

ATT ÄTA DIGITALA DJUR

Spel, våld och ideologi

INLEDNING

Följande artikel undersöker hur relationen mellan kött, våld och ätande representeras i tre tv-spel av ”öppen värld”-typ: Rockstars *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004), Lionheads *Fable II* (2008) och Maxis *The Sims 3* (2009). Fokus ligger på hur spelen förhåller sig till köttätande som en form av politiskt våld. Upphovet är två tendenser i diskussionen kring spelvåldets etik och politik. För det första, att exemplen tenderar att utgöras av de mest uppenbara och utstuderade visuella uppvisningarna av grovt våld mot antropomorfa karaktärer; genom att flytta fokus till gestaltningen av köttkulturens mer implicita våldsutövning kan vi se hur spelen också hjälper oss att synliggöra våldets mer systemiska och sociala aspekter. För det andra, att de studier som faktiskt berör sådana aspekter i huvudsak gör det genom sociologiska undersökningar av spelet som konsumtionsvara, varmed de enskilda titlarnas ludiska och representationella aspekter kommer i skymundan.

Ambitionen är alltså att behandla den *ludiska* representationen av det *systemiska* våldet utifrån en förståelse av spel som ett slags ideologiska modeller för ”hur saker fungerar” – bland annat, hur olika slags våld regleras etiskt och politiskt. I kontrast till skönlitteraturen

måste spel nämligen skapa konkreta och över-skådliga modeller av hur diverse materiella och kulturella processer kan, ska eller bör utföras. Spelvärlden är helt enkelt mer ”världslig” än den litterära fiktionvärlden: den representerar en spatial, materiell och kulturell rymd som spelaren måste lära sig att navigera i och interagera med enligt de osynliga men konstruerade lagar som styr den.

För att tydliggöra den skillnaden inleds artikeln med en kortfattad jämförelse mellan spel- och fiktionvärldar. Härefter siktar jag in mig på det spel som kanske i högst grad fått illustrera diskussionen om spelvåldets etik, Rockstars *Manhunt* (2003), för att antyda hur denna brukar föras. Jag menar att spelkritiken här i sig tenderar att fylla en ideologisk funktion genom att isolera det representationella våldet från materiella och systemiska sammanhang. Den sociologiska kritiken av spelindustrin, i sin tur, negligerar alltså spelet som ludiskt verk. För att överbrygga denna konflikt skisserar jag en modell utifrån tre grundbegrepp: distinktionen mellan subjektivt/objektivt våld, explikationen av ”karnismen” eller köttkulturens våldsideologi samt förståelsen av spel som procedurala modeller av materiella processer.

Så studeras hur de tre spelen *GTA: San Andreas*, *Fable II* och *The Sims 3* på olika sätt

representerar det implicita våld som föreligger i produktionen och konsumtionen av animaliska livsmedel. I det första exemplet implementeras en *diskursiv* kritik av köttindustrin utan att denna också gess *procedural* gestaltning i spelmekaniken; i det andra exemplet kombineras istället en sådan kritik med procedurala argument för vegetarianism för den spelare som vill spela en ”dygdig” karaktär medan det tredje exemplet representerar vegetarianismen som ett ”livsstilsval” isolerat från varje materiellt produktionssammanhang.

SPELVÄRLDAR OCH FIKTIONSVÄRLDAR

Fiktionsvärlden hör till de mest centrala begreppen i de senaste decenniernas litteratur- och berättarteori, liksom det åtföljande antagandet att varje berättelse, oavsett medium, frammanar eller återger ett slags modellerad icke-faktisk spatiotemporal verklighet befolkad av individuella entiteter – framför allt antropomorfa agenter – involverade i sekventiella händelsekedjor. Men trots att själva begreppet *fiktionsvärld* är medieneutralt och knutet till berättelsen som transmedialt fenomen – varje berättelse har sin berättelsevärld – tvingar de digitala spelen oss att tänka begreppet mindre metaforiskt än andra medier: spel är, helt enkelt, mer ”världsliga” än exempelvis litterära berättelser. Inom narratologin har man försökt mildra den gamla konflikten mellan mimetiska och formalistiska fiktionsteorier genom att skilja på berättelser som är mer ”spel-lika” (postmoderna romaner, digitala hypertexter) och mer ”världs-lika” (1800-talsrealism, fantasy). Medan de förra drar uppmärksamheten mot representationens konstruerade natur, söker de senare snarare att ”ge liv” åt det representerade.¹ Men en sådan indelning riskerar att skyla över det faktum att *faktiska* spel i ännu högre grad tycks lämpade för upplevelsen av att ”stiga in” i en fiktionsvärld. En värld är ju, som inte minst Jakob von Uexküll visade, alltid en

värld *för någon*; själva begreppet implicerar hur det enskilda subjektet använder sina affektiva förmågor för att orientera sig i och skapa mening ur sin omgivning.² Att vara i en värld är därmed att genom praktisk utforskning lära sig hur man på ett meningsfullt sätt kan interagera med omvärlden, något som spelens representationer låter oss göra i högre grad än litteraturens. Medan de senare kan *representera* denna erfarenhet kan de förra istället *simulera* den.

Hur skiljer sig då spelvärlden från andra berättelsevärldar? Enligt Lubomir Doležels inflytelserika modell regleras varje fiktionsvärld av en särskild makrostruktur som avgör vilka grundläggande lagar som styr dess universum och vilka slags föremål, varelser och andra entiteter som kan existera i det.³ Makrostrukturerna är emellertid aldrig fullständigt specificerade utan tycks i regel snarare generiska och självförklarande som i 1800-talsrealismens naturliga världar eller den typiska fantastikens övernaturliga världar. Om dessa världar är modeller är de alltså det endast i en abstrakt och metaforisk betydelse eftersom de främst utgörs av ett antal genrestereotyper, fiktionsnormer och enskilda riktlinjer som väglett författarens vision under skrivandet. I spel måste istället dessa grundläggande principer byggas på ett mycket mer konkret sätt, från grunden upp. Spelvärlden är en modell som simulerar allt från grundläggande naturkrafter – till exempel regler för gravitation och kinematik – till vilka slags interaktioner som agenter av en viss klass kan utföra i förhållande till objekt av en annan klass. Makrostrukturen, som i litteraturen förblir abstrakt och allmän, måste här härdkodas in i själva spelmotorn, spelmekaniken och gränssnittet.

Att spela innebär i sin tur att utforska och bekanta sig med denna makrostruktur, dess möjligheter och begränsningar.⁴ Spelaren kan exempelvis behöva lära sig hur högt man kan hoppa och hur snabbt man kan springa, vilka varelser som kan dödas och vilka som kan döda

en, vilka klasser av föremål som kan plockas upp, kastas, öppnas, kombineras, stjälas, säljas, förstöras eller konsumeras och så vidare. Spelvärlden utgör helt enkelt en uppsättning grundläggande principer som avgör vilka slags aktiviteter som är möjliga för spelaren att utföra och hur; därför måste spel förstås mindre som *representationen* av en berättelse än som *modelleringen* av en värld där berättelser utspelar sig.⁵

Följaktligen måste spelstudiet i högre grad inrikta sig på hur en viss värld fungerar snarare än vad som händer i den under en enskild spelsession. När vi diskuterar våld i spel bör vi på samma sätt fråga oss hur våldet möjliggörs spelmekaniskt snarare än vilka enskilda våldshandlingar som representeras.

MANHUNT OCH SPELVÅLDETS IDEOLOGI

Hur spelvåld brukar diskuteras kan vi illustrera med hjälp av ett av de oftast förekommande exemplen, Rockstars *Manhunt* (2003; uppföljaren *Manhunt 2*, 2007).⁶ Här spelar man som en dödsdömd fånge som tvingas delta i framställningen av en snuff-film: det gäller att mörda människor enligt de anvisningar som ges av en mystisk regissör samtidigt som en rad övervakningskameror filmar förloppet. Ett särskilt omdebatterat inslag i spelet är de ”avrättningar” som spelaren uppmuntras att utföra med hjälp av en rik vapenarsenal. Ju längre tid spelaren håller in en knapp på handkontrollen, desto utförligare – och gräsligare – blir mordet. Det finns emellertid ingen egentlig anledning att förlänga avrättningen annat än för att erhålla ett högre men i sig betydelselöst betyg och för att av nyfikenhet se just hur blodigt det hela kan bli.

Spelet har erhållit såväl negativa som positiva omdömen ur etisk synvinkel. Det har exempelvis hävdats att spelets realistiska våldsskildringar riskerar göra spelaren avtrubbad gentemot verkligt, eller åtminstone dokumentära skildringar av verkligt, våld.⁷ Andra menar att själva

råheten ger en ärligare bild av våld än exempelvis de populära krigsspelens patriotiska och nationalistiska glorifiering.⁸ Man har föreslagit att en sådan ”mördarsimulator” faktiskt *bör* väcka avsky snarare än trivialisera våldets fasor – och att den ökade *motoriska* realism som infinder sig då *Manhunt* spelas med Nintendo Wii-konsollens rörelsekänsliga kontroll rentav kan tänkas öka spelarens förståelse för våldets brutala realitet då denne själv måste utföra ”huggen” och ”slagen” framför tv-apparaten.⁹ Och avrättningsmekanismens själva godtycklighet har rentav setts som ett effektivt sätt att tvinga spelaren till reflektion över dennes egen vilja till våld eftersom själva poängsättningen som vanlig spelmekanisk trop här närmast förfrämligas och tvingar spelaren att fråga sig *varför* man egentligen strävar efter det högsta betyget och vad man är beredd att göra för att uppnå det.¹⁰

Men att *Manhunt* utgör ett tacksamt exempel för diskussioner om spelvåld beror inte minst på att våldet här är så uppenbart och direkt. Frågan är därför om det inte utgör ett *alltför* tacksamt exempel som helt enkelt låter oss diskutera våldet som ett isolerat fenomen – en singulär händelse som bryter mot en social normalitet som därmed antas vara fri från våld. Detta är det slags kontextlösa våld som helt enkelt låter oss upprört utbrista: ”Titta, så gräsligt!” Så hör också *Manhunt* till de populärkulturella alster som på felaktig grund kommit att få utgöra förklaring till ett verkligt våldsbrott, då en sjuttonårig pojke i Leicester slog ihjäl en fjortonårig kamrat med en klohammare.¹¹ Trots att polisutredningen fastslog att någon koppling mellan spel och mord saknades blev det senare ändå känt som ”the Manhunt murder”, en irreversibel association som bland annat ledde till att flera stora butikskedjor drog in försäljningen av spelet.¹² Så fyller den avkontextualiserade våldsgestaltningen den ideologiska funktionen att bekräfta det i sig lika felaktiga antagandet att spelvåld producerar faktiskt våld.¹³

Om vi på allvar intresserar oss för den kausala kopplingen mellan spel och våld behöver vi emellertid inte spekulera utifrån enskilda fall. Spelindustrins negativa verkningar är i själva verket väldokumenterade. Den är exempelvis ökad för den utbredda "gold farming" där inte sällan tvångsanställda arbetare i sweatshopliknande miljöer och mot låg eller obefintlig ersättning spelar populära onlinespel för att på så sätt samla ihop virtuella objekt i spelvärlden vilka sedan säljs vidare till "vanliga" spelare för riktiga pengar på en global marknad.¹⁴ Den så kallade Foxconnskandalen visar i sin tur hur de arbetare som tillverkar hårdvaran åt elektronikjättarna levtt under så vidriga slaveri-liknande förhållanden att de hellre tog livet av sig.¹⁵ Elektronikindustrins råvaruförbrukning omgärdas, liksom diamantindustrin, dessutom av oåterkallelig miljöförstöring, artutrotning, slaveri, krig och folkmord (som under de kongolesiska "coltankrigen").¹⁶ Därtill kommer ständigt växande elavfallsberg belägna framför allt i några av världens fattigaste områden: under 2014 beräknades vi sammantaget producera över 70 miljoner ton elektroniskt avfall varav mindre än femton procent kommer att återvinnas.¹⁷ Varje gång vi uppgraderar våra apparater till en ny modell bygger vi ut dessa livsfarliga miljöer där en oöverskådlig mängd giftiga och cancerogena ämnen läcker ut och dödar växter, djur och människor.

Det saknas alltså inte undersökningsområden för den som verkligen är intresserad av att studera tv-spelens skadliga påverkan, men en sådan kritik skulle kräva att vi ifrågasatte den nyliberala kapitalismen som sådan. Därför är det lättare att låta fantasmer som "the Manhunt murder" bestämma diskussionen. Och att i sin tur begränsa diskussionen kring spelvåldets etik till spel som *Manhunt* kan då i sig framstå som uttryck för en ideologisk funktion: genom att rikta uppmärksamheten mot den lätt urskiljbara våldsgestaltningen fördunklas i själva verket kapitalismens inneboende våldsamt.

Samtidigt kommer det rent sociologiska studiet av spelet som industriprodukt och konsumtionsvara att negligera spelet som ludisk och kulturell artefakt för att istället förvandla det till ett slags "svart låda" vars materiella affekter kan utläsas, inte ur spelet självt, utan dess rörelser genom de materiella nätverk det ingår i. Vad som krävs för att överbrygga denna konflikt är alltså en modell som studerar det *ludiska* systemet i relation till ett materiellt och *ideologiskt* system.

SPEL SOM IDEOLOGISKA MODELLER

Här skisseras en sådan modell med hjälp av tre samverkande begreppsliga perspektiv, vilka valts inte därför att de skulle vara de mest djuplodande eller originella, eller ens först med att sätta ord på ett särskilt fenomen eller tankekomplex, utan därför att de på ett pedagogiskt sätt sammanfattar dem i några lätthanterliga begrepp. Det gäller Slavoj Žižeks uppdelning mellan subjektivt och objektivt våld; Melanie Joys explikation av de kognitiva scheman som reglerar hur vi klassificerar, och därmed interagerar med, olika djurarter; samt Ian Bogosts förståelse av spel som procedurala modeller av materiella och sociala processer.

Slavoj Žižek inleder alltså sin bok om våldsbegreppet med en grundläggande åtskillnad mellan *subjektivt* och *objektivt* våld: medan det förra är det chockerande, och till synes plötsliga våldet, är det senare snarare det osynliga våld som ständigt reproducerar ett skenbart normaltillstånd. Distinktionen kan synliggöras genom följande optioner:

Subjektivt	vs	objektivt
Synligt	vs	osynligt
Abnormt	vs	normalt
Förgrund	vs	bakgrund
Individuellt	vs	systemiskt
Händelse	vs	status quo
Exceptionellt	vs	neutralt

Poängen är att det subjektiva våldet, som vanligen är vad vi menar när vi talar om våld, endast kan framträda mot en bakgrund av ständigt närvarande men mindre synligt och förment neutralt våld:

The catch is that subjective and objective violence cannot be perceived from the same standpoint: subjective violence is experienced as such against the background of a non-violent zero level. It is seen as a perturbation of the "normal", peaceful state of things. However, objective violence is precisely the violence inherent to this "normal" state of things. Objective violence is invisible since it sustains the very zero-level standard against which we perceive something as subjectively violent.¹⁸

Utifrån Žižeks perspektiv kommer vår upprördhet inför det chockerande våldet helt enkelt att verka för att dölja hur det förmodat störda normaltillståndet i sig är grundat på våld, liksom, i exemplet ovan, de våldsamma, men fiktiva, avrättningarna i *Manhunt* kommer att träda fram mot den lika osynliga som reella våldsapparatur som själva spelindustrin utgör. Hårdraget kan vi hävda att representationen av det brutala våldet (avrättningen med baseballträ och motorsåg) i själva verket faktiskt är mindre våldsam än den till synes neutrala maskin – spelkonsollen – som förmedlar den eftersom den senare är ett direkt resultat av, bland annat, de våldsamma processer som listades ovan (artutrotning, folkmord).

Så understryker Žižek hur det synliga våldet riskerar att göra oss oförmögna att analysera våldet som sådant då fasan och empatin blir ett slags lockbeten som hindrar oss från att tänka kring våldets bakomliggande systematik.¹⁹ Leicestermordet, vilket i sig naturligtvis är ohyggligt, ställer exempelvis den individuella påverkansförklaringen i centrum även när denna saknar faktisk grund – inget tyder på att mördaren verkligen skulle varit påverkad

av spelet – samtidigt som själva reproduktionen av detta fokus på enkla kausalförlopp fördunklar de faktiska materiella, ekonomiska och ekologiska relationer i vilka spelet som vara ingår. Något liknande gäller de sporadiska skandaler som då och då skapar uppmärksamhet kring enskilda fall av djurplågeri i den industriella djurhanteringen. När vi fokuserar på den enskilda gris som kokats levande eller den ko som låtits förblöda medan den ännu var vid medvetande blundar vi samtidigt från det faktum att 100 miljoner djur varje år dödas på svenska slakterier²⁰ (tio miljarder på amerikanska).²¹ När vi väl konfronteras med den grymhet djuren utsätts för, och de usla förhållanden de lever under, kommer detta, vilket i själva verket uttrycker villkoren för en helt normaliserad global industri, ändå att framstå som ett *brott* mot något idealt men icke-existerande produktionsförhållande vilket vi ändå antar är en reell norm i sig befriad från våld. Melanie Joy påpekar hur den *brist* på våld som vegetarianismen medför rentav kommer att framstå som ett provokativt normbrott i den moderna köttkulturen. Joy benämner det osynliga ideologiska "system av uppfattningar som betingar oss att äta vissa djur", och som får köttätandet att framstå som något normalt, naturligt och nödvändigt, *karnism*.²² Som bland andra Cary Wolfe påpekar syns dess ideologiska motsägelsefullhet inte minst i den åtskillnad som kapitalismen gör mellan å ena sidan husdjur, vilka ständigt åtnjuter allt större förmåner och rättigheter (2009 ska 45,5 miljarder dollar ha spenderats på den amerikanska husdjursindustrin – mediciner, försäkringar, leksaker, accessoarer och så vidare), och å andra sidan djurkroppen som helt saknar rättigheter och värden bortom dess ekonomiska värde som industriell och på alla sätt avindividualiserad råvara.²³ Influerad av konstruktivistisk kognitionsforskning framhäver Joy därför hur vi sorterar och tolkar inkommande sinnesdata enligt etablerade scheman eller mentala klassi-

fikationssystem vilka låter oss oreflekterat dela in skilda arter i olika hierarkiskt organiserade klasser vilka i sin tur förbinds med helt olika attityder och behandlingsprocedurer:

Ett djur kan till exempel klassificeras som bytesdjur, rovdjur, skadedjur, sällskapsdjur eller mat. Hur vi klassificerar djuret bestämmer i sin tur hur vi förhåller oss till det – om vi jagar det, flyr från det, utrotar det, älskar eller äter det. Vissa överlappningar kan förekomma (ett djur kan vara både byte *och* föda), men när det handlar om kött är de flesta djur antingen mat eller inte mat. Vi har med andra ord ett schema som klassificerar djur som ätliga eller oätliga.²⁴

Kognitionspsykologins modeller är i sig influerade av datavetenskapen,²⁵ men tv-spel är särskilt intressanta ur detta perspektiv eftersom de tvingas hårdkoda, och därför synliggöra, det slags osynliga mönster som kognitionspsykologin söker beskriva. Spelen som sådana kan alltså sägas utgöra digitalt baserade modeller av den mänskliga kognitionen. Ian Bogost framhäver i sin ”procedurala retorik” hur spel skapar mening, inte genom att återskapa världen i dess helhet, utan genom att selektivt modellera särskilda procedurer förknippade med specifika fenomen. Spel är avgränsade procedurala representationer av särskilda materiella processer, ett slags modeller av ”hur saker och ting går till”, ”the methods, techniques, and logics that drive the operation of systems, from mechanical systems like engines to organizational systems like high schools to conceptual systems like religious faith”.²⁶ Tv-spel är intressanta, inte beroende på hur stor interaktivitet de erbjuder eller hur många olika processer de inorporerar, utan därför att modellens avgränsning till några signifikativa processer manifesterar hur enskilda ämnen uppfattas och representeras. Spel designers måste helt enkelt hårdkoda vissa i sig opåtagliga kognitiva scheman i spelets motor, kontroller, värld och gränssnitt.

Flyttar vi fokus från det subjektiva till det objektiva våldet blir spel i sin tur intressanta därför att de på ett påtagligt sätt modellerar vissa ideologiska områden, exempelvis i förhållande till hur olika objekt klassificeras och hur de förknippas med olika möjliga interaktioner (eller *affordances*). De objekt som förekommer i spelvärlden måste delas in i olika klasser vilka i sin tur avgör vilka slags interaktioner spelmekaniken tillåter och inbjuder till. Hur görs det exempelvis skillnad mellan vilka individer som kan och inte kan dödas; hur skapas skillnad mellan olika klasser av människor utifrån exempelvis genus eller andra intersektionella hierarkiseringar; hur skiljs olika djurarter åt och hur förbinds de med sociala kategorier som husdjur, boskapsdjur, et cetera; hur skapas skillnad mellan animaliska och vegetabiliska livsmedel och så vidare? Skulle vi exempelvis välja att studera jaktinslag i spel,²⁷ upptäcker vi hur spelvärlden och spelmekaniken definierar skillnader mellan människa/djur, rovdjur/bytesdjur, farliga/ofarliga djur, vild-/tamdjur, djur som kan dödas (eller interageras med) och djur som inte kan dödas (eller interageras med), ätbara/oätliga djur, vanliga/ovanliga/utrotningshotade djur, et cetera.

I det följande studeras först och främst hur ätandet representeras i några spel med öppna världar: hur modelleras processer för livsmedelsproduktion- och konsumtion i spel där jakt och dödande av djur *inte* är ett huvudmoment utan snarare utgör en implicit social bakgrund i spelets modellering av ett modernt, kapitalistiskt och karnistiskt samhälle? Hur konstrueras, mer specifikt, förhållandet mellan djurhållning, slakt och köttätande i modelleringen av spelvärlden?

GTA: SAN ANDREAS (2004)

Grand Theft Auto-serien är stilbildande för så kallade ”sandlådespel” där spelaren släpps lös i en (mer eller mindre) öppen värld där mer strukturerade uppdrag ordnade i en narrativ handlingskedja kombineras med det fria ut-

forskandet av en vidsträckt värld och dess olika *affordances* eller interaktionsmöjligheter.²⁸ Genren förutsätter med andra ord att spelvärlden i sig fungerar som en komplex och utforskningsbar modell av hur en rad avgränsade men samverkande materiella, sociala och ekonomiska procedurer samverkar.

Spelen i serien utspelar sig i olika samtids-historiska stadsmiljöer. I *GTA: San Andreas* spelar man som en ung afroamerikansk man i Los Santos, en fiktiv motsvarighet till Los Angeles 1992. Miljön är tydligt inspirerad av 1990-talets gangstarap och amerikansk gängkultur, och berättelsens och uppdragens fokus ligger på urban brottslighet. Men den öppna, rikt utformade och varierade världen utgör också en för spelserien typisk satirisk modell av det moderna USA, inte minst med avseende på konflikten mellan stad och landsbygd, nyliberal ekonomi och moralkonservativ politik, och, framför allt, kapitalismen som sådan.

Spelvärlden implementerar bland annat en representation av den amerikanska snabbmatskulturen och fungerar då som en procedural modell av vilka slags livsmedel som finns tillgängliga för en individ ur en viss social kategori (en ung man ur den urbana svarta underklassen). Först och främst gör spelmekaniken det nödvändigt att äta eftersom detta är det enklaste sättet att återställa spelarkarakters förlorade livspoäng (exempelvis efter att ha skadat sig i en gängskjutning eller en bilkrasch). Den mat som finns tillgänglig begränsar sig dock i huvudsak till billig och onyttig snabbmat från någon av spelvärldens tre stora snabbmatskedjor: Burger Shot, Cluckin' Bell och Well Stacked Pizza.²⁹ Den förvisso livsnödvändiga födan framställs vidare som direkt ohälsosam eftersom ätandet med tiden gör spelarkarakters överviktig varmed rörelseschemat begränsas: man kan inte längre springa och hoppa obehindrat, och spelarkarakters förlorar såväl attraktionskraft som den "respekt" som avgör hur många gängmedlemmar man kan ta med

sig på ett uppdrag. Snabbmatsprodukterna är vidare främst animaliska: hamburgare, friterad kyckling och pizza. (Utöver restaurangerna återfinns korggubbar längs gatorna.) Restaurangkedjorna har emellertid ett vegetariskt salladsalternativ vilket är nyttigare – det leder inte till övervikt – men mindre "vitalt" och ekonomiskt förmånligt eftersom det ger lägre livspoäng till ett högre pris.

I en analys av spelets ideologiska ramverk menar Bogost att denna spelmekanik syftar till att blottlägga de sociala krafter som tvingar innerstadens fattiga arbetarbefolkning till vanemässig snabbmatskonsumtion.³⁰ Men, eftersom spelet också gör det möjligt att bränna bort de extra kilona med hjälp av träning – då spelaren tvingas utföra avsiktligt långtråkiga och repetitiva knapptryckningar på handkontrollen – kommer det, enligt Bogost, i själva verket att etablera ett moralkonservativt ramverk, där den disciplinerade individen tack vare egen vilja och beslutsamhet kan övervinna de materiella villkorens begränsningar bara man nu verkligen bestämmer sig för det.³¹

Genom att fokusera ätandet som konsumtionsprocess bortser emellertid Bogost från spelets explicita kritik av den reella snabbmatsindustrins produktionsförhållanden. I det karlistiska samhället är det förvisso avgörande att det animaliska livsmedlet erhåller det Georg Lukács en gång kallade varans "spöklik[a] föremålslighet",³² för att därmed dölja det faktum att det kött vi äter en gång varit en levande kropp. Vi kan jämföra med matjournalisten Michael Pollans illustrativa kommentar kring sonens förkärlek för Chicken McNuggets:

When I asked Isaac if the new nuggets tasted more like chicken than the old ones, he seemed baffled by the question. "No, they taste like what they are, which is nuggets" [...] In this consumer's mind at least, the link between a nugget and the chicken in it was never more than notional, and probably irrelevant.³³

I *GTA: San Andreas* framställer konsumtionsproceduren – det vill säga, köpandet och ätandet av snabbmat – också de animaliska livsmedlen som fristående, reifierade konsumtionsvaror, men spelet riktar också spelarens uppmärksamhet mot det omfattande industrialiserade våld som i verkligheten möjliggör en ständig tillgång till billiga animaliska produkter. När man beställer en hink med friterad kyckling på någon av Cluckin' Bells restauranger kan kassören hänvisa till måltiden som "all-processed chicken ass". I företagets käcka femtiotalsdoftande reklamjinglar, som ibland spelas mellan låtarna och talkshowinslagen på någon av spelvärldens fiktiva radiokanaler, sjungs dessutom köttproduktionens färdigutvalda klarspråk:

The chicken is a bird with a tiny brain,/ So we assume he doesn't feel any pain,/ We shrink their heads and we breed 'em fast,/ Six wings, forty breasts, then they're gassed,/ Cock a doodle doo we're psychotic crazies,/ Cock a doodle doo factory farming's insane,/ We denied it all before our stock price fell,/ Come down to Cluckin' Bell!/ Cluckin' Bell: If you enjoyed it,/ the chicken didn't die in vain!

From the factory farmer to your plate,/ The chicken's life is a sorry state,/ It's pumped full of chemicals, but what the hell,/ They even make my breasts swell!/ Filled full of hormones, so they get fat,/ At least we no longer slip in a rat,/ I love chicken with a shitty smell,/ And that's why I love Cluckin' Bell!/ Cluckin' Bell: Suffering never tasted so good!³⁴

Radion står ständigt på i spelets bakgrund, exempelvis när man kör genom spelvärldens utsträckta landskap. Inslagen drar alltså inte direkt uppmärksamheten till sig men finns hela tiden där, som en genomsyrande del av spelets atmosfär. När den våldsamma produktionsprocessen skildras sker det med andra ord genom en aldrig accentuerad *beskrivning* snarare än

genom att processen som sådan blir *proceduralt* implementerad i den påtagliga spelmekaniken. På så sätt isoleras den diskursiva informationen från den spelmekaniska ätandeproceduren vilket, i Bogosts termer, får tänkas generera en svagare retorisk effekt än om vi också (såsom i exempelvis Molleindustrias *The McDonald's Videogame*, 2006) på något sätt hade fått spela själva den industriella djurhanteringen.³⁵ Men denna åtskillnad mellan diskurs och process blir betydelsefull i sig eftersom den speglar den karnistiska kulturens försök att frikoppla konsumtion från produktion. Trots att vi alla är medvetna om det gränslösa våld som köttproduktionen innebär tycks vi ändå kunna fortsätta konsumera dess varor som om de stod fria från detta våld: vi omges dagligen av rapporter från, och skildringar av, vad som egentligen sker i djurfabrikerna men förmår ändå bevara tron på att den idealiserade (och strängt taget fantasmagoriska) produktionen "i sig" på något sätt är lindrig och harmlös. Spelets uppdelning mellan beskrivande och procedural representation speglar med andra ord den klyvning som finns i karnismens själva kärna.

I *GTA: San Andreas* förknippas en vegetarisk diet alltså med positiva hälsoeffekter och spelet skapar vissa incitament för att välja det vegetariska alternativ som låter spelaren undvika överviktens inskränkningar av spelarkaraktärens rörelseschema. Samtidigt isoleras dessa incitament såsom en fråga om subjektets individuella hälsoeffekter helt och hållet skild från etiska och politiska motiv för att avstå industriella animalier som reklamjinglarna implicerar. Kan vi då tänka oss ett spel som också ger *procedurala* argument för en etisk vegetarianism?

FABLE II (2008)

Till skillnad från *GTA: San Andreas* (men i likhet med en rik rollspelstradition) inkorporerar det humoristiska och sagodoftande fantasyrollspelet *Fable II* ett slags karmamätare som ett centralt inslag i spelmekaniken. Mätaren löper

längs två axlar, mellan gott/ont och mellan renhet/fördärv, och följer de handlingar och val spelaren gör under spelets gång. Spelarens position på dessa axlar kommer i sin tur att avgöra spelarkarakterens utseende: en ”god” karaktär blir blond, blåögd och bär en gloria, medan en ”ond” karaktär får svart hår, röda ögon och horn. Medan en i moraliskt hänseende ”ren” karaktär har slät hy och bländvita tänder är en ”fördärvad” karaktär koppärrig, med mörka påsar under ögonen och omgiven av surrande flugor. Rena karaktärer är vidare attraktiva medan fördärvade karaktärer är fränstötande. Karaktärens utseende, vilket alltså baseras på de numeriska värden som räknas fram allteftersom spelaren utvecklar sin spelstil, kommer, enligt spelvärldens makrostruktur, att spegla dennes själsliga och moraliska tillstånd och därför också avgöra hur karaktären bemöts av sin omgivning, huruvida människor man möter flockas kring eller skyr spelarkarakter. Så byggs en bokstavlig halo/horn-effekt in i makrostrukturen, där fysiska och själsliga egenskaper spiller över i varandra så att skönhet indikerar moralisk godhet och fulhet signalerar förfall.³⁶ Mekanismen relaterar i sin tur också till de tydligt rasistiska och orientalistiska stereotyper där ljus och mörker, kopplat inte minst till hud- och hårfärg, ordnas i en serie binära hierarkier kring positiva och negativa värden.

Intressant nog kopplas mekaniken också till köttätandets etik. Liksom i *GTA: San Andreas* påverkar spelarkarakterens kosthållning sådant som dennes vikt, utseende och attraktionsförmåga: animaliska produkter som ost och kött gör exempelvis spelarkarakterens fetare medan selleri är det enda livsmedel som istället minskar vikten. Men dieten inverkar här också på karmamätarens rörelser: att äta skämd och billig mat av låg kvalitet har exempelvis en fördärvande moralisk effekt vilket faktiskt också gäller allt slags köttätande. Karnivoren förlorar helt enkelt ”renhetspoäng” medan vegetarianen istället tjänar dem. Så kodar spel-

mekaniken den vegetariska dieten som något moraliskt rent. Den som exempelvis äter tofu utför i sin tur också en *god* handling, medan den som istället äter levande små kycklingar utför en *ond* handling.

Genom karmamätaren framställer *Fable*-spelen med andra ord vegetarianismen som det etiska, och köttätandet som det oetiska, alternativet. Det är sedan naturligtvis upp till den enskilda spelaren att välja om man vill spela en ond eller god karaktär, och rollspels-genren inbjuder naturligtvis till flera genomspelningar där man provar de kontrasterande möjligheter till karaktärsutveckling som spelets makrostruktur erbjuder. Men kopplingen mellan kött och våld framhävs också i själva uppdragsstrukturen. För att kvalificera in i den ockulta sekten ”The Temple of Shadows”, som hänger sig åt att tortera och offra människor, måste spelarkarakter exempelvis utföra ondstänkbara handling: att äta fem levande små kycklingar, alltmedan den inspekterande tempelvakten själv ryser av obehag. I *Fable III* (2010) finns rentav sidouppdraget ”Animal Liberation”, vilket uppenbarligen namngivits efter Peter Singers djurrättsfilosofiska grundtext från 1975, där det gäller att befria de inspärrade kycklingarna från en stor pajfabrik – ett passande inslag då spelet tematiserar den kapitalistiska industrialismens inträde i sago-världen. På så sätt implementeras möjligheten till en direkt aktivistisk handling i spelets procedur system, och inte endast, som i *GTA: San Andreas*, ett begränsat utrymme för passiv ”konsumentmakt” där vissa livsmedel väljs bort på grund av individuella hälsoskäl.

Som vi ska se kan emellertid ett spel också lyckas förespråka vegetarianism *samtidigt* som det förnekar kopplingen mellan kött och våld.

THE SIMS 3 (2009)

I *The Sims*-spelen styr spelaren ett hushåll bestående av en eller flera individuella ”simmar”, alla med egna personlighetsdrag, attityder, pre-

ferenser och färdigheter. *Sims*-spelen saknar i regel slutgiltig målsättning men styrs i hög grad av det huvudsakliga incitamentet att på ett eller annat sätt (som anställd eller frilansare) göra karriär för att på så sätt tjäna pengar att bygga och inreda sitt drömhäus för. Därför har spelserien kritiserats för att enbart reproducera konsumtionssamhällets mest basala drifter och den har rentav kallats "the most advanced form of cultural superstructure ever developed".³⁷ Samtidigt är det fullt möjligt att spela en karaktär som är snål, avskyr prylar, snyltar på sina vänner och struntar i att jobba för att istället ägna dagarna åt måleri och skulptering och livnära sig genom odling och fiske. Liksom i *Fable II* erbjuder spelvärlden möjligheten att utforska och inta en rad sociala och moraliska roller.

Vid första anblick tycks *Sims 3* helt enkelt reproducera den karnistiska ideologins kluvna kategorisering av djur som antingen husdjur (vilka tillskrivs etiska värden och juridiska rättigheter och tas in i den mänskliga omsorgens "expanderande cirkel", för att återigen anspela på Singer) eller ren reifierad råvara för den industriella produktionen. Med expansionen *Pets* (2011) kan spelaren nämligen utöka sitt hushåll med husdjur i tre artbestämda kategorier: hundar, katter och hästar. Dessa djur är spelbara individer med egna karaktärsdrag, viljor och begär och de mänskliga simmarna kan utveckla nära vänskapsförhållanden med sina djur och skämma bort dem med uppmärksamhet, mat och leksaker. Med expansionen följer också nya karaktärsdrag för de mänskliga simmarna – exempelvis "Cat Person", "Dog Person" eller "Animal Lover" – vilket ytterligare ökar möjligheten att utveckla nära relationer mellan "sällskapsarterna". Men det är alltså fullt möjligt att samtidigt vara "Animal Lover" och fortsätta att frossa i animaliska livsmedel som hamburgare, korv och stekar. Att vara "djurvän" tycks med andra ord innebära att prioritera vissa utvalda arter framför andra, nämligen

just dem vilka tillskrivs agentskap och en viss människoliknande subjektivitet – rent spelmekaniskt är djuren här en klass subjekt vars fenomenologiska omvärld (*Umwelt*) och affektiva förmågor utgör en begränsad variant av de mänskliga simmarnas. Därmed understryks problemet med en identifikatorisk-empatisk djuretik som måste förskjuta alla de arter som uppåddar ett så radikalt främlingskap att de alls inte låter sig identifieras med eller förstås i antropocentriska fenomenologiska kategorier. Den etik och politik som grundar sig på den hybridiska relationen mellan "sällskapsarter" riskerar att själv reproducera den karnistiska åtskillnaden mellan husdjuret som subjekt och djurkroppen vars värde begränsas till dess ekonomiska produktionsvärde.

Detta kluvna förhållande visar sig här emellertid vara skenbart eftersom spelvärlden i *The Sims*-serien, till skillnad från den i exempelvis *Fable*-serien, visar sig sakna någon egentlig livsmedelsindustri. Spelet säger förvisso inget om var det kött man köper i snabbköpet har sitt ursprung men det anmärkningsvärda är att detta sedan kan odlas i trädgården – en erfaren trädgårdsmästare kan helt enkelt plantera ost, ägg eller kotletter i jorden varpå en buske snart växer upp som bär fler av dessa "frukter". I spelets procedurala retorik frikopplas alltså livsmedlen från deras materiella ursprung, både vad gäller köttets animaliska kroppslighet och varusamhällets industriella produktionsvillkor.

Den modell som spelvärlden utgör saknar med andra ord någon egentlig åtskillnad mellan animalier och vegetabilier. Samtidigt framhävs just denna åtskillnad som underlag för en möjlig, men i grund och botten fetischerad, smakpreferens eftersom spelet gör vegetarianismen till spelbart alternativ. En sim med karaktärsdraget "Vegetarian" kommer inte bara att automatiskt laga vegetariska varianter av spelets vanliga köttträtter – tofukorv istället för varmkorv, och så vidare – utan blir också äck-

lad och illamående om denne av någon anledning tvingas äta kött. Eftersom köttet odlas i trädgården finns det emellertid inga etiska skäl att avstå det till förmån för grönsaker. Liksom i *GTA: San Andreas* implementeras förvisso en hälsoaspekt eftersom vegetarianer här lever något längre, men i övrigt rör det sig om ett rent individualiserat och i grunden godtyckligt "livsstilsval" utan materiella konsekvenser.

The Sims 3 låter alltså spelaren utveckla vissa preferenser vilka *tycks* vara motiverade av någon insikt om industrialismens destruktiva inverknings samtidigt som alla sådana motiv undergrävs av spelvärldens procedurala representationer. En sim med draget "Eco-Friendly" (från expansionen *Ambitions*, 2010) föredrar exempelvis att cykla istället för att köra bil och att ta en snabbdusch istället för ett långbad, men den kommer också att automatiskt tillaga "ekologiska" maträtter oavsett vilka ingredienser som används. I ett slags perverterad spelmekanisk tillämpning av dygdetiken räcker det helt enkelt att ha uppnått moralisk medvetenhet för att per automatik också utföra moraliska handlingar.

Sammanfattningsvis kan *The Sims 3* sägas framställa maten som ett rent konnotativt tecken utan materiell grund; och trots att spelet tillskriver vegetariska och miljövänliga livsstilar signifikans, töms de på etisk och politisk kraft i en spelvärld där livsmedlet avskiljs från de industriella djurfabrikernas exploaterande produktionsförhållanden.

SLUTORD

I *The Sims 3* framställs, sammanfattningsvis, vegetarianismen som ett harmlöst, i grund och botten meningslöst livsstilsval, och den procedurala modell som spelvärlden utgör förnekar, trots att spelet inkluderar ekologiska och djurrättsliga "livsstilsvärden", någon egentlig koppling mellan konsumtionen och produktionen av livsmedel. Ett spel som vanligtvis betraktas

som oförargligt eller rentav utvecklande och uppbyggligt kan därmed, något hårdraget, sägas ta aktiv del i reproduktionen av det karnistiska samhällets ideologiska våldsamhet. Samtidigt kan ett kontroversiellt och ofta kritiserat spel som *GTA: San Andreas*, vilket inte sällan avfärdas som rent våldsglorifierande, istället tvinga spelaren att förhålla sig till den industrialiserade köttkulturens systemiska brutalitet också utanför spelet. Det till synes *subjektivt* våldsamma spelet *GTA: San Andreas* vidgår alltså genom en ideologisk kritik det *objektiva* våldet hos den industrialiserade och speciesistiska köttkulturen liksom den enskilde konsumentens begränsade möjlighet att överhuvudtaget undvika animaliska produkter i ett karnistiskt konsumtions-samhälle. Det till synes våldsbefriade spelet *Sims 3*, å andra sidan, hävdar en oändlig möjlighet för var och en att välja sin individuella livsstil men gör det just genom att förneka de materiella villkor som alls skulle göra sådana val betydelsefulla.

Genom att flytta fokus från den rena, uppenbara och chockerande våldsgestaltningen – avrättningen i *Manhunt*, till exempel – till de underliggande normativa system och de procedurala argument för "hur saker och ting går till", exempelvis avseende industriell produktion och konsumtion, som själva modelleringen av spelvärlden utgör tvingas vi alltså till ett nytt slags bedömning av vilka spel som kan betraktas som *ideologiskt* våldsamma. I ett litteraturvetenskapligt sammanhang är detta intressant inte minst därför att det antyder hur vi måste diskutera spel mindre i termer av ett fiktionsinnehåll – de berättelser, individer eller enskilda handlingssekvenser som representeras – och mer i termer av hur en fiktionsvärld konstrueras från grunden upp och vilka slags berättelser eller handlingar denna därmed alls tillåter och hur de kommer att värderas och tillskrivas olika typer av etisk och politisk signifikans enligt denna spelvärlds reglerande makrostruktur.

1. Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore: Johns Hopkins, 2001, s. 175–199.
2. Jakob von Uexküll, *A Foray into the Worlds of Animals and Humans*, övers. Joseph D. O’Neil, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010, s. 42.
3. Lubomir Doležel, *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*, Baltimore: Johns Hopkins, 1998, s. 19f.
4. Gonzalo Frasca, ”Ludology Meets Narratology. Similitude and Differences between (Video) Games and Narrative”, *Ludology.org*, 1999, <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (kontrollerad 2016-01-15).
5. Mirjam Eladhari, ”Historiekonstruktion i virtuella spelvärldar”, i *Tidskrift för litteraturvetenskap* 3-4 (2004), s. 114.
6. Jfr t.ex. Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, Cambridge, Mass.: MIT, 2009.
7. David I. Waddington, ”Locating the Wrongness in Ultra-Violent Video Games”, i *Ethics and Information Technology* 9 (2007), s. 127f.
8. Tom Bissell, *Extra Lives. Why Video Games Matter*, New York: Pantheon, 2010, s. 133f.
9. Ian Bogost, *How to Do Things with Videogames*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011, s. 140.
10. José P. Zagal, ”Encouraging Ethical Reflection with Videogames”, i José P. Zagal (red.), *The Videogame Ethics Reader*, San Diego: Cognella, 2012, s. 76.
11. James Newman, *Videogames*, 2nd ed., London: Routledge, 2013, s. 66f.
12. Jfr t.ex. ”Teenager Gets Life for ’Manhunt Murder’”, i *Daily Mail*, 2004-09-03.
13. Jfr t.ex. Henry Jenkins, ”Reality Bytes: Eight Myths about Video Games Debunked”, i *The Video Game Revolution*, PBS, o.daterad, <http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/impact/myths.html> (kontrollerad 2016-01-15).
14. Nick Dyer-Witheford och Greig de Peuter, *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009, s. 137–151; Danny Vincent, ”China used Prisoners in Lucrative Internet Gaming Work”, i *The Guardian*, 2011-05-25.
15. Marisol Sandoval, *From Corporate to Social Media. Critical Perspectives on Corporate Social Responsibility in Media and Communication Industries*, London: Routledge, 2014, s. 99–104.
16. T. V. Reed, *Digitized Lives. Culture, Power and Social Change in the Internet Era*, London: Routledge, 2014, s. 46.
17. *Ibid.*, s. 49.
18. Slavoj Žižek, *Violence. Six Sideways Reflections*, New York: Picador, 2008, s. 2.
19. *Ibid.*, s. 4.
20. Jfr t.ex. ”Slakt”, *Djurens Rätt*, <http://www.djurensratt.se/vara-fragor/djur-i-livsmedelindustrin/slakt> (kontrollerad 2016-01-15); *Jordbruksverkets statistikdatabas*, http://statistik.sjv.se/PXWeb/pxweb/sv/Jordbruksverkets%20statistikdatabas/Jordbruksverkets%20statistikdatabas_Animalieproduktion_Slakt/?rxid=5adfa929-f548-4f27-9bc9-78e127837625 (kontrollerad 2016-01-15).
21. Melanie Joy, *Varför vi älskar hundar, äter grisar och klär oss i kor*, övers. Elisabeth Helms, Stockholm: Karneval, 2014, s. 44.
22. Joy, 2014, s. 35. Litteraturvetaren associerar ofrånkomligen till Jacques Derridas tidigare, men mindre slagkraftiga, begrepp ”carnofallogocentrism”; jfr t.ex. Daniel Birnbaum och Anders Olsson, ”An Interview with Jacques Derrida on the Limits of Digestion”, övers. Brian Manning Delaney, i *e-flux* 2 (2009), <http://www.e-flux.com/journal/an-interview-with-jacques-derrida-on-the-limits-of-digestion> (kontrollerad 2016-01-15). Jag har kortfattat skisserat den ideologiska bakgrunden till detta i ”Giving Life Harmoniously: Animal Inversion in Cattle Decapitation”, i *Helevete. A Journal of Black Metal Theory* 2 (2015), s. 76–77 och utvecklar tankarna i min kommande bok *Dödsport. Etik, estetik, våld*, Stockholm: Faethon, under publicering. En intersektionell bakgrund till köttkulturen ges bl.a. i Harriet Ritvo, ”Border Trouble. Shifting the Line between People and other Animals”, i *Social Research* 62 (1995), s. 497.
23. Cary Wolfe, *Before the Law. Humans and Other Animals in a Biopolitical Frame*, Chicago: University of Chicago Press, 2013, s. 53.
24. Joy, 2014, s. 17.

25. Gerard Casey och Aidan Moran, "The Computational Metaphor and Cognitive Psychology", i *The Irish Journal of Psychology*, 10 (1989), s. 143–161.
26. Ian Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, Mass.: MIT, 2007, s. 3.
27. Vilket jag gör i artikeln "On the Brink of Virtual Extinction. Hunting and Killing Animals in Open World Video Games" (under review).
28. Gonzalo Frasca, "Sim Sin City. Some Thoughts about Grand Theft Auto 3", i *Game Studies* 3 (2003), <http://www.gamestudies.org/0302/frasca/> (kontrollerad 2016-01-15).
29. Bogost, 2007, s. 113.
30. Ibid., s. 115.
31. Ibid., s. 116.
32. Georg Lukács, *Historia och klassmedvetande. Studier i marxistisk dialektik*, övers. Tomas Gerholm, Staffanstorps: Bo Cavefors, 1970, s. 140.
33. Michael Pollan, *The Omnivore's Dilemma. The Search for a Perfect Meal in a Fast-Food World*, London: Bloomsbury, 2006, s. 112.
34. Texten återges bland annat på wikisidan "Cluckin' Bell", *GTA Wiki*, http://gta.wikia.com/wiki/Cluckin'_Bell (kontrollerad 2016-01-15).
35. Bogost, 2007, s. 29–31.
36. Jfr t.ex. Karen Dion, Ellen Berscheid och Elaine Walster, "What is Beautiful is Good", i *Journal of Personality and Social Psychology* 24 (1972), s. 285–290; Joseph P. Forgas och Simon M. Laham, "Halo Effect", i *Encyclopedia of Social Psychology*, red. Roy F. Baumeister och Kathleen D. Vohs, Thousand Oaks: SAGE, 2007, s. 409f.
37. Geoffrey Miller, *Spent. Sex, Evolution, and Consumer Behavior*, London: Penguin Books, 2010, s. 69.

SUMMARY

Eating Digital Animals: Games, Violence and Ideology

The article aims to study game violence from an "awry" perspective – that is, it examines how games deal with violence against animals as inherent in the processes of producing and consuming meat. Rockstar's notorious *Manhunt* (2003) is utilized as an initial example of the representation of such violence in games. I argue that the focus on gruesome imagery serves an ideological function by masking the real material violence of the game industry. I also explore the ways in which games make visible systemic, yet less palpable forms of ideological violence. My main area of inquiry concerns the ways in which three contemporary open-world games represent the relation between eating meat and the industrial killing of animals.

This article combines three basic conceptual perspectives: Slavoj Žižek's distinction between subjective and objective violence; Melanie Joy's conceptualization of cultural carnism as a cognitive scheme; and Ian Bogost's procedural-rhetorical approach to videogames as models of material processes. These are employed in order to analyze three games, featuring varied approaches to the representation of meat as food: Rockstar's *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004), which includes a discursive critique of factory farming without implementing this critique as a gameplay mechanic; Lionhead's *Fable II* (2008), which implements ethical and political incentives for vegetarianism in the core mechanics of the game, yet allows for varied approaches in role-playing; and Maxis' *The Sims 3* (2009), which seems to include such incentives yet undermines them by dislodging food from its material origin in its model of the game world.

Keywords: game studies, animal studies, food studies, meat, carnism, *Manhunt*, *Grand Theft Auto: San Andreas*, *Fable II*, *The Sims 3*