



GÖTEBORGS UNIVERSITET
LITTERATUR, IDÉHISTORIA OCH RELIGION

Så mycket på spel

*En studie om spels narrativa
förmåga och funktion i skolan*

More Than a Game

*A Study on Games' Narrative Capacity
and Function in Education*

Jon Alette

Interdisciplinär kandidatuppsats

Termin: HT 2013

Kurs: LV1310, Uppsatskurs, 15hp

Nivå: Kandidatuppsats

Handledare: Christer Ekholm

Abstract

Interdisciplinary bachelor thesis – Teacher's education program

Title: More Than a Game: A Study on Games' Narrative Capacity and Function in Education

Author: Jon Alette

Term and year: Autumn 2013

Department: Department of Literature, History of Ideas, and Religion

Supervisor: Christer Ekholm

Examiner: Hanne Andersson

Key Words: Video Games; Narrative; Cybertext; Structured Blanks; Literature didactics

Summary:

The purpose of this essay is to investigate and discuss the current state of game research and its potential usage in didactic situations. The essay is divided in two parts. Part one consists of an attempt to comment preceding contemporary game research and address possible myths that have been established. Part two aims to discuss games narrative capacity and function in education using the theories and terms laid down by Wolfgang Iser and Gérard Genette.

Contemporary game research tends to focus on classic retro games, trying to form theories for a general understanding of the media. This is a useful method as long as the purpose of the study is to define how game mechanics and layout are formed. However, the use of this perspective in defining how games function as narratives is a mistake, since games do not adapt narrative methods from their predecessors, but from literature and other media. Another misconception is the possibility to generalize about games by looking at bestsellers. Since the game media is under constant development there is no way to say what it can and cannot do. What we today say is true, might tomorrow be contradicted and proven wrong with the next game release.

Wolfgang Iser has formed a literary theory built on the communication between reader and text. He explains the grounds for this communication using the terms Repertoire, Strategies and Realization. Within a text's strategies, Iser claims, communication is built on structured blanks that the reader is to fill in, and so become part of the productive process, creating the aesthetic object. Using these terms, and structured blanks in particular, I further on discuss how text and games share narrative and textual functions, using the role-playing game *The Witcher 2: Assassins of Kings* (Namco Bandai Games) as an example.

Innehållsförteckning

Abstract	2
1. Inledning.....	4
Syfte	5
2. Avgränsning	6
3. Teori och metod	6
3.1. Wolfgang Iser	6
3.1.1. Repertoire	6
3.1.2. Strategies	7
3.1.3. The Implied Reader	7
3.1.4. Structured blanks	7
3.2. Gerard Genette.....	8
3.3. Cybertext	9
4. Tidigare forskning	10
4.1. Struktur	11
4.2. Analys	12
4.3. Kritik.....	13
4.4. Moraliska val och textuellt värde	15
4.5. Sammanfattning	15
5. Analys.....	17
5.1. Spel som text eller narrativ	17
5.2. Kommentar till tidigare forskning	18
5.3. The Witcher 2	22
5.3.1. Temporalitet	22
5.3.2. Repertoire	23
5.3.3. Strategies	23
5.3.3.1. Främmandegöring	24
5.3.4. The Implied Reader	25
5.3.5. Structured Blanks	25
6. Didaktisk diskussion	26
Sammanfattande diskussion	28
7. Referenslista	30
7.1. Nämda spel:	32
7.2. Begreppslista	33

1. Inledning

På senare år har spel fått en given roll i skolan för yngre åldrar – iPads är idag lika vanliga som kaplastavar en gång var. I äldre åldrar ses dock spel fortfarande som någonting av lågt värde – någonting som har sin plats på fritiden och inte i skolan. Jonas Carlquist, professor vid Umeå Universitet, påpekar att ungdomar distanserar sig mer och mer från klassisk litteratur till fördel för lättillgängliga medier som dator- och TV-spel. Forskare bör därför ”med glädje kasta sig in i arbetet att lära sig tolka, förstå och utveckla den multiforma berättelsen”.¹ Mot den bakgrunden, och i beaktande av synen på interaktiva narrativ som en helig graal för nya medier,² kan man ställa sig frågan varför vi inte intresserar oss mer för detta snabbt växande fält av upplevelser och berättelser. Varför ägnas inte mer tid åt att försöka låsa upp denna graals kapacitet?

Espen Aarseth, editor-in-chief för *Game Studies*, påpekar att spel under en lång period har lämnats fria från kritisk granskning och poängterar att det är ett missförhållande som måste avhjälpas. Han hävdar därtill att spel är en alldeles för stor kulturell tillgång för att studeras under endast ett vetenskapligt fält.³ Det talas i dessa nya spelteoretiska sammanhang om ’electracy’ och nya former av ’literacy’, begrepp som då avser kompetensen att ta till sig digitala medier.⁴ Det bör, kan man tycka, vara skolans uppgift att hjälpa ungdomar att utveckla electracy och ställning till detta nya och så allmänt spridda medium. Skolan borde vara en plats där detta populära medium diskuteras och problematiseras. En allmän synpunkt inom forskningen om digitala medier, från 90-talet fram till idag, är att vi analytiskt och kritiskt måste granska de nya medierna för att på ett effektivt sätt kunna hantera och ta ställning till dem. Varje nytt medium har genomgått en period av tvivel byggt på fördomar och okunskap – det synes mig att det är hög tid att spelmediet blir taget på allvar.

Denna interdisciplinära uppsats, har baserat på dessa inledande funderingar, ett tvådelat syfte. Del ett ger en översikt över den aktuella forskningen om spels narrativa förmåga. Spelforskningsfältet är fortfarande relativt nytt, och, vill jag hävda, fullt med missuppfattningar och myter. Forskares bristande kunskap om mediet leder dem att generalisera på basis av iakttagelser och påståenden som synes i sak högst problematiska. Jag

¹ Jonas Carlquist: ”Berättelsens framtid eller den framtida berättelsen” i *Human IT* 1999:1.

² Gonzalo Frasca: “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology” i *The Video Game Theory Reader*, red. Bernard Perron & Mark J.P. Wolf (New York: Routledge, 2003) s. 229.

³ Espen Aarseth: “Computer Game Studies, Year One” i *Games Studies*, vol 1, issue 1, July 2001.

⁴ Raine Koskimaa: “Cybertext Challenge: Teaching Literature in the Digital World” i *Arts and Humanities in Higher Education*, June 2007, vol. 6 no. 2, s. 171. Barry Atkins: *More Than a Game: The Computer Game as Fictional Form* (Manchester: Manchester University Press, 2003) s. 20. James Paul Gee: *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* (New York: Palgrave Macmillan, 2003) s. 13.

kommer mot den bakgrunden att kommentera och även försöka dementera de vanligaste myter och missuppfattningar som genomsyrar forskningen som den hittills sett ut genom att ge tydliga exempel på hur bristande kunskap om spel kan ge en felaktig bild av mediet. Jag skriver ur en position som erfaren spelare och blivande lärare.

Litterär teori kan vara vägen till förståelse om varför spel lockar och vad de säger oss. Julian Kücklich och många andra, menar att för att förstå nöjet som spelare får av att spela måste vi definiera på vilket vis spel skiljer sig från andra underhållningsmedier.⁵ Jag vill hävda att man istället bör fokusera på likheterna. I den andra delen kommer jag därför att, med utgångspunkt i Wolfgang Isters läsaktsteorier och Gérard Genettes begrepp om temporalitet och rytm, diskutera spels narrativa förmåga, med datorrollspelet *The Witcher 2: Assassins of Kings* (Namco Bandai Games, 2011) som exempel. Jag vill diskutera spel som textuella och potentiella narrativ med fokus på begreppet 'structured blanks' och dess potentiella innebörd för spelmediet.

Avslutningsvis kommer jag att föra en didaktisk diskussion där jag belyser mediets möjligheter inom skolverksamheten. I beaktande av begrepp som 'electracy' och i ljuset av Carlquists och Murrays tro på spel som ett stort framtida narrativt medium kommer jag att försöka belysa fördelarna med att integrera spel i svenskundervisningen.⁶ 2002 skriver Carlquist att gameplay är viktigare än att berätta en engagerande berättelse, även om en god balans är nyckeln till ett spels framgång. "Games do not make new stories, they just change the ways old stories are told. They let us play the story."⁷ Jag hävdar att de gör både och.

Syfte

Syftet med denna uppsats är att:

1. Diskutera och kommentera spelforskning, så som den hittills sett ut, med utgångspunkt i spels narrativa förmåga.
2. Diskutera spels narrativa förmåga och funktion inom utbildning med utgångspunkt i Wolfgang Isters läsaktsteori och Gérard Genettes begrepp om narrativ temporalitet.

⁵ Julian Kücklich: "Literary Theory and Digital Games" i *Understanding Digital Games* (London: SAGE, 2006) s. 110.

⁶ Jonas Carlquist: "Playing the Story: Computer Games as a Narrative Genre" i *Human IT* 2002:3. Janet H. Murray: *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (New York: The Free Press, 1997)

⁷ Carlquist, 2003, s. 43.

2. Avgränsning

För att begränsa min uppsats till ett i sammanhanget adekvat format har jag valt att endast ta ställning till den del av spelforskningen som behandlar spel som berättelser, narrativ, spel genom litterär teori, eller spel i ett (skol)didaktiskt perspektiv. Jag kommer även att begränsa min uppsats till single-player-spel i offline-läge spel och därmed utesluta kommunikation mellan olika spelare.

Jag utgår ifrån att spel har ett potentiellt narrativ, då jag är medveten om att alla spel inte är skapade i syfte att förmedla ett narrativ.

Begrepp som är exklusiva för spelmediet listas och förklaras i referenslistan.

3. Teori och metod

3.1. Wolfgang Iser

Uppsatsens teoretiska grund för analys hämtar jag från Wolfgang Iser's *The Act of Reading*.⁸ Iser är en läsarorienterad teoretiker med fenomenologisk grund som bygger sin teori på relationen mellan textens struktur och dess mottagare. Texten tillför schematiska strukturer som genom läsarens konkretiseringsakt kan producera en betydelse, en mening. Konkretiseringen av verket sker i dialog mellan text och läsare utefter textens struktur.⁹ Även om textens struktur styr läsningen finns det alltid ett mått av obestämdhet i texten som bjuder in till kommunikation mellan läsare och text, där läsaren alltså tillför något, men inte vad som helst, till produktionen av verket.¹⁰ Iser bygger delvis sin teori på Austins tre kriterier för en lyckad språklig handling: ”conventions common to speaker and recipient, procedures accepted by both, and the willingness of both to participate in the speech action.” Iser översätter två av dessa aspekter till **Repertoire** och **Strategies**. De gemensamma konventioner som behövs utgör textens repertoar och de accepterade procedurerna utgör strategierna.¹¹

3.1.1. Repertoire

Repertoaren består av alla bekanta områden inom texten, alltså de konventioner och normer som är gemensamma för text och läsare. Detta ligger till grund för att kommunikation mellan

⁸ Wolfgang Iser: *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response* (London: Routledge & Kegan Paul Ltd, 1978).

⁹ Iser, s. 20f.

¹⁰ Iser, s. 24.

¹¹ Iser, s. 69.

text och läsare ska kunna äga rum. All kommunikation bygger emellertid på att det förs in någonting nytt, som inte utgör en gemensam grund för de båda parterna. Utan detta nya skulle det, menar Iser, inte finnas någon anledning att läsa texten i fråga; det krävs helt enkelt en assymmetri mellan text och läsare.¹²

3.1.2. Strategies

Strategierna organiserar textens material och ger läsaren möjliga tolkningssystem. De utgör den struktur genom vilken textens element kommunicerar med läsarens repertoar: "the ultimate function of the strategies is to defamiliarize the familiar." Iser refererar här till Viktor Sklovskijs begrepp främmandegöring, en term som Beata Agrell förklarar på så vis att konstens uppgift är att desautomatisera vår vanliga uppfattning av verkligheten och dess föremål genom en medvetet försvårad form, alltså att utmana läsaren genom att främmandegöra objektet. För att främmandegöring ska fungera förutsätts igenkänning, men på en begränsad nivå. Lyckad främmandegöring sker genom en god balans av igenkänning och främmandegöring.¹³ Strategiernas uppgift är alltså att möjliggöra kommunikation, men behålla assymetrin mellan text och läsare.¹⁴

3.1.3. The Implied Reader

Iserns term, "implied reader" hänvisar till en del av textens struktur som manar till respons och en viss läsarroll. Beata Agrell beskriver begreppet som en appellstruktur som bereder väg för läsandet – strukturen är det som gör läsaren till adressat för textens retorik.¹⁵ Den implicite läsaren bör därför inte jämföras med någon mänsklig läsare. Den implicite läsaren, enligt Iser, finner sin funktion i att vara en konstruerad struktur som kan överbrygga de hål som kan uppkomma i analys, samt tillskrivas de kvalitéer som behövs för att lösa de problem man med hjälp av strukturen vill lösa.¹⁶ Den implicite läsaren utgör alltså den inskrivne mottagaren av textens samtliga strukturer.

3.1.4. Structured blanks

Enligt Iser bygger alla interagerande processer på underliggande, obestämda, men strukturerade, "blanks". Dessa strukturerade tomrum representerar ett mönster som ska guida läsarens fantasi till att fylla tomrummen. Under interaktionen mellan text och läsare, blir

¹² Iser, s. 69.

¹³ Beata Agrell: "Mellan raderna? Till frågan om textens appellstruktur" i *Främlingskap och främmandegöring: förhållningssätt till skönlitteratur i universitetsutbildningen*. red. Staffan Thorson & Christer Ekholm (Göteborg: Daidalos, 2009) s. 42.

¹⁴ Iser, s. 86f.

¹⁵ Agrell, s. 39.

¹⁶ Iser, s. 29. Fortsättningsvis benämns "implied reader" som "implicite läsare".

tomrummen bombarderade med projiceringar från läsaren för att fylla upp och upprätta balans i interaktionen. Det som fattas i scener eller inte nämns i dialoger – dessa 'hål' inspirerar läsaren att projicera sina egna idéer på texten.¹⁷ ”They are the unseen joints of the text”.¹⁸ Tomheten initierar kombinationen av textens element och strukturer; texten sätts alltså ihop av det som inte sägs. Betoning måste dock göras vid att dessa tomrum är just strukturerade. Agrell påpekar att läsaren har en viss frihet, men endast inom apellstrukturens ramar.¹⁹

3.2. Gerard Genette

För att kunna argumentera för spels narrativa drag kommer jag att referera till Gérard Genettes klassiska *Narrative Discourse* och de narratologiska begrepp han där etablerar vad gäller berättelsens tempus.²⁰ Genette delar den berättande texten i tre delar; vad som berättas, *historien (story)*, hur det berättas, *berättelsen (narrative)*, och själva *berättandet* som handling (**narrating**).²¹ Genette menar alltså, i analogi med Iser, att en berättelse inte kan existera oberoende av en berättandeprocess.²² I *Narrative Discourse* beskrivs också två begrepp för att definiera de anakronier – d.v.s. skillnaderna vad gäller den temporal ordningen mellan berättelse och historia – som kan uppstå, nämligen **analeps** och **proleps**. Med **analeps** avses det fall då berättelsen franträder som ett tillbakagripande eller ett retrospektiv i förhållande till historiens ordning, medan **proleps** betecknar ett berättelsens föregripande i förhållande till kronologin.²³

Genette diskuterar även anisokroni, d.v.s. förhållandet mellan berättelsens respektive historiens 'varaktighet', och anmärker att ett narrativ kan klara sig utan anakronier, men inte utan denna narrativa rytm.²⁴ Genette delar upp anisokronin i fyra grundläggande typer: **summering** (summary), **paus** (pause), **ellips** (ellipsis) och **scen** (scene). Summeringen avser partier där en relativt sett större mängd tid i historien beskrivs genom en mindre mängd meningar eller sidor i berättelsen.²⁵ Pausen, eller den **deskriptiva pausen**, betecknar de fall då ingen tid förflyter på historiens plan, t.ex. när berättelseplanet är fyllt av beskrivningar av miljöer, upplevelser, tankar eller känslor.²⁶ Med begreppet ellips syftar Genette på partier i

¹⁷ Iser, s. 167f.

¹⁸ Iser, s. 183.

¹⁹ Agrell, s. 39.

²⁰ Gerard Genette: *Narrative Discourse. An Essay in Method*, övers. Jane. E. Lewin (Ithaca: Cornell University Press, 1981).

²¹ Genette, s. 25ff.

²² Genette, s. 29.

²³ Genette, s. 40.

²⁴ Genette, s. 88.

²⁵ Genette, s. 95f.

²⁶ Genette, s. 99ff.

berättelsen som inte motsvaras av någon temporalitet i historien,²⁷ medan scen beskriver de fall då berättelsens och historiens temporala varaktighet synkar och tiden flyter på i samma takt på bägge plan.²⁸

3.3. Cybertext

Isers och Genettes narrativa teorier kommer att ställas mot Espen Aarseths begrepp **ergodic text**, under vilket Aarseth kategoriserar texttyperna cyber- och hypertext. Den ergodiska texten är en texttyp där: ”nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text”.²⁹ Läsaren av en ergodisk text tvingas alltså att fysiskt göra någonting mer krävande än att följa texten med ögonen och vända blad. Begreppet inräknar alltså inte kognitiv aktivitet som krävande. Hypertext kan kort beskrivas som en text uppbyggd på länkar som ger frihet i läsordning, men med förutbestämd text. Cybertexten är mer komplicerad, länkbar, programmerad och textuellt obestämd. Den åsyftar fenomen som MUDs (Multi-User Dungeons) där spelare själva bidrar med textuell input och interagerar med länkstrukturer.

Aarseth diskuterar Peter Bøgh Andersens definition av interaktivitet: ”An interactive work is a work where the reader can physically change the discourse in a way that is interpretable and produces meaning within the discourse itself.”. Aarseth menar att begreppet interaktiv i den meningen inte är vetenskapligt brukbart då det utesluter hypertexter som inte tillåter textuell införsel, exempelvis *Afternoon* (Joyce, 1990).³⁰ Begreppet är därav inte heller brukbart i min studie då *The Witcher*, likt de flesta single-playerspel, fungerar på samma vis som *Afternoon*. De flesta single-playerspel är interaktiva i den mån att spelaren måste följa spelets anvisningar för att aktivera länkar som för spelet framåt. Verk kan alltså vara interaktiva på en mängd olika sätt, varav alla sätt innefattas i begreppet ergodisk text. Jag kommer därav i fortsättningen använda begreppet ergodisk för att beskriva moment där spelaren måste agera för att initiera händelser i spelet.³¹

Aarseth diskuterar även, med hänvisning till dikotomin mellan text som linjär och cybertext som icke-linjär, termen ”nonlinear text” – ett begrepp som betecknar en text där sekvenser av meningar och ord kan skifta ordning och betydelse från läsning till läsning.³² Vissa spel, *The Witcher 2* i detta fall, är i denna bemärkelse icke-linjära då spelaren kan initiera olika textuella händelser i i stor mån valfri ordning.

²⁷ Genette, s. 106.

²⁸ Genette, s. 109ff.

²⁹ Espen Aarseth: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997) s. 1.

³⁰ Aarseth, 1997, s. 49.

³¹ Aarseth, 1997, s. 51.

³² Aarseth, 1997, s. 41.

4. Tidigare forskning

Det finns inga studier gjorda på *The Witcher* med inriktning på det narrativa. Spelet nämns i vissa uppsatser om interaktiva val, men inte i anknytning till dess berättande. På ämnet spel och narrativitet finns det däremot mer.

I samlingsverket *Playing Video Games* presenteras en artikel av Kwan Min Lee, Namkee Park och Seung-A Jin, som är inriktad på att definiera interaktivitet och narrativitet för att sedan diskutera deras relation och vilket syfte denna relation har. Lee, Park och Jin gör också en översikt över diskursen kring spels narrativ vilket förenklar mitt arbete nämnvärt. De delar upp diskursen i två sidor. Den ena sidan, representerad av Aarseth, Adams, Eskelinen, Frasca och Juul, menar att spel och narrativ har ett ”inverse relationship”, vilket innebär att om man ökar på det ena, minskar det andra. Denna sida menar alltså att spel bildar svaga narrativ då interaktiviteten hindrar potentiella narrativ.

Den andra sidan, som har sina rötter i interaktiv utbildningsmedia, är representerad av Laurel, Murray, Plowman och Wolf, gör gällande att spel och narrativ kan samexistera.³³ De hävdar alltså att interaktivitet inte behöver vara ett hinder för narrativ, utan snarare kan användas för att utöka dess förmåga. Båda sidor av diskursen representerar, vill jag mena, potentiella missuppfattningar kring mediet, oavsett om de är positivt eller negativt inställda till dess narrativa förmåga.

Lee, Park och Jin listar i sin artikel olika definitioner av narrativitet och formulerar utifrån dessa en egen definition av narrativ som går att passa in även på dator- och TV-spel. ”Narrative is a representation of events that provides a cognitive structure whereby media users can tie causes to effects, convert the complexity of events to a story that makes sense, and thus satisfy their primitive urges to understand the physical and social worlds.”. Artikeln presenterar också fyra olika typer av narrativ i spel: **Evoked**, **Enacted**, **Embedded** och **Emergent narratives**. Evoked narratives hänvisar till spel som bygger på en redan existerande berättelse, exempelvis översättningar från film till spel. Enacted narratives bygger inte på en redan existerande berättelse, utan byggs upp via de vägar spelaren tar genom de förprogrammerade situationer spelet erbjuder. Embedded narratives syftar på äldre detektivspel där spelaren måste tolka ledtrådar i spelets konstruktion för att bygga ihop ett större narrativ. Emergent narratives, slutligen, hittar man i spel där spelaren själv får

³³ Kwan Min Lee, Namkee Park, Seung-A Jin: “Narrative and Interactivity in Computer Games” i *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*, red. Peter Vorderer & Jennings Bryant (New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Inc., 2006) s. 259ff.

konstruera sitt narrativ, exempelvis i *The Sims Online*.³⁴ Lee, Park och Jins artikel är den mest aktuella övergripande studie som gjorts kring spel som narrativ. Jag kommer därför att utgå från deras definition av narrativ samt definitionen enacted narrative, som utgör den typ av spelnarrativ denna studie åsyftar.

Utifrån Lee, Park och Jins uppdelning av forskningsfältet kommer nedan ytterligare forskning att presenteras, uppdelat efter tema samt utefter om de är positivt eller negativt inställda till spel som narrativ.

4.1. Struktur

Espen Aarseths verk *Cybertext* ses allmänt som något av en grundpelare inom forskningen om ”interaktiva texter” eller hyper-/cybertexter. I relation till cybertext-läsaren beskrivs den vanliga läsaren som impotent och säker, närmast som voyeuristisk.³⁵ Aarseth diskuterar många spel som utgör en historisk grund för spel, exempelvis *Adventure* (Atari, 1979) eller Multi-User Dungeons (MUDs), där spelaren styr händelseförloppet med hjälp av skrivna kommandon.³⁶ Aarseth etablerar ett begrepp som han kallar ”**Ergodic intrigue**”, avseende en intrig som riktar sig till spelaren snarare än mot karaktärerna inom berättelsen.³⁷ Spelaren måste alltså lista ut denna ergodiska intrig för att veta hur hen ska agera. I anknytning till detta är det värt att nämna Aarseths begrepp om **aporia** och **epiphany**. Apori är en funktion i texten som gör att läsaren inte kan förstå helheten på grund av att hen inte har tillgång till alla delar. Epifani ersätter apori när läsaren kommer till insikt över hur någonting ligger till. Dessa troper driver läsaren framåt i narrativet och skapar läslust.³⁸ Sammanfattningsvis kan man säga att Aarseth försöker definiera konventionerna för icke-linjära texter och tala om i vilken mån det ergodiska koexisterar med det narrativa och det textuella. Aarseth är positiv till spels berättande, men menar på att det handlar om ett medium vida särskilt från litteratur.

Ludologi, forskning om spel och lek, bygger på liknande resonemang som ergodisk intrig/apori och epifani. Anna Gunder, Ulf Wilhelmsson och Gonzalo Frasca har producerat artiklar som behandlar ludologi och Roger Caillois begrepp **ludus** och **paidia**. Wilhelmsson försöker likna berättelser vid Caillois definition av spel och lek, medan Frascas artikel fungerar som en introduktion till ludologi. Begreppen ludus och paidia förklaras som följande: ludus innebär ett spel där regler tydligt definerar en vinnare, paidia åsyftar lek i klassisk

³⁴ Lee, Park, Jin, s. 266f.

³⁵ Aarseth, 1997, s. 4. Voyeuristisk som i; passiv iakttagare.

³⁶ Aarseth, 1997, s. 142.

³⁷ Aarseth, 1997, s. 113.

³⁸ Aarseth, 1997, s. 91f.

barnslig form, alltså utan tävlingsmoment.³⁹ Gunder genomför en studie kring ludiseringen av romanen *Harry Potter and the Philosophers Stone* (Rowling, 1997). Studien tittar snarare på i vilken mån romanens delar fungerar som ludiska moment, än på spelets förmåga att förmedla narrativ.⁴⁰ Både Wilhelmsson och Frasca drar Caillois resonemang till spelmediet baserat på dess obestämda faktorer, i kontrast till klassiska narrativ som oftast är bestämda.⁴¹ Ingen av dessa tre artiklar förnekar att spel fungerar som narrativ, men de hävdar dock att spels främsta syfte är interaktiv underhållning, inte att berätta historier.⁴² Ludologi kan sägas ha samma syfte som Aarseths utredande av cybertexter, men de fokuserar mer på det ergodiska som en form av spel och lek, inte som en struktur för att ta sig igenom text.

Arthur Asa Berger gör år 2002 en studie kring TV-spelet som populärkulturellt fenomen. Hon talar om spel i jämförelse med litteratur, och presenterar en bild av spel som länkstrukturer.⁴³ Gunder lyfter samma bild i sin studie, vilket jag kommer att diskutera under avsnittet analys.⁴⁴ Konceptet anknyter även till Aarseths definition av en hypertext, en länkbar struktur där texten fortlöper vid aktiverandet av länkar, oavsett om det sker i form av musklick på en klassik länk, eller om de aktiveras på annat vis.

4.2. Analys

Begreppet **immersion**, som del av en begreppsapparat för att analysera 3D-spel, presenteras av Alison McMahan. Konceptet bygger på Janet H. Murrays tre begrepp för berättande i spel: immersion, agency, transformation.⁴⁵ Begreppen i fråga hänvisar till att spelaren måste förflyttas in i miljön, aktivt agera genom stordåd samt transformera omgivningen inom spelet genom sina handlingar. McMahan menar att spelaren kan upptas av spelet både genom berättelsen eller de ergodiska momenten, alltså är immersion inte beroende av spelets narrativ. Såväl Murray som McMahan argumenterar för spelmediets berättarförmåga, men med utgångspunkt i att den audiovisuella, ergodiska, upplevelsen tillåter spelaren att upptas av verk på ett sätt som är överlägset andra medier.⁴⁶

³⁹ Frasca, s. 230.

⁴⁰ Anna Gunder: *Hyperworks: On Digital Literature and Computer Games* (Uppsala: Uppsala Universitet, 2004) s. 293.

⁴¹ Ulf Wilhelmsson: "Roger Caillois ur en narratologs perspektiv" i *Human IT* Vol. 9, no. 3, 2008, s. 121. Frasca, s. 225ff.

⁴² Frasca, s. 225ff.

⁴³ Arthur Asa Berger: *Video Games: A Popular Culture Phenomenon* (New Jersey: Transaction Publishers, 2002) s. 32f.

⁴⁴ Gunder, s. 356f.

⁴⁵ Carlquist, 2002, s. 20.

⁴⁶ Alison McMahan: "Immersion, Engagement, and Presence" i *The Video Game Theory Reader*, red. Bernard Perron & Mark J.P. Wolf (New York: Routledge, 2003) s. 68ff. Murray, s. 98f.

Jonas Carlquist har producerat tre artiklar som diskuterar spel och dess narrativ. Dels utifrån Murrays bok *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*.⁴⁷ Dels görs en analys av datorrollspel runt millenieskiftet exempelvis, *Baldur's Gate*, samt slutligen en analys av spel som narrativ genre i stort. Artiklarna genomsyras av ett fokus på spelens gränssnitt, alltså dess programmerade struktur, samt i vilken mån spelaren själv får vara med och producera sin karaktär och påverka händelseförloppet.⁴⁸ Carlquists tredje artikel skiljer sig från de tidigare två då den presenterar Richard Rouses tre olika nivåer av berättande inom spel. En av dessa är **out-of-game storytelling**, vilken innefattar **cutscenes** där spelaren blott iakttar en scen utan att interagera. De andra två är **in-game storytelling**, som sker under spelarinteraktion, samt **external materials**, föremål eller texter i spelvärlden som bidrar till det övergripande narrativet. Carlquist menar att en spelanalys bör beakta alla dessa tre berättandeformer.⁴⁹ Carlquist presenterar också begreppet **branching story**, vilket innebär att spelaren tilldelas möjligheten att påverka berättandet genom aktiva val. Dessa val kan t.ex. handla om att man väljer att ta på sig vissa uppdrag och avstå andra, eller välja i vilken ordning karaktären spelar ut händelseförloppet. Dock betonar Carlquist faktumet att även vad gäller denna öppna form av berättande är det fortfarande författaren och speldesignern som bestämmer historien.⁵⁰

Diane Carr har gjort en undersökning av narrativitet i *Baldur's Gate* utefter Chatmans och Genettes teorier. Hon problematiserar den kritiska synen på spelnarrativ genom att belysa *Baldur's Gates* förmåga att berätta historier, samtidigt som hon påpekar att spel inte är narrativ i dess mest snäva form eftersom spelaren påverkar händelseförloppet.⁵¹

Samtliga artiklar som är inriktade på att antingen analysera spel eller ge verktyg för analys går in på problemet kring spelarens påverkan, men ingen av dem ger något påtagligt svar. Jag kommer att behandla denna fråga under analysen med anknytning till Isers structured blanks i förhoppning att kunna kasta ljus över vad spelarpåverkan faktiskt innebär för spelnarrativ.

4.3. Kritik

Marku Eskelinen menar att den som är förtrogen med narratologi inte kan hävda att spel är narrativ eller någonting ens liknande. "Luckily, outside theory, people are usually excellent at

⁴⁷ Carlquist, 1999.

⁴⁸ Jonas Carlquist: "Att läsa ett dataspel – Om digitaliserade rollspel som berättelser" i *Human IT* 2000:2/3. Carlquist, 2002, s. 42.

⁴⁹ Carlquist, 2002, s. 14.

⁵⁰ Carlquist, 2002, s. 36f.

⁵¹ Diane Carr: "Games and Narrative" i *Computer Games: Text, Narrative, and Play* (Cambridge: Polity Press, 2006) s. 30-35.

distinguishing between narrative situations and gaming situations: if I throw a ball at you, I dont expect you to drop it and wait until it starts telling stories.” Enligt Eskelinen kan man inte finna narrativa situationer i spel, och han lyfter i det sammanhanget fram den temporala skiljefaktorn mellan spel och klassiska narrativ. Eskelinen utgår från Genettes begrepp gällande temporalitet i narrativ och skiljer dessa, historiens tid (story time) och den berättande diskursens tid (discourse time) från spelsammanhangets **user time** och **event time**. Begreppen kan liknas vid Carlquists nämnda begrepp out-of-game storytelling (event time) och in-game storytelling (user time). User time åsyftar här spelarens handlingar, i stort sett synonymt med tiden det tar att spela spelet. Event time syftar till den interna tiden i spelet där händelserna tar plats. Eskelinen menar alltså att tiden som spelaren tar på sig att spela är dominant, till skillnad från klassiska medier där den berättande diskursens tid är dominant. Sammanfattningsvis påpekar Eskelinen att ludologi, läran om spel och lek, inte alls handlar om story och discourse utan om actions och events.⁵²

Jesper Juul argumenterar vidare det Eskelinen skriver, vad gäller diskursen kring spels temporalitet, dock benämner han **play time** istället för user time, men begreppen är synonyma.⁵³ Juul och Eskelinen, liksom Carlquist, Carr, McMahan och Murray, lägger stort fokus vid spelarens aktiva handlingar och dess påverkan. Story time och discourse time hamnar i bakgrunden eftersom så mycket tid går åt till handlingar där endast user-/playtime flödar. Jag kommer att diskutera denna uppfattning, även här i anknytning till Iser's structured blanks, men även Genettes deskriptiv paus.

Utifrån sin analys kommer Juul med ett påstående att spel alltid förhåller sig kronologiskt och att man inte kan ha berättande och interaktion på samma gång: ”there is no such thing as a continuously interactive story”. Juul ställer sig även kritisk till spels förmåga att förmedla evoked narratives med *Star Wars* (Atari, 1983) som exempel. Det anmärks även att om Shakespeares *Hamlet* skulle översättas till spel, skulle upplevelsen ändå inte vara likvärdig med pjäsen.⁵⁴ Både Eskelinen och Juuls studier baseras på spel som idag betraktas som klassiska, därmed kan man anta att grunden för deras fokus ligger i att spel från 80- och 90-talet hade ett stort fokus på ergodiska moment och att det narrative blev lidande.⁵⁵

⁵² Marku Eskelinen: “Towards Computer Game Studies” i *Digital Creativity* vol 12, no. 3, 2001, s. 175ff.

⁵³ Jesper Juul: “Introduction to Game Time/Time to Play” i *First Person*, red. Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan (Cambridge: MIT press, 2004) <http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/> hämtad 2013-12-06.

⁵⁴ Jesper Juul: “Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives” i *Game Studies* vol. 1, issue 1, July 2001.

⁵⁵ Jesper Juul: *En Kamp mellem Spil og Fortaelling: Et speciale om computerspil og interaktiv fiktion* (Köpenhamn: Köpenhamns Universitet., 1999). <http://www.jesperjuul.net/speciale/EnKampMellemSpilOgFortaelling.pdf> hämtad 2013-12-11.

4.4. Moraliska val och textuellt värde

Marcus Schulzke och Chris Crawford diskuterar moraliska val i datorspel och vilken påverkan de har på upplevelsen.⁵⁶ I Schulzkes exempel, *Fallout 3*, bygger spelet på ett karmasystem där spelaren blir bemött på olika vis av omvärlden, beroende på var denne är placerad på karmaskalan.⁵⁷ Spelarens val påverkar framtida dialoger och händelser; dörrar öppnas och stängs. Dessa moraliska val brukar diskuteras i relation till spels utbildande förmåga. Val som dessa dyker även upp i *The Witcher*-serien, vilket jag kommer att diskutera senare.

Greg M. Smith diskuterar dialogkonventioner i spelet *Final Fantasy VII* och påpekar att spel lånar vissa dialogkonventioner från film och teater. Artikeln belyser hur dialoger är utformade för att driva narrativet framåt samt uppmärksamma spelaren på att karaktärerna utvecklas.⁵⁸ Det textuella värdet av spels dialoger är någonting som ofta förbises då spel ofta endast betraktas ur ett ergodiskt perspektiv. Smiths fokus på det textuella står som en motpol för den spelarorienterade forskningen.

James Newman diskuterar spel som berättelser ur ett fan fiction-perspektiv och kommer därav nämnas främst i den avslutande didaktiska diskussionen. Dock så lyfter han i kapitelintroduktionen, likt Smith, faktumet att role-playing games (RPG) i regel innehåller ett stort mått av text, med eller utan voice-acting.⁵⁹

Schulzke, Smith och Crawford gör ett snävare angrepp på spelmediet genom att fokusera på enskilda faktorer. Deras artiklar är i mina ögon mer framgångsrika på så vis att de inte tar sig friheten att alltför mycket generalisera, utan istället fokuserar på att förklara specifika fenomen, exempelvis den påverkan moraliska val har på berättelsen. Att försöka applicera samma analysmodell på alla spelsorter och fenomen vore jämlikt med att dra lyrik, epik och dramatik över samma kam.

4.5. Sammanfattning

Jan Simons är den enda forskare jag stött på som öppet konfronterar Eskelinen och andra spelforskarens negativa syn på spel som narrativ. Simons tar upp Eskelinens citat om bollen som berättare och påpekar att det inte finns någon poäng i ett sådant uttalande då en narratolog enkelt kan redogöra för skillnaden mellan ”the act of throwing a ball and the act of *recounting* that (f)act”. Simons lyfter problematiken kring att forskare inom ett ämne själva

⁵⁶ Chris Crawford: “Interactive Storytelling” i *The Video Game Theory Reader*, red. Bernard Perron & Mark J.P. Wolf (New York: Routledge, 2003) s. 261 ff.

⁵⁷ Marcus Schulzke: “Moral Decision Making in Fallout” i *Game Studies* vol 9, issue 2, November 2009.

⁵⁸ Greg M. Smith: “Dialogue Conventions in Final Fantasy VII” i *Game Studies*, vol 2, issue 2, December 2002.

⁵⁹ James Newman: *Playing with Video Games* (New York: Routledge, 2008) s. 46-68.

bör vara vana användare av det studerade mediet, men menar också att konstvetare sällan själva är målare. Simons ser positivt på alla former av adaptation från andra medier till spel då dessa bidrar till ett bredare utbud av narrativ.⁶⁰

Sammanfattningsvis finns det en relativt tydlig uppdelning av forskningsfältet, som Lee, Park och Jin anmärker. Dock synes den positivt menande sidan, gällande interaktivitet och narrativitet i samverkan, vara underrepresenterad. De som hävdar att interaktivitet och narrativitet har ett ”inverse relationship” är inte nödvändigtvis negativa till mediet som narrativ form, men menar att interaktiviteten är ett hinder.

De forskare som ställer sig positivt till interaktivitet är just de sistnämnda, Schulzke, Crawford, Smith och Simons, medan resterande har en mer problematiserande syn på mediet. För att avsluta min forskningsöversikt och bära oss vidare till analysen där jag tar diskussion med samtliga, vill jag lyfta Simons påpekande att forskare bör vara vana användare av det studerade mediet, men att alla konstvetare inte är målare. Kunnig i sitt ämne bör man vara, och alla konstvetare behöver inte vara målare, men man behöver inte skapa spel för att spela dem, inte heller måste du skapa berättelsen för att spela den.

⁶⁰ Jan Simons: “Narrative, Games, and Theory” i *Game Studies*, vol 7, issue 1, August 2007.

5. Analys

5.1. Spel som text eller narrativ

Inledningsvis vill jag förklara vad jag menar när jag talar om spel som text och narrativ i relation till den tidigare forskningens beskrivning av mediet. Aarseth talar om hyper- och cybertexter, och hävdar att cybertexten ligger närmast spelmediet.⁶¹ Det ligger viss sanning i detta, men cybertext bygger på att de textuella elementen i spelet inte är helt förbestämt, med andra ord handlar cybertext snarare om online-spel där spelaren själv får kommunicera med andra, alternativt spel där man aktiverar kommandon genom att skriva meningar och själv införa text.⁶² Det finns också single-player-spel där man erbjuds själv tillföra text, men det går inte att generalisera över spelmediet i stort – majoriteten av spel tillåter inte egen texttillförelse. Gunder och Berger talar om spel som länkstrukturer, vilket passar in på beskrivningen av hypertext, och det är snarare en sådan definition som jag själv vill anlägga.⁶³ Spel som *The Witcher 2* är uppbyggda av ett komplext nät av länkar som aktiveras när spelaren rör sig till specifika platser, talar med specifika personer eller gör specifika handlingar. Den frihet spelaren ges är att välja vilka länkar hen ska aktivera och när, medan textuellt innehåll är förbestämt och programmerat. Vissa forskare menar att narrativet förändras vid dialogval och spelarbeslut genom att vissa länkar blir tillgängliga eller otillgängliga, att vissa dialoger framhäver karaktärer som annars hamnat i skymundan,⁶⁴ andra menar att skillnaderna är marginella.⁶⁵ Poängen är att narrativen inte är linjära på samma sätt som i en klassisk skriftlig berättelse, eftersom vissa länkar inte aktiveras i samma ordning eller aktiveras överhuvudtaget – *men*, det finns alltid ett bestämt antal länkar.⁶⁶ I motsats av vad Frasca anför, så skulle Oidipus alltid ha ihjäl sin far, i ett spel av denna vanliga typ, men han tar eventuellt en annan väg dit.⁶⁷

Det diskuteras vad som händer när film översätts till spel; hur adapterar spel redan existerande narrativ, evoked narratives? Juul är kritisk, medan Simons istället menar att båda medier bidrar till ett bredare spektrum av narrativ.⁶⁸ Till denna diskussion vill jag knyta forskningen på spel som *Space Invaders*, *Civilization*, *Doom*, och liknande, som diskuterar i vilken mån dessa spel, och spel i stort, är narrativa. Jag själv vill som svar på båda dessa

⁶¹ Aarseth, 1997, s. 4.

⁶² Aarseth, 1997, s. 142.

⁶³ Gunder, s. 356f, Berger, s. 32f.

⁶⁴ Schulzke, Smith.

⁶⁵ Crawford.

⁶⁶ Carlquist, 2002, s. 36f. Aarseth, 1997, s. 41. Med Aarseths definition av icke-linjär text.

⁶⁷ Frasca, s. 227.

⁶⁸ Juul, 2001, Simons.

frågor lyfta fram poängen att även om alla spel har potential att förmedla narrativ, är det inte allas 'avsikt' att göra detta. Juuls exempel, *Star Wars*, i stil med *Space Invaders*, är ett spel som ger spelaren möjlighet att delta i ett rymdäventyr, där målet är att besegra fienden i tre faser. Jag menar att Juul, Eskelinen, och många andra, inte tillräckligt skiljer på ett spels kontext och ett narrativ. Även om *Star Wars* använder sig av en redan existerande historia för att skapa en kontext till sina ergodiska utmaningar, gör spelet inget anspråk på att berätta ett eget narrativ, därav förefaller det i mina ögon lönlöst att analysera det som ett. Ett bättre exempel att använda sig av vore *Star Wars Episode 1: The Phantom Menace* (Lucas Arts, 1999). Spelet representerar ett evoked narrative, då det följer samma kronologi och story som filmen, men utvecklar berättelsen genom att infoga ergodiska moment i form av sidospår som karaktärerna måste genomgå för att fullfölja filmens narrativ. Även om Juuls artikel kom två år efter *Star Wars Episode 1: The Phantom Menace* har han valt att använda sig av det klassiska spelet, vilket leder mig fram till spelforskningens första problematiska moment.

5.2. Kommentar till tidigare forskning

Vissa forskare tror sig kunna säga definitiva saker om spelmediet genom att studera dess härkomst och klassiker. Även om denna metod är gångbar inom litteraturvetenskap är det problematiskt inom spelforskning. Spelmediet utvecklas tekniskt från föregångarna, men narrativa och litterära idéer tas från externa källor, exempelvis litteratur och film. Man kan med andra ord argumentera för att *Adventure* och *Myst*, som utgör populära analysobjekt, utgör en grund för nutidens speltekniska konventioner men inte har någon koppling till moderna berättartekniska konventioner. Atkins menar att spels förmåga att berätta historier inte nödvändigtvis blir större i och med utvecklingen av mediet, utan snarare dess tekniska förutsättningar att skapa ergodiska utmaningar.⁶⁹ Jag vill hävda att deras förmåga att berätta *har* blivit större i och med ny teknik, och att till skillnad från klassiska spel där det ergodiska har varit viktigast har fokus nu flyttats till det narrativa.

Andra tror sig kunna generalisera om spelmediet som form med utgångspunkt i branschens bästsäljare. Som jag ser det överträffar spelmediets möjlighet till utveckling samtliga andra eftersom det handlar om multiforma, multimodala, audiovisuella, textuella fenomen, där ytterligare tekniska medel utvecklas dagligen. Röstkommandon, rörelsekontroller och virtual reality är exempel på medel som nyligen blivit, eller snart blir, ytterligare tillskott i spelmediets berättartekniska arsenal. Att som Carlquist, Juul, Eskelinen, Frasca, Berger eller Carr försöka teckna mediets begränsningar genom att titta på stereotypa

⁶⁹ Atkins, s. 148.

spel är därmed en strategi som missar målet. Mer produktivt vore att likt Wilhelmsson, Gunder, Schulzke, Smith, Simons, Kücklich, Lee, Park, Jin och McMahan antingen titta på specifika spel, eller på spel utifrån specifika teorier, och bestämma studiens avgränsning utefter spelets, eller teorins, utformning. Mediet i stort utgör ett alldeles för vitalt och föränderligt område för att kunna ramas in av generaliseringar.

Uppfattningen att spel handlar om att vinna, själva funktionen av Caillois begrepp *ludus*, behöver dementeras.⁷⁰ I *Space Invaders*, som ofta kommenteras, är det omöjligt att vinna – det går istället ut på att överleva så länge som möjligt. Liknande koncept står att finna i ett mycket stort antal moderna spel, då det talas om en survival-genre. Att påstå att vinnandet är ett kärnmoment i spel vore alltså felaktigt, såvida det inte handlar om multi-player, eller någon form av digital sport. Spel med starkare narrativ, exempelvis *The Witcher 2*, kan inte sägas vara tävlingsinriktade, då det snarare går ut på att aktivera den avslutande länken, eller scenen. Äldre spel har haft som tradition att avslutas med en avgörande boss-strid, något som nuförtiden inte är obligatoriskt, även om det fortfarande förekommer. Dessa strider kan ge en känsla av att vinna, men spel är sällan formade som tävlingar, snarare som överlevnad.

Det hävdas också att spelaren alltid intar en hjälteroll, att spelet handlar om spelaren, eller att spelaren är medskapare till huvudkaraktären.⁷¹ Detta är sant vad gäller vissa spel, när tillverkaren vill ge spelaren en möjlighet att fritt föreställa sig vem huvudkaraktären ska vara, medan andra spel framställer karaktärer som är strikt låsta i en given form.⁷² I andra spel tar man inte rollen av en hjälte överhuvudtaget.⁷³

De kraftigaste argumenten mot spels narrativa förmåga baseras på temporalitet och interaktivitet. Spel antas alltid utspelas i presens och att i så fall tala om anisokronier, om analepser och prolepser, påstås därmed vara högst problematiskt. Man skiljer spels temporalitet från berättelsens genom att argumentera för att tiden är anpassad till spelaren.⁷⁴ Play/usertime och event time beskrivs som spels motsvarighet till det klassiska narrativets historietid och berättelsetid, och används som argument för att spel och narrativ skiljer sig

⁷⁰ Frasca, s. 230.

⁷¹ Carlquist, 2002.

⁷² *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2012) i kontrast till *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013) är goda exempel på samtida spel med dessa två utformningar. *Skyrim* låter spelaren själv utforma sin karaktär, som hjälte eller antihjälte, medan *Grand Theft Auto V* läser karaktärerna som kriminella antihjältar.

⁷³ *Half-Life: Opposing Force* (Gearbox Software, 1999) utspelar sig i samma värld och under samma tid som originalspelet *Half-Life*, men spelaren tar rollen som en av de fientliga marinsoldaterna i jakt på den ursprungliga berättelsens protagonist Gordon Freeman.

⁷⁴ Carlquist, 2000, Juul, 1999, 2001, 2002, Eskelinen.

åt.⁷⁵ Jag vill istället hävda att usertime, event time, historietid och berättelsetid existerar parallellt. Flera forskare tar upp fenomenet **walkthroughs**, antingen som en ergodisk logg, eventuellt narrativ, eller som en aspekt av fan fiction.⁷⁶ En walkthrough demonstrerar en nedskrivning av narrativets händelseförlopp med hänsyn till dess tidsflöde och de ergodiska momenten men bortser från spelarens frihet att spendera mer eller mindre tid i olika moment. Walkthroughs demonstrerar alltså existensen av ett klassiskt händelseförlopp med anisokronier i spel, utan att ta ställning till user time, med undantag för eventuella beskrivningar av hur lång tid det kan ta att genomföra de ergodiska momenten. Hideo Kojimas spelserie *Metal Gear Solid* är känt för sin stora mängd cut-scenes och dialog. Vid återutgivningen av seriens tredje titel, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, ingick en filmatiserad version av spelet, för den som vill ta del av berättelsen utan att behöva ta sig an de ergodiska momenten. Filmen exemplifierar vad som sker när ergodiska moment elimineras från spelmediet. Istället infinner sig ett klassiskt narrativ i filmformat, något omklippt för att ersätta det ergodiska. En liknande situation kan uppstå när två personer spelar ett spel tillsammans, en styr kontrollen, den andra tittar på. Bara en av dessa behöver bry sig om de ergodiska momenten, den andra är fri att helt fokusera på det narrativa. Att klassiska narrativ alltså existerar inom spelmediet, finns det i min åsikt inget tvivel om. Frågan är vilken effekt balansen mellan user time och event time har på narrativet.

Speldesignern Gavin Moore menar att spel alltid bör sätta spelaren i fokus och att alla händelser kretsar kring spelaren.⁷⁷ Mer korrekt vore att tillskriva spelaren rollen som katalysator för att berättelsens händelser ska fortlöpa. Det hävdas också att spelaren åtnjuter större frihet än läsaren att välja hur denne närmar sig spelet, att denne kan välja att skippa det narrativa, ej slutföra spelet etc, och att detta omöjliggör hanteringen av spelet som ett klassiskt narrativ.⁷⁸ Detsamma bör gälla samtliga medier. För att ett resonemang kring ett medie ska vara intressant bör det antas att mottagaren följer mediets konventioner, i enlighet med till exempel Iser's kriterier för kommunikation.⁷⁹ Aarseth påpekar att fiktion behöver en läsare precis som en lögn behöver någon som tror på den. All fiktion är i denna bemärkelse

⁷⁵ Carlquist, 2000, Juul, 2002, Eskelinen.

⁷⁶ Aarseth, 1997, Juul, 2001, Newman.

⁷⁷ Carlquist, 2002, s. 16.

⁷⁸ Carlquist, 2002, s. 18, Carr, s. 44.

⁷⁹ Iser, s. 69.

interaktiv.⁸⁰ Det handlar alltså om hur spelaren väljer att närma sig spelet, ett val av spelart, likvärdigt med ett val av läsart.⁸¹

De obestämda faktorerna i spel kan variera i stora mått. Tidigare forskning anför anmärkningar baserade på obestämdhet i spel, exempelvis att spelaren påverkar utfallet av storyn, händelseförloppet och därmed narrativet.⁸² Spelarens roll som co-author – som en medskapare av spelet belyses, men det påpekas också att spelaren endast har friheten att producera inom de ramar spelet anger.⁸³ Carlquist talar exempelvis om branching stories, där spelaren har frihet att välja väg genom narrativet. Dock är spel endast obestämda i den mån tillverkaren väljer genom sin konstruktion.⁸⁴ Jag återkommer till spelets obestämdhet senare under rubriken ”Structured Blanks”.

Som en avslutande kommentar till forskningsöversikten vill jag lyfta Murrays och McMahan's begrepp för berättande i spel: immersion.⁸⁵ Båda argumenterar för att spelaren måste in i världen den iakttar i kontrast till läsaren som kan behålla distans till sitt objekt. Även Aarseth ger uttryck för samma beskrivning av läsaren som en voyeuristisk rolltagare.⁸⁶ Deras resonemang går att problematisera genom ett försök att applicera dem på spel på spelmediet i sin helhet. Spelare kan ha stor narrativ påverkan (*The Witcher 2*) eller ingen som helst (*Call of Duty: Modern Warfare*), likaså kan ergodisk frihet ges (*Skyrim*) eller begränsas (*Call of Duty: Modern Warfare*). Frågan om hur spelaren fångas av spelvärlden och dess berättelse, samt dess betydelse, står fortfarande obesvarad. Är det verkligen skillnad på den inlevelse en läsare kan känna och den interaktiva inlevelse en spelare får? Frågan är stor nog att kräva en egen studie.

Detta leder mig till uppsatsens andra syfte där jag med hjälp av Wolfgang Iser's och Gérard Genettes teorier kommer att undersöka om, och i så fall hur, spel kommunicerar med spelaren.

⁸⁰ Aarseth, 1997, s. 50.

⁸¹ Agrell, s. 21. För vidare läsning om läsart och dess funktion.

⁸² Frasca, s. 227, Carlquist, 2000, Juul, 2001.

⁸³ Carlquist, 2002, s. 18.

⁸⁴ Ett rollspel som *Skyrim* är designat att vara öppet, spelaren ges stora möjligheter att definiera huvudkaraktären och hans aktiviteter, men inte mycket mer. Som kontrast framträder exempelvis *Call of Duty: Modern Warfare* som är ett action first-person shooter-spel (FPS). *Modern Warfare* tillåter inte spelaren definiera någon karaktär, och spelaren tillåts knappt avvika det minsta från den designade vägen som ska föra en genom uppdragen. Spelet innehåller dock ett klart och tydligt narrativ, som fortsätter genom seriens tre titlar. Det enda som är obestämt är de ergodiska moment som sker mellan icke-ergodiska scener.

⁸⁵ Murray, s. 68f. McMahan, s. 68.

⁸⁶ Aarseth, 1997, s. 4.

5.3. The Witcher 2

The Witcher 2: Assassins of Kings (Namco Bandai Games) utgör en representation av datorrollspelets form, samt visar ett spel i balans mellan ergodiska och narrativa drag. Spelet är baserat på Andrzej Sapkowskijns romaner om Geralt of Rivia och är därmed försett med miljöer, karaktärer och historia. Även om spelet är baserat på tidigare existerande romaner faller det inte under gruppen evoked narrative då spelets narrativ är fristående – det är blott kontexten som är tagen från tidigare verk. Det är alltså fråga om ett enacted narrative och en hypertext, ett narrativ med länkstruktur.

5.3.1. Temporalitet

The Witcher 2 ger inledningsvis exempel på ergodiska och icke-ergodiska analepser. Spelet presenteras med en förrenderad film där spelets till synes huvudsakliga konflikt presenteras, lönnmordet av en kung. Därpå presenteras spelets prolog via en ramberättelse (analeps) där spelaren genom dialogval tillåts styra händelseförloppet. Vid varje dialogval flyttas berättelsen till en analeps inom analepsen som spelaren får spela igenom för att sedan återföras till ramberättelsen. Dess historiska tid är bestämd med tidsangivelser och årtal, och leder fram till ”Chapter 1”, vilket definieras som ”Present day” och därmed markerar slutet på prologens analeps. Senare i spelet visas även icke-ergodiska analepser i form av cut-scenes. De interaktiva val man gör i analepser kanske inte avsevärt påverkar historien, men de avgör hur mycket som berättas.

Prolepser är i spelmediet mer sällsynta än andra anakronier, därav får jag lov att ta ett exempel utanför *The Witcher 2*. Konceptet proleps är problematiskt så länge spelproducenten inte kan finna ett sätt att hantera samverkan mellan temporalitet, interaktivitet och narrativitet. Nintendos *The Legend of Zelda: Majora's Mask* är ett exempel på hur tid kan behärskas och integreras i det ergodiska. *Majora's Mask* går ut på att under tre dygn förhindra jordens undergång trots att dessa tre dygn är för kort tid för att åstadkomma detta. Till sin förfogan har då spelaren möjligheten att skynda på och sakta ner tiden eller spola tillbaka spelet till första dagen. Detta leder till att spelaren kan aktivera alla de länkar som behövs vid de tidpunkter och i den ordning som krävs för att rädda världen. Analepser och prolepser blandas fritt utan att påverka narrativet negativt, tvärtom är det ett måste för att föra narrativet framåt. Icke-ergodiska prolepser, identiskt med de vi ser i film, sker ofta och utan problem i spel.

Vad gäller berättelsens rytm ges även exempel på samtliga Genettes anisokroniska funktioner. Mellan kapitlen ges korta summeringar som beskriver händelser och funderingar om historien genom en extern berättare. Ellipser uppträder i två olika former. Spelet har en ergodisk funktion benämnd "Meditate" vilken tillåter spelaren att snabbt låta tiden passera, från dag till natt och liknande, genom att låta Geralt meditera till en tidpunkt som spelaren anger. Syftet med detta är att snabbt kunna initiera händelser som endast kan initieras vid specifika tider. Den andra formen av ellips fungerar på liknande vis, men inleds inte av spelaren utan sker automatiskt när vissa händelser initieras. Dessa ellipser finner sin funktion när spelaren inte kan tillåtas att själv välja när en händelse ska ta plats, då detta skulle påverka spelets narrativ negativt. Scener, i Genettes mening, sker vid vissa händelser, ofta i form av icke-ergodiska cut-scenes. Man skulle också kunna argumentera för att obligatoriska dialoger där ergodiska dialogval måste göras också fungerar som scener, skillnaden är dock att spelets discourse time endast flödar när karaktärerna aktivt pratar. Tiden som flödar mellan detta, då spelaren gör dialogval, är user time, då spelaren har obegränsat med tid på sig att fatta sitt beslut. Den deskriptiva pausen har i spelet en mer abstrakt roll än i den skrivna berättelsen, även om en ordinär form av deskriptiv paus *kan* förekomma, detta kommer att tas upp i relation till Iser's tomrum nedan.

5.3.2. Repertoire

Vad gäller spelets narrativ, där det större textuella värdet ligger, existerar repertoarer i samma bemärkelse som hos läsare och text. Berättelsen kan tillskrivas genrekonventioner, dialoger kan föras med ett visst språkbruk och sociala koder kan sättas i omlopp. För att spelaren på ett lyckat vis ska kunna kommunicera med spelets narrativ krävs därför att spelaren har en repertoar som är i överensstämmelse med spelets.

I ett spelsammanhang innefattar begreppet repertoar dock även spelarens kännedom om ergodiska moment och dess konventioner. En skillnad från det litterära är att spel ofta innehåller instruktioner om hur ergodiska moment fungerar – spelarens ergodiska repertoar måste alltså inte överensstämma i samma utsträckning med spelets, men det påverkar hur pass lätt spelaren tar sig genom spelet. En större assymetri mellan spelare och spels repertoar är alltså möjlig än den mellan läsare och text. Även en skriftlig berättelse kan givetvis innehålla en typ av instruktioner, men gör det oftast i en mer abstrakt bemärkelse.

5.3.3. Strategies

Textuella strategier existerar i spel på samma vis som de gör i den litterära texten i och med att spel nästan alltid innehåller ett visst mått av text. Skillnaden mellan spel och ordinära

skriftliga berättelser är att spelaren ibland kan tvingas använda sin slutledningsförmåga för att avgöra vad som bör göras härnäst, beslut som i den skrivna berättelsen är förutbestämda. Detta skapar ett behov av praktiska redskap som ska hjälpa spelaren att inte fastna i narrativet. *The Witcher 2* är uppbyggt som ett deckarspel i fantasymiljö och består därmed till stor del av att, i dialoger med karaktärer eller läsning av böcker i spelet, leta efter ledtrådar för att lösa mysterier. Vissa av dessa får man hjälp att identifiera, genom att de automatiskt registreras i Geralts Journal, där det förs anteckningar över undersökningar som genomförts. Man kan alltså argumentera för att spel innehåller både textuella strategier i Iserns bemärkelse, men även ergodiska strategier i form av spelets gränssnitt, vars funktion är att leda dig genom narrativet och de ergodiska moment spelet innehåller.

5.3.3.1. Främmandegöring

I anknytning till textstrategiernas inriktning på att “defamiliarize the familiar” vill jag försöka mig på en liknelse. I linje med denna beskrivning av vad som gör en text litterär, vad litteraritet är, lyfter Beata Agrell fram Viktor Sklovskijs begrepp **främmandegöring**. Sklovskij menar att konstens uppgift är att desautomatisera vår uppfattning av verkligheten och dess föremål genom en medvetet försvårad form, alltså att utmana läsaren genom att främmandegöra objektet.⁸⁷ Begreppet står nära det Aarseth benämner ergodicitet, d.v.s. texter som kräver en icke-trivial ansträngning.⁸⁸ Även aporia & epiphany ligger nära då spelaren/läsaren måste utmanas för att känna belöning när denne uppnår förståelse. Ergodisk intrig, används också för att beskriva hur spelet utmanar spelaren att själv lista ut hur de ergodiska momenten ska överkommas.⁸⁹ Iser skriver att läsarens nöje kommer när hen får vara produktiv, alltså delaktig i skapandet av det estetiska objektet.⁹⁰ Samtliga dessa definitioner bygger på ett koncept enligt vilket läsaren/spelaren ska utmanas att själva bidra till skapandet av det estetiska objektet, alltså själva läsningen/spelningen av verket. Samtliga begrepp bygger på denna assymetri mellan text/spel och läsare som Iser talar om. En spelare som är för bekant med varken det textuella innehållet eller de ergodiska momenten blir inte utmanad och får därav inget intresse av att läsa/spela. Denna utmanande struktur, oavsett om du kallar den främmandegöring, ergodisk intrig eller apori/epifani, utgör i kombination med ett narrativ, själva konceptet skönlitteratur. Samtliga betonar en kommunikation mellan två parter, där båda måste tillföra någonting för att initiera en process, ett spelande/läsande.

⁸⁷ Agrell, s. 42.

⁸⁸ Aarseth, 1997, s. 1.

⁸⁹ Aarseth, 1997, s. 91f, 113f.

⁹⁰ Iser, s. 108.

5.3.4. The Implied Reader

Forskare, som Aarseth, Juul m. fl., har diskuterat den implicite läsaren i relation till spel. Jag utgår ifrån att det är relevant i ett spelsammanhang – dock kan det finnas ytterligare en nivå mellan **the implied user** och **the implied programmer**.⁹¹ På samma vis som det existerar två olika typer av strategies i spel, de litterära och de ergodiska, hävdar jag att det existerar två nivåer även här. Även om den implicite användaren och den implicite läsaren åsyftar en och samma adressat – i Agrells mening – så utgör de olika strukturer med olika funktioner. Om två personer båda sitter framför skärmen men endast en av dem spelar kommer båda bli tilltalade av strukturen adresserat till den implicite läsaren, men bara en av dem behöver delta i kommunikationen med den implicite programmeraren. *Metal Gear Solid: Snake Eater* är ett exempel på ett spel där kommunikationen mellan implicit programmerare och implicit användare har tagits bort, den implicite författaren och den implicite läsaren finns fortfarande kvar.

5.3.5. Structured Blanks

Diskussionen kring spels obestämda element är rörig; det går inte att finna någon överenskommelse om hur tomrum påverkar spelupplevelsen och de potentiella narrativen. User time hävdas sätta käppar i hjulet för narrativets gång då spelaren har möjlighet att springa runt i en spelvärld i all oändlighet och därmed förstöra narrativet.⁹² Aarseth kommenterar andra forskares försök att knyta Isers teori till spelmediet men ställer sig kritiskt. Han menar att spels tomrum inte är tomrum i Isers mening, utan snarare nyckelhål som begär rätt handling för att driva spelaren vidare.⁹³ Det är alltså fråga om en ergodisk text där spelaren/läsaren måste genomföra handlingar för att få texten att fortsätta, med andra ord en ergodisk intrig, apori och epifani.⁹⁴ Jag hävdar att idéerna med tomrum eller nyckelhål inte behöver vara exklusiva, utan att de kan existera parallellt. När *Adventure* var modernt må Aarseths teori varit sanning, men samtida spelade narrativ är såpass mycket större, och därmed också präglade av mer tomhet att fylla. I ett klassiskt äventyrsspel kan nyckelhålet ha varit – i Aarseths mening – att ta rätt väg för att få tillgång till nästa område. I ett modernt äventyrsspel – likt *The Witcher* – kan man behöva intervjua ett antal personer, själv lista ut lösningen och sedan ta sig till en specifik plats vid en specifik tidpunkt. I stort handlar båda exemplen om att få tillgång till nästa del av spelet genom att göra rätt handling, men de

⁹¹ Aarseth, 1997, s. 120ff. Fortsättningsvis refererat till som implicit användare och implicit programmerare.

⁹² Juul, 2004, Eskelinen.

⁹³ Aarseth, 1997, s. 110f.

⁹⁴ Aarseth, 1997, s. 113, 91f.

modernare spelen innehåller ett större mått av narrativt, eller textuellt, innehåll under processen.

Isers begrepp, likt de andra jag tagit upp tidigare, behöver alltså delas i två. Givetvis existerar tomrum i klassisk mån, inbyggt i de textuella, narrativa delarna av spelen. Men utöver dessa, existerar i spel även en annan form av tomrum, det som benämns user time, interaktivitet, ergodiskt/ludiskt moment, apori och epifani, eller med Genettes terminologi, deskriptiv paus. Dessa termer är inte synonyma, men åsyftar samma fenomen och funktion. Den narrativa funktionen av deskriptiv paus som Genette beskriver innebär ett tillstånd där historien står still medan berättelsens diskurs fortskrider med att avhandla miljöer, tankar och dylikt. Då dator- och TV-spel är en audiovisuell medieform sker miljöbeskrivning i bild och ljud istället för textuellt. Deskriptiva pauser existerar med andra ord inuti det som kallas user time, då det innebär ett narrativt tidsstillestånd medan spelaren ges möjlighet att utforska spelvärlden i detalj. Vid varje tillfälle då endast user time flödar, då resterande tidsflöden står still, har spelaren frihet att i detalj studera värld och karaktärer. Jag syftar på händelserna mellan två länkar, då spelaren har tid att välja varthän hen ska ta sig härnäst. Man kan argumentera för att den historiska tiden flödar under dessa moment, då karaktärer ibland förflyttar sig under detta utrymme, men tiden förflyter endast en förutbestämd och begränsad mängd, just den mängd som skulle nedskrivas i en walkthrough/ergodisk logg. Spelare har alltså en egen user time-period under dessa deskriptiva pauser, då story och discourse time rör sig begränsat för att passa narrativet.

Hur spelaren väljer att gå tillväga för att aktivera nästa del av narrativet, det ergodiska, ludiska, aporin, obestämda, vill jag alltså beskriva som en form av Iserskt tomrum spelaren måste fylla. Det du inte förstår men vill ta reda på – det främmande.

6. Didaktisk diskussion

För mig är spelmediets plats i skolundervisningen en självklarhet. Jag skrev i inledningen att många ungdomar idag föredrar digitala medier framför klassisk litteratur, likt mig själv under min skolgång. Det som åter förde mig till läsning var litteratur baserat på spel. Berger menar att spel har förmåga att inspirera omotiverade läsare, och det är just *det* jag menar att lärare bör använda sig av.⁹⁵ Spel bör inte ersätta litteratur, då även om de är liknande, är de inte likställda. Däremot tjänar de samma syfte, de berättar historier och hjälper oss att bearbeta vår

⁹⁵ Berger, s. 41f.

omvärld.⁹⁶ Berger menar att spelmediet aldrig kommer att konkurrera ut klassisk litteratur då spel ger en kortvarig underhållning som inte kan jämföras med den långvariga relation läsaren skapar med litteratur. Jag vill inte hålla med henne om det, men däremot skriver hon också att spelmediet kan fungera som stimulans för unga, icke vana läsare, och leda de ointresserade fram till klassisk litteratur.⁹⁷ Min förhoppning med denna uppsats var att visa på likheter mellan spelmediet och klassiska narrativ samt visa att spelmediets utformning inte utgör något hinder för berättande. Spel är en fantastisk källa för narrativ, och detta bör man göra bruk av. Skolverkets ämnesplan för Svenska betonar vikten av att elever lär sig använda skönlitteratur och andra medier som källa till självinsikt och förståelse av andra människor.⁹⁸ I dagsläget skulle jag inte säga att spel är en del av dessa 'andra medier', men de borde vara det.

Fan fiction är ett växande fenomen som James Newman, och jag, tror kan vara en väg att gå gällande integration av spelmediet i skolan.⁹⁹ Elever med en stark relation till spel bör uppmuntras att använda sig av sitt intresse vid textproducerande moment. Varför avskriva spel värde, betrakta dem som någonting barn leker med, istället för att använda deras potential och hjälpa elever att bearbeta de spelade berättelser de tar del av? Barry Atkins talar om dikotomin mellan litteratur och spel. Att läsning har värde medan spel ödslar tid som skulle kunna spenderas på annat.¹⁰⁰ Är fanfiction baserat på en bok värd mer än fanfiction skriven på basis av ett spel? Nej.

Koskimaa, Atkins och Gee talar om en ny form av litteraritet som är under utveckling.¹⁰¹ Gee menar exempelvis att undervisning baserad på digitala medier skulle passa ungdomar i den samtida skolan bättre än de medier och lärandeteorier som de stöter på idag.¹⁰² Oavsett om elever spelar för lärandet eller underhållningen bör skolan anpassas för att bättre passa elevernas intressen och vardag.

Spels användningsområde slutar dock inte vid narrativ, spel kan även ge oss moraliska dilemman att bearbeta, ge oss möjlighet att ta ställning för eller emot olika positioner, utan att det ger någon ödesdiger effekt i verkliga livet. Hypertext-strukturen möjliggör komplexa och gripande moraliska dilemman. Marcus Schulzke diskuterar just detta i sin artikel. Han påpekar att pedagoger länge har försökt skapa moralsimulationer, och att det finns goda

⁹⁶ Lee, Park, Jin, s. 264.

⁹⁷ Berger, s. 41f.

⁹⁸ "Läroplan och ämnesplaner för gymnasieskolan", red.: Skolverket, <http://www.skolverket.se/laroplaner-amnen-och-kurser/gymnasieutbildning/gymnasieskola/sve?tos=gy&subjectCode=SVE&lang=sy>, hämtad 2014-01-06.

⁹⁹ Newman, s. 49ff.

¹⁰⁰ Atkins, s. 6.

¹⁰¹ Koskimaa, s. 171. Atkins, s. 20. Gee, s. 13.

¹⁰² Gee, s. 7.

exemplar av just detta inom datorspel som exempelvis *Fallout 3*.¹⁰³ Genom att kunna testa olika ställningstagande och se vilken effekt som spelas ut på datorskärmen får spelare en ytterligare dimension på det moraliska dilemmat.

Timothy Dumbleton och John Kirriemuir skriver att spel kan tjäna ett didaktiskt syfte genom det planerande och logiska tänkande som måste appliceras i strategiska eller simulerande spel. På samma vis torde spels narrativa och litterära drag kunna värderas, om man uppmanas att reflektera över det.¹⁰⁴ De listar även myter kring spel som är vanliga hos föräldrar och lärare, som t.ex. att de har korrupperande inflytande, att de inte kan ersätta lärare, att det är en pojksyssla och att tjejer inte är intresserade, samt att det är fråga om leksaker.¹⁰⁵ Just sådana myter bör, som Carlquist menar, vi lärare och forskare bekämpa genom att ta till sig, undersöka och undervisa om detta medie. Om ungdomar med spelintresse bemöts av en fortsatt elitistisk syn på kultur kommer det endast skapa en negativ spiral. Även Ute Ritterfeld och René Weber lyfter spels pedagogiska potential med referens till den proximala utvecklingszonen. Enligt den proximala utvecklingszonen har en person störst möjlighet till utveckling om den möter en struktur som befinner sig både innanför och utanför gränsen för vad personen redan kan.¹⁰⁶ Ritterfeld och Weber menar att kontakten med spelmediet fungerar på samma vis, och att det är när personen i fråga inte längre utmanas av spelet som denne tappar intresset.¹⁰⁷

Vi måste *använda* oss av detta utmanande medie. Utmaning, främmandegöring och assymetri är återkommande teman inom litteratur, utbildning, och även spel.

Sammanfattande diskussion

Slutsatser som kan dras utefter denna uppsats är att spelforskning kring narrativ måste röra sig bort från de till synes tidlösa klassiker som lagt grunden för industrin. Forskare bör istället ta till sig spel som gör anspråk på att *vara* narrativ för att kunna utreda huruvida de *är* det. De bör skilja på ett spels kontext, och ett spels narrativ.

I övrigt bör spelforskning kring narrativ försöka att inte peka på skillnader innan det bekräftats vilka likheter som finns mellan medierna. Det finns en uppsjö av spel som har lett

¹⁰³ Schulzke, 2009.

¹⁰⁴ Timothy Dumbleton, John Kirriemuir: "Digital Games and Education" i *Understanding Digital Games*, red. Jason Rutter & Jo Bryce (London: SAGE publications, 2006) s. 226.

¹⁰⁵ Dumbleton, Kirriemuir, s. 233.

¹⁰⁶ Gunn Imsen: *Elevens Värld: Introduktion till pedagogisk psykologi* (Lund: Studentlitteratur, 2006) s. 316f.

¹⁰⁷ Ute Ritterfeld, René Weber: "Video Games for Entertainment and Education" i *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*, red. Peter Vorderer & Jennings Bryant (London: Lawrence Erlbaum Associates, 2006)

till böcker, även böcker som lett till spel, och ytterligare näst intill oräkneliga fall där spel har lånat narrativa tekniker från äldre medieformer. Givetvis finns det fall där man genom spel försöker skapa nya metoder att kommunicera narrativ, men de allra flesta använder sig av redan existerande tekniker. Spelutveckling fortskrider i en rasande takt, och ännu har vi inte sett den sista varianten av narrativ. I mitt förarbete kom jag i kontakt med en ny titel under utveckling som vill utmana sättet vi spelar på, och sättet narrativ berättas. Titeln är *Sonder*, ämnat att utspela sig i realtid, oavsett om spelaren hänger med eller inte. Spelaren kan fritt byta mellan en uppsättning karaktärer och föra dialoger, interagera med teknik och röra sig i en 3D-miljö, men ingenting mer. Allting kommer att kretsa kring val och konsekvenserna av dessa val.¹⁰⁸

Som en fortsättning på denna uppsats hade jag gärna sett en ny studie med fokus på just den uppsjö av begrepp som fyller i stort sett samma funktioner. En grundling genomgång och formulering av bättre begrepp som innefattar större områden. Wolf och Perron skriver att spelforskningens framtid ligger inom receptionsforskning och utbildning.¹⁰⁹ Hur exakt ser kommunikationsstrukturen ut i dessa spel som har fångat så många människor? Vilken potential har spel inom utbildning och skola? Många är redan bekanta med körkortsprogrammen som används för att lära ut trafikregler, vad finns det mer för möjligheter?

Spelforskningen kommer att nå sin guldålder när generationen som är uppvuxen med spel tar sig an att granska sina älskade verk kritiskt med vetenskaplig metod. Atkins skriver att allteftersom spelande ungdomar klarar sig till vuxen ålder utan att reduceras till idioter kommer spelens status att höjas. Datorspelen sägs vara ”a new opiate for the masses” och en utböling bland samtida fiktionsformer. Atkins menar att vi åtminstone bör ifrågasätta om de är värda den stämpeln.¹¹⁰

Jag hävdar att den tiden nu är kommen.

¹⁰⁸ *Sonder* (Kamai Media) <http://www.kamaikamai.com/index.php/en/projects> hämtad 2013-12-17.

¹⁰⁹ Mark J. P. Wolf, Bernard Perron: “Introduction” i *The Video Game Theory Reader*, red. Bernard Perron & Mark J.P. Wolf (New York: Routledge, 2003) s. 20f.

¹¹⁰ Atkins, s. 152.

7. Referenslista

Aarseth, Espen: "Computer Game Studies, Year One" i *Games Studies*, vol 1, issue 1, July 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> hämtad 2013-12-13.

Aarseth, Espen: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Baltimore: The John Hopkins University Press,, 1997)

Agrell, Beata: *Mellan raderna? Till frågan om textens apellstruktur* i Främlingsskap och främmandegöring: förhållningssätt till skönlitteratur i universitetsutbildningen. Red. Staffan Thorsson & Christer Ekholm (Daidalos, Göteborg, 2009)

Atkins, Barry: *More Than a Game: The Computer Game as Fictional Form* (Manchester: Manchester University Press, 2003)

Berger, Arthur Asa: *Video Games: A Popular Culture Phenomenon* (New Jersey: Transaction Publishers, 2002)

Carr, Diane: "Games and Narrative" i *Computer Games: Text, Narrative, and Play* (Cambridge: Polity Press, 2006)

Crawford, Chris: "Interactive Storytelling" i *The Video Game Theory Reader*, red. Bernard Perron & Mark J.P. Wolf (New York: Routledge, 2003)

Carlquist, Jonas: "Berättelsens framtid eller den framtida berättelsen" i *Human IT* 1999:1. <http://etjanst.hb.se/bhs/ith/1-99/jc.htm> hämtad 2013-12-06.

Carlquist, Jonas: "Att läsa ett dataspel – Om digitaliserade rollspel som berättelser" i *Human IT* 2000:2/3. Carlquist, 2002. <http://etjanst.hb.se/bhs/ith/23-00/jc.htm> hämtad 2013-12-06.

Carlquist, Jonas: "Playing the Story: Computer Games as a Narrative Genre" i *Human IT* 2002:3. <http://etjanst.hb.se/bhs/ith/3-02/jc.pdf> hämtad 2013-12-06.

Dumbleton, Timothy, Kirriemuir, John: "Digital Games and Education" i *Understanding Digital Games*, red. Jason Rutter & Jo Bryce (London: SAGE publications, 2006)

Eskelinen, Marku: "Towards Computer Game Studies" i *Digital Creativity* vol 12, no. 3, 2001

Frasca, Gonzalo: "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology" i *The Video Game Theory Reader*, red. Bernard Perron & Mark J.P. Wolf (New York: Routledge, 2003)

Gee, James Paul: *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* (New York: Palgrave Macmillan, 2003)

Genette, Gerard: *Narrative Discourse. An Essay in Method*, övers. Jane. E. Lewin (Ithaca: Cornell University Press, 1981)

Gunder, Anna: *Hyperworks: On Digital Literature and Computer Games* (Uppsala: Uppsala Universitet, 2004)

Imsen, Gunn: *Elevens Värld: Introduktion till pedagogisk psykologi* (Lund: Studentlitteratur, 2006)

Iser, Wolfgang: *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response* (London: Routledge & Kegan Paul Ltd, 1978).

Juul, Jesper: "Games Telling Stories? A Brief Note on games and narratives" i *Game Studies* vol. 1, issue 1, July 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> hämtad 2013-12-06.

Juul, Jesper: "Introduction to Game Time/Time to Play" i *First Person*, red. Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan (Cambridge: MIT press, 2004)

<http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/> hämtad 2013-12-06.

Juul, Jesper: *En Kamp mellem Spil og Fortaelling: Et speciale om computerspil og interaktiv fiktion* (Köpenhamn: Köpenhamns Universitet,, 1999.

<http://www.jesperjuul.net/speciale/EnKampMellemSpilOgFortaelling.pdf> hämtad 2013-12-11.

Koskimaa, Raine: "Cybertext Challenge: Teaching Literature in the Digital World" i *Arts and Humanities in Higher Education*, June 2007, vol. 6 no. 2.

Kücklich, Julian: "Literary Theory and Digital Games" i *Understanding Digital Games* (London: SAGE publications, 2006)

Lee, Kwan Min, Park, Namkee, Jin, Seung-A: "Narrative and Interactivity in Computer Games" i *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*, red. Peter Vorderer & Jennings Bryant (New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Inc., 2006)

McMahan, Alison: "Immersion, Engagement, and Presence" i *The Video Game Theory Reader*, red. Bernard Perron & Mark J.P. Wolf (New York: Routledge, 2003)

Murray, Janet H.: *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (New York: The Free Press, 1997)

Newman, James: *Playing with Video Games* (New York: Routledge, 2008)

Ritterfeld, Ute, Weber, René: "Video Games for Entertainment and Education" i *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*, red. Peter Vorderer & Jennings Bryant (London: Lawrence Erlbaum Associates, 2006)

Schulzke, Marcus: "Moral Decision Making in Fallout" i *Game Studies* vol 9, issue 2, November 2009. <http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke> hämtad 2013-12-06.

Simons, Jan: "Narrative, Games, and Theory" i *Game Studies*, vol 7, issue 1, August 2007. <http://gamestudies.org/0701/articles/simons> hämtad 2013-12-06.

Smith, Greg M.: "Dialogue Conventions in Final Fantasy VII" i *Game Studies*, vol 2, issue 2, December 2002. <http://www.gamestudies.org/0202/smith/> hämtad 2013-12-06.

Ulf Wilhelmsson: "Roger Caillois ur en narratologs perspektiv" i *Human IT* Vol. 9, no. 3, 2008. <http://etjanst.hb.se/bhs/ith/3-9/uw.pdf> hämtad 2013-12-06.

Wolf, Mark J. P., Perron, Bernard: *Introduction* i *The Video Game Theory Reader* (Routledge, New York, 2003)

Skolverket, *Läroplan, examensmål och gymnasiegemensamma ämnen för gymnasieskola 2011*, Stockholm, 2011b. <http://www.skolverket.se/laroplaner-amnen-och-kurser/gymnasieutbildning/gymnasieskola/sve?tos=gy&subjectCode=SVE&lang=sv>, hämtad 2014-01-06.

7.1. Nämnda spel:

The Sims Online (Maxis, 2002)

Star Wars (Atari, 1983)

Fallout 3 (Bethesda Game Studios, 2008)

Final Fantasy VII (Square, 1997)

Baldur's Gate (Bioware, 1998)

Space Invaders (Taito, 1978)

Half-Life (Valve Corporation, 1998)

Half-Life: Opposing Force (Gearbox Software, 1999)

Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Kojima, 2004)

The Elder Scrolls IV: Skyrim (Bethesda Softworks, 2011)

Grand Theft Auto V (Rockstar Games, 2013)

Civilization (Sid Meier, 1991-)

Sonder (Kamai Media) <http://www.kamaikamai.com/index.php/en/projects> Hämtad 2013-12-17.

7.2. Begreppslista

Speltekniska begrepp:

Multi-player	Flerspelar-läge.
Role-playing game	Rollspel.
Single-player	Spelläge för enskild spelare.
First-person shooter	Spel med första-persons-vy.
Virtual Reality	Virtuell verklighet.
Gameplay	Spelupplevelsen, själva spelandet.
Offline	Spel utan uppkoppling till internet.
Voice Acting	Dialog och berättande genom talad röst.
Cut-scenes	Icke-ergodisk scen med narrativt innehåll.
Walkthrough	Ergodisk logg, spelguide.

Teorigrundade begrepp:

Repertoire	Isers begrepp för läsar/text-konventioner.
Strategies	Textens strukturer för kommunikation med läsare.
Implicit läsare	Adressat för textstrukturens kommunikation.
Strukturerade tomrum	Struktur som utmanar läsaren att projicera tankebilder på texten.
Historien	Historien utan hänsyn till kronologi. Från A till C.
Berättelsen	Historien med hänsyn till kronologi. Ex. C till A till B.
Berättandet	Kommunikationen under läsning/spelning.
Analeps	Tillbakablick i historien.
Proleps	Framåtblick i historien.
Summering	Episod som sammanfattar en längre tidsperiod kortfattat.

Ellips	När historien hoppar en större tid utan summering.
Paus (deskriptiv)	Ett tidsstopp i berättelsen där ex. tankar och miljöer återges.
Scen	Berättande då Historien och Berättelsen synkar.
Ergodisk text	Text som kräver icke-trivial ansträngning vid läsning.
Hypertext	Icke-linjär text med länkstruktur.
Cybertext	Icke-linjär text med obestämda textuella attribut.
Evoked narrative	Narrativ som bygger på tidigare existerande narrativ.
Enacted narrative	Narrativ utan tidigare existerande narrativ.
Embedded narrative	Narrativ där spelaren bildar narrativet genom ledtrådar i spelet.
Emergent narrative	Narrativ som spelaren själv får bilda fritt utefter spelets miljö.
Apori & Epifani	Struktur som utmanar spelaren att överkomma ergodiska hinder.
Ludus & Paidia	Caillois begrepp rörande spel & lek.
Immersion	Murray/MacMahans begrepp gällande spelarens engagemang i texten/spelet.
Out-of-game storytelling	Synonymt med cut-scene.
In-game storytelling	Berättande som sker medan spelaren har ergodisk kontroll.
External materials	Narrativa bidrag i spelets miljö i form av, ex. böcker.
Branching story	Berättelse med möjlighet att gå olika vägar beroende på spelarens val.
User time	Tiden spelandet tar.
Play time	Synonymt med User time.
Event time	Tiden som fortlöper under händelser i spelet. Ex, under cut-scenes.
Främmandegöring	Sklovskijs begrepp om utmanande struktur i texten som uppmanar till läsning.
Implied user	Implicit spelare (jämför implicit läsare).
Implied programmer	Implicit programmerare (jämför implicit författare).