



Examensarbete: 15 hp  
Kurs: LGSV2A V18 Självständigt arbete 2 för gymnasielärare  
Nivå: Avancerad nivå  
Termin/år: VT/ 2018  
Handledare: Christian Mehrstam  
Examinator: Olle Widhe  
Kod: VT18-1150-016-LGSV2A

---

Nyckelord: Swedish school subject, narrative imagination, intermediated control, game studies, empathic strategies

## Abstract

This paper analyses sequences from the games *Hellblade: Senuas sacrifice* and *What remains of Edith Finch*. This paper investigates how the games promote what Martha Nussbaum's calls narrative imagination, it also examines the relevancy of using narrative computer games alongside literature in the school subject of Swedish in the Swedish upper secondary school. The paper stipulates a terminology for situations within games where the *intermediated control* enhances the experience or applies meaning: *Control enhanced affect*, *Control enhanced immersion*, *Control enhanced meaning* and *Control situated metaphor*. Through these terms and Keens terminology surrounding *strategic empathy* the paper finds that the games studied has potential to promote narrative imagination and that it is enhanced through the medium specific intermediated control. The magnitude of the potential remains unknown. The paper poses an argument for narrative games relevancy to the Swedish school subject that considers the large medial shift in society during recent years and the weight of multiple narrative experiences in the class room.

# Innehållsförteckning

<b>1</b>	<b>Inledning .....</b>	<b>3</b>
1.1	Introduktion .....	3
1.2	Syfte och frågeställningar .....	4
1.3	Urvalsdiskussion.....	4
1.4	Uppsatsens disposition.....	5
<b>2</b>	<b>Teoretisk bakgrund.....</b>	<b>6</b>
2.1	Narrativ fantasi och skolan .....	6
2.2	Empati och narrativ.....	8
2.3	Ergodicitet, Ludomekanik och tänkandet i den digitala tidsåldern .....	9
2.4	Intermedierad kontroll och kontrollförstärkelse .....	10
<b>3</b>	<b>Tidigare forskning.....</b>	<b>12</b>
3.1	Skolan, Fritidsläsning och Spelstudier .....	12
3.2	Medborgarskap, Empati och Spel.....	14
3.3	Nussbaum och svenskdidaktisk forskning.....	16
<b>4</b>	<b>Metod.....</b>	<b>17</b>
4.1	Plattform .....	17
4.2	Analys .....	17
<b>5</b>	<b>Analys .....</b>	<b>18</b>
5.1	Hellblade: Senuas sacrifice.....	18
5.1.1	Berättelsen om Senuas uppoffring .....	18
5.1.2	Ludomekanisk överblick.....	21
5.1.3	Den intermedierade kontrollen av Senua .....	22
5.1.4	Empati .....	23
5.2	What remains of Edith Finch.....	24
5.2.1	Det som finns kvar av Edith Finch.....	24
5.2.2	Det som finns kvar av Lewis Finch.....	25
5.2.3	Lewis allegori.....	28
<b>6</b>	<b>Slutdiskussion .....</b>	<b>29</b>
6.1	Den spelande elevens empati genom spelberättelserna .....	29
6.2	Den spelande elevens empati genom den intermedierade kontrollen.....	30
6.3	Narrativa spel och svenskämnet .....	31
<b>7</b>	<b>Referenslista.....</b>	<b>34</b>

# 1 Inledning

## 1.1 Introduktion

Skönlitteraturens värde i skolan har länge varit knuten till personlighetsutveckling (Widhe 2016). Med avstamp i personlighetsutveckling har Martha Nussbaum (1997; 2010) argumenterat för humaniora och litteraturens vikt i unga vuxnas utbildning. Nussbaum menar att utbildningsväsendet har ett uppdrag att forma *världsmedborgare*. Med världsmedborgare menar hon kortfattat kritiskt tänkande individer som har förmåga att empatisera med en mångfald av olika typer av människor. Den svenska skollagen har vissa delar som blir relevanta i relation till Nussbaum och begreppet världsmedborgare, särskilt i 4 §:

Utbildningen inom skolväsendet syftar till att barn och elever ska *inhämta och utveckla kunskaper och värden*. Den ska främja alla barns och elevers *utveckling och lärande* samt *en livslång lust att lära*. Utbildningen ska också förmedla och *förankra respekt för de mänskliga rättigheterna och de grundläggande demokratiska värderingar som det svenska samhället vilar på*.

[...]

Utbildningen syftar också till att i samarbete med hemmen främja barns och elevers *allsidiga personliga utveckling till aktiva, kreativa, kompetenta och ansvarsställande individer och medborgare*.

(Skollagen 2010:800, egen kursivering)

Positiv personutveckling kan således ses som något som lärare måste ta i beaktning och Nussbaum menar att litteraturen har ett särskilt ansvar då den möjliggör oss att uppleva situationer vi kanske aldrig skulle hamna i, situationer som kanske drabbar andra men inte oss själva. Hon menar att det kan öka vår empati för människor som har det annorlunda än från oss själva och således förhoppningsvis förhindra dikotoma uppdelningar som *vi* och *dem*. Denna förmåga att kunna empatisera med andra människor än de som är lika oss själva kallar Nussbaum för *Narrativ fantasi* (se 2.1).

Medan Nussbaum använder klassisk litteratur som exempel kan hennes argumentation mer eller mindre appliceras på fiktivt berättande oavsett medieformat. Detta gör det intressant att se på vilket sätt andra medier än skönlitteraturen kan förmedla samma eller liknande egenskaper som hon förespråkar. Särskilt med den kritik som Magnus Persson (2012) riktat

mot myten om den goda boken i åtanke. Därför intresserar sig detta examensarbete för datorspel som är en källa för underhållning hos många ungdomar (Lundström & Svensson 2017; Statens medieråd 2017). I svenskämnets ämnesplan nämns dock aldrig spel specifikt som något som bör ingå i undervisningen. I det centrala innehållet för Svenska 2 står det:

Undervisningen i kursen ska behandla följande centrala innehåll [...] Svenska och internationella författarskap, såväl kvinnliga som manliga, och skönlitterära verk, vilket även inkluderar *teater samt film* och *andra medier*, från olika tider och epoker. (Skolverket, GY11 egen kursivering)

I citatet syns att skönlitteratur används som ett begrepp som inkluderar ”teater, film och andra medier”. Användandet av orden ”andra medier” kan här tolkas som mer inkluderande än begreppet *bildmedier* som istället användes i GY2000 då ett av kunskapsmålen för Svenska B var ”Eleven tillägnar sig litterära texter från skilda epoker och kulturer via *böcker, teater* och *film* och påvisar samband och skillnader.” (Skolverket, GY2000 egen kursivering). Detta utesluter spelmediet och andra tänkbara medier. Spelmediets roll i svenskämnet kan således inte sägas vara självklar och behöver utforskas.

## 1.2 Syfte och frågeställningar

Syftet med examensarbetet är att bidra med kunskap om narrativa datorspels potential att bidra till elevers empatiutveckling i svenskämnet.

Studien ställer sig följande frågor:

- På vilket eller vilka sätt kan spelen *Hellblade: Senuas sacrifice* och *What remains of Edith Finch* tänkas bidra till den spelande elevens empatiutveckling?
- Kan den mediespecifika spelkontrollen tänkas ha en roll i en empatiutvecklande process?

## 1.3 Urvalsdiskussion

*Hellblade: Senuas sacrifice* som släpptes i Augusti, 2017. Spelet skapades och publicerades av spelstudio Ninja Theory, Ltd som arbetar från Cambridge, England. Spelet blev nominerad till nio utmärkelser i BAFTA Game Awards och vann fem, bland annat

kategorierna *Game Beyond Entertainment* och *Audio Achievement* (BAFTA, 2018). Ninja Theory använde teknologi som möjliggör inspelning av tredimensionellt ljud, avancerad ansiktsanimeringsteknik och spelmotorn Unreal vid skapandet av spelet (Summers, 2017, Augusti; Thier, 2017, Augusti).

*What remains of Edith Finch* som släpptes i April 2017. Spelet skapades av spelstudion Giant Sparrow som arbetar från Santa Monica, USA och publicerades av Annapurna Interactive som är ett dotterbolag till Annapurna Pictures och verksamma i Los Angeles, USA. Spelet nominerades till sju utmärkelser under BAFTA Game Awards och vann kategorin *Best Game*.

Spelen har valts ut då de båda blev kritikerrosade under 2017, är enspelarspel som inte är enorma rollspelsäventyr och skapade av mindre spelstudios relativt till de större produktionerna. Under 2018 har båda spelen prisats av *BAFTA Game Awards*. Trots detta har de inte uppmärksammats av den stora publiken på samma sätt som större spel. Dessa spel kan således sägas vara uppskattade spel av spelindustrin och spelare men relativt okända av den större massan. Detta innebär att de flesta med ett öra mot populärkulturen kan ha hört talas om spel som *Grand Theft Auto*, *World of Warcraft*, *Assassins Creed*, *Call of Duty*, *Battlefield* m.fl. men aldrig hört talas om dessa två spel. Medan ingen generalisering kan dras av spelmediet i stort kan dessa två spel åtminstone jämföras med den bild av spel som populariserats av storspelen och eventuellt belysa en annan potential av mediets narrativa förmåga som kan stå i kontrast med den allmänna bilden av spelmediet.

## 1.4 Uppsatsens disposition

Efter inledningen (1.0) kommer den teoretiska bakgrunden att presenteras (2.0) innan en forskningsöversikt presenteras (3.0), därefter förklaras analysens metodik (4.0) innan själva analysen presenteras (5.0) och sedan förs en slutdiskussion kring det som berörs (6.0). Anledningen till att den teoretiska bakgrunden presenteras innan forskningsöversikten är att det är ett brett antal fält som berörs av examensarbetet vilket gör att den teoretiska bakgrunden kan bidra till att filtrera särskilt relevanta studier.

## 2 Teoretisk bakgrund

I följande avsnitt presenteras först Martha Nussbaums begrepp *narrativ fantasi* och dess relevans för skolan att presenteras i 2.1. Sedan presenteras Suzanne Keens begrepp kring empati i 2.2 som i examensarbetet kommer att användas för att dels särskilja på empati som leder till handling och empati som inte leder till handling. Efter det presenteras begreppen *ergodicitet* och *ludomekanik* i 2.3. Dessa begrepp kommer att användas i analysen. I 2.4 introduceras begreppet intermedierad kontroll där jag genom den cybernetiska loopopen utifrån teorier från Katherine Hayles och Dovey & Kennedy definierar begreppet, där presenterar jag även olika begrepp för när kontrollen kan tänkas få särskild betydelse i spel.

### 2.1 Narrativ fantasi och skolan

Martha Nussbaum argumenterar i *Cultivating Humanity* (1997) för en reform av humaniora. Hon menar att högskolor och universitet ska utbilda kreativa tänkare som kan se förbi gränserna mellan klass, kön, nation, etnicitet och kultur. Nussbaum föreslår en utbildning med en grund i antika förlagor som Sokrates och romarrikets stoiker. Hon vill att humaniora ska forma *världsmedborgare* och hon menar att litteraturens roll i detta är flerfaldigad. Den ska, bland annat, lära ut det hon kallar för *narrativ fantasi* (narrative imagination) och kritisk läsning eftersom att enbart fakta om livet och omvärlden inte skapar förståelse för andra människors motivationer och val i livet. Vidare menar hon att skillnader som nationalitet, etnicitet, klass och kön mellan människor gör det svårare att förstå dessa ting, vilket gör berättelser som utgår från människor skilda från ens egna grupptillhörigheter desto viktigare för att förstå andras innersta önskemål, tankar och världssyn.

I sin argumentation utgår Nussbaum (1997) från romaner, skådespel och dikter. Hon menar att litteratur som beskriver särskilda specifika omständigheter och flera olika sorters människors problem är särskilt viktiga. Dessa problem behöver inte vara baserade på verkliga händelseförlopp. Det centrala är att de representerar omständigheter som kan tänkas hända. Utvecklingsmässigt menar hon att visor som *Blinka lilla stjärna* är bidragande då den projicerar en livsvärld på det himmelska objektet stjärnan vilket ger barnen som tar till sig visan en känsla av något mystiskt som innefattar nyfikenhet och beundran.

Nussbaum vidareutvecklar sin teori om narrativ fantasi i boken *Not for profit: Why democracy needs the humanities* (2010/2016):

Citizens cannot relate well to the complex world around them by factual knowledge and logic alone. The third ability of the citizen, closely related to the first two, is what we can call narrative imagination. This means the ability to think what it might be like to be in the shoes of a person different from oneself, to be an intelligent reader of that person's story, and to understand the emotions and wishes and desires that someone so placed might have. (Nussbaum 2010/2016, s. 95f)

Narrativ fantasi innebär förmågan att kunna förstå andra människor som inte är som en själv. Det är alltså inte en fråga om identifikation, utan om empati och/eller sympati. Vidare menar hon att litteraturen och konsten inte enbart är av godo då dess retoriska drag kan missanvändas av andra och att saker som pornografisk och rasistisk konst kan förvränga utvecklingen av narrativ fantasi - om ett verk kan bygga karaktär kan ett annat fördärva den.

Att ett av skolans mål är att ”främja förståelse för andra människor och förmåga till inlevelse.” (GY11, s.5) kan jämföras med en av de saker som Nussbaum har att säga om litteratur:

Music, dance, painting and sculpture, architecture—all have a role in shaping our understanding of the people around us. But in a curriculum for world citizenship, literature, with its ability to represent the specific circumstances and problems of people of many different sorts, makes an especially rich contribution (Nussbaum 1997, s. 86)

Nussbaum tycks mena att just förmågan till inlevelse gör litteraturen särskild lämpad att lära ut narrativ fantasi. Varför hon inte ser musik, dans, målande, skulptering och arkitektur som litteratur kan ifrågasättas och frågan är hur Nussbaum egentligen ser på multimodal fiktion. Det går att tolka henne som någon som naivt främjar den skrivna texten. Läroplanen tycks hålla med Nussbaum i hennes centrala budskap om att inlevelse, empati och sympati är goda saker att kultivera hos unga vuxna.

Det finns svenskdidaktisk forskning som har tagit upp Nussbaum och begreppet narrativ fantasi, en redogörelse över de för examensarbetet relevanta studierna i detta område kommer att presenteras i 2.2. Ingen av dessa svenskdidaktiska forskare har tidigare applicerat begreppet på spel.



## 2.2 Empati och narrativ

Att narrativ kan påverka läsare känslomässigt är allmänt vedertaget, men klassificeringen av dessa känslor är inte helt självklara. Suzanne Keen (2006) menar att empati och sympati ligger nära varandra semantiskt och det gör även *personlig smärta* (personal distress) som Keen menar fokuserar på upplevarens eget välmående och leder till att upplevaren avviker från situationen för att fly från känslan. Keen (2006) formulerar en definition där empati kan leda till två saker – personlig smärta eller sympati. Hon definierar empati som att känna vad någon annan känner, sympati som att känna en uppmuntrande känsla om känslan som någon annan känner och personlig smärta som att känna en avvikande önskan gentemot den känsla som du får som någon annan känner. För Keen (2006) är den här distinktionen viktig eftersom det innebär att man kan empatisera utan att agera d.v.s. att även om man lider med människor som är hungriga och har det gott ställt ekonomiskt avstår man ändå från att skänka pengar till välgörenhet då man upplever personlig smärta och undviker problemet. Den sortens empati som Nussbaum (1997, 2010/2016, se 2.1) tänker sig att litteratur ska lära ut eller bidra till bör likställas med den variant som Keen (2006) kallar sympati då denna leder till någon sorts handling vilket bör ses som Nussbaums målsättning med att utveckla narrativ fantasi hos unga.

Keen (2006, 2008, 2011) klassificerar även olika sorters strategier för empatisering gentemot läsaren som författare kan sägas använda sig av ("strategic empathizing" s. 215). I sin enklaste form ser de ut på detta sätt:

- *Bunden strategisk empati* (Bounded strategic empathy), när någon i en ingrupp syftar att stärka bandet för personer inom ingruppen.
- *Amassadörstrategisk empati* (Ambassadorial strategic empathy), när någon i en ingrupp riktar sig mot andra i den ingruppen med syfte att öka deras empati för en annan grupp.
- *Breddstrategisk empati* (Broadcast strategic empathy), när någon syftar att få med alla läsare för att känna med medlemmar av en specifik grupp genom att understryka universella ting.

Keen (2006) menar att om en läsare inte lyckas empatisera eller känner sig alienerad av ett narrativ kan det bero på att det empatiska budskapet inte är riktat mot henne, detta fenomen kallar hon för *empatisk missriktadhet* (empathic inaccuracy).

## 2.3 Ergodicitet, Ludomekanik och tänkandet i den digitala tidsåldern

Espen Aarseth (1999) menar att man i spel, eller cybertexter som han kallar det, har en viss grad av frihet till att göra icke-meningslösa val och således påverka flödet av ett spel. Denna frihet kallar han för spelets *ergodicitet*. En spelare kan t.ex. tänkas fastna i ett moment som den inte är skicklig nog att ta sig förbi, bara spela en viss nivå om och om igen, välja utrustning, utföra sidouppdrag etc. Detta skapar en komplexitet där det finns osäkerheter kring huruvida spelens kan ses som litteratur.

Astrid Ensslin (2014) använder begreppet *ludomekanik* (ludic mechanics) för de regler som definierar och utgör spel, vilket är en för henne viktig distinktion mellan spel och lek. Detta kan i datorspel vara allt ifrån hur en spelare tillåts röra sin avatar till hur mycket skada avataren tar av vissa attacker eller hur många poäng spelaren får när den utför ett visst moment. Det går att säga att det är hur spelet tolkar spelarens input som utgör spelets *ludiska mekanik*.

N. Katherine Hayles (2007) illustrerar att det finns två olika kognitionslägen: *Hyperfokus* (*Hyper attention*) och *djupfokus* (*Deep attention*). Att inneha hyperfokus definierar Hayles som när man hastigt varierar fokus mellan olika uppdrag, föredrar flertal simultana informationsflöden, strävar efter en hög stimulansnivå och innehar en låg tolerans för uttråkning. Djupfokus menar Hayles är förmågan att fokusera på ett enstaka objekt över en längre tid. Man ignorerar andra sorters stimuli under tiden man fokuserar på detta objekt, föredrar det enda informationsflödet och har en hög toleransnivå för att fokusera länge. Hayles beskriver djupfokus som när man läser en bra roman och hyperfokus som när man spelar ett spel som t.ex. *Grand Theft Auto*. Hayles (2012) har även skrivit boken *How we think* som utforskar idén om hur vi tänker i det nya medielandskapet. Hon menar att vi tänker genom, med och bredvid media och att detta har en påverkan på hur vi utvecklas. Hon använder begreppet *technogenesis* för att beskriva den utveckling av vårt tänkande som media och ny teknologi påverkar. Hon framhäver att detta inte behöver vara utveckling i positiv bemärkelse utan menar att hon talar om utveckling i en adaptiv bemärkelse.

## 2.4 Intermedierad kontroll och kontrollförstärkelse

Hayles (2007b) påpekar att all modern litteratur är intermedierad genom någon sorts dator. Alla texter som produceras idag, oavsett om de är i tryckformat eller i digitalt format, har med största sannolikhet någon gång passerat en dator. Hayles tänker att det finns ett sorts feedbacksystem i litteraturen (analog och digital) där det skrivna påverkar läsaren. Det finns dock en viss skillnad mellan traditionella texter och digitala hypertexter då traditionella texter är slutna i den meningen att läsaren inte kan förändra den faktiska text som är skriven. Den här tanken är inte helt olik Aarseths (1999) teori om cybertexter och ergodicitet. Men Hayles (2007b) lägger vikten vid att det är en dator som har en intermedierande funktion. Hayles menar att detta system, som hon kallar för en *dynamisk heterarki*, gör att både det som läses och läsaren kan förändras i realtid. Man kan illustrera det på detta vis:

Läsaren ger input -> Datorn gör en kalkyl av läsarens input -> Datorn levererar ett output baserat på läsarens input på en skärm -> Läsaren tolkar outputen från datorn -> Läsaren ger ny input -> Osv ...

Dovey & Kennedy (2003) kallar denna sortens loop för en *cybernetisk loop* och beskriver det på detta vis:

The cybernetic nature of gameplay and the interdependency of game and player is perhaps the feature that distinguishes gameplay most clearly from other kinds of textual consumption or play. The game signals its dependence on the player as (except during cut scenes) the avatar will not move without some action on the part of the player. Significantly though, it must be emphasized that the capabilities, the limits and the possibilities coded into our avatars also determine the range and form of *our* activities – action and reaction are interdependent, with agency flowing through the network in a constant loop. [...] in gameplay there is only player *and* game, inseparable and irreducible. (Dovey & Kennedy, 2003. s.109)

Det Dovey & Kennedy menar i citatet är att i den cybernetiska loopen som skapar spelflödet existerar endast input från spelaren och output från spelet och att detta i sin tur skapar spelandet. Detta synsätt kalkylerar inte in den kontext som spelet spelas i och för att förstå den cybernetiska loopen behöver man förstå att kontexten som spelet spelas i är av vikt då den kan påverka spelarens tolkning av spelets output och således leda till att ett visst sorts input görs. Kontexten kan alltså påverka spelflödet dramatiskt och i spel med hög ergodicitet kan själva informationsflödet bli drastiskt annorlunda beroende på kontexten. Eftersom kontextens påverkan inte är ett studieobjekt för detta examensarbete hänvisas läsaren som vill fördjupa

sig i kontextens betydelse för tolkning till Wolfgang Iser (1972) och Ludwig Wittgenstein (1953:2012) som båda diskuterat det på teoretisk nivå.

Utifrån tanken om en *dynamisk heterarki* eller en *cybernetisk loop* vill jag föreslå en definiering av begreppet *intermedierad kontroll*. *Intermedierad kontroll*, tillskillnad från vanlig kontroll, bör förstås som en dynamisk indirekt kontroll. Oftast sker inputen av spelaren genom ett haptiskt instrument, även kallat för en kontroll, vilket ofta är en sorts dosa man håller i med båda händerna eller ett tangentbord och en mus. Eftersom spel skapas med ett visst antal eller ett visst haptiskt instrument i åtanke kan det haptiska instrumentets inputfunktioner manipuleras beroende på att kontrollen är intermedierad. Den dynamiska heterarkin tillåter en input signal att betyda olika saker beroende på vilket spel som spelas och vad som händer i spelet. En inputsignal vid tillfälle 1 kan således ge ett annat output än samma inputsignal vid tillfälle 2. Detta skapar möjligheter att skapa upplevelser där inte bara kontrollen är av vikt utan även förändringar av kontrollen är av vikt.

En kontroll tenderar att ha ett antal knappar vilket representerar olika slags responsmöjligheter hos spelaren. Ofta representerar knapparna någon slags rörelse som den karaktär som man styr utför vid input. Mängden av olika inputfunktioner ökar spelarens ergodicitet, begreppet ergodicitet hjälper dock inte att beskriva förändringar i eller betydelsen av en viss inputfunktion och dess påverkan på upplevelsen. Samma sak gäller Ensslins (2014) begrepp ludisk mekanik, spelkontrollerna och dess förändringar är förvisso en del av den ludiska mekaniken, men det säger ingenting om alla de sätt som en intermedierad kontroll kan tänkas påverka spelaren. Här behövs en begreppsapparat och jag föreslår där med följande begrepp:

- ***Kontrollförstärkt mening*** är när input-outputrelationen bidrar till öka, eller skapar, förståelse för någonting i fiktionsvärlden. Det kan t.ex. vara att själva interaktionen bidrar till sorts mening.
- ***Kontrollförstärkt inlevelse*** är när input-outputrelationen bidrar till att öka, eller skapar, inlevelse hos spelaren. All sorts interaktion inom spelet som för spelaren närmare fiktionsvärlden kan räknas som kontrollförstärkt inlevelse.
- ***Kontrollförstärkt affekt*** är när input-outputrelationen bidrar till att förstärka, eller skapar, någon sorts känsla hos spelaren. Den känslomässiga responsen behöver korrelera med interaktionen för att man ska kunna säga att det rör sig om kontrollförstärkt affekt.

- **Kontrollsituerad metaforik** är när interaktionen i sig, eller sättet interaktionen sker på, kan sägas få metaforisk betydelse.

Begreppen kommer att appliceras i analyserna 5.1 och 5.2.

### 3 Tidigare forskning

Detta examensarbete innehar tre aspekter: Skolan, empatiutveckling och spel. Syftet med empatiutveckling är enligt Nussbaum (1997; 2010/2016) att skapa goda världsmedborgare som agerar väl i ett samhälle vilket komplicerar läget då detta involverar mänskligt handlande. Samtidigt är det inte enkelt att redogöra för forskning inom endast en av dessa aspekter då dessa studier inte är direkt relevanta för examensarbetets syfte. Det som presenteras här är således forskning som kombinerar aspekter av skolan och/eller svenskämnet specifikt, empatiutveckling och/eller medborgarskap och/eller involverar spel i någon mening. Detta ger ett avgränsat fält som här presenteras i tre områden där 3.1 presenterar studier berörande fritidsläsning och spelstudier. Anledningen till att fritidsläsning är med är för att kvantitativt visa hur många ungdomar som spelar och vilka ungdomar som spelar då detta är relevant för spels potentiella plats i svenskämnet. I 3.2 presenteras studier involverande medborgarskap, empati och spel. Eftersom inga svenskdidaktiska studier som kopplar Nussbaum (1997; 2010/2016) och narrativa datorspel har hittats presenteras det i 3.3 istället svenskdidaktisk forskning berörande Nussbaum och begreppet narrativ fantasi kring andra läsoplevelser. Forskning berörande begreppet *gamification*, som är när man spelifierar en tjänst eller lektion med syfte att motivera användaren/eleven, har inte tagits upp då relevansen gentemot examensarbetets syfte ansetts vara låg och en avgränsning har behövt göras.

#### 3.1 Skolan, Fritidsläsning och Spelstudier

Olle Widhe (2016) har undersökt hur läroplaner historiskt, och idag, har använt respektive använder begreppet läslust. Han ser att tidigare läroplaner haft en större fokus på läslust och personlighetsutveckling, där elever under Lgr62 bland annat skulle få sitt "legitima behov av spänning och underhållning tillfredsställt" (Widhe 2016, s. 98) medan nuvarande läroplan inte ser läslust som ett mål i sig.

Statens medieråd (2017) har i en undersökning om ungdomars medievanor funnit att 26% av barn mellan 13–16 år med lågutbildade familjer spelar någon form av datorspel varje dag. För familjer med högutbildade föräldrar är siffran 28%. För läsning av tidningar och/eller böcker är motsvarande siffror 5% i familjer med lågutbildade föräldrar och 16% i familjer med högutbildade föräldrar. Medan det är vanligare att barnen ser på tv och/eller film varje dag är det fler barn som spelar mer än tre timmar om dagen än barn som tittar på tv och/eller film mer än tre timmar om dagen. Samtidigt visar det sig att killar är betydligt mer benägna att spela spel mer än tre timmar om dagen än tjejer och att nästan lika stor andel som spelar spel varje dag anser att de spelar för mycket samtidigt som 52% av barn med lågutbildade föräldrar och 58% av barn med högutbildade föräldrar anser att de läser för lite tidningar och böcker. (Statens medieråd 2017)

Skillnaden i fritidsläsning mellan tjejer och killar bekräftas i en enkätundersökning av Stefan Lundström och Anette Svensson (2017). Lundström och Svenssons studie syftade på att titta närmare på vilka medier ungdomar (17–18 år) använder för sin fiktionsläsning under sin fritid. Studien visar att killar är mer benägna att spela datorspel än tjejer och tjejer är mer benägna att läsa skönlitteratur. Lundström och Svensson säger följande om skillnaden mellan killar och tjejers medievanor under fritiden:

Möjligen är denna skillnad också orsaken till att kvinnor ägnar mer skolarbete än män åt den i skolan vanligare skönlitteraturen. I undersökningsgruppen är tendensen även att fritidens läsning av skönlitteratur är mer utbredd hos kvinnorna. Även om män sammanlagt använder mer fiktion än kvinnor ligger de sistnämndas användning närmare skolans kulturella praktik. Dessa resultat skulle kunna kopplas till betygsrelaterade resultat skillnader mellan män och kvinnor i skolan. (Lundström och Svensson, 2017, s.47)

Jonas Linderöth (2012) har undersökt huruvida spel innehar god läropotential. Genom ett psykologiekologiskt perspektiv analyserar han spelprogressionen i ett antal spel och kommer fram till att spelprogressionen i sig inte alltid leder till expansivt lärande. Detta beror på att spel ibland introducerar nya verktyg som tillåter spelaren att enklare hantera problem. Han menar att det är svårt att säga att spelets svårighetsgrad ökar bara för att t.ex. fienden blir starkare när spelarens avatar samtidigt får tillgång till starkare krafter. Han illustrerar detta genom att jämföra spelandet av ett rollspel där spelaren kan repetera en enkel handling för att hennes avatar ska bli starkare med att spela en not på en gitarr för att bli bättre på att spela

gitarr. Spelaren blir inte bättre på spelet bara för att hennes avatar blir starkare, tvärtom gör det framtida hinder enklare för henne. Samtidigt menar Linderoth att spel inte automatiskt blir lättare bara för att nya verktyg introduceras då svårare motstånd kan hålla svårighetsgraden på en likvärdig nivå.

Christian Mehrstam (2010) har analyserat spelet *The World Ends With You* ur ett deltagarperspektiv. Spelet spelas på ett Nintendo DS (en bärbar spelkonsol) och använder en nätverksfunktion som kopplar upp spelaren med andra spelare som befinner sig nära i det fysiska rummet samtidigt som spelets intrig och spelmekanik kan tolkas koppla ihop funktionssammanhang. Således existerar denna koppling på tre nivåer genom spelet vilket Mehrstam använder som en grund för att argumentera för att spelet innehar litteraritet. Han skriver ”*The World Ends With You* framträder i det ovanstående inte som litteratur på grund av något en *individ* med viss litterär *kompetens* råkar *göra* med en befintlig *text*. Det sker istället då läsare och text konstrueras samtidigt på ett sätt som är specifikt för funktionssammanhanget.” (Mehrstam 2010, s. 54, kursivering i citat) Detta kopplar Mehrstam till skolan genom att anmärka att marknadsperspektivet låter det mätbara och det valbara lärandet vara av större vikt än det lärande som uppstår genom de socialiseringsprocesser som uppstår i funktionssammanhang.

Boltz et al (2015) har analyserat spelen *Papers, please* och *Migrant trails* i syfte om att försöka förstå spels empatiutvecklande potential. Båda spelen berör tematiken migration där *Papers, please* låter spelaren agera passkontrollant och *Migrant trails* låter spelaren agera migrant.

## 3.2 Medborgarskap, Empati och Spel

Mark Coeckelberg (2007) ifrågasätter huruvida det är etiskt acceptabelt att spela våldsamma datorspel. Han tänker att konsekvensetiska och pliktetiska argument i frågan kräver empiriskt underlag eftersom de hänvisar till en kausal länk mellan spelandet och våldet. Han menar att detta är problematiskt då det finns studier som stödjer båda sidorna av myntet och filosofer som ger sig in i frågan riskerar därmed att välja de studier de själva föredrar. Coeckelberg lyfter fram att korrelation inte behöver implicera en kausal relation. Coeckelberg hänvisar till McCormick (2001) som enligt honom menar att en Aristotelisk syn kan underlätta problemet,

d.v.s. att det går att se det som att datorspel fördärvar eller inte fördärvar spelarens personlighetsutveckling. Utifrån detta ser då Coeckelberg (2007) att Nussbaums (1997) dygdetiska teori om narrativ fantasi och världsmedborgaren kan vara applicerbar. Det centrala för honom är hur spelstrukturer förhindrar utvecklingen av empatiska och kosmopolitiska egenskaper.

Soetaert och Bourgonjon (2011) har analyserat spelen *Civilization* och *Heavy rain* där de försöker att se dem som "redskap för levande" (Equipment for Living) utifrån Kenneth Burkes pendantteori (att allt mänskligt handlande utgår från: akt, agent, scen, agentskap och syfte) och försöker förstå sig på spelens lärdomar. Vad det gäller *Civilization* kommer de fram till att spelets retorik behöver analyseras för att kunna påvisa dess funktion som redskap för levande. I deras analys av *Heavy rain* finner de bland annat att spelet utforskar tanken att empati är baserad i letandet efter motiv för handlande. Baserat på det finner de att det finns en pedagogisk nytta i att se berättelser från olika medier som symboliska handlingar vars retorik kan analyseras. Detta kan jämföras med Keens (2006) tanke om empatistategier (se 2.2).

Amanda Lenhart et al (2008) har utfört en enkätstudie som kartlägger spelvanor och kopplar spelvanor med medborgerliga aktiviteter. I studien finner de bland annat att 97% av amerikanska tonåringar spelar spel i någon form (99% av killarna och 94% av tjejerna), att spelandet ofta är en social upplevelse för tonåringarna, att mer speltid inte korrelerar med högre intresse för medborgerliga och politiska aktiviteter, att spelets karaktäristik och kontext innehar en stark korrelation till tonåringars intresse och engagemang för politiska och medborgerliga aktiviteter. De såg även att spela spel med andra fysiskt närvarande korrelerade med medborgerlighet medan att spela spel med andra online inte gjorde det.

Belman (2016) har skrivit en doktorsavhandling berörande empati och spel där han bett 81 personer spela spelet *Layoff* och gav några spelare instruktionen att spela spelet empatiskt. Resultatet visade att spelare som blivit instruerade att spela empatiskt behandlade och upplevde spelet annorlunda från spelare som inte blivit instruerade att spela empatiskt. Det visade sig även att spelare som blivit uppmuntrade att spela empatiskt donerade mer till en välgörenhet som berörde spelets tematik. Detta indikerar på att spelare behöver uppmuntras till att spela empatiskt för att uppnå hög empatisk potential och att spelare som spelar empatiskt faktiskt agerar altruistiskt. Detta kan jämföras med Keens (2006) distinktion mellan empati och sympati (se. 2.2), Keens terminologi används dock inte överhuvudtaget i studien.



### 3.3 Nussbaum och svenskdidaktisk forskning

Eva Nilsson (2017) har i sin doktorsavhandling *Att skapa en läsare* studerat läsprovsdelen av nationella prov och funnit en koppling mellan vissa frågor och *narrativ fantasi* (Nussbaum (1997; 2010/2016). Hon finner att nationella proven tycks efterfråga en viss empatisk förmåga hos eleven och uttrycker sig så här:

Litteraturen ska skapa ett medborgarsubjekt med värderingar som stämmer väl med skolans värdegrund. Skolan har på så sätt ett visst perspektiv på litteraturen vilket också lyfts fram i hur examinationen av litteratur kan gå till. Dessutom ska litterär läsning gå att examinera, vilket betyder att eleven måste ges information om vad som ska lyftas fram i texten i de svar som eleven förväntas ge. Denna information styr med nödvändighet hur litteraturen kan läsas. Det är därför tydligt att litteraturens möjlighet till identifikation, perspektivskifte, narrativ fantasi och annat som lyfts fram som litteraturläsningens förtjänster också är reglerade i hur skolan konkretiserar litteraturläsningens mål i dessa prov. (Nilsson, 2017, s. 173)

Nilsson (2017) visar att *narrativ fantasi* inte bara är en egenskap som elever ska förskaffa utan även något som direkt involveras vid provtillfällen.

I antologin *Konst och lärande – Essäer om estetiska lärprocesser* (Burman et al, 2014) återfinns studier som involverar Nussbaum och begreppet narrativ fantasi. Bland annat Paul Moerman (2014) som har studerat begreppet narrativ fantasi i relation till dans i skolan och Britt-Marie Jansson Meyer (2014) som har undersökt hur elever i hennes egna klassrum producerar och tar del av berättelser berörande etik, moral och lag på ett sätt som hon menar leder till utveckling av narrativ fantasi.

Katharina Dahlbäck (2017) har i sin avhandling *Svenskämnets estetiska dimensioner – i klassrum, kursplaner och lärares uppfattningar* bland annat undersökt läroplaners syn på estetik och sett att Lgr 80 började lägga in vikten av demokratiutveckling för att fostra goda medborgare genom litteraturen. Även lärare hon intervjuat argumenterar för vikten av språkutveckling i och med skolans demokratiuppdrag.

Magnus Persson har anmärkt en godtrogenhet gentemot litteraturen vilket han diskuterar i *Den goda boken* (2012) och i sin avhandling *Varför läsa litteratur?* (2007). Han menar att skolan har en okritisk syn på litteraturens förmåga att göra läsare ”empatiska, toleranta och

demokratiska” (s. 16). Han kallar denna uppfattning för myten om den goda litteraturen. I ett kapitel om kanondebatten noterar han att ingen i debatten tycks ifrågasätta huruvida litteraturen är god eller inte utan snarare vilken litteratur som är god eller inte. Han instämmer även i kritik om Nussbaums litteratursyn som uttalats vara naiv och idealistiskt, dock finner han henne tilltalande då han menar att hennes litteratururvalsdiskurs hade varit vidgat och förhandlingsbart jämfört med de nationella kanonförespråkarnas syn på litteratururval. Han argumenterar även för vikten av lustfyllt läsande.

## 4 Metod

### 4.1 Plattform

Spelen har spelats på plattformen Playstation 4 där de har laddats ner digitalt via den handelsfunktion som finns på plattformen. En standardkontroll för Playstation 4 har använts. Spelen finns även tillgängliga på andra plattformar.

### 4.2 Analys

Analysen är mestadels utförd som en speltextanalys där spelen som text står i fokus, men vissa aspekter kring den intermedierade kontrollen förutsätter att även spelarens upplevelse är av relevans. T.ex. vad det gäller kontrollförstärkelse då dessa komponenter inte nödvändigtvis är textuellt bundna utan är en del av upplevelsen av texten genom den intermedierade kontrollen. För att redogöra för dessa potentialer i spelet har således viss introspektion av min egna spelupplevelse under spelandet och efter spelandet gjorts.

För *Hellblade: Senus sacrifice* har först en övergripande redogörelse för berättelsen gjorts följt av en överblick av spelets ludomekaniska aspekter och sedan har fokus legat på två olika spelsekvenser (pusselsekvenser och stridssekvenser). I de två spelsekvenserna undersöktes hur den intermedierade kontrollen påverkat upplevelsen av spelet. För *What remains of Edith Finch* har ett händelseförlopp i berättelsen analyserats och den intermedierade kontrollen i det händelseförloppet undersökts. Utifrån Keen (2006) har följande begrepp applicerats för att belysa på vilket sätt narrativ fantasi förmedlas till spelaren (se 2.2):

Keens (2006) distinktion mellan **Empati** och **Sympati**

**Bunden strategisk empati**

**Amassadörstrategisk empati**

Vad det gäller den intermedierade kontrollen har följande begrepp använts (se 2.4):

**Kontrollförstärkt mening**

**Kontrollförstärkt inlevelse**

**Kontrollförstärkt affekt**

**Kontrollsituerad metaforik**

Utöver det har det även begreppen **ergodicitet**, **ludomekanik**, **djupfokus** och **hyperfokus** (se. 3.3) applicerats för att möjliggöra analyser av mediespecifika aspekter.

## 5 Analys

### 5.1 Hellblade: Senuas sacrifice

I 6.1.1 kommer berättelsen att presenteras med korta analytiska inslag, i 6.1.2 presenteras en ludomekanisk överblick där spelets interna regler analyseras närmare med syfte att tydliggöra analyserna av den intermedierade kontrollen i 6.1.3. Analysen av den intermedierade kontrollen presenteras i två delar. I 6.1.3.1 granskas pusselsekvenserna i spelet och i 6.1.3.2 analyseras spelets stridssekvenser. Till slut ses spelets empatiska strategier över i 6.1.4.

#### 5.1.1 Berättelsen om Senuas uppoffring

*Hellblade: Senuas sacrifice* handlar om en keltisk krigarkvinna vid namn Senua. Senua har förlorat sin man i en räd utförd av nordiska vikingar och beslutar sig för att resa mot asagudinnan Hel för att rädda hans själ. Berättelsen kan sägas efterlikna en klassisk hjältesaga eller ett epos i stil med de klassiker som ofta presenteras i skolan, t.ex. Odyssén och Dantes Inferno. Skillnaden är dock att protagonisten i det här fallet lider av psykos och schizofreni. Spelets perspektiv är i tredjeperson och det förekommer filmsekvenser, pusselsekvenser och stridssekvenser.

*Hellblade: Senuas sacrifice* inleds med att Senua, huvudkaraktären, sakta rör igenom dimma ombord ett urholkat träd. Spelaren introduceras av en röst som rör sig närmare spelarens öron genom det tredimensionella ljudrummet tills det upplevs som att rösten är precis bredvid spelaren. Senua lider av vanföreställningar vilket tydliggörs genom att spelaren hör olika röster som genom det tredimensionella ljudet låter som att de kommer från olika distanser och riktningar. Rösten som välkomnar spelaren hörs något tydligare än övriga röster och kan tolkas som en karaktär i sig. Det kan tolkas som att spelaren tas emot som en av rösterna vilket kan ses som ett försök av spelet att eliminera likhetstecknet mellan spelaren och karaktären. Spelaren får således en plats i fiktionsvärlden genom att bli en av de röster som styr och följer Senua. Alla handlingar spelaren gör kan därmed tolkas vara uppmaningar som vägleder Senua, denna dimension gör att den intermedierade kontrollen (se 2.4) förklaras i fiktionsvärlden vilket tydliggör att Senua är den som agerar, inte spelaren.

Senua bär vid midjan med sig ett huvud inlindat i tyg och mitt under den inledande färden börjar huvudet att andas. Rösterna informerar om att det är Dillion och den introducerande rösten berättar att de övriga rösterna varit med sedan "tragedin". Dillion verkar ha haft en relation med Senua och under spelets gång förekommer analepser i form av filmsekvenser där spelaren ser och hör det Senua minns. Under spelets gång framkommer det att Dillion blivit mördad av vikingar under ett vikingaräd mot deras gemensamma by. En tid innan rådet hade Senua flytt till skogen då hon inte velat vara en börda för familjen med det de kallar för "hennes mörker". Senua bär även på en förruttelse som sakta men okontrollerat växer längst med hennes arm under resans gång.

Under Senuas resa mot Hel behöver hon besegra eldjätten Surt och illusionsmästaren Valravn. När hon besegrat dem behöver hon slåss för att ta sig över en bro som leder till portarna mot Hel. Hon kommer fram mot portarna men möts där av Hel och i ett ögonblick av tvivel slås hon ner från bron och hennes svärd förstörs. Senua får sedan hjälp av en andeliknande skepnad, som hon uppfattar vara Dillion, med att hitta ett träd som innehåller ett trasigt svärd. Svärdet kallas Gramr. Hon behöver anta utmaningar som tar henne in i hennes förflutna för att reparera svärdet. I denna sekvens har Senua inte tillgång till något vapen och alla stridsfunktioner är avstängda. Detta kan ses som kontrollförstärkt affekt och mening (se 2.4) då avsaknaden av inputmöjligheter förstärker känslan och förståelsen av den utsatthet som Senua befinner sig i. Det förekommer även många analepser i sekvensen som återger vad som

hänt Senua. Till exempel återges när Dillion dyker upp i Senuas liv och hur han inte ser Senuas egenskaper som en förbannelse utan istället som något speciellt, något som är en del av henne. Senua och Dillion blir förälskade men samtidigt är Senuas fader, Zynbel, negativ och Senua bär på sitt mörker.

På vägen mot Hel får spelaren, i en filmsekvens, se hur Senuas far, Zynbel, bränner upp hennes mor, Galena, på bål för att hon visat tecken på psykos. Tragedin som spelaren först kan ha trott varit Dillions död visar sig nu vara denna tragedi istället. När hon når Hel försvinner rösterna och istället tar hennes faders röst plats. Det är en antagonistisk röst som Senua verbalt slåss med samtidigt som en oändlig hord av fiender kommer mot henne. Hon ryter mot rösten samtidigt som hon slåss i en oändlig strid. Under stridens gång återkommer ett par röster, men de har blivit mjuka och hjälpsamma. Striden går inte att vinna och när Senua misslyckats uppmuntrar rösterna henne om att ge upp. Sedan följer den sista filmsekvensen där spelaren får se hur Senua ligger ner i smärta, besegrad, medan Hel går mot henne och lyfter upp Senuas svärd. Senua krälar mot Dillions huvud som ligger i närheten varpå Hel hukar sig ned. Senua lyfter blicken upp mot Hel och för en monolog där hon försöker förhandla med henne varpå Hel tar ett strygrepp om Senua och kör svärdet genom Senuas mage. Senua faller till marken samtidigt som en analeptisk skepnad av Dillion dyker upp bredvid henne som återger något tröstande som han tidigare sagt om döden, möjligtvis gällande Senuas förlorade moder.

Efter det har omvärlden förändrats och Senua och Hel befinner sig på toppen av ett berg. Hel cirkulerar Senuas kropp som ligger livlös. Hel tar upp Dillions huvud och går mot kanten och släpper Dillions huvud mot avgrunden. Kameran följer huvudet medan den faller ned och när den är utom synhåll vänder kameran upp mot personen som släppte huvudet. Nu är det inte Hel som står där. Det är Senua som säger "Good bye my love" reser sig upp och beundrar landskapet. Precis då kommer rösterna tillbaka och det ser ut som att förruttnelsen börjar växa längst med hennes arm igen men hon spänner sin kropp och trycker tillbaka förruttnelsen. Rösterna uttrycker förvirring och säger att något är annorlunda. Hon verkar kunna kontrollera den nu. Senua vänder sig mot spelaren och säger "Come with us. We have another story to tell" och den välkomnande rösten från början av spelet uppmanar spelaren att följa med henne och säger att det nu är din berättelse att vittna samtidigt som kameran rör sig bort från Senua och eftertexterna börjar rulla. Denna motsägelse konkretiserar tanken om att den röst som

spelaren kan sägas vara är en egen karaktär i fiktionsvärlden eftersom den faktiska spelaren lämnar Senua medan rösten följer med henne.

### 5.1.2 Ludomekanisk överblick

Under Stridsekvenserna i *Hellblade: Senuas sacrifice* har spelaren följande funktioner till sitt förfogande: en snabb attack, en hård attack, en parerings- och blockmekanik, en undvikningsmanöver, en spark som bryter sig igenom försvar och en speciell kraft som saktar ner fienderna och Senuas omgivning. Dessa funktioner presenteras dock aldrig för spelaren någon annanstans än i menyerna vilket betyder att spelaren som direkt hoppar in i spelvärlden behöver upptäcka dessa funktioner samt när och hur de bör användas på egen hand. Senuas högra arm bär på en sorts förruttnelse och denna förruttnelse växer upp längst med armen för varje gång som spelaren misslyckas. Spelaren får reda på detta efter sin första strid. Denna strid är ludomekaniskt designad för att spelaren ska misslyckas. Då meddelas även att om förruttnelsen når Senuas huvud kommer spelaren inte att kunna fortsätta resan utan att börja om från början, denna varning verkar dock vara falsk, då spelaren kan misslyckas otaliga gånger och kan sägas existera mer för att manifesteras en viss press hos spelaren. Således bidrar det till inlevelsen. Om Senua blir träffad av fiendernas slag flera gånger i rad under stridssekvenserna faller hon till marken och skärmen får en rödfärgad ton. Om hon blir träffad strax efter att hon återhämtat sig från detta faller karaktären ihop och vaknar sedan på en närliggande plats, varpå spelaren får se förruttnelsen sprida sig upp en liten bit längst med armen innan hon får försöka med utmaningen på nytt. Utöver detta finns det även vissa pusselsekvenser som kräver att Senua antingen inte ska bli upptäckt, att denne ska utföra vissa saker under en viss tid eller att denne endast får befinna sig i vissa zoner under en begränsad tid. Misslyckas man genom att bli upptäckt, inte hinna med att lösa pusslet i rättan tid eller att vara i en zon för länge, spelas en kort filmsekvens som slutar med att Senua faller ihop och sedan vaknar upp för att se förruttnelsen växa. Spelaren får försöka igen.

Senua och spelaren bär med sig rösterna som ibland är elaka och missvisande. Då och då säger någon röst att man går fel trots att man är på väg åt rätt håll och ibland uttrycker de tvivel kring Senuas förmåga att hantera vissa situationer (och implicit då även spelarens), men ibland är rösterna även hjälpsamma. I stridssituationer har rösterna en ludomekanisk funktion där de varnar när en fiende anfaller bakifrån vilket tillåter spelaren att undvika attacker som annars inte skulle kunna undvikas. Samtidigt varierar känslöyttringarna beroende på hur

skadad Senua blir. Om Senua faller i marken kan t.ex. en röst säga ”Get up! Get up!” med en viss känsla av panik och omedelbarhet i rösten. Rösterna fyller där med funktioner som annars skulle fyllas av information på skärmen i form av diverse informationsrutor. Det finns ingen sådan generell skärminformation i spelet. Istället används rösterna och visuella effekter för att förmedla all central information. Det ludomekaniska döljs för att inte distrahera spelaren från upplevelsen, detta ökar inlevelse hos spelaren i stridssekvenserna.

### **5.1.3 Den intermedierade kontrollen av Senua**

#### **5.1.3.1 Pusselsekvenser**

En av de återkommande pusselsekvenserna i spelet inleds med att Senua når en port som hon behöver fokusera på, vilket spelaren gör genom att använda R2-knappen på sin kontroll. Efter det lyser en, två eller tre olika bokstäver i runskrift upp. Senua behöver nu leta upp ställen i närheten där dessa bokstäver existerar, inte som bokstäver utan som mönster skapat av omgivningen. Det kan t.ex. handla om att en skugga av ett eller flera föremål formar bokstäverna eller att ett eller flera föremål efterliknar symbolerna om man ser dem från en viss vinkel. Senua behöver fokusera på dessa genom att använda samma knapp, och när hon har gjort det för alla bokstäver kan hon återvända till porten för att öppna den. Det är omöjligt att öppna porten dessförinnan. Hanteringen av pusslen kan sägas innehålla *kontrollförstärkt mening* och *kontrollförstärkt inlevelse* då det aktiva letandet och hittandet av tillsynes godtyckliga symboler i eller via arbiträra och ibland oberoende objekt kan sägas öka spelarens förståelse för Senua och hennes psykologiska tillstånd, samtidigt som upplevelsen av den förstärks.

#### **5.1.3.2 Stridssekvenser**

Innan Senua hamnar i en stridssituation blir hon omgiven av en mörk storm och människoliknande skepnader i varierad form med masker materialiserar sig från ingenstans. På grund av Senuas psykologiska tillstånd är det svårt att avgöra vad som är verkligt och vad som är skapat av Senuas tankar och känslor. Det går att tolka dessa skepnader som Hels soldater med fantastiska egenskaper, eller som att det är något som Senua konstruerar under mentalt påfrestande situationer. Med Senuas psykos i bakhuvudet är det lätt att tänka sig att dessa skepnader, åtminstone symboliskt, är representanter för Senuas mörker som uppkommit efter tragedin där hennes fader brände hennes moder på bål. Detta förklarar t.ex.

progressionen av fiender. I början är det bara en sorts skepnad man slåss mot, men vart efter Senua rör sig närmare Hel kan flera olika typer av skepnader materialisera sig. Varje typ har något speciellt rörelsemönster. Ludomekaniskt fyller de en funktion som innebär att spelaren måste anpassa strategier dels för respektive typ men också för olika kombinationer av typer då de sällan kommer ensamma mot Senua. Det går att se dessa strider som en metafor för Senuas inre strid med sina tankar. Där varje mental strategi behöver anpassa sig till olika sorters tankar och koordineras när tankarna blir övermäktiga och att de mentala kamperna blir svårare och mer diversifierade desto mer hennes förflutna väcks till liv.

Senuas specialkraft används med R2-knappen på spelarens kontroll. Senuas specialkraft gör att omvärlden saktas ner. Givet den tidigare tolkningen går det att se användandet av specialkraften som en metaforisk funktion där det går att tolka det som Senuas förmåga att rationalisera mot sina oönskade tankar vilket gör att de lättare kan besegras. Genom Hayles (2007) begrepp kan man tänka sig att Senua befinner sig i *hyperfokus* under stridsekvenserna då hon måste fokusera på att undvika anfall, använda rätt strategi mot rätt typ av fiende, samtidigt som hon behöver hålla flera olika fiender under uppsikt på en gång, men när hon använder specialkraften skiftar hon kognitionsläge till *djupfokus*. Detta tillåter henne att fokusera på en tanke i taget och utmanövrera denne fullständigt innan hon fortgår till nästa tanke och tanken efter det. Man kan således finna en *kontrollsituerad metafor* i stridssekvenserna där kontrollen av Senua i strid är en metafor för kontrollen av hennes interna strid.

#### **5.1.4 Empati**

Eftersom spelet hela tiden försöker få spelaren att uppleva Senuas psykiska tillstånd genom saker som tredimensionellt ljud, sökandet efter arbiträra symboler, dödandet av symboliska gudar, rädslan för att behöva börja om från början o.s.v. kan spelet sägas använda *ambassadörstrategisk empati*. Detta syns tydligt i det extramaterial som spelet har i form av en kort dokumentär. Skaparna berättar i denna paratext hur människor som upplevt psykoser bidragit med erfarenheter och åsikter under spelets skapande för att realisera framställningen av dem i spelet. Hur effektiv denna ambassadörstrategi är skulle en receptionsstudie kunna undersöka närmare.



Psykisk ohälsa är något som ökat i samhället på sistone. Socialstyrelsen (2017) har varnat att psykisk ohälsa bland barn mellan 10 - 17 år har ökat med 100% mellan åren 2006 – 2016. Totalt handlar det om 190 000 barn och unga vuxna som idag lider av psykisk ohälsa. Medan psykisk ohälsa och psykiska sjukdomar som schizofreni och psykoser inte bör förvirras så har psykologiska besvär blivit ett reellt problem bland elever. Detta kräver att folk kan förstå och empatisera med människor som genomgår psykiskt svåra problem för att minska stigmatisering. Spel som *Hellblade: Senuas sacrifice* kan tänkas öppna upp en förståelse som många psykiskt friska elever, och lärare, kan tänkas sakna.

## 5.2 What remains of Edith Finch

I 6.2.1 presenteras spelets övergripande handling och i 6.2.2 presenteras en specifik del av berättelsen som berör en central karaktär. I 6.2.3 presenteras ett nytt perspektiv på den delen av berättelsen som presenterades i 6.2.2 tillsammans med en analys av spelets empatiska strategi.

### 5.2.1 Det som finns kvar av Edith Finch

Medan *Hellblade: Senuas sacrifice* kan ses som en berättelse om Senuas förflutna och hennes inre mentala strid är *What remains of Edith Finch* ett spel som handlar om att upptäcka en familjs förflutna och deras interna konflikt. Spelet börjar med att spelaren i förstaperson får se hur spelarens avatar sitter bak på en färja på väg någonstans. I knät har avataren en bukett vita liljor och ett anteckningsblock med namnet ”Edith Finch” skrivet på framsidan. När spelaren öppnar upp boken finns det text och en kvinnlig berättarröst läser upp raderna ”A lot of this isn’t going to make sense to you and I’m sorry for that. I’m just going to start at the beginning, with the house”. Spelet byter perspektiv medan berättarrösten fortsätter att läsa. Samtidigt som berättarrösten talar manifesterar sig text av det som sägs i spelvärlden på olika ytor vilket sker genom hela spelet. Spelaren rör sig på en övergiven väg mot ett märkligt och övergivet hus med en rad utbyggnationer gjorda på höjden. Perspektivet är utifrån Edith Finch som berättar att hon fått arva huset. Spelaren styr Edith Finch medan hon upptäcker sin familjs förflutna genom att ta sig in i respektive familjemedlems rum, ibland på ett oväntat sätt eller genom att lösa ett pussel då alla dörrar låstes igen av hennes moder.

Edith har ärvt en nyckel som tillåter henne passage till ett gömt utrymme i huset som gör hennes utforskning av de låsta rummen möjligt. I rummen hittar Edith ofta någon sorts efterlämnad artefakt som förmedlar vad som har hänt, en ny berättarröst hörs och perspektivet skiftar till den familjemedlem som artefakten berör och spelaren får spela utifrån den familjemedlemmens perspektiv. Den centrala konflikten berör ett spänningsfält som existerat mellan mormor Edith den äldre (kallad Edie) och hennes dotter Dawn (Den bortgångne modern till Edith den yngre). Edie vill berätta och dela med sig av det hon kallar för familjens förbannelse genom att fantasifullt återge berättelser om familjemedlemmarnas död medan Dawn är övertygad om att myten om förbannelsen är en självuppfyllande profetia.

Det finns många nivåer och aspekter av *What remains of Edith Finch* som hade varit intressanta att utforska, t.ex. är berättelserna om familjemedlemmarnas död ofta fantasirika vilket skapar en opålitlig berättare som spelaren kan avkoda genom att t.ex. undersöka detaljer i familjemedlemmens rum. För denna analys syfte räcker det dock med att närmare studera en specifik familjemedlem. Spelet i sig tar cirka två timmar att spela och har ingen direkt svårighetsgrad att tala om vilket underlättar möjligheten att lyfta fram spelet i klassrummet.

### **5.2.2 Det som finns kvar av Lewis Finch**

Lewis Finch var Ediths bror och dog när han var 22 år. Eftersom mormor Edie var besatt av att bevara familjemedlemmarnas berättelser och valde att bevara respektive familjemedlems rum har huset tvingats byggas ut på höjden för att göra plats åt den senare generation dit Lewis tillhör. Lewis rum är därför i en båt fäst på taket. Edith anmärker att doften av Lewis rum fortfarande är sig lik och syftar på doften av cannabis, något spelaren kan lista ut genom att notera vattenpipan på Lewis bord och affischen på väggen som föreställer ett marijuanablod tillsammans med orden "Legalize" och "it". I rummet finns tv med tillhörande tv-spel, en dator och en del skollitteratur. Om spelaren väljer att interagera med tv-spelet berättar Edith att de brukade spela tillsammans men att Lewis var dålig på det då han ofta dog. Vid skrivbordet finns en låda med ett brev i som spelaren kan interagera med och när hon gör det tar Edith upp brevet från lådan som är adresserat till Dawn Finch och visar sig vara från Lewis psykiatriker. Edith börjar läsa brevet varpå en ny kvinnlig berättarröst som antas vara psykiatrikern tar vid, och sedan sker en övergång med perspektivskifte till Lewis perspektiv.

Lewis står i en industrilokal där den ena fisken efter den andra anländer framför honom. Det visar sig snart att spelaren med den högra styrspaken kan styra Lewis högra hand mot fisken för att greppa tag i den och sedan föra den mot en maskin som hugger huvudet av fisken. Psykiatrikern berättar att problemet börjat kort efter att de övertygat Lewis om att ta emot vård för sitt substansmissbruk. Samtidigt som spelaren gör den enformiga rörelsen med att dra Lewis hand från fisk till maskin, från fisk till maskin säger psykiatrikern ”Newly sober, I believe Lewis first noticed the monotony of his daily life”. Spelaren får här inte bara höra och se Lewis monotona vardag utan direkt känna den via den intermediärade kontrollen, det är en *kontrollförstärkt inlevelse*. Psykiatrikern berättar hur Lewis sinne börjat att vandra vidare och en liten bubbla dyker upp på skärmens övre vänstra sida. I bubblan syns en karaktär ovanifrån och enkla vita linjer, nästan handritande sådana, kontrasteras mot en helsvart bakgrund. Med den vänstra styrspaken kan nu spelaren kontrollera karaktären i bubblan simultant som den högra styrspaken fortfarande aktiveras genom att göra samma rörelse som förut för att fortsätta halshugga fiskar. Spelaren får nu uppleva hur den vänstra sidan är mycket intressantare att utforska men kan inte helt släppa fokus från det andra då nya fiskar inte anländer i någon förutbestämd rytm, utan ibland måste spelaren vänta en liten stund innan nästa fisk anländer. Spelaren kan känna att Lewis verkliga liv stör dagdrömmandet och mycket riktigt är det samma sak som psykiatrikern beskriver hände Lewis. Denna förståelse som uppstår för Lewis situation härstammar till stor del från den *kontrollförstärkta mening* som uppstår när spelaren simultant får styra Lewis arbetsliv och hans dagdrömmande. Under tiden utvecklas dagdrömmen och istället för att vara i en linjebaserad labyrinth är Lewis avatar i en grotta med animationer. Ibland stöter han på en fisk som är i vägen men den försvinner direkt nästa fiskhuvud hugs av i den verkliga världen vilket vidare illustrerar hur verkligheten försöker inkräkta på Lewis dagdrömmande.

När Lewis avatar tagit en fackla och tänt en pyr i sin fantasivärld skiftar perspektivet från direkt ovanifrån till ett isometriskt perspektiv och spelaren får se att fantasivärlden nu har fler dimensioner än två när denne rör sig upp för en trappa och stöter på musikanter och människor som börjar följa efter honom. Psykiatrikern berättar att Lewis förstått att hans dagdrömmande var i hans fantasi och att han således kunde styra händelseförloppen i sitt dagdrömmande. Han bestämde sig för att i dagdrömmen ställa upp i borgmästarvalet, vilket han förstått vann. Psykiatrikern erkänner även att hon varit orolig men att Lewis samtidigt varit en exemplarisk arbetare, vilket gjort att hon inte bara låtit honom fortsätta utan direkt

uppmantat honom till det. Bubblan i det vänstra hörnet växer när Lewis blivit borgmästare av Lewistopia och snabbt beslutat att han måste fara vidare. Psykiatrikern anmärker att fantasin hade blivit en lek för honom. Perspektivet i bubblan förändras nu ytterligare än gång och fyller vid det här laget två tredjedelar av skärmen. Lewis avatar syns inte längre utan han styr nu istället en båt som han tidigare bestigit. Båten åker på vatten och bakgrunden är kartliknande. Psykiatrikern beskriver att han erövrar städer vartefter han passerar dem, New Lewisville, ST. Lewis och Minneapolis, tills han en dag glömde att gå hem från arbetet. Bubblan försvinner för ett ögonblick, och spelaren får se den nedre halvan av en frustrerad Dawn (Lewis mor) samtidigt som psykiatrikern säger ”Even as his mother pleaded with him, part of Lewis kept sailing on” och bubblan tar över igen.

Ergodiciteten ökar när spelaren nu får ta kontroll över Lewis val i fantasin. I den nya bubblan delar sig floden där spelaren och Lewis får välja huruvida han ska åka på sidan som leder mot ”a handsome queen” eller sidan som leder mot ”a beautiful prince”. Sedan får spelaren göra ett val huruvida denne prins eller prinsessa är på uppdrag att fånga ”sinister serpents” eller ”radiant rainbows” och till sist om Lewis följer ljudet av prinsen eller prinsessans ”electric sitar” eller ”silver harp”. Vägskälen förändrar det som händer i Lewis fantasi men i spelvärlden är det fortfarande Lewis fantasi och Lewis val vars konsekvenser inte påverkar berättelsens slut, men den påverkar berättelsens resa. Att Lewis i spelvärlden får göra dessa val i dagdrömmen kan tänkas illustrera den makt Lewis har över sin fantasi tillskillnad från makten i hans arbete, där han inte har något inflyttande om hur det ska ske eller att det ska ske. Ergodiciteten kan alltså tänkas få metaforisk betydelse, men eftersom spelaren här kan sägas kontrollera Lewis ergodicitet då denne styr Lewis avatar får den intermediärade funktionen en särskild vikt. Det kan tänkas att det är på tal om en *kontrollsituerad metaforik* eftersom Lewis val bestäms genom spelarens kontroll vilket implicerar att Lewis inte ens gör egna val i sin egna fantasi. Utifrån detta kan man tolka det som att Lewis kropp och fantasi är lika bundna till en och samma maktlösa verklighet.

Lewis anländer till prinsens eller prinsessans palats efter att ha fångat ”sinister serpents” eller ”radiant rainbows” och bubblan tar vid denna punkt över skärmen helt, det enda som syns utöver fantasin är fiskarna och Lewis arm. Perspektivet är nu i tredjeperson samtidigt som Lewis går från skeppet mot palatset. Vid porten till palatsgården dyker en jättelik fisk upp som inte försvinner förrän han, likt förut, hugger huvudet av en fisk i sin verkliga värld. Han går förbi soldater och går mot palatsentrén samtidigt som psykiatrikern berättar hur Lewis nu

insett att det är avataren i fantasin som är den sanna Lewis och psykiatrikern berättar hur han har sagt att "My imagination is as real as my body". Avataren går igenom en dörr, handen och fiskarna försvinner och samtidigt skiftar perspektivet till förstaperson. Dörren leder till fiskfabriken. Den nye Lewis går förbi den gamle Lewis skåp. Han går in i fabriksdelen där han kan se den gamle Lewis stå likt en zombie med ögonen mot fiskarna på sin arbetsbänk. Framför den gamle Lewis åker ett rullband upp mot en dörr. Den nye Lewis går upp för rullbandet, igenom dörren och möter där en firande publik. Lite längre fram står prinsessan eller prinsen och Lewis kommer att belönas med en kröning. När han anländer står en giljotin framför prinsen eller prinsessan. När han böjer sig för att ta emot kronan blir skärmen svart samtidigt som samma ljud som den fiskhuvudhuggande maskinen tidigare gjort när det skärt av huvudet på fiskar spelas upp. Lewis kan således tänkas ha valt att sluta leva i sitt verkliga liv till förmån för hans fantasivärld.

### 5.2.3 Lewis allegori

Det finns några pusselbitar i berättelsen om Lewis död som gör att berättelsen går att tolka allegoriskt för att representera datorspelsberoende. Framförallt är det följande bitar som kan sägas argumentera för den tolkningen:

- a) Lewis var substansberoende
- b) Lewis spelade tv-spel
- c) Lewis fantasivärld innehåller en rad alluderingar till spel
- d) Den monotona aspekten av Lewis arbete

Vikten av (a) är att det tyder på att Lewis är en beroendemänniska och det finns gott om förklaringar varför han skulle kunna ha blivit det, men eftersom han slutat med substansen är det lätt att tänka sig att han hittat eller sökt efter ett nytt beroende. Detta gör (b) relevant. I hans rum finns en spelkonsol men även i det segment där Lewis i sin fantasivärld går in i fiskfabriken finns en bärbar spelkonsol i hans skåp. Detta indikerar att spelandet kan ha tagit en relativt stor del av hans fritid. Vad det gäller (c) är de olika perspektiven som förekommer i fantasin relevanta då dessa kan sägas representera en rad olika genrer för spelmediet. T.ex. är perspektiven som används relativt populära perspektiv på spelmarknaden och det enda populära perspektivet som saknas är egentligen det klassiska 2D-perspektivet populariserat av *Super Mario*-serien där karaktären går från ena sidan till andra sidan. Istället förekommer dock en homage till *Super Mario*. Även förekomsten av en rad binära val med minimal påverkan kan ses som en referens till alla de spel som innehåller en rad val men alla med

samma eller väldigt snarlika slutscen. Även erövringarna av städerna och döpannet av dem förekommer i vissa spel i strategigenren.

Det intressanta med (d) är att Lewis arbete skapar en representant för perspektivet gentemot den spelberoende utifrån sett. För icke-invigda spelare ser spelandet väldigt monotont ut. Den som spelar klickar på samma knappar under en lång tid ofta på ett tillsynes repetitivt vis och det som inte förstås av den som ser på kan sägas vara just den intermedierade kontrollens påverkan som förändrar betydelsen för knapptrycken under spelets gång. Interaktionen bidrar till att separationen mellan fantasi och verkligheten minskar. Här kan man alltså tänka sig att spelet ger spelaren en upplevelse av, att både inifrån och utifrån, se hur ett spelberoende kan se ut. Ur detta perspektiv blir inte de fiskar som manifesterar sig i fantasivärlden hinder utan istället förstärkare av upplevelsen och en representant för den intermedierade kontrollen. Samtidigt som det även är en monoton handling. Tillfället då Lewis mor kommer och ber honom komma hem blir då en scen man kan tänkas ha utspelat sig hemma hos elever runt om i västvärlden de senaste decennierna i och med att spelandet har ökat, med en eller flera föräldrar som bett sitt barn att sluta spela.

En konsekvens av denna tolkning av spelet är att den empatiska strategin förändras i allegorin från ett ambassadörstrategisk till en bundenstrategisk sådan (Se 2.2) riktad mot spelintresserade eftersom tolkningen förutsätter viss förståelse för de mediespecifika referenserna.

## 6 Slutdiskussion

I följande avsnitt presenteras och diskuteras slutsatserna utifrån analyserna från 5.1 och 5.2. I 6.1 sammanfattas slutsatserna gällande berättelsernas empati och i 6.2 sammanfattas slutsatserna gällande den intermedierade kontrollen i spelen. I 6.3 görs en diskussion kring examensarbetets betydelse för svenskämnet och skolan. Till sist diskuteras laster i spelen och examensarbetet i 6.4.

### 6.1 Den spelande elevens empati genom spelberättelserna

Att *Hellblade: Senuas sacrifice* har en berättelsestruktur som känns igen från andra hjältesagor kan tänkas tillåta den spelande eleven att göra en djupare läsning av berättelsen. I

det bekanta finns något nytt som tvingar spelaren att tänka. Det är nästan som att spelet bjuder in spelaren till *djupfokus* samtidigt som den ger gott om ögonblick för *hyperfokus* (Hayles 2007, se 2.3). Genom att samtidigt illustrera symptom för psykoser och schizofreni för spelaren dras spelaren både in i fiktionsvärlden men får även en direkt upplevelse över hur det kan vara att befinna sig i Senuas skor. Att faktiskt få uppleva röster som rör sig runt en i ett tredimensionellt rum väcker affekt. Samtidigt presenteras Senuas förflutna på ett sätt som gör att spelaren sympatiserar med hennes tillstånd. Det går att göra egna förklaringar till varför hon upplever det hon upplever. Medan skaparna har tagit hjälp av en psykolog och en grupp människor som drabbats av psykisk sjukdom verkar dock skaparna själva inte vara drabbade. Den ambassadörstrategiska empatin som försöker förmedlas kan då ifrågasättas. Är upplevelsen verkligen genuin? Om den spelande eleven skulle agera som att denne förstod psykiskt belastade människor efter att ha spelat spelet, kommer denne då agera på ett sätt som faktiskt hjälper de drabbade? Nussbaum menar att även människor i en utgrupp kan representera människor i ingruppen (1997). Hon anser att efterforskning och förståelse gentemot upplevelserna av en viss grupp kan räcka för att förmedla ett budskap som skapar personlighetsutveckling och under ljuset av det är det inte orimligt att anta att Ninja Theory skapat ett spel vars berättelse åtminstone har potential att bidra till att den spelande eleven kan utveckla narrativ fantasi.

Lewis Finch öde i *What remains of Edith Finch* har visats ha flera empatiska strategier. I och med att den bundna strategiska empatin ligger i det allegoriska levererar berättelsen två strategier samtidigt. Detta ökar spelets potential till empati utan att röra till det för läsaren. En läsare som inte förstår allegorin kan åtminstone förstå Lewis som en människa drabbad av psykisk ohälsa grundat i verklighetsflykt medan den spelintresserade kan se den andra nivån och inte bara få vidare förståelse för Lewis utan potentiellt även sig själv och sin egna relation till spelandet då man får uppleva spelandet utifrån.

## 6.2 Den spelande elevens empati genom den intermedierade kontrollen

Det är svårt att säga huruvida den intermedierade kontrollen direkt kan sägas påverka empatin hos den spelande eleven. Det man kan säga är att den intermedierade kontrollen har potential att bidra till inlevelse, förståelse och affekt, vilket i sin tur är saker som kan tänkas bidra till empati beroende på hur de används. I *What remains of Edith Finch* fall bidrar det till att förstå

Lewis situation genom att placera spelaren i hans skor. Således får den spelande eleven hjälp med att känna med Lewis och lära sig någonting om hur det är att förlora sig själv i en fantasivärld. I *Hellblade: Senuas sacrifice* bidrar den intermedierade kontrollen till att förstå Senuas sjukdom och den får även en betydande roll för berättelsen då det kan tolkas som att spelaren inte styr Senua utan någon annan del av henne. Detta kan leda till djupare analyser av händelseförloppet vilket i sin tur kan leda till djupare förståelse för Senua och hennes plågor. Det är dock svårt att säga att den intermedierade kontrollen i *Hellblade: Senuas sacrifice* kan påverka den spelande eleven lika mycket som den i *What remains of Edith Finch* då *Hellblade: Senuas sacrifice* narrativ till stor del berättas med hjälp av filmsekvenser och diverse röstinspelningar medan *What remains of Edith Finch* berättas vartefter spelaren upptäcker narrativet genom att vandra runt, hitta berättelser och agera i dem. *Hellblade: Senuas sacrifice* innehåller betydligt fler ludomekaniska element medan *What remains of Edith Finch* inte har samma sorts ludomekaniska funktioner. Båda berättelserna integrerar den intermedierade kontrollen på något sätt men *What remains of Edith Finch* har inte någon sorts genretypiska drag vad det gäller ludomekaniken. Detta kan sägas bero på att *What remains of Edith Finch* utnyttjar de säregna möjligheterna som spel har att bidra till berättandet (den intermedierade kontrollen) på ett sätt som inte drar ut spelaren från upplevelsen genom genretypisk ludomekanik. *Hellblade: Senuas sacrifice* har gott om sekvenser där den intermedierade kontrollen bidrar till ökad inlevelse framförallt under spelsekvenserna efter det att Senua först stött på Hel och även under de sekvenser där ludomekaniken är genretypisk presenteras dem på ett sätt som drar in i, eller åtminstone inte drar ut spelaren från, fiktionvärlden. En receptionsjämförande studie mellan ett spel med mycket kontrollförstärkelse och ett spel eller en berättelse i annat medium hade potentiellt kunnat fylla i en viktig kunskapslucka.

### 6.3 Narrativa spel och svenskämnet

Utifrån Widhes fynd (2016) (som kort återgavs i 4.4) kan det sägas att skolans läroplaner presenterat någon sorts tanke om att framhäva personlighetsutveckling och läslust hos eleverna. Jag vill här argumentera för spelet som en väg till läslust genom att utifrån Hayles (2007) tanke om djupfokus och hyperfokus se elever idag som mer hyperfokusorienterade än djupfokusorienterade på grund av det hyperorienterande medielandskap de vuxit upp i. Spel som innehåller djupfokuskvalitéer (likt de som har presenterats i detta arbete) kan ses som en väg in till den sortens kognitiva förmåga som krävs för att eleverna ska orka läsa och ta till sig



böcker. Persson (2012) pekar på att de flesta är överens om att boken som medium är bra och viktig, men han lyfter också fram vikten av det lustfyllda läsandet. En grund för att kunna uppnå lust är att man klarar av att göra det som kan vara lustfyllt, d.v.s. man behöver klara av att befinna sig i kognitionsläget djupfokus för att kunna läsa lustfyllt. Om Hayles (2007, 2012) har rätt behöver inte datorspel ses som något att bara arbeta mot eller med utan istället ses som utgångspunkten eftersom det är där eleverna börjar kognitionsmässigt. Man lär sig idag att följa narrativ via film och spel innan man lär sig att läsa och långt ifrån alla elever har lyxen att ha föräldrar eller andra vuxna som läser för en. En brygging kan potentiellt förenkla resan för eleven, särskilt för den oprivilegerade eller den spelintresserade samtidigt som det skapar en konsekvent fiktionslust där bokläsning inte behöver vara sådant som gör i skolan – fiktionsläsning blir istället det som görs överallt.

Analysen i detta examensarbete har visat att den intermedierade kontrollen och de begrepp som använts för att förklara hur den påverkar spelaren och narrativet är användbara. Dessa kan användas i framtida analyser av spel och i klassrummet för att förklara och illustrera en central skillnad mellan spelmediet och övriga medier samt hur denna skillnad kan bidra till en fördjupad upplevelse. Samtidigt som fördjupad förståelse för den intermedierade kontrollens betydelse för empatiutveckling behövs. Spel är relativt outforskad mark för skolan men det finns potential att leverera empatiska upplevelser på ett sätt som litteraturen inte kan. Det är skillnad i att läsa om Odysseus resa och att styra Odysseus i hans äventyr. Genom *Hellblade: Senuas sacrifice* ges möjligheten att kliva in i skorna på någon som upplever en psykos och genom *What remains of Edith Finch* ges möjligheten att uppleva hur en deprimerad människa missbrukar tillflyktsmekaniker. Konsekvenserna av dessa lärdomar kan endast spekuleras kring, men det är rimligt att anta att det finns en potential för att en disponering för förståelse gentemot psykisk ohälsa skapas i spelaren i båda fallen. Huruvida den är mer eller mindre stark än den i t.ex. Dostojevskijs verk eller ej behöver inte vara relevant eftersom upplevelserna är radikalt olika. Det är möjligt att båda upplevelserna är centrala och viktiga för att fostra narrativ fantasi hos eleven. Det är även möjligt att vissa elever behöver mer av en sorts upplevelse och att Hayles (2012) tanke om hur medier påverkar vår utveckling kan innebära att spelupplevelser kommer bli viktigare och viktigare då det nya medielandskapet tvingar den yngre generationen att göra anpassningar som helt enkelt gör det svårare för dem att empatisera genom traditionell litteratur. Oavsett vilket hade det varit bra om svensklärare hade en kompetens gentemot spelfiktion, annars riskeras uteslutning av en viss sorts upplevelse från klassrummen som kan ha stora vinster. Detta kan dock först kräva ett större

skifte i samhällssynen på fiktion för att få politiker och allmänheten att se vinningen med narrativa spelupplevelser i skolan då det kan kräva extra resurser.

Detta examensarbete har strävat efter att undersöka huruvida spelen som analyserats kan sägas vara empatiutvecklande. Arbetet har inte undersökt huruvida spelen kan sägas vara fördärvande i den mening att de skulle kunna inneha lastutvecklande egenskaper. *Hellblade: Senuas sacrifice* innehåller våldssekvenser och sekvensen i *What remains of Edith Finch* är inte explicit kritisk till Lewis val att fly verkligheten. Dessa aspekter är utöver den tunga tematiken i båda spelen något som man behöver reflektera kring innan man använder dem i undervisning. Båda fallen som precis nämnts kan förklaras och på någon nivå i berättandet så försvinner just dessa problem, Senuas våld kan tolkas vara en metafor för hennes inre strid och Edith Finch redogör för sin sorg gentemot Lewis bortgång, men det förutsätter dock att spelaren förstår det goda och inte söker sig till det onda.

Examensarbetet har gett exempel på hur den intermedierade kontrollen kan tänkas bidra till den empatiska upplevelsen av en berättelse och därmed existerar en potential för att använda spel för att utveckla elevers disposition gentemot att bli goda människor och medborgare på ett sätt som differentierar sig från andra medier. Effekten av den intermedierade kontrollen behöver dock studeras närmare genom t.ex. receptionsstudier. Det är inte heller omöjligt att andra dygder med fördel kan kultiveras i spel. Lehnart et al (2008) visar att det kan finnas kopplingar mellan spelare av vissa sorters spel och medborgarskap som är värda att undersökas närmare. Vissa sorters spel kanske kan kultivera vissa sorters dygder som i sin tur ökar dispositionen för gott gemenskapsdeltagande och även om Belman (2016) ovetande hittar en empirisk grund för Keens (2006) tanke om att sympati leder till handling är det fortfarande en liten studie. Det är inte heller omöjligt att den intermedierade kontrollen innehåller lastutvecklande egenskaper Det existerar helt enkelt ett frågetecken kring den fulla potentialen av empatiska upplevelser genom spel och dess påverkan på elevers personlighetsutveckling vilket behöver utforskas vidare.

## 7 Referenslista

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- BAFTA. *British Academy of Film and Television Arts*. Se: <http://www.bafta.org/games>
- Belman, J. (2016). *A study of empathetic play in serious games*. New York: New York University
- Boltz, L.O., Henriksen, D., Mishra, P. et al. (2015). *TECHTRENDS TECH TRENDS* 59 (3). <https://doi-org.ezproxy.ub.gu.se/10.1007/s11528-015-0895-1>
- Burman, A. (2014). *Konst och Lärande: Essäer om estetiska lärprocesser*. Stockholm: Södertörns högskola
- Coeckelbergh, M. (2007). Violent computer games, empathy, and cosmopolitanism. *Ethics and Information Technology*, 9:219-231. doi:10.1007/s10676-007-9145-3
- Katharina Dahlbäck. (2017). *Svenskämnets estetiska dimensioner – i klassrum, kursplaner och lärares uppfattningar* (Doktrosavhandling). Göteborg: Institutionen för didaktik och pedagogisk profession, Göteborgs universitet
- Dovey, J. & Kennedy, H. W. (2003). *Game cultures: computer games as new media*. New York: McGraw-Hill Education.
- Ensslin, A. (2014). *Literary gaming*. Cambridge: The MIT Press
- Hayles, N. Katherine. (2007). Hyper and Deep Attention: The Generational Divide in Cognitive Modes. *Profession*, 2007:1, 187-199
- Hayles, N. Katherine. (2007b). Intermediation: The Pursuit of a Vision. *New Literary History: A Journal of Theory and Interpretation*, 38(1): 99-125
- Hayles, N. Katherine. (2012). *How we think: Digital media and contemporary technogenesis*. Chicago/London: The University of Chicago Press
- Iser, W. (1972). The Reading Process: a Phenomenological Approach,” *New Literary History*, Vol 3, Issue 2, pp. 279 - 299.
- Jansson Meyer, B-M. (2014). Äntligen gör vi något på riktigt! Om att göra interaktiva dataspel kring lagar, moral och etik. Burman, A (Red). *Konst och Lärande: Essäer om estetiska lärprocesser* (s. 183 – 216). Stockholm: Södertörns högskola
- Keen, S. (2006). A Theory of Narrative Empathy. *Narrative* 14(3), 207-236. The Ohio State University Press. Hämtad från <http://www.jstor.org.ezproxy.ub.gu.se/stable/41300192>

- Keen, S. (2008). Strategic Empathizing: Techniques of Bounded, Ambassadorial, and Broadcast Narrative Empathy. *Deutsche Vierteljahrs Schrift* 82: 477–93.
- Keen, S. (2011). Empathetic Hardy: Bounded, Ambassadorial, and Broadcast Strategies of Narrative Empathy. *Poetics Today* 32 (2): 349–389. Hämtad från: <https://doi-org.ezproxy.ub.gu.se/10.1215/03335372-1162695> 2018-05-10
- Lenhart, A. Kahne, J. Middaugh, J. Macgi, A. Evans, C. Vitak, J. (2008). "Teens, Video Games, and Civics." *pewinternet.org* Hämtad från [http://www.pewinternet.org/~media/Files/Reports/2008/PIP\\_Teens\\_Games\\_and\\_Civics\\_Report\\_FINAL.pdf](http://www.pewinternet.org/~media/Files/Reports/2008/PIP_Teens_Games_and_Civics_Report_FINAL.pdf) 2018-05-02
- Linderoth, J. (2012). Why gamers don't learn more: An ecological approach to games as learning environments. *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 4 (2): 45-62
- Lundström, S & Svensson, A. (2017). *Ungdomars fiktionsvanor. forskning om undervisning och lärande 2017: 2 vol. 5*
- McCormick, M. (2001). Is it wrong to play violent video games?. *Ethics and Information Technology*, 3: 277-287.
- Mehrstam, C. (2010). Världen slutar med dig: Om betydelsen av deltagarperspektiv på läsning. *Tidskrift för litteraturvetenskap* 3 (4): 47-58
- Moerman, P. (2014). Dansa och lär: Hur dans gör lärandet effektivt och lustfyllt. Burman, A (Red). *Konst och Lärande: Essäer om estetiska lärprocesser* (s. 183 – 216). Stockholm: Södertörns högskola
- Nilsson, E. (2017). *Att skapa en läsare – läsarter och läsare av litterär text i svenskämnets nationella examination på gymnasiet – åren 1968 – 2013* (Doktorsavhandling). Stockholm: Institutionen för språkdidaktik på Stockholms universitet
- Nussbaum, M. (1997). *Cultivating humanity: A classical defense of reform in liberal education*. Cambridge: Harvard University Press
- Nussbaum, M. (2010/2016). *Not for profit: Why democracy needs the humanities*. Princeton: Princeton University Press
- SFS 2010:800. Skollag. Stockholm: Utbildningsdepartementet.
- Skolverket. (2000). GY2000. Hämtad från <https://www.skolverket.se/laroplaner-amnen-och-kurser/gymnasieutbildning/gymnasieskola/kursplaner-fore-2011>
- Skolverket. (2011). GY11. Hämtad från <https://www.skolverket.se/omskolverket/publikationer>
- Socialstyrelsen. (2017). *Kraftig ökning av psykisk ohälsa bland barn och unga vuxna*. Hämtad från

<http://www.socialstyrelsen.se/nyheter/2017/kraftigokningavpsykiskohalsahosbarnochungavuxna> 2018-05-19

Soetaert, R & Bourgonjon, J. Video Games as Equipment for Living (2011) . *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* 13.3. <http://doi.org/10.7771/1481-4374.1794>

Summers, N. (2017, Augusti). *The real-time motion capture behind 'Hellblade'*. Engadget. Hämtad från <https://www.engadget.com/2017/08/08/ninja-theory-hellblade-motion-capture-demo-video/> 2018-04-18

Their, D. (2017, Augusti). *Don't Play 'Hellblade: Senua's Sacrifice' Without Headphones*. Forbes magazine. Hämtad från: <https://www.forbes.com/sites/davidthier/2017/08/10/dont-play-hellblade-senuas-sacrifice-without-headphones/#67170f265333> 2018-04-18

Persson, M. (2007). *Varför läsa litteratur?*. Lund: Studentlitteratur

Persson, M. (2012). *Den goda boken: Samtida föreställningar om litteratur och läsaren*. Lund: Studentlitteratur

Widhe, O. (2016). Estetisering och avestetisering. Nedslag i de svenska läroplanernas tal om läslust från 1906 till 2011. *SMDI 12 Textkulturer: Tolfte Nationella konferensen i Svenska med Didaktisk inriktning. Karlstad 24–25 november 2016*. Karlstad: Centrum för språk- och litteraturredidaktik vid Karlstads universitet

Wittgenstein, L. (1953:2012). *Filosofiska undersökningar*. Stockholm: Thales.