

GÖTEBORGS UNIVERSITET  
Institutionen för svenska språket

**Tv-spelsrecensionen:**  
från minilekt till kultursidan?

SPECIALARBETE, 10 poäng  
Svenska språket fördjupningskurs 1, 41–60 p  
Filippa Lindahl  
Handledare: Hans Landqvist  
Examinator: Jenny Nilsson

## Sammandrag

Denna uppsats handlar om tv-spelsrecensionen som textgenre. Syftet med uppsatsen är att undersöka hur ett antal aspekter av språket utvecklas mellan 1996 och 2005 och jag utgår från två frågeställningar:

1. Hur ser de utvalda aspekterna på språket ut i texterna?
2. Hur kan resultaten förklaras?

Tre hypoteser ställdes upp innan arbetets början. Den första hypotesen är att en förändring skett. Den andra att texterna utvecklas från att vara ganska stereotypa och ha minilektdrag till texter som skulle passa på kultursidan i en dagstidning eller i en kulturtidskrift. Den tredje hypotesen är att denna utveckling bör förklaras med hjälp av flera olika faktorer, alltså inte enbart en faktor.

Materialet består av 42 recensioner från tre år, 1996, 2001 och 2005, alltså 14 recensioner per år. Recensionerna är hämtade ur tidningen *SuperPLAY*.

I uppsatsen visar jag med hjälp av en kvalitativ textanalytisk undersökning hur dessa recensioner utvecklats under tidsperioden. De aspekter som undersöks är: skribent, läsare, funktion, längd, innehåll, disposition, lexikon, syntax samt stilnivå.

Resultaten visar att det har skett förändringar på flera områden i texterna under den undersökta tidsperioden, och de pekade även på att texterna utvecklats från att ha minilektdrag till att ha drag av kulturartikeln. Då det gäller förklaringar till att förändringarna skett tyder resultaten på att det finns flera, och de jag främst kunnat belägga är att läskretsen ändrats, att själva tv-spelsområdet genomgått en teknisk utveckling, och att mediets förutsättning förändrats. Resultaten tyder alltså på att de tre hypoteserna stämmer.

Nyckelord: tv-spelsrecension, textgenre, minilekt.

## **Innehållsförteckning**

<b>1. Inledning</b>	s.1
1.1. Bakgrund: tv-spel, tv-spelare och samhälle	s.2
1.2. Syfte, frågeställningar och hypoteser	s.3
1.3. Disposition	s.4
<b>2. Teoretiska utgångspunkter</b>	s.5
2.1. Texttyp, genre och textgenre	s.5
2.2. Minilekt	s.6
2.3. Kulturartikeln	s.7
2.4. P-matrisen	s.8
<b>3. Material och metod</b>	s.10
3.1. Material	s.10
3.2. Metod	s.11
<b>4. Resultat</b>	s.13
4.1. Delmaterial 1	s.13
4.1.1. P-matrisen: skribent, läsare, funktion	s.13
4.1.2. Längd, innehåll och disposition	s.14
4.1.3. Lexikon	s.16
4.1.4. Syntax	s.17
4.1.5. Stilnivå	s.19
4.2. Delmaterial 2	s.19
4.2.1. P-matrisen: skribent, läsare, funktion	s.19
4.2.2. Längd, innehåll och disposition	s.20
4.2.3. Lexikon	s.22
4.2.4. Syntax	s.23
4.2.5. Stilnivå	s.24
4.3. Delmaterial 3	s.25
4.3.1. P-matrisen: skribent, läsare, funktion	s.25
4.3.2. Längd, innehåll och disposition	s.26

4.3.3. Lexikon	s.28
4.3.4. Syntax	s.29
4.3.5. Stilnivå	s.30
<b>5. Sammanfattning och diskussion</b>	s.32
<b>Material och litteraturförteckning</b>	s.38

## 1. Inledning

Den här uppsatsen handlar om tv-spelsrecensionen som textgenre och den utveckling som den har genomgått under de senaste tio åren. Mitt intresse för ämnet väcktes först i och med att jag tyckte mig märka att recensionerna inte såg ut som de gjort bara några år tidigare. Vad som förändrats kunde jag inte riktigt sätta fingret på, men en tydlig skillnad var att de tycktes bli längre och längre. Jag började misstänka att recensionerna hade genomgått stora förändringar under en relativt kort tid. Vad dessa anade förändringar består i och hur de möjligen skulle kunna förklaras, är vad som ska undersökas i den här uppsatsen.

Det finns flera anledningar till att tv-spelsrecensionen som textgenre är intressant. För det första har det hänt mycket på själva tv-spelsområdet de senaste tio åren. Den tekniska utvecklingen har gått mycket fort, och dessutom verkar fenomenet få större och större spridning. Ett inte allt för djärvt antagande är därför att det kan finnas intressanta iakttagelser att göra på det språkliga området.

För det andra är tv-spel ett fenomen som länge setts som "låg" underhållning, ofta anklagat för att ha skadlig verkan på den som spelar, och som till viss del utsatts för censur. Man kan alltså tänka sig att vi har att göra med ett språk under speciella förutsättningar, eftersom ämnet inte ansetts särskilt "fint" överhuvudtaget. Hur utvecklas språket i en textgenre som tv-spelsrecensionen under sådana förhållanden?

För det tredje är det en intressant fråga vad det är för typ av språk vi har att göra med. Tv-spel är ett specialområde med egna ord och egna sätt att uttrycka sig, men det går inte att tala om ett fackspråk så till vida att det handlar om ett vetenskapsområde där forskare talar med forskare och där det finns tydliga normer för hur man bör uttrycka sig.

Mina teoretiska utgångspunkter i uppsatsen är dels hämtade från textanalysen och stilistiken, dels från fackspråksforskningen.

Recensionerna som undersöks är publicerade 1996, 2001 och 2005 i tidningen *SuperPLAY*, som var och är en av de största tv-spelstidningarna i Sverige. Materialet omfattar totalt 42 recensioner.

I det närmast följande avsnittet finns en bakgrund till ämnesområdet tv-spel, som troligtvis är användbar för den läsare som inte är så insatt i

ämnet. Därefter presenteras syfte, frågeställningar och hypoteser samt disposition för uppsatsen.

### 1.1. Bakgrund: tv-spel, tv-spelare och samhälle

Vad är *tv-spel*? Enligt *Nationalencyklopedin* är det fråga om ”ett datorspel avsett att kopplas till en TV-apparat, som på sin bildskärm visar spelförloppet” (www.ne.se). Maskinen man kopplar in i tv:n kallas även *spelkonsol* och är en dator som har det specifika ändamålet att spela spel. Även dessa spel (nu för tiden ofta i form av skivor) kallas *tv-spel*, vilket kanske kan vara något förvirrande. De flesta spel spelas med en vanlig handkontroll med vilken man styr spelet på skärmen, ofta genom att man styr en person i spelet. Det finns dock undantag då man använder exempelvis en ljuspistol istället för den vanliga kontrollen.

Det är svårt att säga exakt när tv-spelets historia börjar, men man brukar dela in dess utveckling i generationer, och den första anses då börja 1972 (Wikipedia 1).<sup>1</sup> Till denna generation hör exempelvis PONG, ett spel som populariserade hemmakonsoler. Med varje generation har den tekniska utvecklingen gått framåt (Wikipedia 1).

Vi befinner oss nu i den sjunde generationen, och konsolerna börjar mer och mer likna vanliga datorer och går också att koppla upp på internet. Under perioden som recensionerna i undersökningen är hämtade från var tv-spelskonsolerna inne på den femte och sjätte generationen. De konsoler som hör till den femte generationen (1994–1999) är Sega Saturn, PlayStation och Nintendo 64, och till den sjätte (1998–2005) Dreamcast, Playstation 2, GameCube och Xbox (Wikipedia 1).

Vem som spelar tv-spel är en intressant fråga. 1991 gjordes en tidig undersökning av tv-spelen där man kom fram till att spelarna huvudsakligen var unga pojkar. 1995 gjorde Nintendo en undersökning som visade att 36% av spelarna var 8–11 år och 34,5% vuxna (över 18 år). Sony genomförde senare en undersökning som visade att PlayStation spelades av spelare med en genomsnittsålder på 20–21 år. Ovanstående uppgifter är hämtade ur boken *Videogames* av James Newman som är forskare inom kultur och media (Newman 2004:49). Att genomsnittsåldern ökar beror enligt Newman inte minst på just

---

<sup>1</sup> Som källa betraktad är Wikipedia kanske något tveksam. Dock har nöden ingen lag och då jag inte hittade någon tryckt historisk översikt på pålitligare håll känner jag mig nödgad att använda mig av två artiklar från Wikipedia.

Sonys marknadsföring av PlayStation och PlayStation 2 (Newman 2004:6). Enligt en rapport från ISDA (Interactive Digital Software Association) från 2001 var genomsnittsåldern då 28 år, och hela 60% av alla amerikaner spelade någon form av tv- eller datorspel regelbundet. Av konsolspelarna var majoriteten 18 år eller äldre (Newman 2004:50).

Mediet har liksom många andra nya kulturella fenomen blivit utsatt för mycket ifrågasättande och censur, ofta på grund av att spelen innehåller våld, sex, propaganda och fula ord. Spelen har även beskyllts för att vara beroendeframkallande och orsaka våldsamt beteende hos spelaren (Wikipedia 2). I dagsläget märks de allra flesta tv- och datorspel med PEGI-märkning. Det är ett europeiskt märkningssystem där spelen märks med lämplig ålder och även med en markör som visar om det förekommer något i spelet som kan uppfattas som stötande (Medierådet).

Enligt Newman handlar i princip all tidig forskning om tv-spel om tv-spelets effekter på den spelande, och han tror att det finns två orsaker till att man så länge från akademiskt håll ignorerat fenomenet tv-spel. Den första är att tv-spelet ansetts vara för barn, något trivialt som inte behöver undersökas. Den andra att tv-spelet ansetts vara "låg" kultur, ointressant i jämförelse med de mer traditionella kulturella yttringarna som litteratur, musik och film (Newman 2004:5). Nu finns dock en del forskning på området. Bland annat började forskare i slutet av 1990-talet syssla med en forskningsdisciplin inom ämnet digitala medier som kallas *ludologi* och som har inslag av narratologi och spelteori ([www.ne.se](http://www.ne.se)).

På senare år har debatten om tv-spel blivit mer nyanserad, troligtvis delvis på grund av att även den akademiska världen börjat ta spelen på allvar. Flera av de stora svenska dagstidningarna har börjat recensera tv-spel och man har börjat behandla mediet som en kulturyttring. Tv-spel är dock långt ifrån helt accepterat och ifrågasätts fortfarande, vilket en artikel från förra året i Svenska dagbladet kan illustrera. Skribenten bakom denna menar att "Dataspelande är ett kolossalt underhållande men andefattigt tidsfördriv som i stora doser gör dig svag i kroppen och svag i huvudet, och därtill hålögd, det vill säga ful" (Staffan Spjuth 2006).

## **1.2. Syfte, frågeställningar och hypoteser**

Syftet med uppsatsen är att analysera hur vissa aspekter av språket i svenska tv-spelsrecensioner utvecklas mellan 1996 och 2005. De

aspekter som undersöks är: skribent, läsare, funktion, längd, innehåll, disposition, lexikon, syntax samt stilnivå. Recensionerna är hämtade ur tidningen *SuperPLAY*. Jag har utgått från följande två frågeställningar:

1. Hur ser de utvalda aspekterna på språket ut i texterna?
2. Hur kan resultaten förklaras?

De kunskaper jag hade innan jag påbörjade mitt arbete gjorde att jag ställde upp tre hypoteser. Den första hypotesen är att förändringar faktiskt har skett under den tidsperiod som undersöks. Den andra att texterna utvecklas från att vara ganska stereotypa och ha minilektdrag till texter som skulle kunna passa på kultursidan i en dagstidning eller i en kulturtidskrift. Den tredje hypotesen är att denna utveckling bör förklaras med hjälp av flera olika faktorer, alltså inte enbart en faktor.

### **1.3. Disposition**

Uppsatsen innehåller sammanlagt fem kapitel med detta första inledningskapitel inräknat. Nästföljande kapitel heter *Teoretiska utgångspunkter* och behandlar just sådana. Där beskrivs några för uppsatsen centrala begrepp såsom textgenre, minilekt och kulturartikel. Därpå kommer kapitel tre, *Material och metod*, där materialet för undersökningen och metoden för att bearbeta detta presenteras. Sedan följer resultaten av undersökningen i kapitel fyra. Dessa presenteras delmaterial för delmaterial och variabel för variabel. Diskussionen är skild från denna del och finns i kapitel fem, där även en kort sammanfattning av uppsatsen ges.

## 2. Teoretiska utgångspunkter

I detta kapitel avgränsas några för uppsatsen centrala begrepp. Dessa är *textgenre*, *minilekt* och *kulturartikel*. Dessutom beskrivs ett analysverktyg som används i undersökningen, nämligen *P-matrisen*.

De teoretiska utgångspunkter som ligger till grund för undersökningen kommer som nämndes ovan från två områden: textanalys/stilistik och fackspråksforskning. När det gäller fackspråksforskning har jag haft stor nytta av Christer Lauréns *Fackspråk. Form, innehåll, funktion* (1993) och Marianne Nordmans *Svenskt fackspråk* (1992). De två har även skrivit en bok tillsammans som heter *Från kunskapens frukt till Babels torn. En bok om fackspråk* (1987), där ett kapitel om minilekter ingår. Angående textanalys och stilistik har jag använt mig av Peter Cassirers *Stil, stilistik & stilanalys* (2003), Birger Liljestrands *Språk i text* (1993) samt *Att analysera text* (2000) av Lars Melin och Sven Lange.

### 2.1. Texttyp, genre och textgenre

Ett för den här uppsatsen centralt begrepp är 'textgenre', vilket är ett begrepp som kräver en definition.

Melin och Lange talar om 'texttyp', som är "yrkesskribenters samlade erfarenhet av hur man anpassar sig efter givna villkor" (Melin & Lange 2000:27). De presenterar *genre* som en konkurrerande term och beskriver 'genre' som ett begrepp som används om "historiskt etablerade och starkt konventionaliserade texttyper" (Melin & Lange 2000:27). Det som skiljer 'texttyp' från 'genre' är att det förra begreppet inte har den historiska begränsning som ligger i begreppet 'genre'. Melin och Lange poängterar att det kan finnas hur många texttyper som helst och att texttypen är ett resultat av hur P-matrisen, som beskrivs nedan i avsnitt 2.4., är ställd.

Anledningen till att jag väljer att använda begreppet 'textgenre' är att det understryker att texterna som jag undersöker är del av en tradition eftersom de är recensioner. Recensionen är enligt *Nationalencyklopedin* en "traditionell form av presentation och bedömning i massmedier,

framför allt i tidningar och tidskrifter” (www.ne.se). Det har sina poänger i undersökningen, eftersom jag vill säga något om tv-spelsrecensionens utveckling: Även om det visar sig att texterna i undersökningen möjligen representerar något olika texttyper så menar jag att de fortfarande ingår i textgenren tv-spelsrecension.

## 2.2. Minilekt

Vad är egentligen en *minilekt*? För att förstå detta begrepp behöver vi en del kunskap om fackspråk, som inte är något lättdefinierat begrepp. Ofta kontrasteras fackspråk med allmänspråk. Fackspråk är ett övergripande begrepp för språk som används mellan specialister inom samma fackområde. Inom fackspråket talar man sedan om olika teknolekter. En teknolekt är enligt Marianne Nordman den språkform som används av specialister inom fackområdet (Nordman 1992:9). Man kan alltså tala om medicinens teknolekt eller juridikens teknolekt, som är vetenskapliga teknolekter, eller teknolekter inom hantverksområden eller fritidssysselsättningar som inte har vetenskaplig överbyggnad, och fackspråk blir då ett kollektivt samlingsnamn för alla teknolekter (Nordman 1992:9). Nordman skriver vidare att minilekterna är en speciell typ av teknolekter som kopplas till ett mycket begränsat specialområde eller används av en mycket begränsad grupp specialister (Nordman 1992:23). Exempel på minilekter är språket i väderrapporter, militärrapporter och språket i stickbeskrivningar.

En minilekt kan vara ett subspråk till en vetenskaplig teknolekt, som exempelvis språket i läkarens patientrapporter, i väderrapporter eller i musikerns partitur. Men de kan även vara subspråk till områden som saknar en vetenskaplig teknolekt. Sådana teknolekter är språket inom ett hantverk eller en fritidssysselsättning (Laurén & Nordman 1987:48). Något som är typiskt här är att den som behärskar minilekten inte måste vara professionell expert utan att det just kan vara utövare av ett hantverk eller en fritidssysselsättning.

Minilektbegreppet är inte helt fast på så sätt att det finns bestämda kriterier för att något ska få kallas minilekt. I Laurén och Nordmans bok *Från kunskapens frukt till Babels torn* (1987) finns dock en hel del kännetecken beskrivna. En minilekt har ofta starkt formaliserad syntax och textens uppbyggnad följer ett konventionaliserat mönster. Minilekten är även semantiskt begränsad. Användarna av en viss minilekt ska använda termerna på samma sätt och dessa ska vara konventionaliserade (Laurén & Nordman 1987:51). Innehållet i en

minilekt är enhetligt, liksom funktionen, och ordförrådet är begränsat och kan omfatta från några hundra ord till några tusen (Laurén & Nordman 1987:46-47). Texterna är ofta korta för att så effektivt som möjligt få fram informationen (Laurén & Nordman 1987:53).

Som något av en sammanfattning skriver Laurén och Nordman att ”Texter som verkligen förtjänar etiketten minilekt bör alltså i princip vara samtidigt semantiskt, syntaktiskt och strukturellt enhetliga eller nära besläktade” (Laurén & Nordman 1987:52). Dock verkar det finnas mer eller mindre utpräglade minilekter, vilket beskrivs så här: ”[j]u mer specialiserade innehållsmässigt eller funktionellt minilekterna är desto strängare normer existerar för strukturen” (Laurén & Nordman 1987:52).

Om det visar sig att hypotesen i avsnitt 1.2 ovan stämmer och recensionerna från 1996 har minilektdrag bör det vara en minilekt utan förankring i en vetenskaplig teknoлект, eftersom tv-spelsområdet mig veterligen inte har en sådan. Däremot är tv-spel en fritidssysselsättning för många liksom exempelvis stickning, där språket i stickbeskrivningar är en minilekt.

### 2.3. Kulturartikel

Jämfört med minilektbegreppet är det ännu besvärligare att beskriva kulturartikeln. Birger Liljestrand ger en förklaring till varför det är så när han skriver att ”[n]ågot enhetligt språkmönster är svårt att finna, eftersom artiklarna är individuellt präglade” (Liljestrand 1993:129).

Liljestrand beskriver språkliga drag hos olika genrer i dagstidningar, och tar då bland andra textgenrer även upp kulturartikeln, trots ovan nämnda svårigheter. För det första är kulturartikelns läsekrets begränsad och förutsätts vara insatt i området. Ofta förekommer främmande ord och facktermer ur olika ämnesområden, vilket ställer höga krav på läsaren. Angående just recensioner skriver han att ”dolda eller uppenbara värdeomdömen” samsas med ett ”vildvuxet bildspråk” (Liljestrand 1993:129).

Liljestrand menar alltså att artiklarna på kultursidan är individuellt präglade (Liljestrand 1993:129). Det finns därmed utrymme för författaren att vara personlig, och det är alltså troligt att vi ska finna författaridiolekter i sådana artiklar.

Peter Cassirer skriver i *Stil, stilistik & stilanalys* om drag på olika språkliga nivåer i ett antal textgenrer. Om kulturartikeln skriver han att den ofta blir beskyld för att innehålla ”fikonspråk”. Detta fikonspråk består av svåra ord och facktermer (Cassirer 2003:97). Angående

menings- och satsbyggnad skriver han att den kan vara ganska komplicerad och att den är personligt präglad av författaren och ämnet (Cassirer 2003:97). Övriga kännetecken är en stor förekomst av hopning, variation, allusioner och citat (Cassirer 2003:97).

En kulturartikel publiceras normalt på kultursidorna i dagstidningar, vilket uppenbarligen inte är fallet med texterna i denna undersökning som ju publiceras i en tv-spelstidning. Texterna i mitt undersökningsmaterial hör till en speciell genre, recension, som ofta hittas på kultursidorna, men som naturligtvis kan förekomma på många andra platser. Om texterna i mitt undersökningsmaterial visar sig ha några av de drag som beskrivs i detta avsnitt är de alltså recensioner i en tv-spelstidning som har något (eller mycket, beroende på resultatet) gemensamt med dagstidningarnas kulturartiklar som de beskrivs av Liljestrand och Cassirer.

#### 2.4. P-matrisen

En aspekt på kommunikationssituationen, som givetvis är intressant i det här sammanhanget, är samspelet mellan skribent och läsare (Melin & Lange 2000:22). För att kunna analysera en text är det viktigt att förstå i vilken situation den kommit till och som Melin och Lange skriver är det "[...] mot bakgrund av ändrade förhållanden mellan skribenten och läsaren som vi kan söka förklaringen till att ständigt nya texttyper kommer till" (Melin & Lange 2000:22). Om jag finner förändringar över tid i mitt undersökningsmaterial, är det inte otroligt att vissa av förklaringarna till dessa finns i relationen mellan just skribent och läsare.

Melin och Lange introducerar ett verktyg för att göra det möjligt att hantera begreppen på ett sätt som ger överblick och för att kunna jämföra olika texter med varandra. Detta verktyg kallar de *P-matrisen* (där *P* står för *produktion* eller *pragmatik*) (Melin & Lange 2000:23).

Matrisen har fem kolumner där man kan fylla i värden för varje text. Dessa är: *skribentroll*, *skribentsyfte*, *läsarroll*, *läsarsyfte* och *medium*. En blank matris ser ut på följande sätt:

Skribentroll	Skribentsyfte	Läsarroll	Läsarsyfte	Medium
--------------	---------------	-----------	------------	--------

---

Enligt Melin och Lange är det viktigt att hålla sig på en hög abstraktionsnivå och se till att inte anpassa termerna för värdena för mycket efter just den analyserade texten. Syftet med detta är att man ska kunna använda verktyget på så många texter som möjligt. Melin och Lange föreslår sex skribentroller, nämligen *expert*, *informatör*, *underhållare*, *chef*, *anställd* och *myndighet*. De skribentsyften som anges är *informativt*, *explikativt*, *direktivt* och *expressivt*. Läsarroller ger man fem exempel på och dessa är *allmänheten*, *expert*, *chef*, *anställd* och *berörd person*. I kolumnen om läsårsyfte ska två värden fyllas i, och man ska då välja mellan *tvång – frivillighet* och *användning – kunskapssökning*. Kolumnen medium anger publikationssätt och har tre värden: *Halda*, *DTP* och *Fina trycket*. Halda innebär låg teknik och har fått sitt namn av ett gammalt skrivmaskinsmärke. DTP står för desktop publishing och innebär hög teknik. Det tredje värdet, fina trycket, innebär exklusiv finish (Melin & Lange 2000:23–24).

P-matrisen används i den här uppsatsen för att undersöka hur aspekterna skribent, läsare och funktion ser ut i materialet. Resultaten för hur P-matrisen är ställd i de olika delmaterialen redovisas i kapitel 4.1.1., 4.2.1. och 4.3.1.

### 3. Material och metod

I detta avsnitt presenteras materialet för min undersökning och de metodiska redskap som jag använder för att uppnå det angivna syftet, försöka besvara frågeställningarna och pröva hypoteserna i avsnitt 1.2. ovan.

#### 3.1. Material

Materialet i undersökningen utgörs av spelrecensioner från 1996, 2001 och 2005. Materialet består av sammanlagt 42 recensioner, 14 från varje år. Eftersom min metod, som beskrivs i nästföljande avsnitt, är kvalitativ har jag inte digitaliserat materialet, och har följaktligen inte tillgång till uppgifter om antal ord och liknande data.

Tidningen som recensionerna är hämtade från heter *SuperPLAY* och har under en längre tid varit en av de ledande svenska tv-spelstidningarna. Anledningen att just denna tidning valts är att den har en så lång utgivningstid. Den har kommit ut en gång i månaden sedan 1996, och detta är något som gör den unik som tv-spelstidning i Sverige. För en undersökning av det här slaget är det naturligtvis ovärderligt att hålla så många variabler som möjligt konstanta, och ett sätt att göra detta är att hålla sig till en och samma tidning.

Recensionerna kommer från oktober- och novembernummer eftersom jag gjort bedömningen att många spel ges ut just innan jul, och det bör därmed finnas fler stora spel att recensera under de månaderna. Recensionerna från 1996 är från nummer 11, som kom ut i november, recensionerna från 2001 från nr 10 som kom ut i oktober, och recensionerna från 2005 från nr 11, återigen ett novembernummer. Recensionerna är de första fjorton recensioner som fanns i tidningarnas recensionsavdelningar.

Recensionerna från 1996 kommer hädanefter kallas *delmaterial 1* och varje recension i delmaterialet får ett nummer och benämns sedan exempelvis *Rec1996:1*. Recensionerna från 2001 kallas *delmaterial 2* och recensionerna från 2005 *delmaterial 3*. Recensionerna i dessa material döps efter samma princip som recensionerna i delmaterial 1.

Fullständiga materialhänvisningar finns i material- och litteraturförteckningen som avslutar uppsatsen.

Delmaterial 1 består av sammanlagt 26 sidor. Tolv recensioner är två sidor långa och två av dem är en sida. Det finns sex olika skribenter, och de är något dolda genom att de skriver under sina initialer, inte under fullständiga namn. Skribenterna är Martin Johansson, Micke Weichbrot, Jonas Svensson, Lovisa Lundström, John Carling och Robert Weichbrot.

Delmaterial 2 består av sammanlagt 18 sidor och har sex skribenter: Martin Johansson, Tommy Rydning, Jonny Bergström, Peter Engelin, Love Enström och Magnus Eriksson. Skribenterna skriver nu under eget namn och en av skribenterna, Martin Johansson, finns kvar från delmaterial 1. Av de 14 recensionerna är tio stycken en sida långa och fyra stycken två sidor. Skribenterna skriver under eget namn.

Delmaterial 3 består av sammanlagt 28 sidor och recensionerna upptar mellan en och fyra sidor. Det finns recensioner av åtta olika skribenter i delmaterialet, och dessa är Alfred Holmgren, Jonas Högberg, Mats Nylund, Tommy Rydning, Tomas Gunnarsson, Sam Sundberg, Oskar Smulski och Tommy Preger. En av dessa är identisk med en skribent från delmaterial 2, nämligen Tommy Rydning, medan övriga är nya. Skribenterna skriver liksom i delmaterial 2 under eget namn.

### **3.2. Metod**

Som framgår av avsnitt 1.2. ovan är syftet med min undersökning alltså att studera hur recensionerna i mitt material har förändrats över tid. Undersökningen är således diakron med nedslag på tre olika tidpunkter med 4 respektive 5 års mellanrum.

Undersökningen är textanalytisk och för att komma åt de kännetecken som angetts för minilekt och kultursidan i avsnitt 2.2. och 2.3. ovan undersöks följande variabler i texterna: skribent, läsare, funktion, innehåll, disposition, längd, lexikon, syntax och stilnivå.

För att beskriva de tre aspekterna skribent, läsare och funktion använder jag mig av Melin och Langes P-matris, som beskrevs i avsnitt 2.4.

Angående innehåll och disposition har jag försökt kartlägga ett eventuellt textmönster för just tv-spelsrecensioner. Hur är texten uppbyggd? Vilken information ges var i texten? Jag undersöker även om innehållet är enhetligt eller ej och hur långa texterna är mätt i antal sidor.

När det gäller den lexikala nivån undersöker jag om det finns ord och uttryck som är ämnesspecifika, om det finns ord och uttryck som är

mycket vanliga, om det förekommer främmande svåra ord och facktermer och om alla skribenter använder de områdesspecifika orden på samma sätt eller om det finns variation.

Vad gäller syntaxen ser jag på sådant som drar till sig uppmärksamheten och försöker med hjälp av stickprov också säga något generellt om texterna. Här är det viktigt att se om meningsbyggnaden är stereotyp eller varierad och hur pass komplicerad den är.

Det som är intressant att se på vad gäller stilnivån i texterna är förekomsten av stilistiska försök som alliteration och metaforer, och vilka ordval skribenterna gör.

Metoden är alltså kvalitativ, och jag koncentrerar mig på att ge en översiktlig bild av de olika delmaterialen och går in på detaljer med hjälp av representativa stickprov.

Det finns flera anledningar till att metoden är just kvalitativ. För det första är stilistikens traditionella metod kvalitativ då den måste utgå från att olika människor uppfattar en text olika. Cassirer skriver till och med att intuition ska betraktas som ett fullvärdigt incitament, dock under förutsättning att tankegångar, tillvägagångssätt och slutledningar redovisas (Cassirer 2003:45).

För det andra talar det jag vill uppnå med uppsatsen för en kvalitativ metod. För att få en överblick av de aspekter som behövs för att kunna pröva mina hypoteser behövs överblick över ett ganska stort antal variabler, och möjlighet att bedöma vilka av dessa som är relevanta. En kvalitativ undersökning är då att föredra framför en kvantitativ där allt för mycket tid hade fått ägnas åt att räkna fram värden för olika variabler.

För det tredje är det svårt att ge kvantitativa uppgifter eftersom detta betyder att ett ganska stort antal recensioner behövs för att man ska kunna vara säker på att resultatet inte blir beroende av skribentindivid eller andra omständigheter. Mitt material räcker inte för detta.

## 4. Resultat

I detta avsnitt följer resultaten av min analys. Resultaten redovisas delmaterial för delmaterial och variabel för variabel. De språkliga exemplen är numrerade inom parenteser före exemplet. Diskussion av resultaten finns i det närmast följande kapitlet.

De tre delmaterialen har några likheter. Värdena för P-matrisens medium är Fina trycket för alla delmaterial, och läsarrollen och läsårsyftet är genomgående intresserad allmänhet respektive frivillig kunskapssökning. Några detaljskillnader tycks dock finnas i vilka de olika delmaterialens troliga läsare är, vilket utvecklas vidare nedan.

### 4.1. Delmaterial 1

I detta avsnitt redovisas resultaten för delmaterial 1, dvs. recensionerna från 1999.

#### 4.1.1. *P-matrisen: skribent, läsare, funktion*

Nedan redovisas värdena för P-matrisen som jag bedömer att de ser ut för texterna i delmaterial 1.

---

Skribentroll	Skribentsyfte	Läsarroll	Läsarsyfte	Medium
informatör expert underhållare	informativ	intresserad allmänhet	kunskapssökning frivillig	fina trycket

---

Skribentrollen är komplex; jag bedömer att det är en blandning av informatör, expert och underhållare. Anledningen är att vi har att göra med en skribent som är en slags expert på området tv-spel, och

framförallt på just det spel som recenseras. Informatörsrollen är också tydlig; skribentens roll är att informera läsaren om spelet. Men det finns även tydliga försök att underhålla som vi ska se nedan.

De här texterna innehåller informativer (meningar med huvudsyftet att informera), explikativer (meningar med huvudsyftet att förklara) och expressiver (meningar som främst uttrycker skribentens känslor). De allra flesta meningarna är dock av informativt slag och även explikativerna har som övergripande syfte att informera. Exempel 1, 2 och 3 är exempel på informativer, explikativer respektive expressiver.

(1) Det finns tre olika slags banor i Crash Bandicoot. (Rec1996:1)

(2) Ett annat skäl kan vara att det kanske inte går att mjölka så mycket mer ur en Mega Drive än vad EA redan gjort. (Rec1996:6)

(3) Kort sagt är det här ett underbart fotbollsspel. (Rec1996:7)

Skribentsyftet är alltså informativt, och skribenterna vill förmedla information om huruvida nya spel är bra eller inte. Möjligen skriver de även för att roa (eftersom tidningen läses frivilligt är det självklart viktigt att få läsaren att vilja läsa), men huvudsyftet är att informera.

Läsaren till de här recensionerna är intresserad allmänhet, dvs. människor som har tv-spel som fritidssysselsättning. Läsarsyftet är frivillig kunskapssökning. Läsaren vill informera sig om vilka nya spel som kommer och vilka som är värda att köpa.

#### **4.1.2. Längd, innehåll och disposition**

Alla delmaterialets recensioner är två sidor långa utom två som är en sida. En stor del av utrymmet tas dock upp av illustrationer där man kan se hur spelet ser ut på tv-skärmen.

Innehållet i delmaterial 1 varierar med recensionsobjektet, på ett sätt som liknar hur Nordman och Laurén beskriver att väderrapportens innehåll varierar med ortnamn (Laurén & Nordman1987:52). I övrigt är innehållet relativt enhetligt i alla de 14 recensionerna. Det som behandlas är eventuella bakgrundsfakta till spelet, grafik, spelbarhet och texterna är till stor del ett berättande om hur spelandet går till. I ett fall finns en referens till en film, *Motorsågsmassakern*.

Recensionerna är mycket likartat disponerade. Artiklarna innehåller förutom huvudrubriken, som alltid är spelets namn, en kortare text i stor

stil som på något sätt ska dra uppmärksamhet till recensionen, och ibland utgör en slags bakgrund. De kan se ut som här i exempel 4.

(4) Att gå runt i futuristiska byggnader som en muterad hemlig agent, och ta kål på så många fiender som möjligt, samtidigt som man krossar så mycket teknisk utrustning man hinner och orkar – Det är vad Project Overkill handlar om. (Rec1996:14)

Sedan kommer själva recensionen, där inledningen oftast är mycket kort, ibland ”obefintlig”, då recensionerna börjar med meningar som i exempel 5 och 6 nedan.

(5) Spelets bakgrundshistoria är inte speciellt originell. (Rec1996:1)

(6) Konverteringen av *Donkey Kong Land 2* från Super NES till Game Boy är inte helt lyckad. (Rec1996:9)

Detta skulle möjligen kunna tänkas vara ett stilistiskt knep: att kasta läsaren rakt in i artikeln, men det tycks snarare som om skribenterna inte tänker på att skriva en inledning utan bara börjar med det viktiga genast. I något fall finns det några inledande meningar som här i exempel 7 där recensenten alltså ger lite bakgrundinformation om hur spelet har kommit till.

(7) För några år sedan bestämde man sig i Hollywood för att liva upp den gamle superhjälten Läderlappen. (Rec1996:13)

I två av recensionerna finns mellanrubriker, men i de övriga kommer innehållet bara i en strid ström och främst beskrivs det hur det går till att spela, ofta med några stycken om grafik och andra speltekniska detaljer som handkontroll och spelkänsla. Som sista stycke kommer alltid en sammanfattande kommentar där ett slutgiltigt omdöme om spelet ges, även om detta görs utan tydligt uttryckt författarsubjekt. Istället för en formulering av typen ”jag tycker att spelet är bra” skriver recensenten helt enkelt att ”spelet är bra”. Styckeindelningen sker för övrigt ofta med blankrad och ofta finns ingen tydlig textbindning mellan styckena, som i exempel 8 nedan.

(8) Mängden guld ökar efter varje vinst vilket kommer väl till pass för det mesta kostar pengar i *Beyond the Beyond*.

Den stora skillnaden jämfört med exempelvis ett spel till SNES är slagsmålen som till skillnad från allt annat i spelet är i 3D. (Rec1996:11)

Dispositionen är intressant på ytterligare ett sätt. Förutom ”huvudtexten”, vars disposition beskrevs ovan, är nämligen en hel del saker utbrutna ur huvudartikeln. För det första finns ett poängsystem (från 0 till 100) där grafik, spelbarhet, ljud och utmaning bedöms. Detta räknas ihop till ett totalvärde, som är spelets helhetsbetyg. Detta med betygssättning är inget ovanligt i recensioner, utan förekommer exempelvis i var och varannan dagstidning. Ett exempel är Göteborgs Posten som betygsätter bland annat skivor och filmer med hjälp av fyrsymboler ([www.gp.se](http://www.gp.se)). Vad som då är mer ovanligt är att det finns två små textstycken med egen rubrik där recensionens skribent och en annan person kommer med mer personliga åsikter, och i vissa av dessa träder plötsligt ett författarjag fram som i exempel 9.

(9) När jag recenserade Olympic soccer till Super PLAY 6 tyckte jag att det var det bästa fotbollsspelet någonsin. Jag trodde inte att jag skulle få chansen att ge ett spel så bra omdöme igen på mycket länge. (Rec1996:7)

Att skribenterna på det här sättet lagt det personliga tyckande utanför recensionen är anmärkningsvärt och troligtvis ett tecken på att de försöker hålla själva recensionen så objektiv som möjligt. Detta kan tyda på att det fanns en standard som alla skribenter ställde sig bakom, som inte lämnade plats åt tyckande från den enskilde skribenten.

### 4.1.3 Lexikon

Vad gäller lexikonet förekommer många ord som är specifika för tv-spelsvärlden, eller åtminstone används på ett sätt som är specifikt för denna. Exempel på ord som är vanliga i delmaterialet är *grafik*, *boss*, *bana*, *hjärte*, *extra liv*, *odödlig*, *kontroll*, *karaktär*, *konverter(a/ing)*, *animering*, *simulator*, *format*, *hemliga specialare*, *gömda nivåer*, *bakgrunder*, *polygoner*, *spelupplägg*, *fiende* och *RPG (Role Playing Game)*.

Många av orden är inlånade eller direktöversatta, främst från engelskan, och många är bildade genom sammansättning av engelska såväl som svenska ord. Exempel på sammansättningar är *bonusbana*, *plattformshjärte*, *plattformssattacker*, *konsolspel*, *hockeysimulator*, *överanimerat*, *plattformsspel*, *32bits-konsol*, *16bits-version*, *spelkänsla*,

*spelkontroll, hockeyspel, arkadspel, arkadversion, beat'em up-spel, specialslag, handkontroll, shoot'em up-äventyr* och *spelimé*.

En del verb som tycks områdesspecifika förekommer, exempelvis *klara banan, snajpa, banka loss* och *speeda upp*. Av dessa är dock *klara banan* det enda som förekommer mer än en gång. De övriga verben har också en vardaglig klang och ligger på en låg stilnivå, vilket förekommer även bland de andra ordklasserna. Exempel på detta är *knäppaste, ultrasvårt* och *däng*.

De flesta av namnen på spel och karaktärer (figurerna i spelet) är av främmande ursprung, främst engelska, och lämnas oöversatta: *Tetris attack, Beyond the beyond, Virtua fighter kids SNES, Mega Drive, Shun, Jeffry* och *PlayStation* (Vi kan för övrigt notera att *PlayStation* hade uttralt genus 1996, dvs. *en Playstation*).

Det allmänna lexikonet präglas främst av att det innehåller många adjektiv av värderande slag, vilket inte är förvånande. Grafiken beskrivs exempelvis som *följsam, smågrötig, lättöverskådlig, underlägsen, traditionell* och *vacker*. Men även i substantiven syns värderandet: spelet har *attityd* och *personlighet* och är skapat med *finess*. För de verb och substantiv som rör det som händer i spelet varierar användandet förståeligt nog mycket beroende på vilket spel skribenten recenserar, och vad man gör i spelen. Typiska substantiv är *slag, slagsmål, attack* och *vinst*. Vanliga verb är *springa, hoppa, skjuta* och *slå sönder*.

Texterna är bitvis tätt packade med ord som inte direkt hör till allmänspråket. Några exempel på detta återfinns i exempel 10 och 11.

(10) Vanliga **plattformsspel** för sig fortfarande bäst till **16bitarna**, så **Virgin** bestämde sig för att göra **Pinoccio** till **SNES** istället för till **PlayStation**. (Rec1996:5)

(11) Ett traditionellt, **sidoscrollande plattformsspel** till **SNES**, med fin **grafik**, trallvänlig musik och ganska lätta **banor**. (Rec1996:5)

#### 4.1.4. Syntax

Texterna i delmaterial 1 får sägas vara lättlästa, och meningsbyggnaden är nästan alltid enkel. Korta meningar varvas med lite längre. Texterna är uppbyggda av en ganska jämn blandning av huvudsatser (H) och bisatser (b) som i exempel 12 där det finns fem huvudsatser och tre bisatser.

(12) Soviet strikes styrka ligger i de väl genomarbetade banorna.(H) Varje scenario har en egen stil och struktur (H). Hur pass intelligent utformade banorna är (b) ser man bäst på den sista banan (H) som utspelar sig i Kreml (b), där byggnadernas detaljrikedom och struktur är häpnadsväckande (b). EA Studios försök att applicera riktiga fotografier på polygonerna är ett snilledrag (H). Sällan har sådan realistisk natur skådats i ett Tv-spel (H). (Rec1996:4)

Ofta finns subjektet i fundamentet, men man kan även hitta enkla adverbial eller bisatser som fungerar som adverbial där. Det är inte helt ovanligt med vänstertunga meningar som i exempel 13.

(13) EA studios försök att applicera riktiga fotografier på polygonerna är ett snilledrag. (Rec1996:4)

Något exempel på rörig och komplicerad meningsbyggnad finns som i exempel 14.

(14) Sega har uppenbarligen tagit fram Fighting Vipers som en konkurrent till Tekken, och det är därför inte så konstigt att här finns fullt med hemliga spelare och ett antal bonusfigurer, som till exempel den gigantiska Teddybjörnen Kumachan och reklamspelaren Pepsiman (den japanska versionen är sponsrad av Pepsi, men alla reklamskyltar kommer troligtvis att vara borta i den europeiska upplagan). (Rec1996:3)

Den enda grafiska meningen i exempel 14 är väldigt lång och snårig, och innehåller flera satser. Parentesen innehåller dessutom en ny huvudsats som inte samordnas med de andra, vilket innebär en satsradning. Detta gör avsnittet svårt att förstå, och ger intryck av att skribenten försökt få in så mycket information som möjligt i meningen utan att tänka på att den ska bli begriplig. Att meningar ser ut så här är dock ett undantag; det förekommer i princip inte alls i delmaterialets texter. Jag får nästan intrycket av att det finns instruktioner för hur lång en mening ska vara (någonstans runt 25 ord) och hur många satser den får innehålla (två eller tre). Dessutom förekommer nästan bara fullständiga satser, vilket ger ett prydligt intryck som i exempel 15.

(15) Spelarna på isen är mycket ambitiöst gjorda. Förutom att namn och nummer står att läsa på deras ryggar är detaljer som hjälmar och handskar detaljerat och verklighetstroget utförda. Omgivningarna är

också de verklighetstroga med ljusreflexer på isen och blänkande plexiglas. (Rec1996:2)

Sammanfattningsvis finns det egentligen inte mycket som sticker ut på den syntaktiska nivån i de här texterna.

#### 4.1.5. *Stilnivå*

Det finns inte många stilfigurer i delmaterial 1. Det tydligaste stilistiska försöket jag hittar är blandningen av låg och hög stilnivå. Detta har en ganska komisk effekt, som jag tror är medveten från skribenternas sida. Se exempelvis på exempel 16 nedan.

(16) Det vill säga avsaknaden av handling till förmån för ett oupphörligt massakrerande av en massa ondingar. (Rec1996:8)

*Avsaknaden av handling, till förmån för och oupphörligt* håller enligt mig en hög stilnivå, medan *en massa ondingar* och *massakrerande* håller en låg. Den här typen av stilbrott påminner om hur talspråkliga ord kan blandas med en ironisk användning av äldre former i kåseristil, och den återkommer i många av texterna från 1996 (Cassirer 2003:97).

## 4.2. Delmaterial 2

I detta avsnitt redovisas resultaten för delmaterial 2, dvs. recensionerna från 2001.

### 4.2.1. *P-matrisen: Skribent, läsare, funktion*

Nedan redovisas värdena för P-matrisen som jag bedömer att de ser ut för texterna i delmaterial 2.

Skribentroll	Skribentsyfte	Läsarroll	Läsarsyfte	Medium
informatör expert underhållare	informativ	intresserad allmänhet	kunskapssökning frivillig	Fina trycket

Skribentrollen är liksom i delmaterial 1 en komplex sammansättning av informatör, expert och underhållare. Recensenten är visserligen kanske fortfarande en vanlig spelare, men har ändå en expertroll så till vida att han är en professionell ”tyckare” och dessutom antagligen vet mer om spelet än läsaren. Fortfarande krävs antagligen ett visst mått av underhållning för att hålla läsaren intresserad, med tanke på det frivilliga läsårsyftet.

Texterna i delmaterial 2 innehåller många informativer, explikativer och expressiver, men något nytt är att det nu förekommer ett tydligt uttryckt författarjag. Detta gör att texterna är mer explicit expressiva än texterna i delmaterial 1. I exempel 17 nedan ser vi en expressiv i jagform.

(17) Jag är inte alls förtjust i kortfunktionen, och stänger genast av den när jag spelar. (Rec2001:2)

Huvudsyftet med expressiverna är ändå att informera läsaren om huruvida de recenserade spelen är bra eller inte, så skribentens huvudsyfte är alltså informativt.

Läsarrollen är fortfarande den intresserade allmänheten, men sett till innehållet tycks denna allmänhet vara något bredare eftersom fler typer av spel recenseras. En del av dessa är tydligt riktade till äldre spelare. Bakgrundsinformation om tv-spel i avsnitt 1.1. ovan ger också stöd för tanken att läsekretsen kan ha förändrats. Läsårsyftet torde inte ha förändrats; den som läser den här tidningen bör fortfarande vara någon som frivilligt vill ta reda på vilka tv-spel som är värda att köpa.

#### ***4.2.2. Längd, innehåll och disposition***

Recensionerna i delmaterial 2 är precis som 1996 mellan en och två sidor långa. Det finns dock fler ensidiga recensioner än i delmaterial 1. Vad gäller illustrationerna tar de upp ungefär hälften eller en tredjedel av varje sida och föreställer precis som i delmaterial 1 olika scener ur spelen.

I det här delmaterialet är det vanligt att recensionerna börjar med en ingress, som ofta är uppseendeväckande. Detta kan vi se i exempel 18 nedan, där speciellt den starkt expressiva inledande meningen drar uppmärksamheten till sig.

(18) Stegla mig enligt polsk tortyrtradition eller tvinga mig att spela mer, samma sak. Acclaim ger oss ännu ett lågvattenmärke när de officiellt porträtterar tidernas fånigaste motorbaserade tävling. (Rec2001:5)

Som jag tidigare nämnt finns ett tydligt författarjag i de här texterna. Detta gör de små textstyckena med personliga åsikter som fanns i recensionerna från 1996 onödiga. Istället finns till de flesta recensionerna en liten ruta med rubriken FAKTA, där recensenten beskriver något särskilt fenomen i spelet lite mer ingående. Den lilla rutan med betyg finns kvar från recensionerna från 1996; nu med kategorierna grafik, ljud, kontroll och hållbarhet, och ett nytt betygssystem från 1 till 10.

När det gäller innehållet behandlar man fortfarande bakgrundsfakta till spelet, grafik, spelbarhet samt vad spelaren gör i spelet. Dock finns några nya innehållsliga element. En sak som förekommer i några av recensionerna är självreflektion som i exempel 19.

(19) Att recensera Silent Hill 2 är bland det svåraste jag har gjort under min sju år långa karriär som spelredaktör. (Rec2001:1)

Självreflektionen bör också kunna tänkas tyda på att skribenten har större möjlighet att vara personlig i det här delmaterialet, och att författarjaget får större plats.

Större plats i delmaterial 2 än i delmaterial 1 får också referenser till andra kulturella yttringar. Här finns exempelvis referenser till författaren Edgar Allan Poe och filmskaparen Todd Sheets (Rec2001:1). I exempel 20 ser vi hur det kan se ut när man refererar.

(20) Spelskaparna In Utero har lyckats få till en egen värld, i samma universum som Den oändliga historien, Alice i Underlandet eller Tim Burtons skapelser. (Rec2001:11)

Det finns, som exemplen ovan visar, några fler olika saker när det gäller innehållet som recensenten kan skriva om i dessa recensioner. Detta återspeglas i att texterna får ett mer varierat innehåll och mer varierad disposition. Inledningen är ofta längre än i delmaterial 1 och kan nu innehålla personliga reflektioner, vilket exempel 21 visar.

(21) Det hör inte till vanligheterna att man skrattar framför ett fotbollsspel. Men när jag i This is Football 2002 råkade trycka på

filmbningsknappen och störtök framför domaren var det svårt att hålla sig för garv. (Rec2001:9)

Sedan kommer en del som vi känner igen från delmaterial 1, nämligen en genomgång av vad man kan göra i spelet. Därefter följer vanligen en resonerande avslutning som sammanfattar recensionen, och där ett slutgiltigt utlåtande om spelet finns.

Textbindningen mellan olika stycken ser ut ungefär som i delmaterial 1, oftast finns inte någon speciell anknytning mer än temat för recensionen, spelet, som i exempel 22 med *Advance wars*.

(22) *Advance Wars* är alltså ingalunda deras första spel, senast låg de bakom *Mario Cart: Super Circuit*.

*Advance Wars* innehåller flera ingredienser vi tidigare stött på i spel som *Final Fantasy Tactics* och *Civilization*, dessa har sedan förenklats och raffinerats. (Rec2001:7)

### 4.2.3. Lexikon

Några vanligt förekommande områdesspecifika ord är *problemlösning*, *spelupplägg*, *fartkänsla*, *spelutvecklare*, *spelkontroll*, *story*, *format*, *bana*, *textur*, *grafik*, *grafisk*, *original*, *föregångare*, *arkadspel*, *extrainslag*, *strategispel*, *uppdrag*, *uppgradering* och *level*.

Som synes är en del av orden från delmaterial 1 fortfarande vanliga nämligen: *bana*, *grafik*, *spelkontroll* och *arkadspel*. Orden används dock inte lika ofta och återkommer inte i så många av texterna som 1996. Detta gäller överlag för ordförrådet i delmaterial 2, vilket troligtvis bland annat beror på att innehållet är mer varierat. Sammansättningar och tekniska begrepp är fortfarande vanliga.

Ett ord där användningen verkar ha utvecklats är *grafik*. I de här texterna används fortfarande *grafik* ofta, men det finns flera sätt att använda ordet på här. Exempelvis skriver man ofta om hur spelet är *grafiskt*.

Uttryck för tekniska begrepp som dyker upp för första gången i det här delmaterialet i min undersökning är *audiovisuell kvalitet*, *artificiell intelligens*, *styrhjälpsystem*, *linkkabel* och *S-Force Sound 3D Sound Library*.

Det sista exemplet är visserligen en ytterlighet, men det är inte ovanligt med både längre och krångligare ord för tekniken än 1996.

Namn kommer fortfarande ofta från engelskan eller japanskan och några är troligen nybildade. Några exempel är *Hachi*, *Mario* och *PlayStation*.

Det allmänna lexikonet tycks även det mer varierat än 1996. Det finns många ord som bara används någon gång vilket kan illustreras av ord som *raffinerats*, *renässans*, *subventioneras* och *pedagogiskt*. Fortfarande är värderande ord mycket vanliga, och precis som i delmaterial 1 finns det många vanliga verb som *spela*, *springa* och *hoppa*, även om de som sagt inte används fullt lika flitigt som i delmaterial 1.

#### 4.2.4. Syntax

På den syntaktiska nivån finns en viss variation. Exempel 23 visar hur långa och korta meningar blandas.

(23) Till exempel går det inte att lägga in fartökning på någon av L eller R-knapparna som jag vill. Idiotiskt! Nåja, ljudet är som vanligt av toppklass, och bisittarkommentarerna har bytts ut mot en lite mer crazy kanadensare som kommer med putslustiga inlägg hela tiden – ibland roliga sådana. (Rec2001:2)

Texterna i delmaterial 1 utmärkte sig för att de var så pass prydliga och att det var ovanligt med satsfragment. I delmaterial 2 har vi dock prov på detta, vilket vi ser i exempel 24 och 25.

(24) Cyprien är inte Mario. Men nästan. (Rec2001:11)

(25) Ovanlig musik med passande stråkkvartetter. (Rec2001:12)

Det finns även andra tecken på att skribenterna vågar ta ut svängarna lite mer än i delmaterial 1. Nedan ser vi i exempel 26 en fristående bisats och i exempel 27 samordnade imperativsatser.

(26) Frågan är bara om Spy Hunter har något som andra spel i genren inte har. Om de lyckats förvalta sitt utomordentliga arv. (Rec2001:10)

(27) Kryp upp till en intet ont anande vakt bakifrån, smocka till, bind och släng honom i en tunna och lägg locket på. (Rec2001:4)

Utmärkande för syntaxen är helt enkelt att det är svårt att finna något enhetligt att säga om den, eftersom den varierar mycket.

#### 4.2.5. *Stilnivå*

Stilen är inte längre lika humoristisk som i delmaterial 1, utan mer allvarlig. Även om skribenterna fortfarande använder sig av en del vardagliga ord och en del ord på högre stilnivå, så åstadkommer de oftast inte samma stilbrott som 1996 utan håller sig oftare seriösa som i exempel 28.

(28) Fäll spelare eller attackera dem bakifrån och du kan räkna iskallt med att du får frispark mot dig och kanske också ett gult kort. Men om du däremot går på bollen har du inget att frukta från domaren. (Rec2001:9)

Skribenten förklarar i exemplet tydligt och klart hur en viss sak går till i spelet, och håller sig från stilbrott samtidigt som ett ord på hög stilnivå, som *frukta* finns i en mening.

Fortfarande finns dock plats för humoristiska formuleringar som i exempel 29.

(29) Antalet personer som har ett närmast maniskt intresse för Ford-bilar och dessutom är villiga att investera i nyproducerade PlayStation-spel kan lätt räknas på en krigsveterans högertår. (Rec2001:13)

En del av skribenterna verkar lägga mer tid och energi på språket än tidigare år och formuleringarna är genomtänkta som i exempel 30.

(30) Super Cyprien är en askgrå pojke med eldfängt humör (Rec2001:11)

Här är det uttrycken *askgrå pojke* och *eldfängt humör* som är intressanta. För det första är det ett intressant bildspråk. Troligtvis är det så att karaktären i spelet har grå färg, men att en del i spelet är att han ofta blir arg. Dessutom har orden lika många stavelser vilket ger satsen en viss rytm.

Fortfarande förekommer ibland en ganska vardaglig stil som ibland ger samma komiska effekt som i delmaterial 1. I exempel 31 nedan är det formuleringarna *varsitt ruckel till propellerplan* och *bombar sönder* som ligger på en betydligt lägre stilnivå än *fortskaffningsmedel*.

(31) Då helt plötsligt två troll i varsitt ruckel till propellerplan bombar sänder ens fortskaffningsmedel. (Rec2001:12)

Överhuvudtaget är författarpersonligheter till viss del urskiljbara. Författaren kan komma med personliga uttalanden och även med en del små stilistiska egenheter som i liknelsen i exempel 32 (där det är oklart vem Magnus är).

(32) Grafiken är minst lika luddig som Magnus fyra dagar gamla skäggstubb (Rec2001:11)

### 4.3. Delmaterial 3

I detta avsnitt följer redovisningen av resultaten från delmaterial 3, dvs. recensionerna från 2005.

#### 4.3.1. *P-matrisen: Skribent, läsare, funktion*

Nedan redovisas värdena för P-matrisen som jag bedömer att de ser ut för texterna i delmaterial 3.

Skribentroll	Skribentsyfte	Läsarroll	Läsarsyfte	Medium
informatör expert underhållare	informativ	intresserad allmänhet	kunskapssökning frivillig	Fina trycket

Skribenten är liksom i delmaterial 1 och 2 fortfarande expert, informatör och underhållare. Skribentsyftet tycks fortfarande främst informativt, men det verkar som om skribenterna anstränger sig mer än tidigare för att vara intressanta att läsa i allmänhet. Informationen överförs inte längre så direkt som möjligt. Ännu mer än 2001 konkurrerar man med internet. Tidningarna måste för att locka läsare kanske göra något annat än bara förmedla information som läsaren lika gärna skulle kunna söka på annat håll. Kanske visar de här recensionerna upp skribenternas försök att hålla kvar läsare genom att erbjuda en välskriven text som inte bara informerar utan också erbjuder en läsoplevelse.

Läsarrollen är intresserad allmänhet. Intressant att lägga märke till är dock att texterna i det tredje delmaterialet torde kräva mer kunskaper av läsaren än texterna från 1996 och kanske även än texterna från 2001. Här finns fler intertextuella anspelningar och överhuvudtaget är språket mer komplicerat som vi ska se nedan. Jag kan inte tänka mig att de här recensionerna har en läsekrets som består av tolvåriga pojkar.

#### **4.3.2. Längd, innehåll och disposition**

I delmaterial 3 varierar texternas längd betydligt mer än i delmaterial 1 och 2. Vissa recensioner är nu upp till fyra sidor långa. Illustrationer tar på vissa sidor upp mycket stor plats. Illustrationerna är främst bilder av hur det ser ut när man spelar det recenserade spelet, men det förekommer också små bilder från andra spel som man refererar till, och vid ett tillfälle ett fotografi på Bertrand Russel.

Innehållet är inte längre speciellt enhetligt utan varierar både med det spel som recenseras och med hur skribenten väljer att presentera det. Visserligen kan skribenterna fortfarande skriva om bakgrundsinformation, grafik och spelkontroll, och det är fortfarande vanligt att en stor del av innehållet är beskrivningar av vad man gör i spelen. Men det finns inte samma fixering vid ”kategorier” att värdera längre. Det är svårt att säga något övergripande om innehållet eftersom skribenterna tar upp det som är intressant och relevant för just det spel som recenseras.

Dessutom ifrågasätter recensenten ofta spelet på andra grunder än tidigare. Kanske har de tagit till sig av samhällets kritik mot tv-spel för nu kommenteras sådant som motståndare till tv-spel ofta ifrågasatt, som i exempel 33 och 34 nedan.

(33) Men vad jag vill säga är att vi kan kräva mer av fps-spel idag än dumt audiovisuellt fantastiskt mejande och fattigmanspanisk fantasilöshet. Varför visa större tolerans än mot snygga actionfilmer som inte har en enda egen idé? (Rec2005:7)

(34) Det jag däremot absolut tänker klaga på är hur avtändande kvinnobilden i Most Wanted är. Hela karriären i spelet cirkulerar kring ett viljelöst våp som ständigt går runt i minijeansshorts och uppknuten skjortblus. [...] Hyfsat ofräscht och inte alls särskilt motviverande. (Rec2005:11)

Referenserna till andra kulturyttringar är ännu fler än 2001, och kommer från ännu fler håll. Exempelvis refererar man till en essä av den franske författaren Michel Houellebecq i recensionen av *Call of Cthulhu* (Rec2005:8) och har citat av och en faktaruta om filosofen Bertrand Russel i recensionen av *Batallion Wars* (Rec2005:14). Det finns fortfarande många referenser till filmer och tv-serier: *Lords of dogtown*, *High fidelity*, *Deadwood* och *Clinton*-filmer.

Skribenterna drar sig inte för att ha (vad jag antar är) filosofiska pretentioner som i exempel 35.

(35) Jag kanske är ensam om att vilja kunna göra mer freudianska darwinistiska tolkningar i fps-spel, uppleva stress på nya plan och resa oupptäckt ragg. (Rec2005:7)

Vad Freud här har med Darwin att göra, och hur deras teorier ska appliceras på ett first person shooterspel går skribenten tyvärr inte närmare in på.

Texterna följer fortfarande ungefär samma disposition som i de båda äldre delmaterialen. Efter en ibland ganska lång inledning där skribenten kan skriva om spelets tillkomst, historia, sin egen relation till spelet eller någon helt annan ingång som senare knyts ihop med spelet, följer oftast en beskrivning av vad man gör i spelet, precis som i de tidigare årgångarna av recensioner. Vid avslutningen i vissa av texterna är det ännu tydligare än innan att skribenten knyter ihop recensionen, eftersom det nästan alltid finns fler trådar att knyta ihop, åtminstone i de längre texterna. Vissa av skribenterna tycks vara skickligare än i tidigare delmaterial i att inleda med att väcka läsarens intresse och nyfikenhet, som i ingressen i exempel 36.

(36) Det är rostigt på slakthusplaneten Stroggos. Jag vet varför. Fantasikranen har stått och runnit sen vi var där sist, i Quake II för åtta år sen. (Rec2005:7)

Här blir den insatte läsaren kanske intresserad av att veta varför spelet blir så utskällt, och dessutom tyder påpekandet att fantasikranen har stått och runnit i åtta år på att recensionen kommer att vara skarp och rolig.

Värt att notera är att de kortare recensionerna är ganska lika recensionerna från tidigare år när det kommer till innehåll och disposition. Det är vanligare med förändringar jämfört med tidigare år i de längre recensionerna, vilket kanske inte är så märkligt; det är först nu man har utrymme att bryta mönstret.

Det finns fortfarande en ruta med sifferbetyg, nu för grafik, ljud, kontroll och livslängd. De små sidotexterna som finns har nu ett ännu friare innehåll. Det kan ibland vara en åsikt, ibland fakta, ibland tips på andra spel, och ibland saknas rutan helt.

Textlingvistiskt tycks recensionerna disponerade med mer omsorg än texterna från tidigare år. Styckena binds ibland samman med referensbindning som i exempel 37.

(37) Finge jag en spänn för varje gång jag tänkt "Jösses!" vore jag, öh, några tiotusentusent.

*Soul Calibur III* är bakåtsträvande i vissa aspekter. Bakgrunden – som i stor del är skälet till mina bejublande jösses – är inte interaktiva eller lika lekfulla som de i nyss nämnda *Dead or Alive* [...] (Rec2005:9)

### 4.3.3. Lexikon

Ett antal områdesspecifika ord från delmaterialets texter är *gränssnitt*, *grafik*, *story*, *miljö*, *kampanj*, *uppgradering*, *uppdrag*, *utvecklare*, *bana*, *karaktär*, *gubbe*, *tutorial*, *bonusuppdrag*, *spelutvecklare*, *karaktärsgalleri* och *kontroll*.

Som vi ser är det fortfarande vanligt med sammansättningar som *spelutvecklare* och *bonusuppdrag*. Vissa av dem är mycket långa och avancerade: *beat'em up*-genren och *strategirollspelsfight*.

Många av orden från 1996 och 2001 finns kvar i det här delmaterialet och en del nya har kommit till. Dock är användningen betydligt mer varierad, och alla ord förekommer inte i så många av recensionerna. Dessutom finns det vissa ord som har synonymer, faktiskt ofta svenska sådana. Exempelvis används *berättelse* och *intrig* ibland istället för det dominerande *story* och *tredjepersonsskjutare* istället för *third-person-shooter*.

En typ av ord som annars är karaktäristiska för texterna är nya knepiga sammansättningar som *fummelorgie*, *avantgamerist*, *amoklöparkoma*, *spelgläjesaft* och *americana-noiriga* som väl kan föra tankarna till Cassirers uttryck "fikonspråk" som uppträder på kultursidan i dagstidningar (Cassirer 2003:97).

Liksom i de tidigare årens recensioner finns många namn på spel, karaktärer och tekniska detaljer som inte översätts från engelskan (eller ibland japanskan): *PlayStation 2*, *Battlefield*, *Dual shock*, *PlayStation 3*, *Lizardman* och *Namco*.

Fortfarande finns många värderande adjektiv som *hyfsat ofräscht*, *användbart* och *kul*, och verb som handlar om vad man gör i spelen. Verben är mer varierade än förut, vilket bör bero på att det finns mer olika saker att göra i spelen. Några är *filma*, *explodera*, *gömma sig*, *köra*, *plocka upp* och *hitta*.

Det allmänna ordförrådet är ganska varierat. Något som är tydligt är att det är betydligt större än tidigare. Många ord förekommer bara en gång i en enda recension i delmaterialet, och ofta är det ord med hög stilvalör som *dystopi*, *fröjda* och *parasiterar*, eller bara ovanliga ord som *putslustig*. Det engelska inflytandet är som vi ser ovan starkt och vissa begrepp översätts inte ens innan de införs i ordförrådet. Dessutom förekommer ord på både hög (*plagiat*, *gjuta skräck* och *alter ego*) och låg (*ruggigt*, *fixa* och *okej*) stilmnivå.

Ordförrådet är överhuvudtaget mycket varierat även om man fortfarande kan tala om en kärna av ord som är områdesspecifika och används av många av skribenterna.

#### 4.3.4. Syntax

Liksom beträffande syntaxen i delmaterial 2 är det svårt att säga något generellt om den i delmaterial 3, då den skiljer sig mycket från text till text. Variation tycks snarast vara det övergripande, så det bästa sättet att beskriva syntaxen är att visa upp några ytterligheter. I exempel 38 och 39 finns prov på korta enkla meningar där en sats motsvarar en grafisk mening.

(38) *Ratchet & Clank 3* var sjukt underhållande. (Rec2005:6)

(39) Sean Connery i huvudrollen kan ju vara rätt kul det med.  
(Rec2005:13)

I det här delmaterialets texter liksom i texterna i delmaterial 2 förekommer satsfragment vilket vi ser i exempel 40.

(40) Smart kille, den där Russel. Roliga typer, de där Kuju  
Entertainment. (Rec2005:14)

Det finns också prov på lång och kanske lite krånglig meningsbyggnad, vilket visas i exempel 41.

(41) Du börjar spelet som rysk soldat, och här har man fått med lite komik i form av granatövningar med potatisar – granater kostar mer än vad ni gör, förklarar befälet – och efter några minuters övande blir det plötsligt allvar då tyskarna försöker ta sig lite närmare Moskva. (Rec2005:8)

Meningen får sägas vara svårläst på grund av den inskjutna satsen där man får veta vad befälet säger. Det är visserligen inte en felaktig mening, men den är heller inte vad jag skulle kalla läsarvänlig.

#### 4.3.5. *Stilnivå*

Språket i några av de här texterna ligger enligt min bedömning på en lite högre stilnivå än språket i delmaterial 1 och 2. Bland annat förekommer ibland mycket poetiskt språkbruk som i exempel 42.

(42) Natten är tjock som olja. En sörjande himmel spiller tunga regndroppar över våra huvuden. (Rec2005:1)

Vidare finns det många stilfigurer. Det finns exempelvis allitteration som vi ser i uttrycken *hårdaste hårdhudning* och *tafflig tavla*, och liknelse som i exempel 43 där styrningen i ett spel liknas vid gräddglass.

(43) Det är en sann njutning att styra prinsen genom babylons kringelkrokar. Som att äta gräddglass i solnedgången. Lent, försiktigt och hjärtligt. (Rec2005:2)

Delmaterialet innehåller även metaforer. I exempel 44 ser vi ett prov på detta eftersom jag tror att skribenten syftar på sin egen hyllning till spelet när han skriver att ”vi står längst fram vid kravallstaketet”.

(44) Persiens prins återvänder till Babylon för att sluta cirkeln. Vi står längst fram vid kravallstaketet och busvisslar, hejar och stojar. (Rec2005:2)

Dessutom finns det exempel på stegring som vi ser i exempel 45.

(45) En början. Ett mentalsjukhus. Ett rum, nerklottrat med mystiska symbolen och pentagram i vad som ser ut att vara blod. (Rec2005:10)

Stilnivån i de här texterna är betydligt högre än i tidigare texter, och de svåra ord skribenterna använder orsakar inte längre komiska poänger utan passar in i textens stil, även om man fortfarande kan finna vardagliga ord.

I andra texter är dock stilnivån mer lik den i de tidigare delmaterialen, där stilistiska försök snarast var ett undantag.

Det finns som vi sett ovan större möjligheter än tidigare för skribenterna att vara personliga i det här delmaterialet än det gjort tidigare, vilket gör att det är svårare att säga något generellt om stilnivån.

## 5. Sammanfattning och diskussion

Uppsatsens syfte var att beskriva ett antal aspekter på språket i tv-spelsrecensioner från 1996 till 2005. Metoden som använts är kvalitativ och de aspekter på språket som undersökts är: skribent, läsare, funktion, längd, innehåll, disposition, lexikon, syntax och stilnivå.

Undersökningen utgick från två frågeställningar:

1. Hur ser de utvalda aspekterna på språket ut i texterna?
2. Hur kan resultaten förklaras?

I uppsatsen prövas även tre hypoteser. Den första hypotesen som ställdes upp var att förändringar faktiskt har skett under den tidsperiod som undersökts. Den andra att texterna utvecklats från att vara ganska stereotypa och ha minilektdrag till texter som skulle kunna passa på kultursidan i en dagstidning eller i en kulturtidskrift. Den tredje hypotesen var att denna utveckling bör förklaras med hjälp av flera olika faktorer, alltså inte enbart en faktor.

Undersökningens material består av 42 recensioner och dessa är hämtade från tv-spelstidningen *SuperPLAY*. Det är indelat i tre delmaterial. Delmaterial 1 består av 14 recensioner från 1996, delmaterial 2 av 14 recensioner från 2001 och delmaterial 3 av 14 recensioner från 2005.

Uppsatsens första frågeställning var hur de utvalda aspekterna på språket såg ut i de tre delmaterialen, vilket redovisas i kapitel 4 ovan. Den första hypotesen var att språket i texterna hade genomgått en förändring. Resultaten visar att det finns tydliga förändringar på flera områden. Exempelvis tycks skribentens syfte mer och mer bli att underhålla, vilket vi kan se på bland annat de stilistiska försöken, som blir något fler i delmaterial 2 för att bli mycket vanligt förekommande i delmaterial 3. Texterna från delmaterial 1 har inget tydligt författarjag förutom utbrutet i andra textstycken utanför huvudtexten. Författarjag finns däremot i texterna från 2001 och 2005.

Läsarrollen tycks också ha förändrats. Redan i delmaterial 2 ser vi att en del av spelen som recenseras inte är lämpliga för barn, och texterna

från delmaterial 3 kräver betydligt mer av läsaren än man kan vänta sig av den presumtive läsaren av delmaterial 1.

Innehållet går från att vara relativt enhetligt till att bli mer och mer oenhetligt. Det blir större skillnad i vilka spel som recenserar, i vad skribenterna kan ta upp om spelen och i hur de angriper ämnet. Med den personlige skribenten följer möjligheten att dra in personliga erfarenheter i tyckandet, vilket leder till ett än mer varierat innehåll.

Dispositionen har förändrats något, även om ett visst textmönster tycks vara etablerat redan 1996 och finns kvar 2005. Framförallt är det ändringar i vilka delar av texten som bryts ut i andra textstycken som ändrats. Skribenterna verkar bli skickligare och skickligare på att inleda och på att binda samman texten från delmaterial till delmaterial.

Längden varierar mer och mer över tid. Recensionerna i delmaterial 1 och 2 är alltid en eller två sidor medan de i delmaterial 3 varierar mellan en och fyra sidor.

På den lexikala nivån konstaterar jag att ordförrådet är ganska konventionaliserat i delmaterial 1 och går mot mer och mer variation i delmaterial 2 och 3. Många ord som var vanliga i delmaterial 1 fortsätter visserligen att vara vanliga i delmaterial 2 och 3, men det blir fler och fler olika specialord och de används inte i lika många recensioner som innan. Även det allmänna ordförrådet förändras, från att vara ganska litet till att bli större i och med att många ord kommer in som bara används någon enstaka gång. Detta pekar på att ordförrådet blir större och större och att det också blir större skillnad mellan olika skribenter och mellan vilka ord som används om vilka spel.

Syntaxen är oftast enkel och prydlig, med fullständiga satser, i delmaterial 1 och hade blivit lite mer varierad i delmaterial 2. I delmaterial 3 är det svårt att säga något entydigt om syntaxen eftersom det finns så stor inre variation. Klart är att både mer avancerade meningar och meningsfragment förekommer.

Också på stilnivån har förändringar skett. Delmaterial 1 har en ganska vardaglig stilnivå, där skribenternas enda egentligen stilistiska försök går ut på att blanda högt och lågt för att uppnå en komisk effekt. Texterna i delmaterial 2 visar prov på mer tanke när det gäller stilistiska försök, framförallt hos vissa skribenter. Andra ligger kvar på ungefär samma nivå som i delmaterial 1. Samma sak gäller delmaterial 3. Några skribenter håller sig på en vardaglig nivå med ungefär samma stildrag som i delmaterial 1, medan några har ett poetiskt språk med liknelser och metaforer på betydligt högre stilnivå än i båda de tidigare delmaterialen.

Detta leder oss till en övergripande förändring över tid: variation inom delmaterialen på alla nivåer. Mellan texterna i delmaterial 1 finns inte speciellt stor variation, vilket däremot är fallet mellan texterna i delmaterial 2 och ännu mer mellan texterna i delmaterial 3. Variationen är större mellan texterna i delmaterial 3 när det gäller exempelvis längd, innehåll, lexikon, syntax och stilnivå.

Allt detta tyder på att den första hypotesen stämmer, att textgenren tv-spelsrecension alltså genomgått stora förändringar mellan 1996 och 2005.

Den andra hypotesen är att denna textgenre har utvecklats från att omfatta stereotypa texter med minilektdrag till att omfatta texter som har stora likheter med en kulturartikel. Vid en jämförelse med minilektens kännetecken från avsnitt 2.2. ovan finns flera överensstämmelser.

Det finns i delmaterial 1 ett tydligt textmönster och klara konventioner för vad man skriver i olika delar av recensionen. Vi ser till exempel att författarjaget inte får komma fram i huvudtexten utan bara i de två textstycken som finns vid sidan av varje recension. Strukturen får alltså sägas vara tydlig.

Recensionerna från 1996 lämnar inte mycket utrymme för skribenten att vara personlig. Skribentens syfte är visserligen komplext, men allra främst är dessa texters funktion enkel: att föra fram information om huruvida spelet som recenseras är värt att köpa. Vidare finns inte mycket variation mellan skribenterna, utan dessa är opersonliga och de trycks, så långt det är möjligt i en recension, sträva efter objektivitet.

Innehållet är enhetligt men varierar givetvis med objektet för recensionen. Det som behandlas är själva tv-spelet och saker som har med det att göra, inget annat.

Delmaterialens texter innehåller många ord som är speciella för fackområdet och som används på ett konventionaliserat sätt av skribenterna.

Ordförrådet är betydligt större än det i till exempel en stickbeskrivning, men det rör sig ändå om ett ganska litet ordförråd.

Det här pekar på att vi har att göra med texter med minilektdrag. Må så vara att det inte är en så strikt minilekt som exempelvis stickbeskrivningen. Men som vi såg i avsnitt 2.2. finns det mer och mindre utpräglade minilekter, vilket Laurén och Norman uttrycker som att: "[j]u mer specialiserade innehållsmässigt eller funktionellt minilekterna är desto strängare normer existerar för strukturen" (Laurén & Nordman 1987:52).

Om hypotesen ska stämma bör texterna i delmaterial 3 visa upp likheter med kulturartikeln som den beskrivs i avsnitt 2.3., vilket jag menar att de gör på flera punkter.

Läsekretsen är begränsad. Recensionerna intresserar knappast någon som inte spelar tv-spel. Detta gäller visserligen för alla delmaterial. Dock kräver texterna i delmaterial 3 sannolikt mer av läsaren, vilket även det var ett av kulturartikelns kännetecken.

Ordförrådet visar som vi såg exempel på fikonspråk i form av nya sammansättningar som exempelvis *avantgamerist*. Texterna i delmaterial 3 innehåller dessutom, liksom texterna i delmaterial 1 och 2, många områdesspecifika ord. Även dessa bör kunna gå in under benämningen "fikonspråk".

Skribenterna i delmaterial 3 har stora möjligheter att vara personliga, vilket många av dem utnyttjar på flera nivåer i språket. De drar dessutom gärna in personliga erfarenheter i recensionerna.

Meningsbyggnaden varierar från skribent till skribent och bör därför kunna kallas "personligt präglad" (Cassirer 2003:97). Hos vissa av skribenterna är stilnivån hög, och stilfigurer såsom metaforer och liknelser förekommer. Egentligen är individuell variation en av de få saker som texterna i delmaterial 3 har gemensamt.

Det verkar således som om även undersökningens andra hypotes stämmer. Även om texterna från 1996 inte utgör ett exempel på en extremt utpräglad minilekt så har de helt klart minilektdrag, och texterna i delmaterial 3 har klara likheter med kulturartikeln, som denna beskrivs av Cassirer (2003) och Liljestränd (1993).

Uppsatsens andra frågeställning är hur undersökningens resultat kan förklaras. Många av de förändringar som går att se ovan menar jag verkar gå tillbaka på P-matrisen och förhållandet mellan skribent, läsare och funktion. Det vi ser är att läsarrollen förändras och därmed också skribentsyftet. Detta tror jag är av största vikt för att förstå varför språket i textgenren ändrats som det gjort. Vi såg i avsnitt 1.1. ovan att tv-spelarna har blivit fler och fler och att de blir allt bredare som grupp. Dessutom finns ett bredare utbud av spel. Vad som är hönan och ägget i den här situationen är naturligtvis svårt att säga, men det är en intressant utveckling.

Ett sätt att förklara utvecklingen är att de äldre tv-spelarna idag utgör en uppväxande generation som helt enkelt inte slutat spela, och nu intresserar sig för fler typer av spel. En annan är att tv-spelsföretagen naturligtvis vill sälja mer och att man därför vill bredda marknaden och på så vis få en större grupp möjliga konsumenter. Troligtvis är sanningen en blandning av båda förklaringarna. Tv-spelskonsumenterna

som helhet är i sin tur den möjliga målgruppen för tv-spelstidningar som *SuperPLAY*. Undersökningsresultaten pekar enligt mig på att skribenterna har anpassat sitt språk efter förändringen och på så vis kan språket i textgenren påverkas av vilka som spelar. En annan väg att gå hade förstås varit att rikta in sig på en annan grupp spelare, exempelvis den unga målgrupp tidningen verkar ha haft tidigare. Vilka skäl som kan finnas för det val som gjorts kan jag dock bara spekulera i.

Ett mer allmänt faktum som jag tror är av viss vikt för förändringen är internets utveckling. Internet har förändrat situationen för andra medier genom att konkurrera med dessa, och jag tror att det är extra viktigt för just det här ämnesområdet. Jag tror nämligen att man utan att ta en allt för stor risk kan anta att tv-spelare i stor utsträckning använder sig av just internet och att detta leder till att tv-spelstidningarna får hård konkurrens därifrån. Här finns nog en del i en förklaring till förändringarna i skribentsyfte.

Men det finns också saker som inte förklaras med förändringar i P-matrisen. Ett exempel är lexikonets specialord, vars utveckling visserligen till viss del kan förklaras med målgruppens förändring eftersom breddningen av marknaden leder till exempelvis nya genrer att namnge. Men tillkomsten av nya specialord härrör också från den tekniska utvecklingen, och den spelar ju en mycket stor roll inom tv-spelsområdet.

En annan faktor som troligen också påverkar utvecklingen är tv-spelets ställning i samhället. Som många andra nya medier utsätts tv-spel för censur och har ett allmänt anseende som ”låg” underhållning. Detta kan kanske leda till att skribenterna ytterligare anstränger sig att hålla språket i recensionerna så korrekt som möjligt, vilket verkar ha varit fallet då det gällde syntaxen i delmaterial 1. Att tv-spelet börjar bli ett mer och mer accepterat medium som nu är en angelägenhet för kultur- och medieforskare, och som börjar ta sig in på tidningarnas kultursidor påverkar antagligen också språket i tv-spelsrecensionerna.

Det verkar enligt resonemanget ovan troligt att tv-spelsrecensionen som textgenre är under påverkan av flera olika faktorer, som alla har sin del i att språket i texterna utvecklas som det gör. Om detta faktiskt stämmer verkar även den tredje hypotesen vara korrekt. Utvecklingen som konstaterats har flera orsaker och bör därför förklaras så. Detta är kanske inte speciellt förvånande. Ingenting existerar ju i ett vakuum.

Den här undersökningen har gett mig svar på några frågor men också väckt en del nya. För det första tycker jag det skulle vara intressant att se om det är något skillnad mellan språket i recensionerna i en tv-

spelstidning och recensionerna i en dagstidning. Troligtvis finns det skillnader här.

För det andra är jag inte säker på om utvecklingen är slut. Kanske kommer fler stora förändringar ske med tv-spelsrecensionen?

För det tredje tror jag att det skulle vara mycket intressant att göra en undersökning av ämnesområdets lexikon, kanske inte nödvändigtvis i recensioner. Tv-spel är ett fenomen som berör fler och fler och som har ett intressant ordförråd som det mig veterligen inte har skrivits så mycket om.

## **Material- och litteraturförteckning**

### **Material**

#### *Delmaterial 1*

Ur *SuperPLAY* nr 11 1996, Atlantic förlag: Stockholm.

- Rec1996:1. Johansson, Martin. Crash Bandicoot.
- Rec1996:2. Weichbrot, Micke. NHL '97 (till PlayStation).
- Rec1996:3. Svensson, Jonas. Fighting Vipers.
- Rec1996:4. Johansson, Martin. Soviet Strike.
- Rec1996:5. Lundström, Lovisa. Pinocchio.
- Rec1996:6. Weichbrot, Micke. NHL '97 (till Saturn).
- Rec1996:7. Weichbrot, Micke. Worldwide Soccer '97.
- Rec1996:8. Carling, John. Final Doom.
- Rec1996:9. Lundström, Lovisa. Donkey Kong Land 2.
- Rec1996:10. Lundström, Lovisa. Tetris Attack.
- Rec1996:11. Weichbrot, Robert. Beyond the Beyond.
- Rec1996:12. Svensson, Jonas. Virtua Fighter Kids.
- Rec1996:13. Carling, John. Batman Forever – The Arcade Game.
- Rec1996:14. Carling, John. Project Overkill.

#### *Delmaterial 2*

Ur *SuperPLAY* nr 10 2001, Medströms dataförlag: Stockholm.

- Rec2001:1. Johansson, Martin. Silent Hill 2.
- Rec2001:2. Rydling, Tommy. NHL 2002 (PlayStation 2).
- Rec2001:3. Rydling, Tommy. NHL 2002 (PC).
- Rec2001:4. Bergström, Jonny. Commandoes 2: Men of Courage.
- Rec2001:5. Engelin, Peter. Paris-Dakar Rally.
- Rec2001:6. Enström, Love. F1 2001.
- Rec2001:7. Johansson, Martin. Advance Wars.

- Rec2001:8. Johansson, Martin. Time Crisis 2.  
 Rec2001:9. Rydling, Tommy. This is Football 2002.  
 Rec2001:10. Enström, Love. Spy Hunter.  
 Rec2001:11. Eriksson, Magnus. Evil Twin: Cyprien's Chronicles.  
 Rec2001:12. Enström, Love. Arcanum.  
 Rec2001:13. Enström, Love. Ford Racing.  
 Rec2001:14. Eriksson, Magnus. The Italian Job.

### ***Delmaterial 3***

Ur *SuperPLAY* nr 11 2005, Hjemmet Mortensens förlag: Stockholm.

- Rec2005:1. Holmgren, Alfred. King Kong.  
 Rec2005:2. Högberg, Jonas. Prince of Persia: The Two Thrones.  
 Rec2005:3. Högberg, Jonas. Gun.  
 Rec2005:4. Nylund, Mats. Battlefield 2: Modern Combat.  
 Rec2005:5. Nylund, Mats. The Movies.  
 Rec2005:6. Rydling, Tommy. Ratchet Gladiator.  
 Rec2005:7. Gunnarsson, Tomas. Quake IV.  
 Rec2005:8. Nylund, Mats. Call of Duty 2.  
 Rec2005:9. Högberg, Jonas. Soul Calibur III.  
 Rec2005:10. Sundberg, Sam. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth.  
 Rec2005:11. Rydling, Tommy. Need for Speed: Most Wanted.  
 Rec2005:12. Smulski, Oskar. Fire Emblem: Path of Radiance.  
 Rec2005:13. Preger, Tommy. From Russia with Love.  
 Rec2005:14. Högberg, Jonas. Battalion Wars.

### **Tryckta källor**

- Cassirer, Peter 2003. *Stil, stilistik & stilanalys*. 3 uppl. Stockholm: Natur och Kultur.  
 Laurén, Christer 1993. *Fackspråk. Form, innehåll, funktion*. Lund: Studentlitteratur.  
 Lauren, Christer & Nordman, Marianne 1987. *Från kunskapens frukt till Babels torn. En bok om fackspråk*. Malmö: Liber.  
 Liljestränd, Birger 1993. *Språk i text. En handbok i stilistik*. Lund: Studentlitteratur.  
 Melin, Lars & Lange, Sven 2000. *Att analysera text. Stilanalys med exempel*. 3:de uppl. Lund: Studentlitteratur.

Newman, James 2004. *Videogames*. London: Routledge.  
Nordman, Marianne 1992. *Svenskt fackspråk*. Lund: Studentlitteratur.

### **Elektroniska källor**

Göteborgsposten,  
<<http://gp.se/gp/jsp/Crosslink.jsp?d=180>>  
Hämtat den 9 maj 2007.

Medierådet,  
Märkning av datorspel,  
<[http://www.medieradet.se/templates/Page\\_\\_\\_\\_\\_653.aspx](http://www.medieradet.se/templates/Page_____653.aspx)>  
Hämtat den 2 maj 2007.

*Nationalencyklopedin*,  
Ludologi,  
Recension,  
Tv-spel,  
<[www.ne.se](http://www.ne.se)> Hämtat den 8 maj 2007.

Spjuth, Staffan. Datspelandet bildar framtida skräckvisioner. I Svenska dagbladets nätversion.  
<[http://www.skeppohoj.svd.se/dynamiskt/kultur/did\\_14304249.asp?maxcount=10&offset=90&abuseid=698483](http://www.skeppohoj.svd.se/dynamiskt/kultur/did_14304249.asp?maxcount=10&offset=90&abuseid=698483)>.  
Publicerat den 21 december 2006. Hämtat den 25 april 2007.

Wikipedia 1,  
History of Video Games,  
<[http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_history](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_history)> Hämtat den 25 april 2007.

Wikipedia 2,  
Video Game,  
<[http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game)> Hämtat den 2 maj 2007.