheritance Tax* (arvsskatt). Denna skatt rördes inte under genomspelningsen på grund av ekonomin.

Övrig befolkning var mindre nöjd med de beslut som togs, framförallt liberaler, kapitalister och de fattiga. Flera av de lagar, policyer och skatter som införts ledde till ett stort missnöje vilket resulterade i att det blev en *General Strike* kvartal sex. Detta löstes genom att införa *State Housing* (statliga bostäder, K6) och *Rent Controls* (hyresreglering, K6). Detta gillade inte liberaler och kapitalister, men de fattiga återgick till arbetet efter ett halvårs strejk.

Samma kvartal som arbetarna återgick till arbetena försvann krisen *Non Competitive Economy* (icke konkurrenskraftig ekonomi, K8) från USA. En kris som uppstod var dock en skuldskris (K8) till följd att mycket pengar investerats i olika program och beslut. Ekonomin förbättrade sig kvartalet därpå då en positiv situation uppstod, *High Productivity* (hög produktivitet, K9). För att få in mer pengar infördes en hög *Flat Income Tax* (platt inkomstskatt, K9) och *Import Tariffs* (importtullar, K10). BNP förbättrades men mandatperioden tog slut innan krisen hann lösas.

En krissituation som löstes var *Internet Crime* (K15). Genom att öka de finansiella anslagen till olika typer av kriminalvård, *Prisons* (fängelser, K7) och *Prisoner Tagging* (elektronisk fotboja, K7), blev resultatet i en minskande brottslighet. Mot slutet av ämbetsperioden infördes även *Married Allowance Tax* (skattelättnad för gifta par, K14), ökning av *Agriculture Subsidies* (subventionering av jordbrukssektorn, K12) och *Speed Cameras* (hastighetskameror, K15).

Valresultatet blev 35 % för oss och 37 % för motståndarna, alltså förlorade vi valet. Av de som spelet indikerade skulle rösta på oss gick bara 61 % och röstade, gentemot 88 % för motståndarna.

Problemet var att spelet visade trots att en stor del av de röstberättigade var nöjda brydde de sig inte om att rösta.

Analys av genomspelingen

Konservativa reagerade inte alltid som förväntat till reformerna som genomfördes. De konservativa reagerade positivt på polisens utökade budget och utökade vapenarsenal samt underrättelsetjänstens ökade befogenheter, vilket stämmer överens med den ideologiska ramen. De konservativa reagerade inte på några av skatterna som var riktade mot att uppmuntra folket till ett mer hälsosamt leverne. Att uppmuntra minskad alkohol- och tobaksanvändning, samt ätande av skräpmat var ingenting som den konservativa kohorten var intresserade av. Detta tyder på att den konservativa kohorten i spelet inte är intresserade av att leda folket till ett mer hälsosamt leverne genom skatter. Den konservativa kohorten reagerar inte heller på andra beslut som kan genomföras för att förbättra folkhälsan t.ex. *Health Food Subsidies* (subventionering av hälsosam mat). Vilket tyder på att hur folket lever inte ingår i de konservativas föreställningsvärld i spelet, även om det i framtiden kan bli en större börda för samhällsekonomin.

Inheritance Tax var den enda aktiva policyn i kategorin skatter som påverkade den konservativa kohorten. Detta indikerar att den konservativa kohorten i spelet förespråkar fördelar för de som *Inheritance Tax* slår hårdast mot, det vill säga de rika. Dessa rika är med största sannolikhet del av den styrande eliten som den konservativa politiska ideologin förespråkar, det vill säga de rika och utbildade som håller ihop samhället uppifrån. Detta är ett inslag av klassisk konservatism då pengarna stannar inom familjen på samma sätt som den klassiska konservatismen vill att det ska vara en styrande aristokrati som har makten (Ball, 2011). *Married Allowance Tax* infördes och gav en positiv reaktion från den konservativa kohorten. Detta tyder på en moralkonservatism som förespråkar familjevärden och kärnfamiljen. Vilket reproducerar den tidigare tankegången att familjen har en stark ställning inom konservatismen.

De konservativa reagerade inte positivt på försöken med att ordna upp välfärden. *Food Stamps* (matkuponger) och *State Housing* påverkade inte de konservativa, samma sak när staten gick in och införde *Rent Controls* så att ingen kunde begära för höga hyror. I ekonomisektorn genomfördes endast en förändring, *Agriculture Subsidies*, vilket inte heller föll de konservativa i smaken. Detta tyder ytterligare på att de konservativa fokuserar på de som ingår i eliten.

Den stora sektorn som de konservativa faktiskt brydde sig om var lag och ordning, där även polis och underrättelsetjänst ingår. Utöver dessa togs det beslut om *CCTV Cameras* (övervakningskameror) och maximalt finansiellt stöd till både statliga och privata fängelser. Dessa beslut reagerade de konservativa positivt på och även en rad beslut som fanns med från början som t.ex. *Death Penalty* (dödsstraff) och *Narcotics* (narkotikalagar). Att skjutvapen totalförbjöds och hårda restriktioner på alkohol infördes hade de konservativa ingen åsikt om och likaså inte om att elektroniskt övervaka brottslingar som ska återintegreras i samhället.

Resultatet av genomspelningen tyder på att det finns skillnader mellan vad Ball (2011) beskriver som konservatism och vad som *Democracy 3* reproducerar som konservatism. De beslut som togs under genomspelningen för att främja ett mer hälsosamt leverne gav ingen effekt. Ball (2011) beskriver en konservatism som har synen på människan som ofullständig och inte klarar sig själva. Detta är inte helt vad spelet återspeglar, i spelet är de konservativa neutralt inställda till de beslut där staten försöker gå in och påverka människornas liv. Inte ens i frågan om skjutvapen reagerar de konservativa. Om en av ideologins centrala tankar är att människorna är svaga och ofullständig skulle en begränsning av tillgången till vapen ses som en positiv åtgärd. Vad spelet i stället riktar in sig på är en reproduktion av ett elitstyre, där de som inte ingår i eliten får klara sig själva. Det vill säga den reproducerade konservatismen i spelet reagerar på lagar och policyer som gynnar de kohorterna som ingår i elitstyret t.ex. *Flat Income tax*.

Under genomspelningen startades en *General Strike* och ur ett konservativt synsätt kan detta ses som bekräftelse på att folket inte vet sitt eget bästa. Eftersom en generalstrejk leder till oroligheter som stör den harmoni som den konservativa politiska ideologin vill ha i samhället. Detta visades genom den konservativa kohortens medlemsantal föll under kvartal 6 (Se diagram 1).

När det gäller lag och ordning stämmer *Democracy 3* överens med Ball (2011). Den konservativa kohorten reagerade positivt på det. I spelet reagerar de positivt på övervakning och polisstyrkan som medel för att skapa ordning. Övervakningskameror, underrättelsetjänsten och ett departement för att minska fusk i välfärden är beslut som de konservativa i spelet reagerade positivt på. Ball (2011) beskriver inte exakt hur de konservativa vill åstadkomma den ordning de vill ha. Om resonemanget är att människan behöver ledas till rätt beslut skulle en lite extremare tolkning rättfärdiga övervakning av folket så att de faktiskt följer med som de ska. Synen kan vara att människor inte går att lita på och endast lyder när polisen utövar sitt våldsmonopol. Dödsstraff är en annan sak som de konservativa i spelet gillar, detta faller inom att staten försöker styra folket att göra rätt val. I detta fall att de inte ska bli brottslingar för då kan de bli avrättade. Av detta går att utläsa att de konservativa ser folket som att de behöver ledas genom brutalt våld i form av väpnad polis, dödsstraff med mera. Att fartkamerorna inte påverkade de konservativa kan betyda att de ser det som en för mjuk form av övervakning.

Som helhet verkar de konservativa i spelet vara mer intresserade av att leda folket till rätt beslut genom rättssystemet än något annat sätt. Ball (2011) beskriver ett mer mångsidigt sätt som konservatismen ser på världen. Staten ska vara stark men inte bara i rättssystemet utan även leda på andra vis. I spelet bryr sig inte de konservativa om vad staten gör för att försöka leda folket till rätta i t.ex. former av skatter på skräpmat, tobak och alkohol. Inte heller när staten försöker förbjuda privatpersoner från att äga vapen säger de konservativa i spelet något om saken. Detta tyder på att den konservatism som reproduceras i *Democracy 3* inte stämmer överens med ideologin som den beskrivs i Ball (2011).

Resultatet blir att konservatismen som reproduceras i spelet bara delvis stämmer överens med den grund för den ram som arbetats fram med hjälp av Ball (2011). Spelet verkar ha skapat en egen variant av konservatismen där eliten favoriseras, men resten av befolkningen får göra som de vill. Staten har ett starkt våldsmonopol som de använder sig av för att hålla befolkningen under kontroll. Till skillnad mot den konservatism som Ball (2011) beskriver där befolkningen styrs av en utbildad elit som förstår sig på vad som krävs för att styra och hålla ihop landet. Polisen är ett verktyg de har till sitt förfogande, men inte i stort sett det enda som det framstår i spelet. Detta tyder på att konservatismen i spelet reduceras till ren kontroll av befolkningen, medan Ball (2011) beskriver en konservatism, som har en föreställningar om materiell, ideologisk och moralisk vägledning av befolkningen.

Textanalys

I denna del av uppsatsen utförs en textanalys av spelets explicita ideologiska referensram, det vill säga det som faktiskt visas för spelaren genom text i *Democracy 3*. Konservatismen nämns vid namn i fyra texter i spelet; *Conservatives*, *Jury Trial* (Jury tjänstgöring), *Legalize Prostitution* (Legalisera prostitution) och *Equality* (Jämlikhet). Det första stycket där ordet konservativ nämns är under sammanfattningen till den konservativa kohorten. Där beskrivs konservatismen i spelet på följande sätt:

Conservatives

Conservatives are believers in traditional family values, no sex before marriage, strong policies on law and order and are against the legalization of drugs. They are generally in favor of strong policies on law and order.

Democracy 3, 2013.

Detta stycke tyder på en samsyn mellan spelets syn på målet för den konservativa ideologin och den ideologiska ram som baserats på Ball (2011). Detta går att utläsa ur texten som på två ställen beskriver den konservativa politiska ideologins inställning till lag och ordning, framför allt med en stark polisstyrka som kan skapa ordning och reda i samhället.

De tre andra texterna i spelet där konservatismen nämns vid namn är under information om olika lagar och policyer. I den första texten som informerar om *Jury Trial* beskrivs en konflikt i frågan mellan den liberala och konservativa ideologin.

Jury Trial

The right to be tried by ordinary members of the public rather than a judge is seen as a fundamental human right by many liberals. Conservatives argue that such a process is expensive, time wasting and is no fairer than a judge or a group of magistrates. Its entirely possible to have a system where a jury trial is reserved for more serious offences, with minor trials presided over by a magistrate.

Democracy 3, 2013.

De konservativa i spelet är mot att personer från allmänheten är med och dömer i domstolsbeslut. De ser det som ett onödigt slöseri med resurser och att detta arbete ska utföras av utbildade jurister.

Detta är i linje med hur Ball (2011) beskriver den konservativa ideologins människosyn, som utgår från att mänskligheten har brister och ett behov av att ledas av en utbildad elit.

Den andra texten där konservatismen nämns är angående lagen om *Legalize Prostitution*.

Legalize Prostitution

Conservatives claim that the legalization of prostitution would mark a severe decline in family values.

Others claim that as prostitution is unlikely to disappear, even if illegal, it's better for society and prostitutes that the practice is regulated and monitored rather than criminalized.

Democracy 3, 2013.

I texten beskrivs hur de konservativa ser på prostitution som något som skadar moraliska familjevärderingar. Ball (2011) beskriver att i bland annat USA finns en tydlig koppling mellan den konservativa ideologin och den så kallade religiösa högern. Detta gör att större vikt fästs vid att stoppa det moraliska förfallet av samhället, vilket stöder tanken om konservativas motsättningar till legalisering av prostitution och dess påverkan på moraliska värderingar om familjen.

Den tredje och sista texten som nämner konservatismen är policyn *Equality*.

Equality

There are many ways to measure equality. Conservatives talk of equality of opportunity, socialist talk of equality of outcome. This is just a simple measurement of distribution of wealth (financial equality of outcome).

Democracy 3, 2013.

Texten beskriver att de konservativa betraktar att jämlikhet innebär att alla ska ha samma chans att lyckas i livet. Denna konservativa beskrivning av jämlikhet i spelet har mer likheter med den ideologiska ramens beskrivningar om liberalismen, där allas möjligheter till att leva de liv de vill leva, ska finnas. Dock finns det en förklaring till denna skillnad av positioner mellan den ideologiska ramen och den ideologi som reproduceras i spelet. Som tidigare nämnts stämmer detta dock överens med den förskjutning av ideologierna som finns i USA.

Således kan det konstateras att reproduktionen av spelets explicita ideologiska referensram ger en bild av konservatismen som en starkt moraliserande ideologi. De starka kopplingarna till värderingar om familjen, droger och dess strikta förhållande till sex, kan förklaras av konservatismens i USA:s starka koppling till den religiösa högern. Dessutom reproduceras en konservatism som ser staten som det som håller de olika sociala klasserna i samhället lugna genom lag och ordning och som verkar för en harmonisk stat i likhet med den ideologiska ramen. Spelet beskriver konservatismens syn på *Equality* som alla människors lika chans i livet, vilket är den punkt som skiljer sig mellan spelets explicita ideologiska referensram med den ideologiska ram som beskriver konservatismen.

Bildanalys

I denna del av texten utförs en bildanalys av den bild som representerar den konservativa kohorten i *Democracy 3*. Detta kommer därmed, liksom textanalysen, att undersöka hur spelet reproducerar den konservativa ideologin genom dess explicita ideologiska referensram som visas för spelaren.

Konnotation



Figur 1: Bild som representerar den konservativa kohorten.

Källa: Democracy 3, 2013.

Bilden (Figur 1) visar en äldre kvinna som står med händerna i kors framför sig. Hon bär en blå kavaj, i kavajens bröstficka sticker en vikt näsduk upp. Under har hon en orange tröja. Svart lång kjol, med grå strumpbyxor, samt svarta skor med låg klack. En brun handväska hänger över höger axel. Hon har örhängen, ett kraftigt pärlhalsband runt halsen och en ring runt höger hands ringfinger. I ansiktet har hon en markerande sminkning runt ögonen, samt håret är ordnat i en frisyra.

Denotation

Att kvinnan på bilden (Figur 1) håller händerna i kors framför sig gör att hon har ett slutet kroppsspråk. Detta i kombination med ett relativt vänligt uttryck i ansiktet gör att hon framställs mer som en trevlig mormor- eller farmorsgestalt. Den kraftiga sminkningen och stiligt ordnade frisyren, med den eleganta och strama klädseln, samt med framträdande smycken gör att hon ger ett intryck att tillhöra de övre socioekonomiska grupperna i samhället. Utseendemässigt har kvinnan likheter med både USA:s tidigare utrikesminister Madeleine Albright och Storbritanniens före detta premiärminister Margaret Thatcher.

Analys

Bilden (Figur 1) representerar den konservativa kohorten i spelet. Det finns flera saker i bilden som representerar den konservativa ideologiska ramen. För det första ger kvinnan ett stramt och återhållsamt intryck, vilket stämmer överens med Balls (2011) beskrivning av vad konservatismen har som mål med sin ideologi, det vill säga ordning, stabilitet och harmoni. Bilden framhäver kvinnans högra hand och framför allt den ring som sitter på kvinnans högra ringfinger. Detta skulle kunna symbolisera att kvinnan är gift och de band till värderingar för familjen som konservatismen representerar. Problematiken blir att i USA bärs vigselringen på vänster hand precis som i Sverige, dock beskriver RenéSim (2014) hur det framställs i Bibeln om att den högra sidan av kroppen är den välsignade sidan. Detta skulle kunna förklara bandet mellan bilden, de konservativa värderingarna om familjen och giftermålet, men också kopplingarna mellan konservatismen och den religiösa högern.

Det tredje och sista som ger kopplingar mellan bilden och konservatismen är den vikta näsduken i kavajfickan. Vikningen, en 2-Point Handkerchief, är en manlig traditionell vikning som används vid formella tillfällen (Bumblebee linens, 2014). Detta kan symbolisera en självständig, stark kvinna och alltså påvisa en koppling till att den konservativa politiska ideologin vill bevara traditionella värderingar.

Det går alltså att konstatera att reproduceringen av spelets explicita ideologiska referensram, som presenteras för spelaren genom denna bild, i stora drag stämmer överens och understryker de beskrivningar om konservatismen som presenteras i den ideologiska ramen.

Sammanfattande analys av konservatismen

Analysen av den implicita ideologiska referensramen efter genomspelningen, visar att den konservatism som reproduceras är en blandning mellan olika inriktningar av konservatism. Resultatet av genomspelningarna visar att i en del av lagarna och policyerna står olika konservativa tankar mot varandra som t.ex. gällande *Tobacco Tax*. Det är bevisat ohälsosamt och därmed ser klassisk konservatism det som någonting bör undvikas, men neo-konservatismen ser det som att staten inte ska lägga sig i vad folket gör (Ball, 2011). Spelet löser problemet genom att låta de konservativa ignorera de lagarna och policyerna där motsättningarna finns. Detta skapar en unik konservatism för spelet som fokuserar på de delar där de flesta typer av konservatism är överens, nämligen lag och ordning samt elitprivilegier. Textanalysen av spelets explicita ideologiska referensram visar att den konservatism som reproduceras är en moraliserande ideologi när det främst gäller familjevärderingar. Detta till skillnad mot den implicita referensramen, som framhäver värdet av familjen genom dess fokus på familjevärderingar mot droger och prostitution, som skadar de värderingar som ska existera i samhället. Textanalysen visar en samsyn mellan implicit och explicit gällande frågor som berör lag och ordning, där konservatism som enligt den ideologiska ramen, vill bevara den starka staten till fördel för harmoni och stabilitet inom landet.

Bildanalysen stärker textanalysens reproduktion av den konservativa ideologins moraliserande grundinställning.

Reproduktionen av konservatismen i *Democracy 3* skapar en typ av konservatism baserad på den ideologiska ramen, utifrån den förskjutning som finns av ideologierna i USA. När det gäller övervakning av befolkningen är de konservativa positivt inställda, trots att där borde finnas en konflikt mellan amerikansk konservatism, som inte kan tolerera övervakning i och med att den inkluderar neo-klassisk liberalism. När det gäller att staten går in och höjer skatter för att minska användningen av t.ex. tobak, skapas i sin tur en konflikt i den reproduktion av konservatism som sker i spelet, då den amerikanska konservatismen enligt den ideologiska ramen, inte vill ha några högre skatter eller begränsningar på individens friheter. Enligt den konservatism som redogörs i den ideologiska ramen, borde den konservativa kohorten i spelet reagera positivt på lagar och policyer som försöker leda och uppmuntra människor till rätt moraliskt val. Spelet löser inte denna konflikt utan väljer att göra de konservativa till neutrala i den frågan och andra liknande frågor.

Det går slutligen att slå fast att den konservatismen som spelet reproducerar explicit är en stark moraliserande ideologi i likhet med hur den framställs i den ideologiska ramen, medan spelet implicit inte har samma moraliserande tyngdpunkt. Dock reproducerar spelet både implicit och explicit en elitstyres konservatism där lag, ordning och harmoni inom staten ska hålla de existerade samhällsklasserna på plats. Detta innebär att det finns en skillnad mellan hur den explicita ideologiska referensramen tydliggör familjevärderingar, till skillnad mot den implicita ideologiska referensramen som framhäver värdet av familjen. Det kan sammanfattas som att den explicita ideologiska referensramen har tydligt fokus på ett samhällsperspektiv, till skillnad mot den implicita ideologiska referensramen som fokuserar på ett mer renodlat strategiskt statsperspektiv.

Liberalism

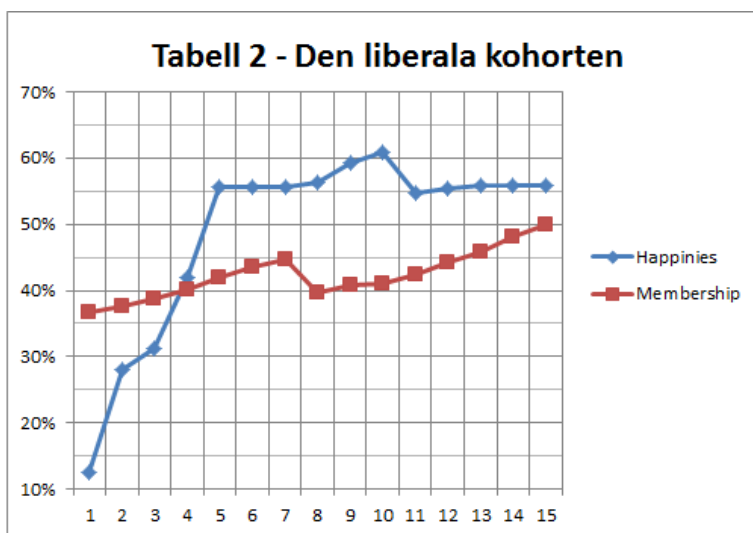
Här följer resultatet av de tre delarna som analyserats utifrån den liberala ideologiska ramen. Dessa har liksom tidigare, analyserats var för sig utifrån den första delen med genomspelningen av *Democracy 3*, följt av den andra delen med textanalys, samt slutligen den tredje; bildanalys. Detta avslutas med en sammanfattande analys av de tre delarna. Genomspelningen syftar till att undersöka spelets implicita ideologiska referensram, till skillnad mot textanalysen och bildanalysen som fokuserar på spelets explicita ideologiska referensram.

Liberalismen har en positiv människosyn där varje vuxen människa har samma värde och ska vara kapabel att fatta de bästa besluten för sin egen situation. Enligt den liberalismen som beskrivs i den ideologiska ramen, kan staten inte veta vad som är bäst för den enskilde individen. Detta synsätt gör att denna genomspelning kommer att rikta in sig på att maximera valmöjligheterna och minimera hindren för människors frihet. Dessutom ser liberaler staten som någonting som bör ha så lite inflytande över individers frihet som möjligt och därför kommer denna spelomgång att försöka minimera statens inflytande så långt det är möjligt. Vid spelets början finns problem i USA som liberalerna är intresserade av att lösa, varav ett är det utbildningsrelaterade problemet *Skill*

shortage (otillräcklig kompetens), som anses vara särskilt viktig att åtgärda utifrån den liberala ideologiska ramen.

Genomspelningen

USA är i spelets start inte ett land som de liberala är nöjda med som kan utläsas ur diagrammet nedan. Liberalerna är i en minoritet och missnöjda med sin situation.



Tabell 2: Över den liberala kohortens *Happinies* och *Membership* över tid under genomspelningen.

Diagrammet visar att första kvartalet av spelomgången identifierade sig 37 % av befolkningen som Liberala. Av dessa 37 % är endast 13 % mer nöjda med staten. Den liberala kohorten kan därför ses som missnöjd med situationen som den ser ut i början av spelomgången. Antalet som var nöjda inom denna kohort steg till 56 % i kvartal 5 och stabiliserade sig runt den siffran med undantag för kvartal 9 och 10. En stor anledning till att siffrorna höll sig runt det talet var att nya problem uppstod i någorlunda jämn takt med besluten som gjorde dem mer nöjda. Resultatet blev att de liberala låg runt 55 % resten av spelomgången. Medlemsantalet i kohorten steg i jämn takt med undantag för kvartal 8 då problemet *Street Gangs* (kriminella gäng) uppstod. När omgången var över hade medlemsantalet i kohorten stigit från 37 % till 50 % och deras *happiness* stigit från 13 % till 56 %.

37 % av befolkningen tillhör den liberala kohorten och de resterande 63 % av befolkningen i den aktuella spelomgången tillhörde den konservativa kohorten. Liberalerna framställs i inledningen som missnöjda med sin situation och deras tillit till staten var låg.

Det första beslut som fattas är *Racial Discrimination Act* (antirasdiskrimineringslag, K1), som införs och höjs till maximum för att jämna ut skillnaderna genom att förbjuda diskriminering på grund av ras. Nästa beslut som fattas är att *Abortion Laws* (abortlagarna, K2) som ändras till *on demand* (enligt efterfrågan), eftersom att liberaler anser att individerna själva vet bäst om det borde göras en abort eller inte. Vidare ändras *Creationism vs. Evolution* (kreationism vs. evolution, K3)

undervisningen i skolan från att både kreationism och evolution ska läras ut, till att endast evolutionen ska läras ut.

Nästa steg blir att balansera budgeten vilket visade sig vara problematiskt. Första steget var att skära ner *Military Spending* (försvarets budget, K4) från *Overwhelming Force* (överväldigande kraft) till *Light Defensive* (lätt defensiv) i linje med tanken bakom nattvaktarstaten som ska försvara folket men inte mer. *Intelligence Services* (K4) skars även den ner till lägsta möjliga då spelet inte tillåter avveckling av programmet helt.

På grund av nedskärningarna som gjorts utvecklades ett nytt problem: *Organized Crime* (organiserad brottslighet, K5). Ett problem som löstes kvartalet därpå var *Uncompetitive Economy* (K6) vilket förbättrade ekonomin. I linje med att staten ska bli mindre aktiv minskades *State Pensions* (statliga pensioner, K6) till ett minimum. Ett problem var att om den offentliga skolan skars ner, skulle den privata sektorn inte fullt ut kunna ersätta den. Detta är en paradox då den liberala definitionen är att liberaler vill ha utbildad befolkning, men att marknaden ska sköta det som staten inte genomför. För att lösa dilemmat på ett så liberalt sätt som möjligt höjdes *School Vouchers* (skolkuponger, K7) så mycket som ekonomin tillät.

Nedskärningarna fortsätter att orsaka negativa konsekvenser, två kvartal efter att ekonomin förbättrades skapades problemet *Street gangs* (K8) och till svar mot detta infördes *Community policing* (närrpolis, K8) vilket var det enda beslut som gick att försvara som liberalt. Även *Legalize Prostitution* (K8) och *Gambling* (hasardspel, K9) legaliserades, i och med att enligt det liberala synsättet bör vuxna människor kunna göra rationella val.

I och med dessa val ökar de liberala medborgarna sympatier med staten, dock blir budgeten problematisk. Följande tas bort för att få budgeten positiv; *Subsidised Schoolbuses* (subventioneringen av skolbussar, K11) upphör, *Biofuel Subsidation* (subventioner för biobränslen, K12) och *Small Business Grants* (småföretags stöd, K12) lika så. Nedskärningarna får sidoeffekten att *Ghettos* (getton, K11) uppstår, och mot dessa finns inget bot mot, utan att gå ifrån liberalismens grundprinciper. Därav väljer spelaren i denna genomspelning att lägga uppmärksamheten på andra delar.

På grund av problemen som uppstått är budgeten åter negativ; vilket gör att följande upphör; *Subsidised Railway* (järnvägssubventioner, K13) följt av en sänkning av *Healthcare Vouchers* (sjukvårdskuponger, K14). Effekten är dock temporär. Innan valet tas besluten att *Alcohol Laws* (K15) skulle upphöra, *Narcotics* (K15) skulle tillåtas och policyn *Gated Communities* (grindsamhälle, K14) skulle upphöra.

I valet förlorar vi stort och får endast 1 % av rösterna trots att de liberala som nu utgör mer än 50 % är relativt nöjda med oss. Det är 12 gånger så många som valde att inte rösta som att rösta på oss och spelet säger att 30 % av de som tänkte rösta på oss gjorde det.

Analys av genomspelningen

Genomspelningen av Democracy 3 visar att merparten av de liberala medborgarna och de händelser som skedde, stämmer överens med hur Ball (2011) definierar liberalismen. De beslut som ger individerna möjlighet att fatta egna beslut, som t.ex. fria val, legalisering av prostitution och fri abort, ses positivt av de liberala medborgarna i spelet.

Spelet stannar dock inte vid den grundläggande variationen av liberalism utan blandar in enskilda drag av det som Ball (2011) kallar välfärdsliberalismen. Hemlösheten påverkar liberaler negativt samtidigt som *Foreign Aid* (utlandsbistånd) och *Food Standards Agency* (matkontrollmyndighet) påverkar positivt. I spelet påverkas inte liberalerna alls av statlig sjukvård och skola och inte heller *School Vouchers* för privata alternativ gör att det inte är entydigt. Om det hade varit välfärdsliberalism skulle skolan påverkat positivt för den hjälper till att jämna ut olikheter som individen inte kan åtgärda själv. Att vara utbildad är enligt Ball (2011) ett av de stora hindren från att vara fri och det är ingenting som de liberala i Democracy 3 påverkas av. Detta tyder på att spelet blandar klassisk liberalism, neo-klassisk liberalism och välfärdsliberalism i en egen blandning; en liberalism där individens friheter är viktigast och vad staten gör oftast inte är av något större intresse.

Två områden där vad staten gör är av ett visst intresse för liberalerna är militären och underrättelsetjänsten. Både de militära utgifterna och underrättelsetjänsten påverkade tidigare de liberala negativt men dessa påverkningar försvann i och med nedskärningar. Det blev dock aldrig någon positiv påverkan utan den negativa effekten från militären försvann ungefär runt Light Defensive vilket ligger i linje med nattvaktarstaten. Detta tyder på att de liberala i spelet inte sympatiserar militären och underrättelsetjänsten, men ser nattvaktarstaten som ett nödvändigt ont.

Budgeten balanserades med hjälp av stora nedskärningar. Problemet var att de nedskärningarna fick negativa konsekvenser vilket ledde till ytterligare nedskärningar. När nedskärningar inom försvaret gjordes gav det statskassan mer pengar, men fler människor blev arbetslösa och i förlängningen hemlösa, vilket påverkar ekonomin negativt. Nedskärningar på andra områden skapade att fler problem uppstod, vilket ledde till fler negativa konsekvenser. Eftersom nedskärningar var det primära sättet att balansera budgeten, blev de sammanlagda negativa konsekvenserna problematiska. Stora delar av de pengar som genererades av besparingarna gick åt till att bekosta de konsekvenser nedskärningarna orsakade. När konsekvenserna dök upp hade ofta besparingarna redan spenderats i olika former av skattelättnader eller *vouchers*. Detta ledde till nya nedskärningar och det blev en ond spiral av nedskärningar. Till slut lyckades budgeten stabiliseras med ett litet underskott, men då hade stora delar av samhällets funktioner skurits ned och problemen hopade sig. I spelet klarar inte marknaden av att sköta de funktioner som staten lämnar ifrån sig. Detta tyder på att den liberala ideologins tanke om marknaden inte fungerar fullt ut i spelet. Problemet är att liberalismen enligt Ball (2011) antar att det som staten avvecklar kommer att skötas av andra om det är någonting som behövs. Spelet reflekterar detta till viss del i

form av t.ex. privata skolor och pensioner men dessa klarar inte av att helt ersätta de statliga versionerna. Ofta finns det ingen ersättning eller endast en delvis ersättning vilket skapar problem när avvecklingar och nedskärningar sker. Detta går inte ihop med den liberala synen om marknaden som utjämnande kraft. Utifrån detta går att utläsa att spelet inte ser marknaden som helt kapabel att ersätta staten. Detta skulle även kunna tyda på att spelets grundläggande ansats handlar om att marknaden är enbart intresserad av makten i/över staten och inte de sociala aspekterna som skolor och pensioner.

Den största avvikelsen från Balls definition av liberalismen, är att spelet *Democracy 3* inte ger samma syn på människan. Skillnaden i spelet blir att de avregleringar som sker ger en ökad brottslighet, t.ex. den organiserade brottsligheten drar nytta av legaliserandet av droger. Legaliserandet av prostitution minskade *Organised Crime* något men inte tillräckligt för att väga upp för de andra som ökat. Detta ledde till en ond spiral som inte gick att komma ur på ett liberalt sätt. Att öka polisen, underrättelsetjänsten, med mera skulle kunna åtgärdat problemet men det är inte någonting som går att rättfärdiga inom liberalismens ramar. Detta gjorde att problemen: *Internet Crime*, *Innecity Riots* (innerstadsupplopp), *Organised Crime* och *Ghettos* blev en permanent del av spelomgången efter deras uppkomst.

Enligt Ball (2011) har liberalismen en positiv människosyn vilket gör att de i spelet saknar förmågan att bekämpa problemen som kan uppstå när människor låter sin frihet gå ut över andras. Ideologin framhäver enligt Ball (2011) vikten av att individens frihet inte ska ske på någon annans bekostnad, men i spelet går besluten inte att rikta in på det sättet. Alla invånare som berörs av ett beslut behandlas lika oavsett om de skulle välja att utnyttja systemet på andras bekostnad eller inte. Frågan är här om spelet återspeglar verkligheten på ett dåligt vis eller om liberalismen i sin grund lägger för mycket tilltro till individerna. Detta indikerar det att spelet markerar att vissa av liberalismens grundantaganden inte fungerar. Marknaden är inte kapabel/intresserad av att ersätta staten på ett sådant sätt som liberalismen påstår att den skulle vara.

Textanalys

I denna del av uppsatsen utförs en textanalys av spelets explicita ideologiska referensram, det vill säga det som faktiskt visas för spelaren genom text i *Democracy 3*. Liberalismen nämns vid namn i åtta texter i spelet. I och med att det finns ett högre antal texter som rör liberalismens syn på lagar och policyer i spelet valdes tre av dessa åtta texter ut. Detta ger båda ideologierna ett lika stort urval att göra textanalys på. Den första texten gäller för båda ideologierna och visar deras inställning till *Jury Trial*. De två övriga texterna för vardera ideologi valdes ut utifrån huvudkategorierna för texterna; för det första levnadschanser, samt brott och straff. Dessa var för liberalismen; *Liberal* (Liberala), *Jury Trial*, *School Prayers* (Religiösa böner i skolan) och *Private Prisons* (Privatisering av fängelser). Det första stycket där ordet liberal nämns är under sammanfattningen av den liberala kohorten. Där beskrivs liberalismen i spelet på följande sätt:

Liberal

At its heart, the liberal political group defines people who believe strongly in personal liberty and freedom. This includes freedom from unwarranted monitoring or intrusion by the state. Liberals are also strong supporters of the human rights, such as the right to fair trial, right to personal privacy etc. Liberals are often characterized as the opposite of the religious right.

Democracy 3, 2013.

I likhet med den ideologiska ramen som beskriver liberalismen, förklarar *Democracy 3* liberalismen som en ideologi som värdesätter och tror på den personliga friheten. Dock skiljer sig den andra meningen från hur den ideologiska ramen beskriver liberalismen. Det framstår som underligt att spelet ger en entydig bild av att liberalismen förespråkar en stat som helt lämnar individen ifred, vilket enligt den ideologiska ramen beror på vilken inriktning inom liberalismen som stöds.

Spelet beskriver liberalismen som det motsatta mot den religiösa högern. Enligt en jämförelse med den ideologiska ramens beskrivningar av liberalismen, dvs. som en ideologi som framhäver individens frihet, skulle denna positionering vara underlig. Fri religionsutövning borde vara en av de saker som liberalismen vill framhäva. Varje person har rätt att utöva sin religion inom ramen för sin egen frihet. Problemet blir snarare i kontrast med hur långt ens egen frihet får gå innan det blir någon annans ofrihet, när det t.ex. växer upp barn i religiösa hem som enligt liberalerna inte har möjlighet att välja att vara religiösa eller ej.

De tre andra texterna i spelet där liberalismen nämns vid namn är under information om olika lagar och policyer. I den första texten som informerar om *Jury Trial* beskrivs en konflikt i frågan mellan den liberala och konservativa ideologin.

Jury Trial

The right to be tried by ordinary members of the public rather than a judge is seen as a fundamental human right by many liberals. Conservatives argue that such a process is expensive, time wasting and is no fairer than a judge or a group of magistrates. Its entirely possible to have a system where a jury trial is reserved for more serious offences, with minor trials presided over by a magistrate.

Democracy 3, 2013.

Enligt textens beskrivning anser många liberaler att man ska bli ställd inför rätta av medlemmar av allmänheten som en grundläggande mänsklig rättighet. Detta tyder på att den i spelet reproducerade liberalismen har kopplingar till de mänskliga rättigheterna, vilket då antyder att den ideologiska ramen stämmer överens när det gäller välfärdsliberalismen.

Den andra texten där liberalismen nämns är angående lagen om *School Prayers*.

School Prayers

Liberals will often argue that the education of our younger citizens should be kept entirely separate from any religious teachings. On the other hand it's argued that some compulsory prayers in schools is a way of promoting moral values in our children.

Democracy 3, 2013.

Texten beskriver att de liberala ser att utbildning av unga medborgare ska hållas isär från all form av religiös påverkan. Detta tyder på en samsyn mellan den ideologiska ramen och spelets framställning av liberalismen. Människor ska själva få välja det liv man vill leva och inte bli påtvingad något.

Den tredje och sista texten som nämner konservatismen är policyn *Private Prisons*.

Private Prisons

Rather than directly control and manage a State prisons service, that policy allows prisons to be privately owned and managed, and merely paid for by the state. Private prisons could result in lower cost and higher efficiency. These measures will be unpopular with trade unionists. Liberals will have ethical concerns about profiting from incarceration, but still be pleased if spending is high enough to promote rehabilitation.

Democracy 3, 2013.

Texten ger uttryck för hur den liberala kohorten i spelet har etiska problem med att tjäna pengar på privatiseringen av statliga fängelser, men är nöjda om det underlättar för människor att bli återrehabiliterade in i samhället. I detta stycke sker det en konflikt mellan de två sidorna av liberalismen. Den neo-klassiska liberalismen är för privatiseringar och möjligheter att tjäna pengar på denna verksamhet, medan välfärdsliberalismen har moraliska problem med denna typ av verksamhet. Dock kan den accepteras om den ger individer stöd och hjälp tillbaka in i samhället, i likhet med de mänskliga rättigheterna.

Således kan det konstateras att reproduktionen av spelets explicita ideologiska referensram ger en bild av liberalismen som en stark förespråkare av mänskliga rättigheter. Både när det gäller rätten

till återrehabilitering för före detta fångar ut i samhället, men också rätten att bli dömd av andra medlemmar från samhället vid en rättegång. Kontrasten som blir är dock tydlig mellan spelets reproducering av liberalismen i spelets explicita ideologiska referensram, som en ideologi som vill att staten inte ska lägga sig i människors liv, men som samtidigt upprätthåller mänskliga rättigheter inom landet. Skillnaden blir tydligt hur spelet explicit visar ett starkt avstånd mot religiös påverkan, men samtidigt vill framföra alla människors rätt till religionsfrihet.

Bildanalys

I denna del av texten utförs en bildanalys av den bild som representerar den liberala kohorten i *Democracy 3*. Detta kommer därmed, liksom textanalysen, att undersöka hur spelet reproducerar den liberala ideologin genom den explicita ideologiska referensram som visas för spelaren.



Figur 2: Bild som representerar

Konnotation

Bilden (Figur 2) visar en vuxen man, som står upp och har en av händerna nedstucken i byxfickan. Mannen bär svarta byxor och kraftiga bruna kängor på fötterna. Han bär en grå tröja med tryck och text på, över tröjan bär han en blågrön jacka. Mannen på bilden har långt, blont hår och lätt tonade glasögon.

Denotation

Att mannen på bilden (Figur 2) har en av sina händer nedstuckna i byxfickan gör att han får en viss ledigare framtoning, men samtidigt ett något mer slutet kroppsspråk. Detta på grund av att det blir en något mer skyddande ställning med handen framför kroppen istället för vid sidan.

Ledigheten som framställs av hans kroppshållning framhävs även av hans klädsel som är relativt vardaglig. De lätt tonade glasögonen gör att mannen framstår som mer hipp och tuffare. Den grå tröjan han bär har ett peace-märke och den troliga texten Liberty på, dock skymms lite av texten av hans jacka. Mannens längd på håret, de tonade glasögonen, peace-märket och tröjans text skapar en viss koppling till 1960-1970-talets hippie-subkultur.

Analys

Denna bild (Figur 2) ska representera den liberala kohorten i spelet. Bilden framträder neutral i de flesta avseenden. Personen på bilden har varken ett stängt eller öppet kroppsspråk. Det vill säga att han varken stänger ute kontakten med andra människor, men har inte heller en aktiv, kontaktsökande kroppshållning. Det är tydligt att både peace-märket på tröjan, samt även texten Liberty ska peka mot mannens sammankoppling till liberalismen. Enligt Axén (2010) är frihet något som 1960-1970-talets hippie-subkultur propagerade för, vilket det skulle kunna finnas kopplingar till i bilden. Problemet som uppstår, vilket är troligt att spelutvecklarna också har ställts inför, är hur man porträtterar en person som har liberala åsikter, om man endast ska sammanställa vad liberalismen står för i uttrycket hos en person, i kläder, utseende och symbolik. Det är en komplicerad uppgift att avbilda en person som ska representera den liberala ideologin, i och med att den är djupt splittrad enligt den ideologiska ramen. Den bilden som spelutvecklaren valde att representera den liberala kohorten i spelet är ändå framställd som neutral, med en tydlig tanke att använda både symboler och text som binder personen till liberala politiska åsikter.

Sammanfattande analys av liberalismen

Analysen av den implicita ideologiska referensramen efter genomspelningen, visar att den liberalism som reproduceras är en blandning mellan olika inriktningar av liberalismen, framförallt neo-klassisk liberalism och välfärdsliberalism. Enligt den ideologiska ramen vill exempelvis både den klassiska och den neo-klassiska liberalismen att skolan ska skötas privat, medan välfärdsliberalismen vill att statliga alternativ ska finnas. Den liberala kohorten i spelet reagerar positivt på olika former av avregleringar och nedskärningar, både inom militären, polisen, statlig skola och sjukvård. Detta tyder på en neo-klassisk liberalism där statens inflytande ska reduceras till en form av nattväktarstat. Detta krockar enligt den ideologiska ramen med den negativa reaktionen på *Homelessness* (hemlöshet) som den liberala kohorten i spelet påverkas av. Detta tyder på att den implicita ideologiska referensramen för den liberala kohorten också påverkas av välfärdsliberalismen. Blandningen skapar en situation där friheter i form av avregleringar ger stora utslag och vad staten gör i övrigt påverkar inte liberalerna. Detta reproducerar en liberalism som är mer intresserad av frihet via avregleringar. Ett undantag för detta är *Creationism vs. Evolution* där liberalerna påverkas positivt av att bara evolution lärs ut i skolan. I detta fall står liberalerna som motsats till religiösa som påverkas i motsatt riktning till liberalerna.

Textanalysen påvisar en enad liberalism, där personlig frihet och mänskliga rättigheter betonas. Vid jämförelse med hur den ideologiska ramen beskriver liberalismen, visar spelet en splittrad

liberalism där inte ens personlig frihet har en entydig betydelse. Därför ger textanalysen av spelets explicita ideologiska referensram en gemensam och neutral sammanställning av vad liberalismen står för, i kontrast mot den bild som den ideologiska ramen ger. Detta är en intressant punkt eftersom spelet reproducerar liberalismen både implicit och explicit som en motsatspol till den religiösa högern. I USA är den religiösa högern en del av konservatismen, liksom den neo-klassiska liberalismen, vilket gör att det framstår som en intressekonflikt inom liberalismen i jämförelse med den ideologiska ramen. Den ideologiska ramen presenterar liberalismen som en ideologi som splittrad och delad mellan vitt skilda uppfattningar i olika frågor, t.ex. frågorna om personlig frihet och synen på staten. Den bild som undersöktes i bildanalysen representerar den liberala kohorten i spelet framstår som neutral och utan egentliga kopplingar till liberalismen, förutom trycket på tröjan. Det blir alltså en sammansmältning som reproduceras i spelet mellan de olika delarna inom liberalismen som den ideologiska ramen beskriver.

Det går slutligen att slå fast att den liberalism som spelet reproducerar explicit är en enad ideologi i frågor om 1. individens frihet från staten, 2. liberalismen som motsatsen till den religiösa högern och 3. starka kopplingar till de mänskliga rättigheterna. Den implicita ideologiska referensramen återspeglar de två första punkterna från den explicita. Där avregleringar och begränsningar av religiös påverkan i skolan har stor positiv påverkan på den liberala kohorten i spelet. Den tredje punkten är helt frånvarande från den implicita ideologiska referensramen. Den reproduktion av liberalismen i spelet framstår som enad, till skillnad mot den ideologiska ramen som framställer liberalismen som en splittrad ideologi i bland annat frågan om individens frihet. Detta går bland annat att observera i spelet där den liberala kohorten implicit reproducerar positiv respons från t.ex. legalisering av narkotika. Detta stämmer mer in på beskrivningarna av den neo-klassiska liberalismen, medan välfärdsliberalismen ser oroande på sådana beslut.

Diskussion

Syftet med denna uppsats är att undersöka hur *Democracy 3* reproducerar den konservativa och den liberala politiska ideologin. Den konservatism och liberalism som reproduceras i *Democracy 3* är inte rena versioner av den ideologiska ram som baserats på Balls (2011) frihetsmodell. Reproduktionen av ideologierna innehåller samma grunder, men utöver detta innehåller de starka kopplingar till olika inriktningar inom respektive ideologi. Ett exempel på detta är inom den reproducerade liberalismen, där den liberala kohorten i spelet reagerar positivt på avregleringar och minskad stat, liksom den neo-klassiska liberalismen (Ball, 2011). Inom samma kohort reageras det samtidigt negativt på *Homelessness*, som snarare tyder på välfärdsliberalism. Det finns också en tydlig skiljelinje mellan spelets implicita och explicita ideologiska referensram i reproduktionen av liberalismen. Detta genom att den implicita ideologiska referensramen framhäver en neo-klassisk liberalism, till skillnad mot den explicita som tydligt tar ställning för välfärdsliberalismen.

En liknande blandning finns inom den konservativa kohorten i spelet. Det vill säga det reproduceras en starkt moraliserande konservatism i spelets explicita referensram, medan det

samtidigt i spelets implicita referensram, inte uppvisar samma intresse för detta. Både den explicita och implicita ideologiska referensramen visar att den konservativa kohorten i spelet reagerar positivt på en stark stat som upprätthåller ordning. Undersökningen av spelet visar att konservatismen, till skillnad från liberalismen, inte är lika djupt splittrad mellan explicit och implicit reproduktion av ideologin. Den explicita och implicita ideologiska referensramen lägger samma vikt vid den starka staten och familjevärderingar som i den konservatism som reproduceras i spelet.

Att det i verkligheten existerar blandningar inom politiska partier, utifrån olika inriktningar av ideologier är något som verkar vanligt. Socialdemokraterna i Sverige är ett parti som har hög andel av väljarkåren i Sverige, vilket dock borde innebära att alla människor som sympatiserar med partiet ändå inte har exakt samma ideologiska tankar. Det vill säga att det finns människor som sympatiserar med välfärdsliberalism som trots detta befinner sig i Socialdemokratins högerkant. Detta till skillnad från andra människor som har sympatier med den renare socialistiska politiska ideologin som befinner sig i partiets vänsterkant. Dessa blandningar blir extra tydliga när det rådande valsystemet fungerar som det gör i t.ex. USA, där man i praktiken endast har två olika partier att välja på vid val. Detta gör att det finns ett antal människor inom samma parti som inte alls har samma ideologiska värderingar. Detta skulle kunna förklara delar av den blandning av de olika inriktningarna inom den konservativa och liberala kohorten som reproduceras i datorspelet *Democracy 3*. Denna blandning som reproduceras i spelet har, som redovisats i resultatdelen av uppsatsen, influenser från det politiska landskapet i USA. Det är därför troligt att speltillverkaren har försökt att återskapa de unika förhållandena inom ideologierna som existerar i USA.

Spelet reproducerar en förenklad syn på den demokratiska processen när det gäller t.ex. ministrar. Problemet blir att ministrarna aldrig direkt påverkar spelaren i den utsträckningen att vilja införa olika lagar eller policyer, utan representerar istället enbart kohorten. Detta gör att ministrarna blir en stum representant för sin kohort genom att inga förslag läggs. Det är enbart den som spelar som bestämmer vilka lagar och policyer som genomförs. Ministrarna i spelet fyller alltså inte någon funktion som kan likställas med verklighetens ministrar, utan liknar mer en form av representanter för olika särintressen. Det enda de är till för är att skapa politiskt momentum (politiskt kapital) i spelet, vilket kan liknas vid hur lobbyister påverkar dagens politik. Istället för att driva en fråga med incitament som lobbyister gör, tappar du som spelare politiskt kapital ifall du inte tillgodoser de kohorter som ministrarna representerar. Detta tyder på en förenklad syn på politiskt styre där presidenten/premiärministern håller all politisk makt och alla andra bara finns för att stödja ledaren.

Den problematik som blir synlig när det gäller hur val fungerar i spelet är att folk som är nöjda inte går och röstar. Det blev en framställning av de röstberättigade som nöjda konsumenter, att om en person köper en produkt i en affär och den är tillfredsställande i det syftet den inköptes, är det sällan den personen hör av sig till butiken och tackar för produkten. Det som skulle kunna hända är att personen kommer tillbaka och handlar mer produkter, alltså en form av röstning med

plånboken. Detta i sin tur leder till en demokrati och en syn på val som en form av klientpolitik, där huvudsyftet med politiken är att tillfredställa konsumenterna.

Spelmekniken i spelet styr både reproduktionen av den förenklade synen på demokrati och klientpolitik. Genom spelarens interaktion med detta regelsystem kan påverkan uppstå i likhet med hur Bogost (2007) förklarar hur speltillverkare styr spelarens valmöjligheter genom spelmekaniken. Detta gör att speltillverkaren även kan försöka överföra politiska budskap eller uttalanden med hjälp av spelets regelsystem. Det är svårt att veta om tillverkaren av *Democracy 3* har gjort dessa val medvetet med en politisk baktanke eller om dessa regelsystem, det vill säga spelmekaniken, var tvungna att skapas på detta sätt för att få ett fungerande spel. Om ministrarna i spelet inte hade varit passiva representanter för särintressen, vad hade det inneburit för spelaren? En möjlighet skulle kunna vara att spelaren säger till en minister att driva igenom en reform och sedan väljer ministern att ändra i reformen efter eget tycke i stället för att göra som spelaren vill. Alternativt att ministern inte skulle driva reformen på ett optimalt sätt och att den misslyckas.

Utifrån vårt resultat i denna uppsats ser vi möjligheter att använda *Democracy 3* i undervisningen inom samhällskunskap för gymnasieskolan. Detta genom att både använda spelet som ett hjälpmedel att undersöka ideologier, men också för att utveckla *Game Literacy*, det vill säga ett analytiskt verktyg att undersöka och förstå spels bakomliggande tankar. Vi håller med Buckingham och Burns (2007) betoning av vikten att utveckla analytiska verktyg hos eleverna. Om eleverna utvecklar analytiska verktyg inom *Game Literacy*, borde dessa verktyg gå att överföra till andra ämnesområden. Detta står i kontrast till vad Mostert (2011) skriver i sitt paper där hon hävdar att det inte går att överföra förståelse från spel till den verkliga världen. Vi menar att det går att använda spel för att utveckla förmågan att analysera t.ex. bakomliggande strukturer och maktförhållanden, som sedan går att applicera på analyser av verkligheten. Spel är ofta mer uttalade i sina synsätt vilket underlättar utvecklingen av de analytiska verktygen som sedan kan överföras till verkligheten där synsätt ofta är mer diffusa. I läroplanen för gymnasieskolan står det att: "Utbildningen ska främja elevernas utveckling till ansvarskännande människor, som aktivt deltar i och utvecklar yrkes- och samhällslivet. Den ska bidra till elevernas allsidiga utveckling." (Skolverket, 2011, s. 6). Detta påvisar att eleverna både ska kunna ta aktiv ställning och utveckla kunskaper för att bli aktiva samhällsmedborgare. Då skulle spel i undervisningen kunna fungera som en strukturerad miljö att träna upp dessa kunskaper.

Metodval och vidare forskning

Valet av att skapa en egen metod för att undersöka datorspelet *Democracy 3:s* reproduktion av valda ideologier fungerade väl. Eftersom undersökningen befinner sig i skärningspunkten mellan dataspelsanalys och ideologianalys behövdes en mer exakt metod framarbetas för att kunna undersöka syftet med uppsatsen. Fördelen med metoden blev att den kunde nå djupare in i spelets implicita ideologiska referensram än vad enbart en explicit text- och bildanalys av spelet skulle kunna nå. Problematiken med att använda en ideologisk ram är att den bygger på tolkningar av

frihetsmodellen, som sedan applicerades på den prioriteringslista som styrde genomspelningen. Detta var dock ett viktigt steg i det försök att nå djupare i hur spelets implicita ideologiska referensram reproduceras i *Democracy 3*.

Eftersom att detta var första gången som metoden tillämpades, skulle vidare forskning kunna bestå i att applicera metoden på andra spel och analysera resultatet. Vår undersökning begränsade sig till liberalismen och konservatismen i *Democracy 3*. Spelet inkluderar dessutom kapitalismen och socialismen och dessa skulle därför kunna undersökas. I övrigt så är forskningen inom politik och ideologi inom spel inte välutforskat, därför skulle mer forskning inom området ur andra infallsvinklar kunna göras t.ex. utifrån ekonomi.

Referenslista

- Aarseth, E. (2007). *Forskning på spel: Metodologiska ansatser till spelanalys*. Linderoth, J. (red.). *Datorspelandets dynamik: lekar och roller i en digital kultur*. (1. uppl.) Lund: Studentlitteratur.
- Adachi, P., & Wiloughby, T. (2012). *Journal of Adolescent Research: Do Video Games Promote Positive Youth Development?.*, 28(2).
- Axelsson, A. (2013). *Vad är Media Literacy? - om debatten kring ett begrepp under uppbyggnad*. Kandidatexamen, Karlstads universitet, Fakulteten för humaniora och samhällsvetenskap. Hämtad från:
<http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:647614/FULLTEXT01.pdf>
- Axén, M. (2010). *Från Elvis till Emo: ungdomskulturer 1950-2010*. Lund: BTJ förlag.
- Ball, T. (2011). *Political ideologies and the democratic ideal*. (8., [rev. and updated] ed.) Boston: Longman.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Buckingham, D., & Burn, A. (2007). *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia: Game Literacy in Theory and Practice.*, 16(3).
- Bumblebee linens (2014). Hämtad 1 oktober , 2014 från Bumblebee linens,
<http://bumblebeelinens.com/hankieFold2Pt.php>
- Bryman, A. (2012). *Social research methods*. (4. ed.) Oxford: Oxford University Press.
- Dataspelsbranschen (2014). *Dags att spela dataspel: Om vilka som spelar, spel och kultur, spel och lärande, historik, åldersmärkning och legala tjänster*. Hämtad 15 oktober, 2014, från Dataspelsbranschen,
<http://www.dataspelsbranschen.se/media/109788/dags%20att%20spela%20dataspel.pdf>
- Datorn i skolan. (2014). Hämtad 22 oktober, 2014, från Datorn i skolan,
<http://skoldator.wordpress.com/tag/one-to-one/>
- Dgenfeldt-Nielsen, S. (2007). *Att skapa ljuv musik: det pedagogiska användandet av datorspel*. Linderoth, J. (red.). *Datorspelandets dynamik: lekar och roller i en digital kultur*. (1. uppl.) Lund: Studentlitteratur.

Esaiasson, P., Gilljam, M., Oscarsson, H. & Wängnerud, L. (red.) (2012). *Metodpraktikan: konsten att studera samhälle, individ och marknad*. (4., [rev.] uppl.) Stockholm: Norstedts juridik.

Justitiedepartementet och Utrikesdepartementet (2006). *FN:s konventioner om Mänskliga rättigheter*. Stockholm: Justitiedepartementet och Utrikesdepartementet.

Linderoth, J. (red.) (2007). *Datorspelans dynamik: lekar och roller i en digital kultur*. (1. uppl.) Lund: Studentlitteratur.

Mostert, K. (2011). *Ideology in Games & the Need for Game Literacy - Does the power of ideological rhetoric in games merit a need for the development of a game literacy in primary or secondary education?*, Universitet Utrecht, Media and Culture Studies. Hämtad från: https://www.academia.edu/1886800/Ideology_in_Games_and_The_Need_for_Game_Literacy

RenéSim. (2014). Hämtad 13 oktober, 2014, från Renesim GmbH, <http://en.renesim.com/weddingring/weddingrings-which-hand>

Skolverket (2011). *Läroplan, examensmål och gymnasiegemensamma ämnen för gymnasieskola 2011*. Stockholm: Skolverket.

Steam. (2014). Hämtad 27 oktober, 2014, från Valve Corporation, <http://store.steampowered.com/about/>

Svenska akademien (2006). *Svenska akademiens ordlista över svenska språket*. (13. uppl.) Stockholm: Svenska akademien.

Positech. (2013). *Democracy 3: Institute of effective government: Briefing notes* [Manual]

Bilaga 1: Alla policyer och lagar i spelet

”*” = Går inte att avskaffa.

”#” = Aktiv i USA från spelets start.

Transport

Biofuel Subsidies #
Bus Lanes
Bus Subsidies
Car Emission Limits
Clean Fuel Subsidy
Free Bus Passes
Fuel Efficiency Standards
National Monorail System
Rail Subsidies #
Road Building * #
Satellite Road Pricing
Subsidized School Buses #
Telecommuting Initiative
Toll Roads

Foreign Policy

Border Controls * #
Citizenship Tests #
Foreign Aid #
Import Tariffs
Military Spending * #
National Service

Welfare

Child Benefit
Childcare Provision
Disability Benefit
Food Stamps #
Rent Controls
State Housing
State Pensions #
Unemployment Benefit #
Welfare Fraud Department
Winter Fuel Subsidy

Economy

Agriculture Subsidies
Ban Sunday Shopping
Clean Energy Subsidies
Consumer Rights
Foreign Investor Tax Breaks
Labor Laws * #

Maternity Leave
Oil Drilling Subsidies
Pollution Controls #
Recycling
Robotics Research Grants
Rural Development Grants
Small Business Grants #
Space Program #
Tax Shelters
Technology Grants #
Work Safety Law

Tax

Airline Tax
Alcohol Tax
Capital Gains Tax #
Car Tax #
Carbon Tax
Corporation Tax #
Enterprise Investment Scheme
Flat Income Tax
Graduate Tax
Health Food Subsidies
Health Tax Credits
Hybrid Cars Initiative #
Income Tax #
Inheritance Tax #
Internet Tax
Junk Food Tax
Luxury Goods Tax
Mansion Tax
Married Tax Allowance
Micro-Generation Grants
Mortgage Tax Relief
Petrol Tax #
Plastic Bag Tax
Property Tax #
Recreational Drugs Tax
Sales Tax #
School Tax Credits
Tobacco Tax #

Public Services

Abortion Laws * #
Adult Education Subsidies
Arts Subsidies
Creationism vs. Evolution * #
Faith School Subsidies
Food Standards Agency #
Free Eye Tests
Free School Meals
Healthcare Vouchers
Organ Donation
Public Libraries
School Prayers
School Vouchers #
Science Funding * #
State Health Service #
State Schools #
Stem Cell Research
Technology Colleges #
University Grants
Youth Club Subsidies

Law and Order

Alcohol Law * #
Armed Police #
CCTV Cameras
Community Policing
Curfews
Death Penalty #
Detention Without Trial
Gambling
Gated Communities #
Handgun Laws #
ID Cards
Intelligence Services * #
Internet Censorship
Jury Trial #
Legal Aid #
Legalize Prostitution
Narcotics * #
Police Drones
Police Force * #
Prisoner Tagging #

Prisons * #
Private Prisons #
Race Discrimination Act
Racial Profiling
Speed Cameras
Tasers
Wire Tapping

Bilaga 2 - Konservativa prioriteringslistan

Grupp 1

Alcohol Law * #
Armed Police #
Border Controls * #
CCTV Cameras
Community Policing
Intelligence Services * #
Jury Trial #
Legal Aid #
Military Spending * #
National Service
Police Force * #
Prisons * #
Speed Cameras
Tasers

Grupp 2

Flat Income Tax
Food Stamps #
Food Standards Agency #
Gated Communities #
Handgun Laws #
Healthcare Vouchers
Labor Laws * #
Police Drones
Pollution Controls #
Road Building * #
School Vouchers #
State Housing
State Pensions #
State Schools #
Technology Colleges #
Welfare Fraud Department
Wire Tapping

Grupp 3

Abortion Laws * #
Adult Education Subsidies
Agriculture Subsidies
Alcohol Tax
Arts Subsidies
Ban Sunday Shopping
Biofuel Subsidies #
Bus Lanes

Bus Subsidies
Car Emission Limits
Car Tax #
Carbon Tax
Child Benefit
Childcare Provision
Citizenship Tests #
Clean Energy Subsidies
Clean Fuel Subsidy
Consumer Rights
Corporation Tax #
Creationism vs. Evolution * #
Death Penalty #
Detention Without Trial
Disability Benefit
Enterprise Investment Scheme
Faith School Subsidies
Foreign Aid #
Foreign Investor Tax Breaks
Free Bus Passes
Free Eye Tests
Free School Meals
Fuel Efficiency Standards
Health Food Subsidies
Health Tax Credits
Hybrid Cars Initiative #
ID Cards
Import Tariffs
Internet Censorship
Internet Tax
Junk Food Tax
Married Tax Allowance
Maternity Leave
Micro-Generation Grants
Mortgage Tax Relief
National Monorail System
Oil Drilling Subsidies
Organ Donation
Petrol Tax #
Plastic Bag Tax
Prisoner Tagging #
Private Prisons #
Public Libraries
Race Discrimination Act

Racial Profiling
Rail Subsidies #
Recreational Drugs Tax
Recycling
Rent Controls
Robotics Research Grants
Rural Development Grants
Sales Tax #
Satellite Road Pricing
School Prayers
School Tax Credits
Science Funding * #
Small Business Grants #
Space Program #
State Health Service #
Subsidized School Buses #
Tax Shelters
Technology Grants #
Telecommuting Initiative
Tobacco Tax #
Toll Roads
Unemployment Benefit #
University Grants
Winter Fuel Subsidy
Work Safety Law
Youth Club Subsidies

Grupp 4

Airline Tax
Capital Gains Tax #
Curfews
Graduate Tax
Income Tax #
Inheritance Tax #
Luxury Goods Tax
Mansion Tax
Property Tax #
Stem Cell Research

Grupp 5

Gambling
Legalize Prostitution
Narcotics * #

Bilaga 3 - Liberala prioriteringslistan

Grupp 1

Abortion Laws * #
Legalize Prostitution

Grupp 2

Adult Education Subsidies
Armed Police #
Childcare Provision
Community Policing
Consumer Rights
Disability Benefit
Free School Meals
Gambling
Healthcare Vouchers
Jury Trial #
Legal Aid #
Maternity Leave
Military Spending * #
Narcotics * #
Organ Donation
Prisoner Tagging #
Race Discrimination Act
Road Building * #
School Vouchers #
State Health Service #
State Housing
State Schools #
Subsidized School Buses #
Tasers
Technology Colleges #
Telecommuting Initiative
Unemployment Benefit #
University Grants
Work Safety Law

Grupp 3

Clean Energy Subsidies
Foreign Investor Tax Breaks
Labor Laws * #
Pollution Controls #
Recycling
Robotics Research Grants
Small Business Grants #
Space Program #

Tax Shelters
Technology Grants #
Child Benefit
State Pensions #
Welfare Fraud Department
Winter Fuel Subsidy
Foreign Aid #
National Service
Biofuel Subsidies #
Bus Lanes
Bus Subsidies
Car Emission Limits
Clean Fuel Subsidy
Fuel Efficiency Standards
Rail Subsidies #
Enterprise Investment Scheme
Health Tax Credits
Hybrid Cars Initiative #
Luxury Goods Tax
Married Tax Allowance
Micro-Generation Grants
Mortgage Tax Relief
School Tax Credits
Creationism vs. Evolution * #
Food Standards Agency #
Free Eye Tests
Public Libraries
School Prayers
Science Funding * #
Stem Cell Research
Youth Club Subsidies
Gated Communities #
ID Cards
Police Force * #
Prisons * #
Private Prisons #
Speed Cameras

Grupp 4

Agriculture Subsidies
Airline Tax
Alcohol Law * #
Alcohol Tax
Arts Subsidies

Ban Sunday Shopping
Border Controls * #
Capital Gains Tax #
Car Tax #
Carbon Tax
Citizenship Tests #
Corporation Tax #
Faith School Subsidies
Flat Income Tax
Food Stamps #
Free Bus Passes
Graduate Tax
Handgun Laws #
Health Food Subsidies
Import Tariffs
Income Tax #
Inheritance Tax #
Internet Tax
Junk Food Tax
Mansion Tax
National Monorail System
Oil Drilling Subsidies
Petrol Tax #
Plastic Bag Tax
Police Drones
Property Tax #
Recreational Drugs Tax
Rent Controls
Rural Development Grants
Sales Tax #
Satellite Road Pricing
Tobacco Tax #
Toll Roads

Grupp 5

CCTV Cameras
Curfews
Death Penalty #
Detention Without Trial
Intelligence Services * #
Internet Censorship
Racial Profiling
Wire Tapping

Bilaga 4 - Spelomgång: Konservatism

”+” = Fördel eller problem inträffade.

”-” = Fördel eller problem avtog.

”!” = Utfördes av spelaren.

Kvartal 1:

Police Force -> MAX

Junk Food Tax -> MAX

Kvartal 2:

Tabacco Tax -> Ökning till 50%

Intelligence Service -> MAX

Kvartal 3:

Alcohol Tax -> 50%

Kvartal 4:

Alcohol Law -> MAX

Armed Police -> MAX

Kvartal 5:

- Vigilanti Mobs

School Vouchers -> CANCEL

Welfare Fraud Dept. -> MAX

Kvartal 6:

- Antisocial Behavior

+ General Strike

State Housing -> MEDIUM

Rent Control -> MAX

Legal Aid -> MAX

Kvartal 7:

! Reshuffle Cabinet

Prisons -> MAX

Prisoner Tagging -> MAX

Private Prisons -> MAX

Kvartal 8:

- Uncompetitive Economy

- General Strike

+ Debt Crises

Kvartal 9:

+ High Productivity

Flat Income Tax -> 35%

Citizenship Test -> MAX

Kvartal 10:

- Dept Crises

Import Tariffs -> MEDIUM

Kvartal 11:

Handgun law -> TOTAL BAN

Kvartal 12:

Agriculture Subsidies -> MAX

Kvartal 13:

CCTV Cameras -> MAX

Kvartal 14:

Married Tax Allowance -> MAX

Kvartal 15:

Income Tax -> 20%

Kvartal 16:

- Internet Crime

Speed Cameras -> MAX

Bilaga 5 - Spelomgång: Liberalism

”+” = Fördel eller problem inträffade.

”-” = Fördel eller problem avtog.

”!” = Utfördes av spelaren.

Kvartal 1:

Race Discrimination Act -> MAX

Prisoner Tagging -> CANCEL

Kvartal 2:

Abortion Law -> On Demand

Kvartal 3:

Creationism vs. Evolution -> Evolution Only

Kvartal 4:

Military Spending -> LIGHT DEFENSIVE

Intelligence Services -> A FEW SPIES

Kvartal 5:

+ Organized Crimes

Food Stamps -> NONE

Kvartal 6:

- Uncompetitive Economy

State Pensions -> NONE

Kvartal 7:

! Reshuffle Cabinet

School Vouchers -> MEDIUM

Jury Trail -> UNIVERSAL

Kvartal 8:

+ Street Gangs

Community Policing -> MAX

Legalize Prostitution -> MAX

Kvartal 9:

Gambling -> NO RESTRICTIONS

Kvartal 10:

State Health -> MINIMUM

Kvartal 11:

Subsidized School Buses -> CANCEL

Kvartal 12:

Biofuel Subsidies -> CANCEL

Small Business Grants -> CANCEL

Kvartal 13:

Rail Subsidies -> CANCEL

Kvartal 14:

Health Care Vouchers -> NONE

Kvartal 15:

Gated Communities -> CANCEL

Kvartal 16:

Narcotics -> LEGALISE ALL DRUGS

Bilaga 6 - Bortvalde texter: Liberalismen

Prisoner Tagging

A high tech alternative to incarceration that allows people to re-integrate with the community upon release from prison, whilst allowing law enforcements authorities to keep a close eye on them. Liberals have concerns that such a system is a step towards a police state which monitors our every move.

Democracy 3, 2013.

Intelligence Services

Security services are an essential tool in the fight against organized crime and terrorism. Good, reliable intelligence can be difficult and expensive to obtain, and in many cases the methods employed can be unpopular with liberals and human rights advocates.

Democracy 3, 2013.

Detention Without Trail

Detention without trial allows your police and security services to detain suspects when they do not have sufficient evident (or cannot reveal sensitive evidence) to convict suspects. This can be justified in the name of preventing terrorism, but Liberals are concerned that this infringes human-rights.

Democracy 3, 2013.

Internet Censorship

Liberals would suggest that the internet's greatest characteristic is its freedom from censorship and control, leading to an open and tolerant society. Freedom has its price however, and there is no shortage of material on the internet that can assist those with criminal intent. Opinion on what should and should not be censored on the web is bitterly divided.

Democracy 3, 2013