



GÖTEBORGS
UNIVERSITET

Ät min hjärna

Spelberättandet i förhållande till klassisk och kognitiv narratologi i gymnasiets svenskämne

Sebastian Ingemarsson

Ämneslärarprogrammet med inriktning mot
arbete i gymnasieskolan



Examensarbete: 15 HP
Kurs: LGSV2A
Nivå: Avancerad nivå
Termin/år: VT 2018
Handledare: Christian Mehrstam
Examinator: Anna Nordenstam
Kod: VT18-1150-008-LGSV2A

Nyckelord: Narratologi, game studies, spel, berättande, berättargrepp, undervisning, litteraturundervisning

Abstract

The aim of this paper is to contribute with knowledge about games as fictional literature in relation to the Swedish subject in the Swedish upper secondary school. My theoretical framework draws from classical and cognitive narratology as well as game studies, and the notions of defamiliarization and genre are also central. I use this framework to perform a literary analysis of the zombie-survival game *The Last of Us*, and then I compare this to the Swedish curriculum to understand which possibilities and differences games can bring to the classroom.

My conclusions are the following: It is possible to use *The Last of Us* as a literary work to teach literary analysis and central concepts in literary studies. But only using classical narratology is not enough. Cognitive narratology and game studies are also needed to be able to fully encompass the game as a work of fiction. The usage of this game is also, in some aspects, more time consuming than other types of literature, and the teacher must broaden his or her knowledge to be able to teach about the game. Games in general also require a different type of reading comprehension than typographic literature, and therefore the teacher needs to talk about new reading strategies. It is up to each teacher to decide if they are willing to spend the additional time the game requires. If the teacher so chooses, he or she must also be prepared to discuss the violent and disturbing contents of *The Last of Us* with the students. The teacher must also take into consideration the risk of colonizing the students' leisure time

Innehållsförteckning

1	Disposition	2
2	Bakgrund, syfte och frågeställningar	2
3	Avgränsningar och material	2
3.1	Avgränsningar.....	2
3.2	Material.....	3
3.2.1	Valet av spel.....	3
3.2.2	Gymnasieskolans styrdokument.....	3
4	Tidigare forskning	5
5	Teoretiska utgångspunkter	7
5.1	Spel som fiktionstext	7
5.2	Genre.....	8
5.3	Främmandegöring.....	9
5.4	Narratologi och game studies	10
6	Metod	11
6.1	Klassisk narratologi	11
6.2	Kognitiv narratologi.....	11
6.3	Game studies.....	12
7	Analys	13
7.1	Klassisk narratologi	13
7.2	Kognitiv narratologi.....	15
7.3	Game studies.....	17
8	Diskussion och slutsatser	19
8.1	Förslag till vidare forskning.....	21
9	Sammanfattning	21
10	Referenslista	23

1 Disposition

I detta avsnitt ger jag en översikt över föreliggande arbetes disposition. Avsnitt två ger en bakgrund till arbetet samt presenterar syftet och de frågeställningar jag utgår ifrån. I avsnitt tre redogör jag för vilka avgränsningar som har gjorts, samt för materialet som används. Avsnitt fyra syftar i sin tur till att överblicka vilken tidigare forskning som finns på de områden som berörs av mitt arbete, och i avsnitt fem presenterar jag mina teoretiska utgångspunkter. I avsnitt sex introducerar jag sedan den metod jag använt och vilka begrepp som är centrala för den analys som utgör avsnitt sju. Jag vill redan här förvarna om att uppsatsens ämne och frågor kräver en viss dubbelhet i både teori och metod, varför jag i dessa avsnitt har flera utgångspunkter. I avsnitt åtta diskuterar jag vad som kan sägas utifrån analysen samt spelets eventuella roll i undervisningen. Avsnitt nio sammanfattar avslutningsvis arbetet.

2 Bakgrund, syfte och frågeställningar

Enligt Statens medieråds undersökning *Ungar & Medier 2017* (2017) har andelen unga som läser böcker och tidningar dagligen sjunkit mellan 2012 och 2016. Samtidigt lägger nästan varannan 16-årig pojke¹ och var tredje 18-årig pojke mer än tre timmar på TV- och datorspel varje dag. För flickor är spelandet mindre. Endast tre till fyra procent anger att de spelar mer än tre timmar per dag (ibid.).

En stor del av de manliga gymnasieeleverna i Sverige spelar alltså mycket på sin fritid. Det är därför relevant att ställa frågan om spel kan ses som en alternativ typ av text som många elever väljer att tillägna sig. Utifrån detta synsätt blir det även relevant att fråga sig hur undervisningen kan anpassas till elevernas intressen, och om ett led i detta är den eventuella möjligheten att använda sig av TV- och datorspel som en typ av fiktionstext i klassrummet.

Arbetet syftar därför till att bidra med kunskap om spel som fiktionstexter i förhållande till gymnasieskolans mål gällande litteraturundervisning och berättargrepp. Med utgångspunkt i bakgrunden och syftet, och med zombiespelet *The Last of Us* som exempel, formuleras följande frågeställningar för att precisera problemområdet:

- *Vad kan man säga om spelet The Last of Us utifrån narratologi?*
- *Vad mer kan sägas om spelet utifrån game studiesbegrepp?*
- *Hur förhåller sig ovanstående två frågeställningar till det styrdokumentet säger om berättarteknik?*

3 Avgränsningar och material

3.1 Avgränsningar

Intresseområdet för undersökningen är som sagt spel som text och hur detta förhåller sig till undervisning om berättargrepp i gymnasieskolan. Redan här har jag valt att avgränsa mig till ett litet område av svenskämnet.

Undersökningen behandlar enkom TV-spel då det dels är ett medium som sällan används i undervisningen, dels ligger nära andra medier så som film som redan är inkorporerade i undervisningen. Andra typer av spel, så som bräd- och rollspel är därför uteslutna. Slutligen analyserar jag endast ett spel, vilket fungerar som exempel och rymms inom ramarna för ett arbete av det här slaget.

¹ I *Ungar & Medier 2017* används ”pojke” och ”flicka” för manliga respektive kvinnliga ungdomar.

3.2 Material

3.2.1 Valet av spel

I artikeln ”Biten av zombier” i Aftonbladet pekar Jerry Määttä (2015, 31 oktober) på hur populära olika verk med zombies har blivit. Määttä menar att de stora hoten mot vår civilisation, så som terrorism, finanskriser och klimatförändringar, är abstrakta men att vi med zombier kan projicera vår rädsla på något som istället är konkret. Att monstren är konkreta, men påhittade, kan hjälpa oss att hantera rädslan menar Määttä. Vidare skriver han: ”Möjligen rör det sig dessutom om en längtan efter det kroppsliga och påtagliga i en tid som i så hög grad präglas av det digitala, eller att zombieberättelserna gestaltar vår rädsla för identitetsupplösning.” (ibid.).

Detta kan vara några förklaringar till zombieberättelsers popularitet, och med anledning av detta, tillsammans med att gymnasieelever idag spelar mycket, har just ett zombiespel valts ut. Analysobjektet i undersökningen är Naughty Dogs *The Last of Us* från 2013, som är tillgängligt på den senaste generationens spelkonsol (i det här fallet Sonys PlayStation 4).

Då intresseområdet är spel som fiktionstext och dess förmåga att förmedla en berättelse är spelet även ett gott val eftersom det har fått god kritik gällande sin handling och sitt berättande (se exempelvis Hegevall, 2013, juli). Spelet tar dessutom ungefär 15 timmar att spela vilket kan sägas motsvara tiden för läsning av en roman även för långsamma läsare.

The Last of Us representerar inte alla spel utan är ett exempel av många på en fiktionstext i form av spel där ett berättande synliggörs. Jag vill därför påpeka att det finns många andra spel som också skulle kunna användas som utgångspunkt för analysen, och utifrån *The Last of Us* kan det inte sägas något om dessa.

3.2.2 Gymnasieskolans styrdokument

Läroplanens formuleringar är vaga för att inte begränsa den enskilde lärarens autonomi när det kommer till utformning av undervisning, val av litteratur, samt bedömning av elevens kunskaper och förmågor. Förutom *Läroplan, examensmål och gymnasiegemensamma ämnen för gymnasieskola 2011* (Lgy11) kommer här även kommentarmaterialet till läroplanen att användas med förhoppning att tydliggöra vad litteraturundervisningen förväntas omfatta. I det följande presenterar jag därför relevanta punkter ur läroplanen och kommentarmaterialet.

Läroplan, examensmål och gymnasiegemensamma ämnen för gymnasieskola 2011

I Lgy11 skriver Skolverket (2011a, s. 160) att:

”Undervisningen i ämnet svenska ska syfta till att eleverna utvecklar sin förmåga [...] att läsa och arbeta med texter, både skönlitteratur och andra typer av texter. Eleverna ska ges möjlighet att i skönlitteraturen se såväl det särskiljande som det allmänmänskliga i tid och rum. Undervisningen ska också leda till att eleverna utvecklar förmåga att använda skönlitteratur och andra typer av texter samt film och andra medier som källa till självinsikt och förståelse av andra människors erfarenheter, livsvillkor, tankar och föreställningsvärldar.”

När undervisningens innehåll preciseras är det punkterna 6 och 7 under ämnets syfte som är relevanta för undersökningen. De formuleras som:

”6. Kunskaper om genrer samt berättartekniska och stilistiska drag, dels i skönlitteratur från olika tider, dels i film och andra medier.

7. *Förmåga att läsa, arbeta med och reflektera över skönlitteratur från olika tider och kulturer författade av såväl kvinnor som män samt producera egna texter med utgångspunkt i det lästa.*” (ibid.).

Det är alltså genrer och berättartekniska drag som lyfts fram som det viktiga, vilket senare preciseras ytterligare i varje kurs inom ämnet. Punkt 7 kan tolkas som att det bland annat är en litterär analys eleverna ska lära sig att göra, då särskilt detta att läsa, arbeta med och reflektera över skönlitteratur och producera egna texter utifrån litteraturen. Vidare kan det utifrån det ovanstående tänkas att spel som fiktionstext skulle kunna inkluderas i och med formuleringen ”[...] dels i skönlitteratur från olika tider, dels i film och andra medier”.

Ser man till vad varje kurs ska innehålla framträder en stegvis ökning vad gäller innehållet, där kursen *Svenska 1* bland annat ska behandla ”Centrala motiv, berättarteknik och vanliga stildrag i fiktivt berättande” (Skolverket, 2011a, s. 162). I kursen *Svenska 2* finns ett större fokus på skönlitteratur och författarskap från olika tider och epoker samt att relatera litteraturen till samhällsutveckling, men ”Skönlitterära verkkningsmedel. Centrala litteraturvetenskapliga begrepp och deras användning” (ibid. s. 169) ska också behandlas. I kursen *Svenska 3* lyfts sedan ”[...] Litteraturvetenskapligt inriktad analys av stilmedel och berättartekniska grepp. Litteraturvetenskapliga begrepp och verktyg.” som centralt innehåll.

Kommentarmaterial till Lgy11²

Som jag nämnt finns det flertalet vaga begrepp i dessa utdrag från Lgy11. Skolverket har därför givit ut ett dokument med kommentarer till Lgy11 som syftar till att precisera vad som menas.

I kommentarmaterialet skriver Skolverket att begreppet *text* primärt används för ”skrivna texter, men även multimediala texter innefattas, dvs. texter som kombinerar till exempel text, bild och ljud” (2011b, s. 3). Vidare skriver de att begreppet *det vidgade textbegreppet* har använts i tidigare läroplan, men att de i Lgy11 istället valt att precisera vilken typ av text som menas (ibid.).

Med ”*andra typer av texter*” (Skolverket, 2011a, s. 160) avses sakprosa, som definieras som olika informerande texter eller texter som syftar till att påverka en viss grupp, och alltså inte texter som främst har ett estetiskt syfte (Skolverket, 2011b, s. 3). Skolverket preciserar inte vad ”*film och andra medier*” innebär, mer än att det inkluderar film och berättande i digitala och andra medier – vilket de menar på har en given plats i svenskundervisningen (ibid, s. 4).

Skönlitterära verkkningsmedel förklaras som ”berättartekniska och stilistiska medel som har betydelse för det intryck texten gör på läsaren” (ibid, s. 6), men preciseras inte vidare. Det begrepp som mest utförligt förklaras i kommentarmaterialet är *Litterär analys*, som Skolverket (ibid, s. 7f) skriver följande om:

”Tanken är att eleven ska göra en textnära, litterär analys av en eller några få texter enligt någon analysmodell. Den litterära analysen görs med utgångspunkt i ett visst tema, i något genretypiskt drag eller i ett författarskap, det vill säga av en eller ett par texter som är centrala och/eller typiska för en viss författare, inte av samtliga texter från en viss författare. Oavsett vald modell/valda modeller är det användning av litteraturvetenskapliga begrepp och verktyg för att göra en textnära litterär analys som är i fokus.”

² Då dokumentet saknar en egen titel har jag valt att kalla dokumentet för *Om ämnet Svenska* i referenslistan, då det är den översta rubriken i dokumentet.

Även om vissa förtydliganden görs i kommentarmaterialet lämnas fortfarande stort utrymme för tolkning. Sammanfattningsvis har varje enskild lärare fria tyglar att välja vilka texter som ska läsas (där spel kan tänkas vara inkluderat). Även om frågan om vad som ska göras med läsningen är mer styrd handlar det ändå om att eleverna ska lära sig berättartekniska grepp och termer för att kunna utföra litterär analys. Vilka termerna är, och vilken modell för analys som ska användas, är dock fortfarande upp till varje lärare att avgöra.

4 Tidigare forskning

Min uppsats befinner sig i skärningspunkten mellan ett flertal forskningsfält; skolforskning, litteraturdidaktik, narratologi samt spelforskning. Detta är stora fält och i följande avsnitt ger jag en överblick över tidigare forskning från dessa fält som är relevant för min uppsatsidé.

I Christina Olin-Schellers avhandling *Mellan Dante och Big brother* (2006) visar hon att många elever gärna spelar TV-spel på fritiden. Samtidigt finns det en diskrepans mellan den litteratur eleverna väljer att läsa på fritiden och den litteratur eleverna läser i klassrummet. En viktig anledning till denna diskrepans är att lärarna anser att det eleverna läser och spelar på fritiden är så kallad lågkultur, och att deras uppgift därför är att erbjuda eleverna delar av det som ses som finkultur. Studien visar även att lärare ofta saknar medel för att arbeta med ett vidgat textperspektiv, vilket skulle vara ett sätt för lärare att möta eleverna i deras textvärldar.

Jonas Linderoth har i *Datorspelandets mening – Bortom idén om den interaktiva illusionen* (2004) studerat strukturer i barns meningsskapande när de spelar datorspel. Han kommer fram till ett flertal interaktionsmönster som används för meningsskapande där den mest framträdande innebär att barnen relaterar till olika funktioner i spelet – till spelets regler, till spelets tema eller till spelets estetik. Linderoth menar på att när barnen interagerar och relaterar till spelets regler handlar meningsskapandet om att se och agera utifrån olika möjligheter spelets regler erbjuder. Studien visar att spelaren inte ser grafik, ljud och text som symboler, utan som interaktionserbjudanden, då barnen är intresserade av vad som kan göras med spelets olika element och inte vad dessa representerar. Dessutom skapar barnen egna sätt att tala om spelet och ord som *liv* och *att dö* får i viss mån nya betydelser i spelsituationen.

Stefan Lundströms forskning handlar till stor del om spel och litteratur. I exempelvis *Playing fiction: The use of semiotic resources in role play* (2014) visar han tillsammans med Christina Olin-Scheller hur olika semiotiska resurser används inom vissa kontexter, där exemplen som används är rollspel som typer av narrativ som kräver mer deltagande från spelaren än bara avkodning av den narrativa texten. Lundström och Olin-Scheller kommer fram till att deltagarna i rollspelen aktivt blir en del av berättelsen när de interagerar med den, och att deltagarna i detta använder exempelvis sina kroppar och olika artefakter som medel för interaktion och förståelse av berättelsen. Detta är semiotiska resurser som inte vanligtvis är en del av läskompetensen, vilket innebär att den här typen av narrativ kräver nya tillvägagångssätt för förståelse.

När det kommer till att plocka in spel i klassrummet visar Kurt Squire i *Changing The Game, What Happens When Video Games Enter the Classroom?* (2005) att spelet, som använts i historieundervisning, främst tilltalar elever som har det svårt i skolan, medan det mottas med skepsis hos elever som klarar sig bra i klassrumsmiljön. Squire diskuterar här utifrån klassrumsobservationer för- och nackdelar med att använda ett spel i undervisningen, och om hur läroplanen bör förändras.

Det finns ett par tidigare studentuppsatser som berör ämnet, exempelvis Jon Alettes *Så mycket på spel* och Linus Lekanders *Att spela böcker*, båda från 2014. Den förstnämnda diskuterar tidigare forskning med avseende på spels narrativa förmåga och behandlar sedan själv ämnet utifrån ett receptionsteoretiskt perspektiv, där Wolfgang Isters begrepp

strukturella luckor är centralt för förståelsen av spel som text. Den sistnämnda bygger istället på klassrumsstudier, där eleverna har fått spela spel för att lära sig om myten om Orpheus och Eurydike. Lekander menar, liksom Squire, att studiemotiverade elever är tveksamma till spelen, varför det är viktigt att knyta det till specifika kursmål.

Narratologiska teorier har tidigare applicerats på spel. Teun Dubbelman skriver exempelvis om berättandets representation och presentation i *Playing the hero: How games take the concept of representation to presentation* (2011). Dubbelmans poäng är att en strukturalistisk utgångspunkt till narratologi har begränsningar när det gäller nyare former av narrativ. Strukturalistisk narratologi förstår narrativ utifrån begreppet representation, vilket medför uppfattningen att narrativ är något som förmedlar riktiga eller påhittade händelser som om de redan har hänt. Den här uppfattningen blir problematiskt när den appliceras på narrativa format utan en explicit berättare, så som film och spel. I dessa format upplevs ofta handlingen istället utspela sig framför våra ögon, i presens. I spel som i hög grad styrs av en berättelse får spelaren dessutom (i många fall) mer eller mindre påverka handlingen, och även uppleva egna äventyr i berättelsevärlden. Dubbelman föreslår istället begreppet presentation för den här typen av narrativ, för att man ska kunna skilja på de olika formerna av narrativa format.

Jonas Carlquist har i artikeln *Att läsa ett dataspel: Om digitaliserade rollspel som berättelser* undersökt interaktiva berättelser i form av just digitaliserade rollspel och menar, precis som lärarna i Olin-Schellers avhandling, att de undersökta spelen inte kan kallas för god litteratur, men att de ändå är en form av narrativ som tillhör en egen genre (2000). Carlquist hävdar även att det är svårt att analysera spelen just som berättelser i traditionell mening då bland annat temporalitet och berättarperspektiv skiljer sig från traditionell litteratur, varför det i viss mån krävs nya verktyg för att analysera spel (ibid.).

Jesper Juul gör en än striktare gränsdragning mellan spel och narrativ i *En kamp mellem spil og fortelling - Et speciale om computerspil og interaktiv fiktion* (1999), när han säger att spel inte är narrativ, även om många spel innehåller narrativ i olika former. Men, menar Juul, det är inte det narrativa som gör spel till spel eftersom narrativet oftast är isolerat från, eller till och med arbetar emot det som får spelet att vara ett spel (1999). Juuls poäng är att spel och narrativ är väldigt olika saker, vilket han försöker visa genom att bland annat beskriva hur spel är uppbyggda strukturellt och genom att peka på hur olika det ser ut när en person spelar ett spel jämfört med läser en bok.

Det finns alltså motsättningar mot spel som narrativ, eller att tillämpa litterära teorier på spel, vilket Julian Kücklich lyfter i artikeln *Perspectives on Computer Game Philology* (2003). Kücklich pekar på tre problem med detta. Det första problemet är att vissa hävdar att spel utgörs av två distinkta textnivåer: en direkt nivå som utgör delar av spelets gränssnitt, och en medierad nivå som utgörs av programmets kod. Dessa nivåer antas motsvara nivåerna *historia* och *berättelse*³. Detta är dock felaktigt, då spelaren sällan eller aldrig interagerar med koden, och om hen gör det så sker det inte simultant med själva spelandet. Det andra problemet handlar om berättandet i spelet, som ses som något som utvecklar sig på grund av spelarens försök att förstå spelet. Detta innebär att en serie av orelaterade händelser automatiskt kan uppfattas som spelets faktiska berättelse, vilket det inte nödvändigtvis är. Vidare måste narrativ och interaktivitet ses som ömsesidigt beroende av varandra. Det tredje problemet är att de istället ofta ses som oförenliga. Kücklich menar alltså att motsättningarna beror på felaktiga uppfattningar av spel som narrativ och möjligheten att tillämpa litterära teorier på dessa, och att det är möjligt att göra detta, så länge man först bedömer hur pass lämpliga teorierna och modellerna är för den givna uppgiften.

³ Se avsnitt 5.4.

Viss forskning handlar alltså om vad elever gör på fritiden kontra i klassrummet, och om hur meningsskapande sker i spel. När vi börjar närma oss spel som litteratur ligger fokus främst på likheter eller skillnader mellan spelens och klassisk litteraturs berättande, eller på hur missuppfattningar har lett till att spel och berättande ses som oförenliga. Och hos Alette och Lekander, som plockar in spelen i klassrummet, saknas det ett fokus på vad styrdokumentet säger om spelens plats i klassrummet. Även om Squires undersökning ligger närmre min undersökning i det avseendet, tar den plats dels i ett annat skolämne och dels i en annan skolmiljö med en annan läroplan. När det kommer till spel och berättarteknik i förhållande till de svenska styrdokumentet kan det alltså forskas mer. Det är här jag ser att min undersökning kan bidra.

5 Teoretiska utgångspunkter

I det här avsnittet presenterar jag de teoretiska utgångspunkter jag har i arbetet. Avsnittet inleds med perspektiv på hur spel kan förstås som en typ av fiktionstext. Därefter redogör jag för begreppen genre och främmandegöring. Avsnittet avslutas sedan med en redogörelse för området game studies och de olika typer av narratologi som jag använder mig av i arbetet.

5.1 Spel som fiktionstext

I *Narratology – Introduction to the Theory of Narrative* definierar Mieke Bal begreppet *text* som ”en finit strukturerad helhet bestående av tecken” (2009, s. 5). Tecknen kan vara lingvistiska enheter så som ord och meningar men de kan också vara andra typer av tecken, så som bildrutor och sekvenser i en film, målade prickar och linjer osv. Bal skriver vidare att även om helheten är finit betyder det inte att texten är det eftersom exempelvis olika läsningar och tolkningar expanderar den. Att helheten är finit betyder bara att det finns ett första och sista ord, bildruta eller liknande som måste identifieras (ibid.).

En narrativ text är i sin tur en text ”i vilken en agent förmedlar en berättelse till en adressat inom ett visst medium” (Bal, 2009, s. 5). Som jag har visat finns det motsättningar gällande huruvida TV-spel kan räknas som narrativa texter eller inte⁴. Utgångspunkten i den här undersökningen är att TV-spel kan räknas som det, dock utan att missa att det givetvis finns skillnader mellan en traditionell text i form av exempelvis en roman och ett TV-spel. Den mest uppenbara skillnaden är att TV-spelet inte är tryckt på papper, så som en traditionell roman eller novell, utan är en form av digital text som måste läsas på en skärm med hjälp av en spelkonsol, dator eller mobiltelefon. Bell, Ensslin och Rustad (2014) definierar *digital fiktion* som fiktion vars struktur, form, och mening styrs av, och arbetar med, den digitala kontexten i vilket den är producerad och mottagen. Detta innebär också att fiktionen skulle förlora något av sin estetiska och semiotiska funktion om den plockades bort från mediet (2014, s. 4).

Espen Aarseth är förvisso gammal på området, men hans teori används i dagsfärs forskning och är därför relevant att lyfta här. TV-spel kan även förstås utifrån begreppet *cybertext*, vilket Aarseth i sin avhandling *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* förklarar som ett koncept vars fokus är riktat mot textens mekaniska organisation genom att ta i beaktande mediets svårigheter som en väsentlig del av det litterära utbytet. Dessutom fokuseras även användaren av texten som en högst integrerad karaktär då hen inte bara presterar inuti sitt huvud utan även utanför sin kropp. Aarseth menar att användaren, under den cybertextuella processen, har satt igång en förståelsesekvens som dessutom är fysisk, vilket andra teorier om läsning inte tar i beaktande (1997, s. 1).

⁴ Se Tidigare forskning.

När någon använder sig av och försöker förstå en cybertext används inte bara hjärnan utan även kroppen för att skapa betydelse, eftersom användaren på ett annat sätt kan utforska textens värld genom att med en kontroll, mus och tangentbord eller liknande navigera i den. I och med detta är även begreppet *ergodisk text* viktigt. Aarseth definierar ergodisk text som en texttyp där icke-triviala läsarakiviteter krävs för att läsaren ska kunna ta sig runt i texten. Det handlar alltså inte om de ögonrörelser som krävs för att avkoda tecknen på pappret eller handrörelsen för att byta sida, utan om aktiva val för att navigera i texten (1997, s. 1f).

Astrid Ensslin lyfter i boken *Literary gaming* andra faktorer som är viktiga för att förstå hur spel förhåller sig till traditionella tryckta texter. Till att börja med måste man skilja mellan spel och lek, då spel är en underkategori till lek. Skillnaden är att spel är högst strukturerade och regelbundna, vilket lekar inte är. Att spela ett spel innebär att man försöker uppnå ett visst mål endast genom att använda sig av de medel som reglerna tillåter. Reglerna förhindrar användandet av mer effektiva tillvägagångssätt för att skapa en utmaning, och accepteras av spelaren eftersom de möjliggör själva aktiviteten (2014, s. 8). En del av upplevelsen är alltså att följa spelets regler. Om målet är att utforska spelets berättande, och få veta vad som händer i slutet, måste spelaren följa reglerna för att nå dit. Detta innebär också att om spelaren inte lyckas att ta sig vidare i spelet på grund av att reglerna sätter upp för stora hinder, kommer spelaren inte att kunna nå slutet. Vid läsningen av en bok kan förvisso en mening eller ett stycke erbjuda motstånd, men det går alltid att bläddra till nästa sida och fortsätta läsningen där för att på så sätt nå slutet.

Vidare kräver spel till viss del andra typer av lässtrategier än vad tryckta texter gör. Det handlar inte bara om att förstå orden och meningarna, sätta sig in i intertextuella kopplingar och så vidare utan även om fysisk interaktion med såväl hård- som mjukvaran. (Ensslin, 2014, s. 11). För att ta sig vidare i spelet måste spelaren utföra vissa aktiviteter som kräver antingen mental eller fysisk förmåga, där det första kan handla om att lösa ett pussel för att öppna en dörr och det senare kan handla om att reagera vid rätt tidpunkt för att undvika ett hinder (ibid, s. 40).

Detta att spel i högsta grad är interaktiva gör det mindre sannolikt att spela samma spel två gånger än vad det är att läsa samma text två gånger, menar Ensslin (ibid, s. 28), eftersom spelens struktur ofta erbjuder och kräver variation, valmöjligheter och utforskning av världen. Traditionella texter erbjuder oftast inte detta utan det finns endast en väg att gå, även om omläsning och nya intertexter naturligtvis kan förändra tolkningen av texterna.

I undersökningen är det således viktigt att vara vaksam på att spel på olika sätt skiljer sig från andra narrativa texter, och att ha dessa skillnader i åtanke vid såväl analys som diskussion. Detta får jag anledning att återkomma till.

5.2 Genre

Begreppet *genre* är svårdefinierat, men som Ann Steiner skriver i *Klassiker, fantasy och sanna berättelser* är det för litteraturvetare allt som oftast grundat i textens form, stil, innehåll och karaktär (2010, s. 6). För bokförlag och handeln är genre ett sätt att klassificera olika texter, men det handlar snarare om hur texterna tas emot av kunderna. Genre blir för den här gruppen ett sätt att marknadsföra olika verk genom att placera dem i särskilda kategorier för att signalera till den tänkta målgruppen att verket är riktat till dem, vilket inte nödvändigtvis måste anknyta till verkets faktiska stil, innehåll osv. (ibid.). Steiner menar alltså att bokförlagens användning av begreppet ligger långt ifrån litteraturvetenskapens, men påpekar att läsarna däremot ligger nära litteraturvetenskapens användning då även läsarna förhåller sig till stil och innehåll (2010, s. 10).

Andrew Burn och Diane Carr menar att TV-spel är svårplacerade när det kommer till att använda sig av genre som ett klassifikationssystem (2008, s. 19). Samtidigt som det går att

placera ett TV-spel i en viss genre utifrån vilken miljö spelvärlden utspelar sig i (som exempelvis en fantasy- eller science fiction-miljö), går det också att klassificera spel utifrån andra faktorer. Dessa kan handla om att ett spel placeras i en viss genre utifrån antalet spelare, spelarens perspektiv (dvs. var kameran befinner sig), vilken plattform spelet spelas på (*PlayStation, Xbox, PC* osv.) och ett antal andra faktorer. Ofta klassificeras spel utifrån flera av ovan nämnda faktorer samtidigt. Burn och Carr hävdar dock att det främst är spelets regler (se avsnitt 6.2.1) som avgör genren (ibid, s. 17).

Begreppet genre kan alltså användas på flera sätt. Dels är det ett sätt att klassificera och kategorisera olika texter utifrån ett antal faktorer. Men genre kan även ses som en social handling enligt Carolyn Miller. I den här meningen förstås genre som en typifierad retorisk respons till en återkommande retorisk situation, en pragmatisk, icke-formell talakt, en social handling som skapar mening och slutligen en mediering mellan privata intentioner och socialt objektifierade behov (2014, s. 56f). Vidare skriver Miller att typifieringen beror på kulturen och att retoriska genrer är öppna. Eftersom de är öppna förändras de, och utgör därför inte en exklusiv taxonomi (ibid, s. 57). Genre är dock inte bara en mediering mellan intentioner och behov, utan utgör en multidimensionell konstruktion där även polerna form och innehåll, produkt och medium, symbolik och material, handling och struktur och slutligen individuellt och kollektivt ingår (ibid, s. 69).

The Last of Us' tillkomst kan förstås utifrån dessa poler. Det kan utifrån avsnitt 3.2.1 och 5.3 nedan antas att det finns ett behov av att hantera svåra frågor, så som världens undergång, liv och död osv, och att zombiegenren kan möta detta behovet. Intentioner hos spelare och försäljare är naturligtvis att sälja spel för att tjäna pengar, och kan produkten de säljer möta dessa behov, samtidigt som de andra polerna Miller lyfter är tilltalande för kunderna kommer spelarna och försäljarna att lyckas.

5.3 Främmandegöring

Främmandegöring innebär skildringar som förvränger bilden av samtiden och det vardagliga så att vi kan se på den från nya perspektiv, men också att vi genom det ovanliga än mer kan känna igen oss i samtiden. Det exempel Jerry Määttä (2016) lyfter i *Framtiden i ruiner – förfallen modernitet och främmandegöring i den postapokalyptiska berättelsen* är just skildringar av ruiner. I kapitlet lyfter han ett flertal exempel på filmer och litteratur som på olika sätt skildrar framtiden efter civilisationens undergång, men gemensamt för exemplen är att de alla innehåller städer eller kända landmärken som ligger i ruiner. Määttä menar att det vi tar för givet, så som tillgång till rent vatten, elektricitet och fungerande infrastruktur, i dessa skildringar framstår som något som när som helst kan gå oss miste (2016, s. 56). När vi i en film exempelvis får se en översvämmad stad är detta en bild som står i bjärt kontrast till vår verklighetsuppfattning. Men detta kan också få oss att känna igen oss i en samtid med klimathot där översvämmningar kan vara en följd, samtidigt som det skapar en distans till verkligheten (ibid, s. 57).

Men det är inte bara skildringar av framtida ruiner som kan ha den här effekten. I *Åskådare eller medspelare? Roller och positioner i vår tids skräckfiktion* redogör Yvonne Leffler (2015) för hur såväl karaktärernas som publikens roller delvis har förändrats när skräckfiktionen har utvecklats, vilket också kan innebära en främmandegöring.

Leffler skriver att det som utgör hotet i skräckfiktion har en viktig funktion, både berättartekniskt och strukturerande eftersom det är det som är handlingens drivkraft (s. 430). Och, som hon skriver; ”Spänningen skapas av att publiken önskar att huvudpersonen ska segra, trots att det mest troliga är att motståndaren ska ta hem spelet” (ibid.). I de klassiska skräckromanerna får läsaren följa berättelsen ur huvudpersonens perspektiv, vilket för läsaren innebär en säker fokalisationsposition (s. 432). Eftersom huvudpersonen är god, och att

berättelsen ofta återberättas av huvudpersonen efter själva händelseförloppet, innebär det att läsaren vet att det kommer sluta någorlunda väl (s. 433).

I och med filmmediets intåg har dock en förändring skett, menar Leffler. I de tidiga skräckfilmerna återberättas inte längre händelseförloppet utan publiken får följa det medan det sker, vilket skapar en närvarokänsla, samtidigt som publikens position fortfarande är utanför själva fiktionen. I de moderna skräckfilmerna har även detta förändrats, då det är vanligt att man som åskådare får se händelserna ur såväl hjältens som monstrets perspektiv (ibid.), vilket romanförfattare som till exempel Stephen King har tagit efter. Leffler skriver: ”Den moderna skräckberättelsen placerar också publiken i en alltmer hotfull och osäker läsar- och åskådarpå position” (s. 440), eftersom publiken blir konfronterad med händelserna på ett annat sätt. I och med detta ökar förståelsen, och ibland sympatin, för monstret vilket ända in i slutet av berättelsen gör tolkningen av händelserna mer ambivalent. När avståndet mellan publiken och monstret minskar (s. 441) är det inte lika lätt att avgöra rätt och fel.

Det är alltså relevant att förhålla sig till detta i analysen av *The Last of Us* då potentiell främmandegöring i form av spelets postapokalyptiska miljö, tidsförlopp och positionering av spelaren kan påverka hur spelaren distanserar sig till eller känner igen det vardagliga i berättelsen.

5.4 Narratologi och game studies

I den kommande analysen använder jag mig av begrepp från klassisk och kognitiv narratologi samt från game studies. När det gäller klassisk narratologi utgår jag från Gerard Genettes analysmodell så som den presenteras i *Narrative Discourse – An Essay in Method* (1980), eftersom det är den analysmodell jag har fått med mig från min utbildning. Genette anger två betydelser för ordet *narrativ*. Den ena betydelsen är ”den muntliga eller skriftliga diskursen att berätta om en händelse” (1980, s. 25) medan den andra betydelsen istället är ”den följd av händelser, verkliga eller fiktiva, som är föremål för denna diskurs, och till deras relationer i form av länkning, motsättningar, repetition osv.” (ibid.). Narrativanalys för Genette innebär studiet av relationen mellan *historien* och *berättelsen*, mellan *berättelsen* och *berättandet* och mellan *historien* och *berättandet* (ibid, s. 29).

Den narrativa texten delas alltså upp i tre nivåer: *historien*, det vill säga vad som berättas, *berättelsen* – hur historien berättas, och slutligen *berättandet* som är själva handlingen att berätta (ibid, s. 27). Analysmodellen kan sedan i sin tur delas in i tre klasser; 1. **Tempus**, som handlar om de tidsliga relationerna mellan berättelse och historia 2. **Modus**, som handlar om berättelsens sätt att återge historien, och 3. **Röst**, som handlar om hur själva berättandet kommer till uttryck.

Eftersom Genettes begreppsapparat är närmare 40 år gammal kompletterar jag den med nyare begrepp hämtade från kognitiv narratologi. Kognitiv narratologi fokuserar på mentala tillstånd och dispositioner som grundar sig i narrativa erfarenheter. Två frågor är centrala för området; *Hur hänger berättelser ihop med tolkarnas mentala tillstånd och processer, och på så sätt ger upphov till narrativa erfarenheter?* Och; *Hur stöttar narrativ olika försök att förstå erfarenheter?* Kognitiv narratologi handlar alltså dels om hur berättelser kan användas för att skapa världar och dels om hur detta kan hjälpa oss att förstå oss själva och vår omvärld (Herman, 2013a).

Då analysobjektet är ett spel hämtar jag även begrepp från game studies. Som avsnitt 4 och 5.1 visar handlar det inte enbart om spel, utan disciplinen lånar även teorier från exempelvis litteraturvetenskap och psykologi. Att använda game studies som en utgångspunkt i min undersökning motiveras även utifrån Kücklich (2003), och då särskilt hans slutsats att man nog måste tänka igenom analysmodellernas lämplighet vid analys av spel.

Det finns många olika typer av spel, och de innehåller mer eller mindre narrativa inslag. För att förstå vilket mått av narrativa inslag ett spel har är det Ensslin kallar ett *ludiskt-litterärt spektrum* tillämpligt. Spektrumet rör sig från det helt och hållet ludiska (från latinets *ludere* = att spela) till det helt och hållet litterära på andra sidan (2014, s. 44ff). Ett spel som exempelvis *Tetris*, som endast bygger på spelarens skicklighet men saknar narrativa inslag, placerar sig längst åt vänster på spektrumet.

6 Metod

En analytisk läsning av spelet *The Last of Us* kommer att göras. I analysen applicerar jag begrepp från klassisk och kognitiv narratologi, samt game studies, för att undersöka vilka berättartekniska drag som spelet innehåller. Jag för sedan samman analysen med Skolverkets skrivningar om berättarteknik och litterär analys inom ämnet Svenska i gymnasieskolan, för att på så sätt se vilka eventuella beröringspunkter och motsättningar som finns mellan spelet som fiktionstext och det litteraturundervisningen i gymnasieskolan ämnar uppnå enligt styrdokumentet. Nedan redogör jag för vilka begrepp som är relevanta.

6.1 Klassisk narratologi

Som nämns i avsnitt 5.4 delar Genette (1980) upp den narrativa texten i tre nivåer och analysmodellen i tre klasser. Jag kommer här att kort utveckla detta, men då analysmodellen snarast kan ses som allmän vetenskap kommer inte alla begrepp att förklaras i detalj. Vid behov görs detta istället i analysen (avsnitt 7.1). Vidare använder jag inte heller hela begreppsapparaten eftersom den i vissa fall inte är tillämplig och eftersom analysen då skulle bli allt för omfattande.

När det gäller *tempus* delas detta upp i *ordning* och *hastighet*, där ordning handlar om hur *berättelsen* ordnar händelserna i *historien*, samt eventuella oöverensstämmelser mellan detta och *historiens* faktiska ordning (ibid, s. 35ff). *Hastighet* avser istället förhållandet mellan hur mycket tid som förflyter i *historien* jämfört med i *berättelsen*.

Modus handlar om på vilket sätt berättelsen berättar historien. I analysen handlar det i det här fallet om *perspektiv* som är utifrån vilken rumslig position historien berättas, vilket kan variera inom en berättelse (ibid, s. 162). Begreppet Genette använder för perspektiv är *fokaliseringar*.

Röst handlar om att undersöka hur *berättandet* förhåller sig till berättelsen och historien, och man kan då undersöka *berättandets tempus*, *berättandets nivåer* och *den som berättar*. *Berättandets tempus* rör vilket grammatiskt tempus berättandet använder (ibid, s. 215ff). *Berättandets nivåer* avser istället det rumsliga förhållandet mellan berättandet och historien. Berättaren kan antingen vara *intra-* eller *extradiegetisk*, vilket innebär att berättaren befinner sig i, eller utanför, historiens värld (ibid, s. 228f). Här är även begreppet *metaleps* relevant, vilket innebär en övergång från en nivå till en annan (ibid, s. 234). *Den som berättar* kan vara närvarande i berättelsen som en karaktär och är då *homodiegetisk*. Om så inte är fallet är berättaren istället *heterodiegetisk* (ibid, s. 244). Berättaren kan slutligen ha olika funktioner (ibid, s. 255).

6.2 Kognitiv narratologi

Ett grundantagande inom kognitiv narratologi är att läsaren kartlägger textuella ledtrådar gällande *vad*, *vem*, *var*, *hur* och *varför* när hen skapar sig en bild av *berättelsevärlden*. Följande punkter när det kommer till själva berättelsevärlden och hur den produceras är därför relevanta att förhålla sig till i analysen enligt Herman (2013b, s. 105):

- *Relationen mellan händelsernas tidsram i berättelsevärlden och den berättande eller världsskapande handlingen.*
- *Förhållandet mellan var berättade händelser sker och berättandets plats, samt till tolkarens nuvarande situation.*
- *Den rumsliga utformningen av de berättade händelsernas värld och eventuella förändringar i utformningen.*
- *Hur presentationen av den berättade världen formas av en eller flera karaktärers utgångspunkt gällande situationer, objekt och händelser.*
- *Hur handlingar i berättelsevärlden supervenierar på beteenden så att det blir relevant att titta närmre på vilken orsak som producerar vilken effekt och på vem som gör vad, med vilka medel och av vilka anledningar.*

Det finns likheter mellan begreppen tagna från Genette och dessa punkter men punkterna vidgar analysen i och med att fokus ligger på hur berättelsevärlden skapas genom berättandet.

Avslutningsvis kan en läsare använda sig av olika strategier för att skapa berättelsevärldar. Herman skiljer på två strategier; *endo-* och *exoforiskt världsbyggande*. Den exoforiska strategin går ut på att relatera berättelsevärlden till miljön i vilken den kommunikativa interaktionen tar plats. Den endoforiska strategin går istället ut på läsaren bygger sig en mental bild av berättelsevärlden på ett sätt som inte är kontextuellt förankrat (2013b, s. 109). När det gäller spel är mycket av världsbyggandet redan givet i och med det audiovisuella mediet. Det är ändå relevant att förhålla sig till dessa strategier då mötet med spelvärlden kan påverkas av vilken miljö det sker i och därmed väcka olika konnotationer hos spelaren.

6.3 Game studies

I en tredimensionell berättelsevärld kan spelaren utforska världen och se objekt från olika håll utan att illusionen bryts. Samtidigt finns det element på skärmen som bryter mot detta, vilka är en del av gränssnittet (engelska; interface). Ett exempel Daniel Punday lyfter är någon form av mätare eller siffra som representerar hur mycket liv spelkaraktären har (i den meningen att när spelkaraktären tar skada sjunker mätaren och om den når noll dör karaktären och spelaren tvingas börja om) (2014, s. 59). Trots att element som dessa bryter mot berättelsevärldens utformning är de alltså viktiga informationsbärare, och det är därför värt att analysera gränssnittets utformning i förhållande till hur det påverkar berättandet och hur tillgänglig världen är för spelaren.

För att förstå och analysera spel är begreppen *metaludicitet* och *illusoriskt agentskap* (engelska: illusory agency) hjälpsamma (Ensslin, 2014b, s. 77). Metaludicitet innebär de sätt ett spel tematiserar och problematiserar spelmekaniska funktioner som ofta förekommer i kommersiellt framgångsrika spel, så som action, utforskningsmöjligheter, prestationer och belöningar, och väver in dessa i handlingen och karaktärernas utveckling. Illusoriskt agentskap handlar i sin tur om på vilket sätt spelet projicerar falska intryck av frihet och påverkan på handlingen och berättelsevärlden.

Avslutningsvis behöver en lyckad *ludo-narratologisk analys*, dvs. en analys som kombinerar ludologi och narratologi, förhålla sig till följande punkter enligt Ensslin (2014b, s. 83f):

- *Den underliggande berättelsevärldens och berättelsens betydelse för spelandet och spelarens underhållning.*
- *Hur spelarens handlingar bäddas in i narrativet och vilka handlingar spelaren måste utföra för att driva narrativet framåt.*
- *Balansen spelet visar mellan spelande, mellansekvenser och andra icke-interaktiva narrativa funktioner.*

- *Förhållandena och interaktionerna mellan spelarens karaktär(er) och icke spelarkontrollerade karaktärer och hur de bidrar till berättelsens utveckling.*
- *Speldesigners användande av olika aspekter av gameplay⁵ och textualitet för att uppnå vissa estetiska och mediekritiska effekter.*
- *Det estetiska användandet av textuella (och specifikt lingvistiska) grepp som typiskt går att hitta i fiktion, poesi och drama.*
- *Den attityd gällande spel som behövs av spelaren för ett lyckat litterärt spelande.*

7 Analys

Innan analysen börjar ska jag först sammanfatta *historien* i *The Last of Us*. År 2013 har ett stort antal människor blivit infekterade av svampsporer, som gjort dem till zombieliknande varelser. Joel, huvudpersonen i spelet, försöker fly sitt hem tillsammans med sin dotter Sarah. I flykten blir Sarah skjuten av en soldat och avlider.

Spelet utspelar sig sedan 20 år efter sjukdomsutbrottet och Joel har nu tagit sig till Boston och bor i en av de sista intakta karantänzonerna i landet. Civilisationen har näst intill gått under, och naturen har tagit över i de delar där människor inte längre lever. Utanför karantänzonerna finns de infekterade, som har blivit zombieliknande varelser. Joel lever som smugglare, och när spelaren får börja spela (som Joel) är han på jakt efter en last med vapen. Det visar sig att ledaren för den militanta gruppen *Fireflies*, som motsätter sig den militärdiktatur som nu råder i karantänzonerna, har köpt vapenlasten. Ledaren, Marlene, erbjuder Joel att få tillbaka lasten om han hjälper henne att smuggla ut en 14-årig flicka ur staden.

Det visar sig att flickan, Ellie, är immun mot infektionen och hon kan därför vara nyckeln till att hitta ett botemedel. Spelet, och historien, går sedan ut på att Joel ska hjälpa Ellie att ta sig till *Fireflies* högkvarter där det finns läkare som arbetar på botemedlet. Joel och Ellie reser därför genom USA, från Boston via Pittsburgh, Jacksonville och Universitetet i Colorado för att ta sig till Salt Lake City. På vägen stöter de på hinder i form av trasig infrastruktur som tvingar dem att ta farliga omvägar samt fiender bestående av såväl zombies som banditer och plundrare.

7.1 Klassisk narratologi

Tempus

När det kommer till tempus utgörs större delen av spelet av en blandning mellan spelbara sekvenser och mellansekvenser⁶, vilka båda i det här fallet motsvarar *scener*. Berättelsens tid är alltså den samma som historiens tid (Genette, 1980, s. 109ff). Dessa avbryts då och då av tidshopp mellan varje kapitel i spelet, där den helt klart största är den mellan prologen i Austin som utspelar sig 2013 och händelserna i Boston som utspelar sig 2033. Dessa *ellipser* (ibid, s. 106) markeras med att skärmen blir svart och en text visas som talar om vilken årstid det är (och för den stora ellipsen även texten ”20 years later”). Bal menar att ellipser ofta är svåra att märka för läsaren (2009, s. 101), vilket alltså inte är fallet i *The Last of Us*.

Det går även att hitta en del *summeringar* (ibid, s. 95f), exempelvis i de nyhetsinslag som visas i början av spelet eller i de fall Joel förklarar för Ellie vad som hände under de första åren efter utbrottet. Även lappar och ljudinspelningar som spelaren kan hitta i spelvärlden kan ses som *summeringar* då även de sammanfattar vad som hänt i världen efter utbrottet.

⁵ Gameplay saknar en egentlig svensk översättning, varför det engelska begreppet används. Gameplay handlar om spelande, och om upplevelsen spelandet ger.

⁶ Detta är min översättning av Britta Neitzels (2014) begrepp *playscene* och *cutscene*.

När det kommer till de förklaringar till olika funktioner i spelet som finns i pausmenyn kan dessa tolkas som *deskriptiva pauser* (ibid, s. 99f), då historiens tid stannar av helt samtidigt som information ges om världen. Men då de snarare handlar om funktioner i spelet än om själva historien är en sådan tolkning inte helt solklar.

Vad gäller ordningen saknas det några egentliga oöverensstämmelser, eller *anakronier* (ibid, s. 35ff) mellan *historien* och *berättelsen* då historien berättas helt och hållet linjärt.

Modus

I spelet ser spelaren historien från en tredjepersonsvinkel i både spelsekvenserna och mellansekvenserna. Hur översätts då detta till fokalisation? Jo, eftersom spelaren får veta mindre än vad karaktärerna vet i och med att deras tankar och känslor bara stundtals uttrycks rör det sig om *extern fokalisation* (ibid, s. 193). I de fall då Joel berättar om världen skulle det kunna tolkas som att fokalisationen istället är *intern* (ibid.), men eftersom spelaren inte ens då helt delges Joels tankar och känslor utan istället får uttolka dessa själv handlar det ändå om extern fokalisation.

Röst

Analysen utifrån röst är i det här fallet en svår fråga, och följande är därför en möjlig tolkning som kan göras utifrån spelet och Genettes analysmodell. Berättandet sker till större delen *simultant* (i presens) i och med att spelet mestadels utgörs av scener. Det finns även inslag av berättande som sker *senare* (i preteritum) (ibid, s. 255), när Joel berättar för Ellie om vad som hänt under de 20 år som gått sedan utbrottet började.

Historien berättas av spelförfattarna. Detta innebär ett *extradiegetiskt* berättande som också är *heterodiegetiskt*. Men det spelkaraktärerna berättar för varandra, och de lappar som spelaren kan hitta, innebär istället ett *metadiegetiskt* berättande (ibid, s. 228f) eftersom de utgör historier i historien.

Hur är det då med spelaren, som kan styra karaktärerna? Spelaren är mottagaren av berättandet. Trots att spelaren kan styra karaktärerna innebär detta inte att hen blir en berättare eftersom hen ständigt måste förhålla sig till den spelvärld karaktärerna befinner sig i och till spelets regler. Det handlingsutrymme som ges är ett *illusoriskt agentskap* (se avsnitt 7.3) då spelaren i realiteten inte kan påverka spelets handling mer än på vilket sätt Joel och Ellie tar sig an olika hinder.

Vilken funktion får då slutligen berättaren? Berättaren har, som Genette skriver, alltid en *narrativ funktion* (ibid, s. 255). Berättaren är den som berättar. Men Joel och Ellie som *homodiegetiska* karaktärer som ger ett *metadiegetiskt* berättande intar även en *vittnesfunktion* (ibid, s. 256) eftersom de hänvisar till sig själva och sina kunskaper och erfarenheter. Trots att spelaren inte är en berättare, och trots det begränsade handlingsutrymmet, intar spelaren *regifunktionen* (ibid.) i spelsekvenserna eftersom hen ändå ges visst utrymme att styra över vad karaktärerna gör och på så sätt påverka historiens utformning.

Vilka slutsatser kan då dras utifrån klassisk narratologi? När det kommer till tempus finns det skillnader jämfört med tryckt litteratur i och med avsaknaden av egentliga deskriptiva pauser. Eftersom spelet kan visa hur något eller någon ser ut behöver historiens tid inte stanna upp för att något ska beskrivas. Att spelet istället till största delen utgörs av scener följer av att det är just ett TV-spel, där spel- och mellansekvenserna behöver vara scener för att det ska vara möjligt för spelaren att kunna styra spelet. Det kan visserligen tänkas att spelaren själv kan skapa deskriptiva pauser genom att låta karaktären stå still för att spelaren ska kunna titta på något särskilt, men detta försvåras av element i spelet som tvingar spelaren till handling (exempelvis fiender som försöker döda karaktärerna).

Ellipserna har snarast som funktion att skynda på berättandet för att spelaren ska mäka med att sätta sig in i handlingen, då de allt som oftast innebär att spelaren själv slipper spela eller titta på när karaktärerna åker bil eller rider mellan två platser. Detta innebär dock inte att spelaren inte förstår vad som hänt i handlingen trots att inte allt visas eftersom ellipserna är tydligt markerade och lätta för spelaren att fylla i själv.

När det gäller modus innebär översättningen av kameravinkeln till Genettes fokalisationsbegrepp att spelet följer samma sorts modus som är vanligt i filmmediet, vilket gör att analysen på den här punkten inte borde vara mer avancerad än vad som redan görs i skolan eftersom filmer redan används.

Vidare är det intressant att spelaren kan inta en av de funktioner som vanligtvis är förbehållna berättaren, eftersom detta innebär att spelmediet tillför ett annat berättartekniskt grepp än vad mycket typografisk litteratur gör. Skiftet mellan spelsekvenser och mellansekvenser innebär också att *The Last of Us* ställer högre krav på spelaren, då hen mentalt måste ställa om mellan att stundom ha en viss påverkan på handlingen och stundom helt och hållet vara en åskådare. Mellansekvenserna ger på så sätt spelaren en möjlighet att ta en paus från regifunktionen samtidigt som historien ändå rör sig framåt.

7.2 Kognitiv narratologi

Som analysen utifrån klassisk narratologi visar är berättandet i *The Last of Us* för det mesta diakront med händelseförloppet. Det audiovisuella mediet visar spelaren världen samtidigt som händelseförloppet sker, och berättelsevärlden byggs därför upp samtidigt som spelets händelser. Spelaren utvecklar därmed sin förståelse av världen och företeelser i den i samband med att hen möter dem, på samma sätt som att förståelse av den verkliga världen utvecklas i mötet med den.

De delar som inte visas, det vill säga det som sker i ellipserna, är för det mesta resor mellan de olika platserna i spelet. Spelaren kan ändå föreställa sig hur de skulle se ut eftersom de flesta har åkt bil på motorväg eller vandrat i skogen. Även om vägar kan se olika ut kan spelaren ändå bygga upp en mental bild av hur en motorväg ser ut utifrån tidigare erfarenheter. Visserligen utspelar sig spelet i en apokalyptisk värld, vilket i det här fallet innebär att vägarna är fyllda med övergivna bilar och på vissa ställen igenvuxna. Men spelaren kan ändå utveckla en förståelse av hur detta ser ut, dels genom att en av mellansekvenserna faktiskt visar en bit av en bilresa och dels genom intertextualitet – det är något många har sett i filmer och andra spel.

Klassisk narratologi visar också att berättandet sker på samma plats som händelserna. Däremot kan berättandet tänkas ligga långt ifrån spelarens situation i och med att berättandet och händelserna utspelar sig i framtiden. Dessutom har ingen varit med om en zombieapokalyps vilket också ökar avståndet mellan händelserna och spelarens situation. Samtidigt kan de som besökt någon av städerna i spelet känna igen delar av dem eftersom spelets städer är utformade efter sina verkliga motsvarigheter. Inte minst kan kända landmärken skapa en igenkänning. Detta skapar sålunda en större geografisk närhet till berättelsevärlden. Det innebär också en större möjlighet till främmandegöring eftersom spelets värld innebär en förvridning av den verkliga världen (Määttä, 2016). Vidare har de flesta nog tagit del av andra narrativ som innefattar samma estetik och problematik som spelet vilket i sin tur skapar en erfarenhetsmässig närhet mellan spelets värld och spelarens situation.

Berättelsevärlden utgörs som sagt av ett par städer i USA, och när spelaren får styra Joel eller Ellie görs detta stundom i större öppna utomhusmiljöer så som gator och torg och stundom i trängre, mörka utrymmen så som kloaker och förfallna hus. Visserligen förändras utformningen av utrymmena genom spelet när karaktärerna förflyttar sig mellan de olika städerna men överlag kan ändå berättelsevärlden delas upp i dessa två kategorier. Miljöerna

medför olika möjligheter och begränsningar för spelaren att navigera i världen, då öppna miljöer ger större möjligheter att angripa fiender från flera håll och på flera sätt medan de trängre utrymmena nästan alltid tvingar spelaren till att smyga en viss väg. Spänningen som byggs upp beror växlingarna mellan dessa kategorier, men även på vilken typ av fiender som finns i de olika miljöerna.

Typen av fiender formar också presentationen av världen, då avsaknaden av direkta hot innebär större möjligheter för spelaren att styra karaktärerna fritt i världen utan att behöva oroa sig för vad som finns runt nästa hörn. Dessutom är det så att en viss typ av fiender nästan alltid återfinns i en viss miljö. Exempelvis finns så kallade "Clickers" (zombies som lokaliserar sig med hjälp av ljud) i mörka utrymmen.

Utgångspunkten för hur världen formas är dock främst Joels och Ellies. Karaktärernas dialog med varandra och kommentarer om vad de ser och upplever bidrar till spelarens förståelse av världen men ger också ledtrådar om vad som behöver göras för att ta sig vidare i spelet. Joel kan exempelvis peka på en avsats och säga att de behöver en stege för att nå dit, vilket informerar spelaren om att det finns en stege i närheten som hen behöver leta reda på. Även spelarens föreställningar och tidigare erfarenheter påverkar framställningen eftersom de innebär en utgångspunkt för förståelse av världen genom exempelvis intertexter till andra verk eller hur väl spelaren kan hantera spelets kontroller.

Den grundläggande drivkraften bakom händelserna och karaktärernas handlande är, som Leffler (2015) skriver, det hot zombieapokalypsen utgör – var och en kämpar för överlevnad i en svår värld. Joel och Ellie dödar zombies och människor utan större samvetsqual eftersom det innebär att de själva får leva, och likaså stöter karaktärerna på en grupp människor som hängett sig åt kannibalism eftersom detta innebär att de har en tillgång till föda. Den grundläggande förklaringen till de olika karaktärernas handlande är därför överlevnad, vilket sätter sin prägel på berättelsevärlden. Även zombiernas handlande kan förklaras av att de försöker överleva, men med det tillägget att svampinfektionen som muterat dem till zombies driver dem till att äta människor. Zombiernas ofta irrationella handlingar förklaras också av infektionen, då svampsporererna äter på zombiens hjärna så att förmågan till konsekvenstänkande helt försvunnit.

Mer intressant är spelarens handlingar och varför spelaren väljer ett visst tillvägagångssätt framför ett annat. Spelets regler och miljöer erbjuder som sagt både möjligheter och motstånd och förmodligen väljer spelaren det sätt som upplevs som lättast. Har spelaren plockat på sig vapen och ammunition kan hen välja att skjuta fienderna om det verkar vara lättare än att smyga sig förbi fienderna. Det kan även vara så att man är trött på smygandet och istället väljer ett mer högljutt tillvägagångssätt. Spelarens handlingar påverkas alltså visserligen av det motstånd berättelsevärlden erbjuder, men i slutändan handlar det ändå om vad spelaren känner för, upplever som mest underhållande och uppfattar som möjligt att genomföra inom spelets ramar.

När det kommer till vilken strategi för skapandet av berättelsevärlden är det främst den exoforiska som är tillämpbar – jag kan pausa spelet och koppla upplevelsena därifrån till min verklighet genom att till exempel titta ut genom fönstret och föreställa mig hur Göteborg skulle se ut om samma sak hade hänt här som i spelet, och på så sätt bygga vidare på berättelsevärlden. Detta förstärks av att spelvärlden bygger på verkliga miljöer (Herman, 2013b). Den endoforiska strategin är däremot mindre tillämpbar eftersom spelaren i och med det audiovisuella mediet tvingas in i världen. Det ges lite utrymme för tolkning av hur saker i världen ser ut och spelaren behöver inte bygga sig en mental bild av världen eftersom den visas. Spelberättandet erbjuder på så sätt en snävare bild av en berättelsevärld än vad som ges via en tryckt text eftersom läsaren då faktiskt behöver föreställa sig hur världen och karaktärerna ser ut.

Hur stöttas då förståelsen av erfarenheter av det narrativ som spelet utgör? I och med den potentiella främmandegöring som utgörs av att spelet utspelar sig i en framtida zombieapokalyps ställs frågor om moral, tillit och identitet men även resurshantering, föräldraskap och samhället på sin spets. Spelet kan därför bidra med nya perspektiv på dessa frågor enligt mig.

7.3 Game studies

Något av det första en spelare behöver bekanta sig med i ett spel är spelets gränssnitt. I *The Last of Us* är detta minimalistiskt. Förutom att kameravinkeln är i tredjeperson snett bakom Joel, och det går att styra åt vilket håll man vill titta (så att man också kan se Joel framifrån) finns det i nedre högra hörnet en ruta som ger information till spelaren. Rutan visar vilket vapen spelaren för tillfället har valt och hur mycket ammunition vapnet har. Dessutom finns där en grön mätare som representerar hur mycket liv Joel har. Vidare visas det även en liten vit cirkel i mitten av skärmen som indikerar vart man siktar med det vapen man har valt – dock endast när knappen för att sikta hålls in.

Joel har även förmågan att skärpa sin hörsel för att lokalisera fiender, och när man håller in knappen för detta övergår spelvärlden till svartvit samtidigt som fiender inom en viss radie i synfältet indikeras med en vit aura runt dem.

När spelaren styr Joel och passerar föremål som går att interagera med, så som dörrar och avsatser visas även vilken knapp spelaren ska trycka på för att använda föremålet. Behöver man trycka upprepade gånger på knappen för att exempelvis knuffa upp en dörr indikeras även detta. Det finns dessutom olika föremål som Joel kan plocka upp för att tillverka olika saker, så som rökbomber och bandage, och dessa föremål indikeras av en vit cirkel med symbolen för föremålet inuti när Joel befinner sig tillräckligt nära. Vidare finns det också en meny för att öppna och gå igenom Joels ryggsäck, där man kan se vilka föremål man plockat upp och vad som kan tillverkas av dessa. Dessutom finns det en lista över de lappar och ljudinspelningar som har samlats in och man kan läsa dem i den här menyn.

En välvillig tolkning av de olika symbolerna i gränssnittet är att de är direkta representationer av Joels tankar som förmedlas till spelaren via intern fokalisation. Men man kan också se det som att gränssnittet utgör ett filter varigenom spelaren tolkar berättelsevärlden och då är de olika symbolerna egentligen extraheterodiegetiska och noll-fokaliserade (de berättas av en allvetande berättare som befinner sig utanför berättelsevärlden (Genette, 1980, s. 189f)).

Gränssnittet innebär alltså olika informationsbärande symboler på skärmen, men markerar en distans mellan berättelsevärlden och spelaren. Detta skulle kunna innebära att illusionen bryts eftersom vi, som Punday (2014) påpekar, aldrig ser en liten ruta som exempelvis indikerar vår hälsa i den verkliga världen. Samtidigt vänjer man sig snabbt vid hur gränssnittet ser ut, det känns som en naturlig del av spelskärmen på samma sätt som ett par glasögon snabbt blir en naturlig del av ens synfält efter en kort tids användning. Gränssnittet fungerar då som det Bell kallar för *metaleptiska muspekare* (2014, s. 28f) eftersom informationen som ges får spelaren att röra sig från sin värld till spelvärlden då en bättre uppfattning av spelvärlden ges, utan att illusionen bryts.

I många spel förekommer det att olika typer av prestationer belönas på olika sätt, så även i *The Last of Us*. Genom att noga utforska alla möjliga skrymslen och vrår i spelet kan spelaren hitta piller, skrot och böcker som låter en uppgradera Joels förmågor och vapen. Spelet uppvisar därför metaludicitet, eftersom utforskning som en prestation belönas med något konkret. Istället för att som i vissa spel ge spelaren en belöning i form av ett achievement (vilket innebär en viss poängsumma i ett system utanför spelet) som inte har någon påverkan på själva spelet, lånar *The Last of Us* element från rollspel då

uppgraderingarna innebär att spelet kan bli lättare. På så sätt problematiseras belöningar som inte har någon påverkan på spelandet i sig samtidigt som en annan sorts spel hyllas.

En stor del av spelsekvenserna och handlingen utgörs av action och våld, vilket ofta förekommer i TV-spel. Man kan se det som att spelet delvis problematiserar detta genom att erbjuda alternativet att smyga. Detta är dock inte alltid ett alternativ och i många av mellansekvenserna, där spelaren inte har kontroll över karaktärernas handlingar alls, är spelet rått och våldsamt. Våldet bidrar till den potentiella främmandegöringen i spelet och problematiseras därmed, eftersom det kan få spelaren att ifrågasätta om det verkligen är nödvändigt.

Spelet innehåller även ett mått av illusoriskt agentskap. Även om man kan styra Joel fritt lämnas det egentligen inte mycket utrymme till utforskning. De områden i spelet som spelsekvenserna utspelas på är inhägnade av staket och fordon vilket gör att spelaren alltid måste följa en viss väg, även om visst utrymme för att gå runt objekt ges. Dessutom har spelaren inte någon möjlighet att påverka handlingen, även om det känns som det i och med att man styr karaktärerna. De olika områdena och städerna kommer alltid att komma i den ordning som är programmerad, och händelseförloppet kommer alltid att vara det samma. Möjligtvis kan tolkningen av händelserna påverkas i och med de lappar och ljudinspelningar som går att hitta i spelvärlden. I slutet av spelet finns det exempelvis en ljudinspelning som, om spelaren hittar den och lyssnar på den, förändrar hur den sista dialogen tolkas. Men dialogen är ändå den samma.

Berättelsevärldens påverkan på spelandet ska kort nämnas. Berättelsevärlden och historien är naturligtvis oerhört viktiga för spelandet eftersom de ger en kontext till spelandet och förklaring till varför man är där man är och vad man ska göra. I och med att det är så pass många mellansekvenser visas spelaren även världen på ett annat sätt än om hen hade fått upptäcka den helt själv, och detta bidrar till att befästa världen och historiens utveckling.

Mellansekvenserna och berättelsevärlden fungerar också som ett sätt att bädda in spelarens handlingar i berättelsen i och med den kontextualisering som dessa två innebär. Många mellansekvenser visar Joel eller Ellie som pekar på ett landmärke dit de ska ta sig, eller att de gömmer sig bakom något för att de upptäcker fiender. När det sedan övergår till en spelsekvens är det klart för spelaren vad som måste göras – eliminera fienderna eller styr karaktärerna mot landmärket. För att starta nästa mellansekvens, och därmed driva narrativet framåt behöver spelaren utföra de handlingar som i många fall indikerats i den tidigare mellansekvensen.

Som tidigare nämnts interagerar Joel och Ellie ofta med varandra i form av samtal. Samtalen handlar inte bara om vad som behöver göras för att de ska ta sig vidare. Ofta berättar de även för varandra om vad de upplever i stunden eller om vad de har varit med om innan de träffades. Ju längre de kommer på sin resa och ju mer de samtalar, desto närmre kommer de varandra. Från att ha varit högst motvillig till att hjälpa Ellie och därför kort och otrevlig mot henne övergår Joel till att allt mer tycka om henne, och mot slutet ser han henne nästan som en dotter som han gör allt för att skydda.

Genom spelets gång stöter huvudkaraktärerna även på andra karaktärer spelaren inte styr över, som på olika sätt bidrar till berättelsens utveckling. Från Marlene, som startar händelseförloppet, via exempelvis enstöringen Bill som hjälper dem att hitta en fungerande bil så att de kan åka till Pittsburgh och så vidare. Interaktionen mellan de karaktärer som spelaren kontrollerar och de övriga karaktärerna bidrar därför i hög grad till berättelsens utveckling. Det ska dock påpekas att denna interaktion är helt och hållet manusstyrd, spelaren har (som är fallet i vissa andra spel) ingen påverkan på vad karaktärerna säger.

Var placerar sig då avslutningsvis spelet på ett ludiskt-litterärt spektrum? Som tidigare nämnts uppvisas en stor blandning mellan spel- och mellansekvenser där fördelningen mellan de båda är ungefär lika stor. I och med detta, och att det saknas större

möjligheter till utforskning av en öppen värld eller möjlighet att påverka handlingen gör att spelet placerar sig en bit åt höger på ett ludiskt-litterärt spektrum. Att det dessutom är de olika karaktärerna snarare än spelaren själv som driver handlingen framåt bidrar ytterligare. Sett till Dubbelman (2011) innebär detta även att spelet visar på representation snarare än presentation.

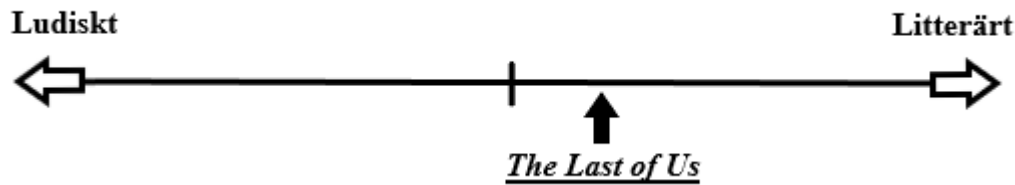


Bild 1. Spelets placering på ett ludiskt-litterärt spektrum.

Den här placeringen innebär att spelaren måste vara beredd på att spelet i hög grad utgörs av berättande, och för ett lyckat litterärt spelande krävs en attityd som är accepterande gentemot detta. Förväntar man sig mer spelande innebär de många berättande inslagen irritationsmoment som istället stör spelupplevelsen och gör att man inte till fullo kan tillgodogöra sig narrativet.

8 Diskussion och slutsatser

Att spelet börjar med zombieutbrottet, och att spelaren där får spela som Joels dotter Sarah precis innan hon dör är typiskt för skräckgenren. Som Leffler (2015) skriver skapar detta en närhet mellan publiken och hotet eftersom publiken på sätt och vis själva blir drabbade. Det kan tänkas att den här effekten förstärks av att *The Last of Us* är ett spel. Och spelets början med ett sjukdomsutbrott och sedan ett tidshopp till civilisationen i ruiner och sökandet efter ett botemedel är också typiskt för genren spelet tillhör. Därtill innehåller spelet givetvis en stor portion potentiell främmandegöring vilket också är vanligt inom genren. Utifrån klassisk narratologi uppvisar alltså spelet vanliga drag gällande strukturen i zombieberättelser och med kognitiv narratologi synliggörs återkommande drag gällande berättelsevärldar inom genren. Detta är två argument för att man skulle kunna använda *The Last of Us* i undervisningen.

Jag har i avsnitt 5.1 visat att spel kan anses vara en typ av fiktionstext, varför det går att motivera användandet av *The Last of Us* utifrån ämnets syfte (Skolverket, 2011a, s. 160). Det går även att finna stöd i kommentarmaterialet då formuleringarna där visar på att snart sett alla typer av texter kan inkluderas i undervisningen. Det mest relevanta begreppet därifrån torde vara ”film och andra medel” som inkluderar berättande i digitala och andra medier (Skolverket, 2011b, s. 4), vilket jag i högsta grad anser *The Last of Us* tillhöra.

Som jag visat synliggör klassisk och kognitiv narratologi vanliga drag gällande berättande. Analysen visar även att det är möjligt att tillämpa en vanligt förekommande analysmodell på spelet och då eleverna i Svenska 3 ska kunna utföra en litterär analys utifrån någon modell (Skolverket, 2011b, s. 7f) möter alltså spelet ett flertal krav för att det ska kunna användas. Att spelet dessutom bidrar med nya berättargrepp i form av exempelvis spelarens regifunktion är att se som en bonus.

Däremot framgår det också att klassisk narratologi i viss mån är begränsad. Hos Genette ligger fokus på hur berättelsen och historien framförs och lite utrymme ges för vad dessa egentligen innehåller. Eftersom även innehållet är av intresse kan det därför vara givande att vidga analysen med begrepp och frågeställningar från kognitiv narratologi och game studies, vilket analysresultatet visar. Game studies bidrar även med begrepp för att tala om spel som inte narratologi gör. I min analys utifrån narratologi uppstod behovet av dessa

begrepp, exempelvis *illusoriskt agentskap*, och det är högst troligt att detta även är fallet i undervisningen.

Detta innebär också att lärare som vill använda spel i undervisningen behöver vidga sin kompetens. Det är inte säkert att de analysmodeller som jag har använt ingår i varje lärares utbildning, särskilt inte game studies. De lärare som är villiga att använda spel som litterär utgångspunkt behöver därför läsa på om nya analysmodeller och inkorporera dessa i sin undervisning. Att endast sammanställa en analysmall för eleverna är inte heller tillräckligt, utan läraren behöver undervisa eleverna om de nya begreppen och peka på skillnaderna mellan spel och typografisk litteratur.

Lärare förväntas ha läst och spelat den litteratur eleverna arbetar med för att kunna göra en rättvis bedömning av elevernas prestationer. En invändning mot användandet av spel skulle då kunna vara att det tar längre tid att spela ett spel än att läsa en bok, men som jag påpekat i avsnitt 3.2.1 kan speltiden för just *The Last of Us* sägas motsvara tiden för läsningen av en roman. Det är dock fortfarande upp till varje enskild lärare att avgöra om hen vill använda sig av den här typen av litteratur eftersom det kan innebära att både nya analysverktyg och nya arbetssätt behövs, vilket i sig kan vara tidskrävande.

Även om speltiden kan sägas motsvara tiden det tar att läsa en roman är analysen mer tidskrävande. Eftersom det inte går att sätta ett bokmärke på en viktig sida är det svårare att återvända till en specifik händelse. Man måste därför på ett annat sätt söka igenom materialet, och i högre grad anteckna under spelandets gång. Behöver man gå tillbaka till en viss händelse kräver detta att man får spela om spelet fram tills den punkten. Alternativet är att hitta spelet i form av en video på exempelvis YouTube men det tar också tid och det är inte alltid en sådan video finns.

Något som talar emot användandet av just *The Last of Us* är spelets åldersgräns. I och med de många våldsamma inslagen och ofta upprörande handling är åldersgränsen satt till 18 år. Väljer man att ta hänsyn till detta passar sig spelet endast för de elever som läser Svenska 3 eftersom den kursen läses under sista året på gymnasiet då de flesta elever har fyllt just 18. Samtidigt är det vanligt att yngre personer ändå spelar spel, läser böcker eller ser filmer med en åldersgräns som de inte uppnår. Åldersgränser måste inte utgöra ett problem så länge man som lärare är beredd att diskutera innehållet med eleverna, och vara medveten om att det kan väcka starka känslor.

Utrustningen som krävs för att spela ett spel är också något som man som lärare behöver ta hänsyn till. Alla elever äger inte en spelkonsol och det kan därför bli svårt att använda ett i undervisningen tillsammans med alla elever. Det lämpar sig därför bättre att erbjuda spel som ett alternativ till typografisk litteratur för de elever som har intresset och möjligheten. Dock behöver läraren då ta i beaktande att detta kan upplevas som orättvist. Vissa bibliotek erbjuder spelkonsoller att låna, vilket kan vara en möjlig lösning för de elever som inte äger en spelkonsol. Och om eleverna har tillgång till skoldatorer kan man även använda sig av emulatorer, det vill säga program på datorn som låtsas vara en spelkonsol.

I spel kan spelaren köra fast på ett annat sätt än vid läsning av en tryckt text. Det kan vara att spelaren inte hittar vart hen ska gå för att nästa del av historien sättas igång men det kan också vara så att spelaren har svårt att ta sig förbi exempelvis en fiende som kräver snabba reflexer av spelaren. I en bok kan man som läsare fastna vid en viss mening eller ett stycke men det går att slå upp vad orden betyder och man kan även helt enkelt gå vidare till nästa sida och fortsätta där. Så enkelt är det inte i ett spel. Detta innebär att spelet kräver en annan typ av läsförmåga än den som tryckt litteratur gör, där läsaren endast behöver fokusera på en sak – själva texten. Det är alltså inte bara i rollspel som nya typer av läsförmågor behövs (Lundström & Olin-Scheller, 2014), utan även i vissa TV-spel. En lärare som väljer att använda *The Last of Us* i sin undervisning måste vara medveten om detta då spelet skapar ett behov av att lära ut nya lässtrategier. En strategi skulle exempelvis kunna vara att vända

sig till YouTube för att titta på spelet i videoform, även om detta innebär att man förlorar de ludiska elementen.

Intressant här är även spelets uppgraderingssystem, med de böcker och skrot som går att hitta. Man kan se det som att om spelaren är villig att ägna tid åt att leta upp dessa föremål för att förbättra Joels förmågor medför det att spelaren också uppgraderar sin egen läsförmåga eftersom spelet kan bli lättare att slutföra om Joel exempelvis har mer liv eller kan skjuta fler skott innan man behöver ladda om.

Avslutningsvis vill jag även lyfta risker med att använda TV-spel i undervisningen. Linderoth visar i sin undersökning att barnen som spelar skapar egna sätt att tala om spelen de spelar, och att olika begrepp får nya innebörder vid speltillfällena. Squire och Lekander visar i sin tur att spel kan motas med skepsis från eleverna då de kan uppleva det som oseriöst. Det är därför viktigt att man som lärare är tydlig med vilka begrepp som ska användas och hur de ska användas, men även med syftet med undervisningsmomentet. Detta är inte unikt för just spel i undervisningen utan gäller för alla aktiviteter i klassrummet.

Ett sätt att motivera spelet för eleverna är genom att hänvisa till deras fritidsintressen. Som Statens medieråd påpekar har många gymnasieelever spel som fritidsintresse. Det kan därför vara ett sätt att göra undervisningen mer intressant. Men samtidigt kan det få negativa konsekvenser eftersom eleverna kan uppleva det som att läraren och skolan inkräktar på deras privata tid. De lärare som väljer att använda TV-spel i sin undervisning behöver därför göra en avvägning mellan elevernas fritid och målet med undervisningen, och vara försiktiga så att de inte koloniserar elevernas fritidsintressen.

8.1 Förslag till vidare forskning

En av bristerna med min undersökning är det magra materialet. Det går inte att dra generella slutsatser utifrån endast ett spel. Därför skulle en studie med samma fokus som mitt arbete men som undersöker flera spel bidra med ytterligare kunskap. Det skulle då dessutom vara givande att utgå ifrån ett material med större bredd, det vill säga spel från olika genrer som dessutom placerar sig på olika ställen på ett ludiskt-litterärt spektrum.

9 Sammanfattning

Arbetet har syftat till att bidra med kunskap om spel som fiktionstexter i förhållande till gymnasieskolans mål gällande litteraturundervisning och berättargrepp. För att undersöka detta har jag spelat zombieöverlevarspelet *The Last of Us* från 2013. Mina teoretiska utgångspunkter är att spel kan ses som en typ av fiktionstext och analysen har gjorts utifrån klassisk och kognitiv narratologi samt game studies. Även begreppen främmandegöring och genre är centrala. Den litterära analysen av spelet fördes samman med läroplanen för gymnasieskolan samt det kommentarmaterial till denna som finns att tillgå för att se vilka beröringspunkter och motsättningar som finns. Slutsatserna jag drar utifrån detta är att *The Last of Us* går att använda som utgångspunkt för undervisning om litteraturvetenskapliga begrepp och litterär analys men att endast klassisk narratologi inte är tillräckligt för att tala om spelet. Även begrepp och frågeställningar från kognitiv narratologi och game studies behövs för att kunna tala om spelet som ett litterärt verk och analysera det. Att arbeta med spelet i undervisningen är i viss mån även mer tidskrävande för såväl eleverna som läraren och läraren behöver vidga sin kompetens för att kunna undervisa om spelet. Spel kräver dessutom en annan typ av läsförmåga än tryckt litteratur då det exempelvis går att fastna i spel på ett annat sätt, vilket kräver att läraren undervisar om nya lässtrategier. Det blir därför upp till varje enskild lärares intressen om hen vill använda sig av *The Last of Us* i sin undervisning. Om man väljer att göra detta behöver man som lärare dessutom vara beredd på att diskutera spelets innehåll med eleverna eftersom grovt våld och andra element som väcker

starka känslor förekommer. Dessutom måste läraren göra en avvägning mellan elevernas intressen och undervisningens mål för att inte inkräkta på elevernas fritid.

10 Referenslista

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press
- Alette, J. (2014). *Så mycket på spel. En studie om spels narrativa förmåga och funktion i skolan* (Kandidatuppsats). Göteborg: Institutionen för litteratur, idéhistoria och religion, Göteborgs universitet. Tillgänglig: <http://hdl.handle.net/2077/35056>
- Bal, M. (2009). *Narratology – Introduction to the Theory of Narrative* (tredje uppl.). Toronto: University of Toronto Press
- Bell, A., Ensslin, A. & Rustad, K. (2014). From Theorizing to Analyzing Digital Fiction. I Bell, A., Ensslin, A. & Rustad, K. (Red.), *Analyzing Digital Fiction* (s. 3–19). New York: Routledge.
- Bell, A. (2014). Media-Specific Metalepsis in 10:01. I Bell, A., Ensslin, A. & Rustad, K. (Red.), *Analyzing Digital Fiction* (s. 21–38). New York: Routledge.
- Burn, A & Carr, D. (2008) Defining Game Genres. I Carr, D., Buckingham, D., Burn, A., Schott, G. (Red.), *Computer Games – Text, narrative and play* (s. 14–29). Cambridge: Polity Press
- Carlquist, J. (2000). Att läsa ett dataspel – Om digitaliserade rollspel som berättelser. *Human IT, Vol 4, No 2–3*.
- Dubbelman, T. (2011). Playing the hero: How games take the concept of storytelling from representation to presentation. *Journal of Media Practice, 12*(2), 157–172.
- Ensslin, A. (2014a). *Literary gaming*. Cambridge: The MIT Press
- Ensslin, A. (2014b). Playing with Rather than by the Rules: Metaludicity, Allusive Fallacy, and Illusory Agency in The Path. I Bell, A., Ensslin, A. & Rustad, K. (Red.), *Analyzing Digital Fiction* (s. 75–94). New York: Routledge.
- Genette, G. (1980). *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Ithaca: Cornell University Press
- Hegevall, P. (2013, juli). The Last of Us. *Gamereactor, 103*. 39–40.
- Herman, D. (2013a). Cognitive Narratology. I Hühn, P. et al. (Red.), *The living handbook of narratology*. Hamburg: Hamburg University. Tillgänglig: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/cognitive-narratology-revised-version-uploaded-22-september-2013>
- Herman, D. (2013b). *Storytelling and the Sciences of Mind*. Cambridge: The MIT Press
- Juul, J. (1999). *En kamp mellem spil og fortælling - Et speciale om computerspil og interaktiv*

*fiktio*n (Masteruppsats). Köpenhamn: Institut for Nordisk filologi, Köpenhamns universitet. Tillgänglig:
<http://www.jesperjuul.net/speciale/EnKampMellemSpilOgFortaelling.pdf>

Kücklich, J. (2003). Perspectives of Computer Game Philology. *Game Studies*, 3(1).
Tillgänglig: <http://gamestudies.org/0301/kucklich/#top>

Leffler, Y. (2015). Åskådare eller medspelare? Roller och positioner i vår tids skräckfiktio. I Hedman, D. & Määttä, J. (Red.), *Brott, kärlek och främmande världar* (s. 429–442). Lund: Studentlitteratur

Lekander, L. (2014). *Spela böcker: En fallstudie av datorspels pedagogiska möjligheter i litteratur och historieundervisningen* (Kandidatuppsats). Göteborg: Institutionen för litteratur, idéhistoria och religion, Göteborgs universitet. Tillgänglig:
<http://hdl.handle.net/2077/37582>

Linderoth, J. (2004). *Datorspelandets Mening: Bortom Idén Om Den Interaktiva Illusionen*. (Doktorsavhandling), Göteborg: Göteborgs universitet.

Lundström, S., & Olin-Scheller, C. (2014). Playing fiction: The use of semiotic resources in role play. *Education Inquiry*, 5(1), 149-166.

Miller, C. (2015). Genre as Social Action (1984), Revisited 30 Years Later (2014). *Letras & Letras*, 31(3), 56–72.

Määttä, J. (2015, 31 oktober). Biten av zombier. Därför invaderar de levande döda populärkulturen. *Aftonbladet*, Hämtad 2018-03-25 från
<http://www.aftonbladet.se/kultur/article21674733.ab>

Määttä, J. (2016). Framtiden i ruiner: Förfallen modernitet och främmandegöring i den postapokalyptiska berättelsen. I Fareld, V. & Ruin, H. (Red.) *Historiens hemvist I: Den historiska tidens former*, (s. 53–80). Göteborg: Makadam Förlag.

Naughty Dog. (Utvecklare). (2013). *The Last of Us* [PlayStation 4-spel], San Mateo, CA: Sony Computer Entertainment

Neitzel, B. (2014). Narrativity of Computer Games. I Hühn, P. et al. (Red.), *The living handbook of narratology*. Hamburg: Hamburg University. Tillgänglig:
<http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narrativity-computer-games>

Olin-Scheller, C. (2006). *Mellan Dante och Big Brother. En studie om gymnasieelevers textvärldar*, (Doktorsavhandling), Karlstad: Karlstad University Press. Tillgänglig:
<http://www.diva.portal.org/smash/get/diva2:6137/FULLTEXT01.pdf>Karlstad

Punday, D. (2014). Seeing into the Worlds of Digital Fiction. I Bell, A., Ensslin, A. & Rustad, K. (Red.), *Analyzing Digital Fiction* (s. 57–72). New York: Routledge.

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

Skolverket (2011b). *Om ämnet Svenska*. Hämtad: 2018-03-24, från https://www.skolverket.se/polopoly_fs/1.261641!/SVE-Kommentarer.pdf

Statens medieråd. (2017). *Ungar & medier 2017*. Stockholm: Statens medieråd

Steiner, A. (2010). Klassiker, fantasy och sanna berättelser. *Ord & Bild, 2010* (nr 3), 6–10.

Squire, K. (2005). Changing The Game: What happens when Video Games Enter the Classroom? *Innovate: Journal of Online Education 1:6*. Tillgänglig: <http://website.education.wisc.edu/kdsquire/tenure-files/26-innovate.pdf>