



HÖGSKOLAN FÖR LÄRANDE
OCH KOMMUNIKATION
HÖGSKOLAN I JÖNKÖPING

En digital hjälte?

En klassisk narratologisk analys av ett nytt medium – tv-spelet som medietext

Daniel Ståhl

C-uppsats i medie- och kommunikationsvetenskap

MKV C

Höstterminen 2007

Handledare: Madielene Wetterskog

Examinator: Karin Wennström

Abstract

A digital hero?

A classic narratological analysis of a new medium – the video game as media text

Daniel Ståhl

The digital games take an increasing part of our western society. The time when gaming was excluded to the most frantic computer fans is long gone. Today the gaming industry competes with both the film- and music industry for the consumers' attention.

Despite this, research regarding the digital games has been put aside for a long time. But there is an ongoing process in establishing game studies regarding content and expression aspects that go beyond the question about possible psychological effects and such. But this process is still young and disagreements occur concerning how the games should be approached as an object of study.

This debate, originating from two different approaches; the narratological and the ludological, has proven to be central to the research society. To reach a better understanding regarding storytelling within the digital games I carried out a narratological analysis of a video game; Shadow of the Colossus for Playstation 2. I used classical narratological tools regarding the syntagmatic structure of storytelling; Propp's characters and functions and Todorov's equilibrium formula.

To be able to carry out this analysis the first step was to identify the storytelling elements of the game so that these could be properly recognized. After that the narratological tools were applied to these. In order not to neglect the medium specific characteristics that the digital games hold, I implemented a minor ludological analysis of its rules, to see how these were connected with the potential storytelling.

The narratological analysis proved to be useful; a number of Propp's functions were identified and the storytelling could also be described on the basis of Todorov's equilibrium. Furthermore a clear connection between the storytelling of the game and the ludus rules, meaning the rules that define the winning conditions and how to reach them. The classic narratological analysis was fruitful, but the medium specific characteristics with systems of rules and their connection to the storytelling elements proved to be an important relationship to illustrate further.

Keywords: Narratology, narratological analysis, Propp, video game, computer game, ludology.

School of Education and Communication
Box 1026
551 11 Jönköping
Phone number: 036-10 10 00

Sammanfattning

En digital hjälte?

En klassisk narratologisk analys av ett nytt medium – tv-spelet som medietext

Daniel Ståhl

De digitala spelen tar allt större plats i vårt västerländska samhälle. Tiden då spelade bara var för de mest inbitna datorfantasterna är sedan länge förbi. Idag konkurrerar spelindustrin med både film- och musikindustrin om konsumenternas uppmärksamhet.

Trots det har forskning kring de digitala spelen länge åsidosatts. Men en process är nu i full gång för att etablera forskning kring spel och dess innehålls- och uttrycksmässiga aspekter som ser bortom frågan om eventuella skadliga psykologiska effekter och liknande. Men denna process är ung och oenighet råder om hur spelen som studieobjekt ska behandlas.

Denna debatt som utgår från två olika ansatser; den narratologiska och ludologiska, har visat sig vara central i forskarvärlden. För att försöka nå bättre förståelse kring berättande i de digitala spelens värld genomförde jag en narratologisk analys av ett enskilt spel; Shadow of the Colossus till Playstation 2. Jag utgick från klassiska narratologiska verktyg som utgår från berättandets syntagmatiska struktur; Propps rollfunktioner och Todorovs jämviktsformel.

För att kunna genomföra denna analys var första steget att först identifiera de berättande elementen i spelet så att dessa kunde kartläggas. När det var gjort applicerades de narratologiska verktygen på dessa. För att inte helt åsidosätta de mediespecifika kriterierna som de digitala spelen besitter, genomförde jag en enkel ludologisk analys av dess spelregler, för att se hur dessa var sammankopplade med eventuellt berättande.

Den narratologiska analysen visade sig vara användbar; ett antal av Propps funktioner identifierades och berättandet kunde även beskrivas utifrån Todorovs jämvikt. Dessutom visades ett klart samband mellan spelets berättande och dess ludusregler, det vill säga de regler som definierar mål och hur dessa skall nås. Den klassiska narratologiska analysen var fruktbar, men de mediespecifika egenskaperna med regelsystem och dess sammankoppling med de berättande elementen visade sig vara ett viktigt förhållande att belysa.

Nyckelord: narratologi, narratologisk analys, Propp, tv-spel, datorspel, ludologi.

Högskolan för Lärande och Kommunikation
Box 1026
551 11 Jönköping
Telefon: 036-10 10 00

Innehåll

1	Inledning och bakgrund	1
1.1.1	Uppsatsens disposition	1
1.2	Begreppsförklaringar	2
2	Analysram	3
2.1	Digitala spel som forskningsfält	3
2.1.1	Den ludologiska utgångspunkten	4
2.1.1.1	<i>Paidea- och ludusregler</i>	5
2.1.2	Narratologiska utgångspunkter	6
2.1.2.1	<i>Diegetisk spelvärld</i>	7
2.1.2.2	<i>Hybridiserat medium</i>	7
2.1.2.3	<i>Immersion</i>	7
2.1.2.4	<i>Begreppen agency och transformation i digitala narrativ</i>	8
2.1.2.5	<i>Linjära och förgrenande historier</i>	8
2.1.2.6	<i>Spel i det mediala landskapet</i>	10
2.1.2.7	<i>Skillnader mellan digitala och tryckta berättelser?</i>	10
2.2	Digitala spel – hybrid av spelregler och berättande	11
2.2.1	Nivåer i samspel	13
2.3	Narratologi	14
2.3.1	Story och Plot	14
2.3.2	Dieges	15
2.3.3	Todorovs jämvikt	16
2.3.4	Propp och syntagmatisk analys	16
2.3.4.1	<i>Propps sju roller</i>	18
2.3.5	Historier som bryter mot funktionerna	19
3	Syfte och frågeställningar	20
3.1	Frågeställningar	20
4	Metod	21
4.1	Kvalitativ metod	21
4.1.1	Textanalys	21
4.1.2	Validitet och reliabilitet	22
4.1.2.1	<i>Undersökningens kvalitet</i>	22
4.1.3	Genomförande & svårigheter	22
4.1.4	Urval	23
4.1.4.1	<i>Litteratursökning och sökord</i>	23

5	Resultat	24
5.1	Kortfattad beskrivning av spelets upplägg	24
5.2	Identifiering av berättande element	24
5.2.1	Extradiegetiskt berättande	25
5.2.2	Berättande scen I: introsekvens	26
5.2.3	Berättande scen II: fortsättning efter startmeny	26
5.2.4	Scener i samband med koloss 1	27
5.2.5	Standardscener vid besegrade kolosser	28
5.2.6	Scen efter koloss IV	28
5.2.7	Scen efter koloss VIII	29
5.2.8	Scen efter koloss XII	29
5.2.9	Kort sekvens innan sista kolossen	29
5.2.10	Slutsekvens och epilog	29
5.3	Narratologisk analys	32
5.3.1	Propps gestaltfunktioner	32
5.3.2	Propps roller	34
5.3.3	Todorovs jämvikt	34
5.4	Spelregler i Shadow of the Colossus	35
5.4.1	Ludusregler	35
5.4.2	Paidearegler	36
5.4.3	Regelsystem i den diegetiska världen och relationen till narrativ	36
5.4.3.1	<i>Relationen mellan regler och narrativ</i>	36
6	Diskussion	38
6.1	Hur ser berättandet ut – på vilket sätt presenteras narrativa element och hur förs berättandet framåt?	38
6.2	Kan man tala om berättarstruktur i klassisk mening: går traditionella narratologiska verktyg att applicera på spelet?	39
6.3	Hur ser relationen mellan berättande element och spelregler ut?	39
6.4	Avslutande diskussion	40
6.4.1	Kritik mot undersökningen	41
7	Källförteckning	42

Tabell- och figurförteckning

Figur 1: Forskning kring digitala spel	2
Figur 2: Linjär struktur	9
Figur 3: Förgrenande struktur	9
Figur 4: Icke-linjär struktur	9
Tabell 1: Funktioner i Riven	11
Figur 5: Symbolic and Semantic Paidea Rules	12
Figur 6: Intrinsic and Extrinsic Ludus Rules	12
Figur 7: Gameplay, Rules and Narrative	12
Figur 8: Story och Plot	15
Tabell 2: Diegetiska och icke-diegetiska inslag	15
Tabell 3: Propps gestaltfunktioner	16
Figur 9: Berättelsens struktur i Shadow of the Colossus	25
Tabell 4: Propps gestaltfunktioner i Shadow of the Colossus	32
Tabell 5: Todorovs jämvikt i Shadow of the Colossus.	34
Tabell 6: Ludusregler i Shadow of the Colossus	35
Tabell 7: Paidearegler i Shadow of the Colossus	36
Figur 10: Story och plot i Shadow of the Colossus	38
Figur 11: Den diegetiska spelvärlden och berättande element	40

I Inledning och bakgrund

Vi lever i en tid av snabba förändringar inom de flesta områden av vårt samhälle. Den tekniska utvecklingen möjliggör mycket och skjuter på många av dessa förändringar. Gamla medier och kommunikationsmöjligheter utvecklas, eller rent av försvinner helt. Forskningen kring dessa områden måste därför anpassa sig efter utvecklingen; det som var modernt igår är gammalt i morgon, och det vi trodde oss veta om förhållanden i vårt samhälle kan snabbt vara förlegade.

Med andra ord måste även forskning kring mediekonsumtionen i vårt samhälle anpassas efter hur mediekonsumtionen faktiskt ser ut. De digitala spelen är en företeelse som ägnats väldigt liten uppmärksamhet. Trots spelens flera decenniers långa livslängd är det inte förrän på senare tid som de faktiskt tagits under luppen av den akademiska världen, utöver psykologiska studier som intresserat sig för spelens möjliga effekter på unga spelare. Detta kan enligt Newman (2004) delvis förklaras med två vanliga missförstånd: dels att spelen är ett medium för barn och därmed är något trivialt som de med åldern växer ifrån och därför inte behöver ägnas någon uppmärksamhet. För det andra har spelen kommit att betraktas som rena bagateller; skräpkonst, helt befriade från alla former av tyngd och trovärdighet som andra kulturyttringar besitter. Ofta har de också på ett ofördelaktigt vis jämförts med dessa.

Givetvis medföljer problem när man ska ge sig i kast med forskning kring relativt outforskade områden. Så är fallet inom spelforskningen och dess uttrycksmässiga aspekter; det råder oenigheter om hur spelen som studieobjekt bör och kan analyseras. Vad är relevant och viktigt, ska man koncentrera sig på vad som gör spel till spel snarare än vad de har för likheter med andra kulturyttringar? Denna debatt, ofta kallad för *"the ludology/narratology debate"* kommer att presenteras närmare i följande avsnitt.

I den här uppsatsen kommer jag att försöka bidra till detta unga område genom att använda mig av klassiska analysverktyg för berättande vid analys av ett enskilt tv-spel som medietext. Med andra ord handlar det om traditionella verktyg, användbara inom MKV-området, men nu applicerade på ett nytt medium. Jag kommer utgå från Propps och Todorovs teorier kring narrativ och undersöka Playstation2-spelet *Shadow of the Colossus*. I och med forskarvärldens oenigheter kring området blir det intressant att se huruvida dessa verktyg är fruktbara att använda vid analys eller inte.

Medie- och kommunikationsvetenskapens bredd och flexibilitet måste utnyttjas för att anpassa studierna till nya aspekter av vårt samhälles mediekonsumtion. Spelindustrins storlek och spelens popularitet borde vara bevis nog för att forskning är nödvändig; under 2006 såldes i Sverige spel för dryga 1,72 miljarder kronor vilket är mer än vad skivförsäljningen omsatte i landet under samma år (statistik från MDTS, Sveriges branschförening Multimedia, Dator- & TV-spel; <http://www.dataspelsbranschen.se>, 2007-12-15).

1.1.1 Uppsatsens disposition

Uppsatsen börjar med ett avsnitt kallat analysram. Här presenteras det aktuella forskningsfältet närmare, avseende det läge som råder med motstående utgångspunkter och dess teoribildning. Efter det följer preciserat syfte och frågeställningar, där de specifika aspekter som skall undersökas förklaras närmare. I avsnittet metod beskrivs undersökningens tillvägagångssätt, validitet och reliabilitet samt genomförande. Under de sista delarna presenteras undersökningens resultat, samt en slutlig diskussion om dessa resultat och återknytning till tidigare presenterade teorier, frågeställningar och utgångspunkter.

1.2 Begreppsförklaringar

I de digitala spelens värld finns en uppsjö av begrepp och termer. För att undvika missförstånd kommer vissa vanliga termer som kan återfinnas i uppsatsen presenteras och enkelt förklaras här.

Avatar – här den karaktär man som spelare kontrollerar i den digitala världen.

Cut-scene – filmsekvens som tar plats i spelet, där man oftast inte har kontroll över karaktärerna utan endast kan beskåda handlingen.

FPS – First person shooter. Benämning av actionspel där man ser världen från den spelbara karaktärens ögon, en vy man benämner som försteperson, istället för tredjepersonsvy där man istället följer avataren snett bakifrån eller med en kontrollerbar kamera.

RPG – Role-playing game. Genreuttryck för rollspel, en typ av spel som ofta innebär att man som spelare samlar på sig objekt och erfarenhetspoäng och interagerar med karaktärer i spelvärlden.

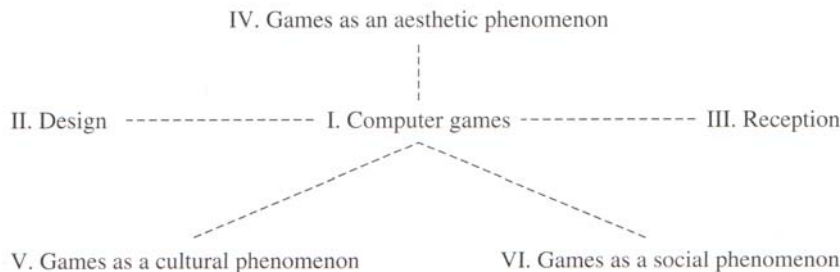
MMORPG – Massively multiplayer online role-playing game. Onlinebaserat RPG där man deltar i en större spelvärld och spelar tillsammans och emot flera andra spelare samtidigt.

2 Analysram

I det här kapitlet presenteras de teoretiska ramar och den forskning som är relevant för undersökningen. Beslutet att sammanföra dessa delar till ett kapitel grundas i forskningsfältets ringa ålder; en debatt pågår kring innehållsmässig spelforskning. Vad som är intressant och relevant att studera kring de digitala spelens uttryck råder det oenighet om. Denna inbördes oenighet mellan två utgångspunkter, den så kallade ludologiska och narratologiska avspeglar sig tydligt i det som forskarvärlden producerar inom området. Man diskuterar livligt huruvida narratologi ska användas inom spelstudier; är dess teorier och verktyg relevanta för fältet? Ludologernas åsikt är att de digitala spelen skiljer sig för mycket från traditionella medieformer för att teorier ifrån dessa kan anses vara användbara vid spelforskning. I och med denna paradigmskapande debatt ligger mycket fokus på dessa diskussioner inom forskningen. Den klara gränsdragningen mellan vad som skall presenteras inom ett teoriavsnitt respektive ett för tidigare forskning är svår att göra, och med anledning av det läge som råder och områdets unga ålder tänker jag istället presentera dessa utgångspunkter i ett och samma kapitel, och kalla detta för analysram.

2.1 Digitala spel som forskningsfält

Forskning kring spel spänner över en mängd discipliner och områden. Idag forskas det om allt från skadliga effekter av spelandet, sociala gemenskaper i online-världar som exempelvis *World of Warcraft* till genusinriktade studier av porträttering av kvinnor i spel.



| Figure 1.1 |
Approaches to computer games

Figur 1: Forskning kring digitala spel (Raessens & Goldstein, 2005, p. 12)

Så här visualiserar Raessens & Goldstein några av de utgångspunkter från vilka de digitala spelen studeras idag.

Alla de skilda ansatser utifrån vilka man tar sig an spelen gör forskningsfältet oerhört svårt att överblicka, och det är ofta svårt att hitta forskning med en stark empirisk bas, då mycket av det som produceras inom det vetenskapliga området ligger på en mer abstrakt, teoretiserande nivå. Jonas Linderoth (2007) beskriver en av de svårigheter man kan stöta på så här: ”För den som vill studera datorspel, innebär artefaktens korta historia att det inte finns några stabila, standardiserade kunskapsbaser att ta avstamp i. Historien har ännu inte hunnit utkristallisera distinkta traditioner och normerande texter” (s. 207). Espen Aarseth skriver i samma bok:

Då forskningsområdet är ytterst interdisciplinärt och varierat finns det en rad orsaker till att studera spel ... Med tanke på hur rik och varierad spelkulturen är blir det svårt att föreställa sig ett ämne eller en disciplin som inte på något sätt skulle kunna användas i studiet av digitala spel ... Redan har discipliner från artificiell intelligens och datavetenskap till sociologi och pedagogik splittrat kunskapsbildningen om spel i närmast ett dussin olika riktningar (s. 210-211).

De digitala spelen har en relativt kort historia. Man brukar benämna *Spacewar* från 1962, utvecklat av Steve Russel vid Massachusetts Institute of Technology som det första digitala spelet i modern mening (Newman, 2004) . Detta medför givetvis att det inte finns några specifikt fastslagna metodologiska och teoretiska ramar utifrån vilka man bör utforska området. I själva verket bedrivs spelforskning från en mängd olika infallsvinklar, precis som med andra former av medieartefakter. Men när man talar om att analysera spelens innehåll- och uttrycksmässiga aspekter finns det i princip två rivaliserade utgångspunkter i forskarvärlden; det ludologiska förhållningssättet och det narratologiska.

Att det uppstår kontroverser inom ett ungt forskningsfält är egentligen inget konstigt då man saknar gemensamma utgångspunkter och samtidigt eftersträvar att kunna etablera spelforskning som en egen disciplin. Detta beskriver bland andra Aarseth (2001), i ledarsidan av det första numret av den digitala vetenskapliga tidskriften *Game Studies*:

... the debate about narratives' and narratology's relevance to game studies is clearly visible. This is a debate that shows the very early stage we are still in, where the struggle of controlling and shaping the theoretical paradigms has just started... The greatest challenge to computer game studies will no doubt come from within the academic world. Making room for a new field usually means reducing the resources of the existing ones, and the existing fields will also often respond by trying to contain the new area as a subfield. Games are not a kind of cinema, or literature, but colonising attempts from both these fields have already happened, and no doubt will happen again. And again, until computer game studies emerges as a clearly self-sustained academic field.

Inblick i denna konflikt är nödvändig för att bättre förstå de problem och ibland rakt motsägelsefulla uppgifter som förekommer inom forskningen kring de digitala spelen.

2.1.1 Den ludologiska utgångspunkten

Med en ludologisk utgångspunkt anser man att de digitala spelen är av en sådan särart att de varken bör, eller kan, studeras utifrån metoder anpassade för andra studieobjekt som exempelvis litteratur eller film.

En av de mer framstående forskarna med denna syn, Jesper Juul skriver bland annat: ”*Computer games and narratives are very different phenomena. Two phenomena that fight each other. Two phenomena that you basically cannot have at the same time*” (1998). Även om Juul i senare arbete inte avfärdar narrativens del i digitala spel lika konsekvent, är det ändå ett citat som på ett bra sätt belyser ludologernas utgångspunkt för forskning och teoribildning.

Termen ludologi syftar ursprungligen på läran om spel och lekar i allmänhet, men har av forskaren Gonzalo Frasca återupplivats för syftet att inbegripa studier av digitala spel i synnerhet (1999). Han beskriver vidare de ludologiska aspekterna i kapitel 10 Wolf & Perron (red., 2003) med att de historieberättande modellerna (för analys) inte bara är felaktiga utan dessutom begränsar vår förståelse av mediet och våra möjligheter att skapa än mer fängslande spel (s. 221). Vidare beskriver Frasca de begrepp utvecklade av den franska filosofen Roger Callois på 1960-talet, som används för att förklara spelandets form och funktion; *paidea* och *ludus*, vilka förenklat kan anses motsvara de engelska termerna "play" och "game". Här får man vara uppmärksam för att inte råka ut för språkförbistringar, då vi i det svenska språket inte gör samma åtskillnad på de två begreppen "spel" och "lek". Engelskans term för att "spela ett spel" blir "play a game", en skillnad som är viktig att vara medveten om.

2.1.1.1 Paidea- och ludusregler

Paidea hänvisar ursprungligen till former av spel som är vanliga hos små barn (låtsaslekar, kinetiska lekar) medan *ludus* representerar spel med sociala regler (schack, fotboll, poker). Det är dock värt att påpeka, menar Frasca, att även *paidea* innehåller regler; om barn låtsas vara soldater följer de regeln att bete sig som soldater och inte som läkare. Väldigt förenklat kan man säga att den största skillnaden mellan *paidea* och *ludus* är att den senare innehåller regler som definierar en vinnare och förlorare, medan den förre inte gör det.

Vidare sätter Frasca in begreppen i kontexten av konstruerade spelvärldar. Han menar att spelstruktur i form av *ludus* är betydligt vanligare än *paidea* i de digitala spelen idag: man måste göra X för att nå Y. Spelaren måste rädda världen från undergång, rädda prinsessan eller förgöra det utomjordiska hotet. Klart definierade mål med spelandet lämnar lite utrymme åt tvivel eller bestridande av den specifika uppgiften. Så det är inte speciellt förvånande att alla militära spel är *ludus* då det inte tillåter att man bryter de binära motsatserna (vän eller fiende, död eller levande, med eller emot oss).

I spelvärldar betonade av *paidea* (som exempel nämns *Sim City*, ett strategispel där man bygger upp egna städer), lämnas det huvudsakliga målet till spelaren själv som kan bygga vilken sorts stad hon själv vill; den största, mest ekologiska, den vackraste och så vidare (a.a., s.229-232). Ett annat tydligt exempel är *The Sims* där man skapar egna karaktärer och påverkar deras utveckling, utan klart uppställda och belönande mål. Dovey och Kennedy beskriver i *Game Cultures* (2006) termerna så här:

- *Ludus* – rule based games. Chess is often cited as the clearest example. Often applied to games which have a clear win or lose conclusion, or zero sum games.

- *Paidea* – open-ended play, spontaneous, improvised play, often thought of as 'true creative' play – active, tumultuous, exuberant. Here we might apply the term to simulation games like *Civilization*, *Age of Empires* or *The Sims*, where there is no clear winning or losing state, just a dynamic 'sandbox' to play in endlessly (s. 25).

Men man gör också ett oerhört viktigt tillägg: "In practice, of course, applying *ludus* or *paidea* is more than likely to produce a spectrum with varying degrees of both categories present. For instance, even in the most closed, predetermined, racing game it is possible for a player to enjoy *paidea*-type activities by experimenting with different cars, different designs, different circuits and so on" (ibid., s. 25).

2.1.2 Narratologiska utgångspunkter

I kapitel fem diskuterar Dovey och Kennedy (2006) istället spelforskning utifrån perspektivet av ett intermedialt landskap där man anser att för att nå störst förståelse för de digitala spelens hybridiserade medieform behövs hybridiserade metodologiska tillvägagångssätt (s. 84). Vidare diskuteras att man kan uppfatta svårigheter att hitta allmänna tillvägagångssätt med tanke på den otroliga variation av speltyper som finns, men med hänvisning till exempelvis filmstudier bör man inte låta genreskillnader stoppa identifieringen av lämpliga tillvägagångssätt eller "forms of attention" passande för studier av digitala spel. Man är också kritisk mot några av de framstående ludologernas (Aarseth, Juul, Eskelinen) syn på spel i termer av regelverk för spelande:

The focus on rule sets and play theories has been a very useful point of departure for an early understanding of the specificity of the computer game but remains incomplete as an analytical resource... This recognition of methodological hybridity allows us to expand and develop an understanding of the computer game that includes both the structuralist analysis so dear to ludologists and an understanding of the way that the game is mediated through cultures in the form of representation, narrative and textuality (s. 85-86).

Ett klassiskt spel som är återkommande i debatten om spelens narrativa eller icke-narrativa natur är det ryska datorspelet Tetris. Det omnämns ofta som *the Tetris defence* av spelforskare som vill påpeka spelens radikala skillnad gentemot andra medieformer i allmänhet men narrativbaserade former i synnerhet (exempelvis film och litteratur). Man menar då att just Tetris på ett perfekt sätt visar hur ett spel med minimala representativa kvaliteter kan vara tilltalande och belönande (ibid, s. 86). Medan Janet Murray i *Hamlet on the Holodeck* (1997), ett verk som är ständigt återkommande i diskussionerna kring narrativ i digitala spel, menar att alla spel, elektroniska såväl som andra, kan upplevas som ett symboliskt drama (s. 142). Hon beskriver Tetris så här:

... everything you bring to a shapely completion is swept away from you. Success means just being able to keep up with the flow. The game is a perfect enactment of the overtaken lives of Americans in the 1990s – of the constant bombardment of tasks that demand our attention and what we must somehow fit into our overcrowded schedules and clear off our desks in order to make room for the next onslaught (Murray, 1997, s. 144).

Litteraturvetaren Barry Atkins skriver i sin bok *More Than a Game : The Computer Game as Fictional Form* (2003) om frånvaron av kritisk analys av spelen som digital fiktion:

That the computer game has not, to date, received much serious critical attention as an independent form of fictional expression, rather than in passing as a technological curiosity or as a springboard for some extremely speculative theorising about the possibilities that might one day be revealed in virtual reality or cyberspace is hardly surprising, however. If this is a form of fiction, then it is still perceived as a form of fiction for children and adolescents, with all the pejorative associations that such a classification carries with it (s. 5).

Atkins tar sig alltså an spelanalys från ett litteraturvetenskapligt perspektiv och går i boken genom spelen *Tomb Raider*, *Half-Life*, *Close Combat* och *Sim City*. Detta utan att lägga någon eller liten vikt på regelverk eller spelstruktur som ludologerna skulle anse vara central i alla sorters spelanalys (Dovey & Kennedy, s. 89).

Kerr (2005) skriver att eftersom teorier kring narrativ är ett nyckelverktyg inom litteratur- och mediastudier är det inte så konstigt att dessa teorier appliceras och anpassas för studier av digitala spel (s. 21). De mest vanliga tillvägagångssätten av narratologisk analys har sina rötter hos Aristoteles och hans analyser av kärnelementen som stöttar narrativ i litterära former: karaktärer, händelser, handling (plot). Det klassiska tillvägagångssättet är till stora delar en produkt av den modernistiska eran menar Kerr, och de mer post-strukturalistiskt inriktade teoretikerna ifrågasätter några av dess premisser, bland annat den antagna kausaliteten mellan händelser och rollen läsaren/användaren har i den processen (a.a., s.22). Kerr menar att man bör vara medveten om att spelteoretiker i princip utgår från en av tre ansatser gentemot narrativ: en smal, formalistisk och klassisk ansats; en bred, kulturellt och historiskt placerad post-strukturalistisk ansats; eller en fullständig förkastning av narratologiska teorier (a.a., s. 26). Kerr ser det dock som mycket troligt att termen ludologi i framtiden i större utsträckning kommer att hänvisa till fältet av spelforskning snarare än en liten grupp forskare inom det (a.a., s. 35).

2.1.2.1 Diegetisk spelvärld

Wolf (2001) menar att majoriteten av spel idag består av karaktärer i konflikt inom en värld som gestaltar sig på skärmen, med andra ord en diegetisk värld (s. 93). Den diegetiska världen är en term från filmteorin och innebär den fiktiva värld en spelfilm bygger upp som omfattar rollfigurer, miljö, händelser och alla övriga narrativa element. Denna audiovisuella och rumsbestämda natur inom spelen sätter dem jämtes med andra liknande utformade medier, som film och television. Men spelen bär med sig den unika egenskapen att man som tittare omvandlas till deltagare, eller spelare, och därigenom till viss grad kan styra och förändra händelserna i den diegetiska världen (ibid, s.93). Wolf menar också att utomstående element ofta läggs till den narrativa strukturen, exempelvis genom djupgående beskrivningar i spelmanualer, böcker med mera. Sådana element kallas extradiegetiska, då de ger inblick i, men står utanför den porträtterade diegetiska spelvärlden (s. 101-103).

2.1.2.2 Hybridiserat medium

Julian Kücklich skriver i *Understanding Digital Games* (Rutter & Bryde (red.), 2006) om att de digitala spelen är ett hybridiserat medium, där olika traditioner och tekniker sammanflätas. Litteraturteori kan vara ett värdefullt verktyg för att förstå de innersta funktionerna hos digitala spel, hur de fångslar spelare och den betydelse de spelar inom sin sociala kontext (s. 95). Hon menar att just litteraturteoretiska verktyg lämpar sig för undersökningar av spel ur äventyrs- eller rollspelsgenrerna på grund av de spelens berättande natur, men om man väljer dessa verktyg på andra genrer som exempelvis sport- eller strategispel måste man ha en god förklaring till metodvalet. Specifikt vad det är för element i spelet som rättfärdigar en litteraturteoretisk ansats och varför den är att föredra framför andra (a.a., s. 102).

2.1.2.3 Immersion

Det engelska begreppet immersion är ständigt återkommande i diskussionerna kring narrativ i spel. Murray (1997) beskriver immersion som upplevelsen av att bli transporterad till en utarbetad simulerad plats och menar att begreppet är en metaforisk term sprungen ur den fysiska upplevelsen att dyka under vatten (s. 98). De digitala spelen har effekten av att omsluta spelaren med alternativa verkligheter. När vi spelar dessa spel tenderar vi att uppleva samma känsla som när vi blir helt fånglade av en roman eller film – vi blir "förlorade" i världen de skapar (Berger, 2001, s. 191).

2.1.2.4 Begreppen agency och transformation i digitala narrativ

Båda begreppen är myntade av Murray och belyser tillsammans med immersion viktiga aspekter av det digitala spelets berättande. *Agency* beskriver Murray som ”the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices” (Murray, 1997, s. 126). Just detta beskriver Carlqvist (2002) så här:

In computer games we navigate our avatar through a spatial environment in the fictional world we are exploring, as for example when playing Baldur’s Gate we travel through the Forgotten Realms, or in Deus Ex we navigate J.C. Denton to the hostages held in the Statue of Liberty and then over to New York City. The game designer’s guidelines maintain that each level of the game world must have an exploratory potential, and that the player must feel that he or she is exploring interesting areas... The game Elder Scrolls: Morrowind follows these guidelines very nicely. The vegetation in the northern and southern parts of the island differ. In the desert there is only sand and bare stones. Also the weather changes depending on where on the island you are (s. 20).

Transformation betyder rakt översatt förvandling eller omvandling. I digitala narrativ kan det tillämpas ur många aspekter: vi kan ha inflytande över och påverka ting och karaktärer i den digitala världen. Helt enkelt har spelarens handlingar väldigt tydliga och synliga konsekvenser som gör skillnad i spelvärlden (Carlquist, 2002, s. 21). Men transformation innebär också aspekter på ett personligt plan:

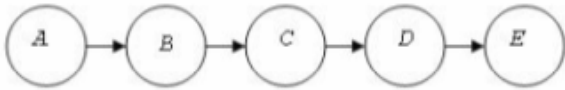
Storytelling can be a powerful agent of personal transformation. The right stories can open our hearts and change who we are. Digital narratives add another powerful element to this potential by offering the opportunity to enact stories rather than to merely witness them. Enacted events have a transformative power that exceeds both narrated and conventionally dramatized events because we assimilate them as personal experiences (Murray, 1997, s. 170).

Med dessa tre begrepp, *immersion*, *agency* och *transformation* blir det uppenbart att vi kan åstadkomma nya saker med narrativ, och gränserna för vad som kan uppnås med narrativ i den digitala världen ter sig i det närmaste obefintliga. Men som Carlquist skriver med hänvisning till Murray: det är svårt att producera ett tragiskt spel; ett spel med enbart förlorare och utan hjältar. Hur skulle något sådant berättas i den digitala världen? Kan vi acceptera ett spel där vi inte kan vinna? (Carlquist, 2002, s. 21)

2.1.2.5 Linjära och förgrenande historier

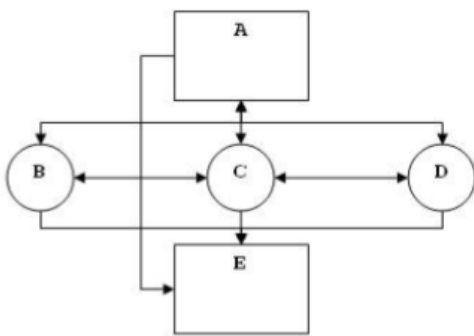
En annan aspekt som är värd att ta upp när man talar om berättelser i digitala spel, är det faktum att dess interaktiva natur möjliggör för historier där spelaren kan få göra aktiva val i spelet som påverkar utgången av berättelsen. Enligt Carlquist (2002, s. 33-42) kan man tala om minst tre olika berättelsestrukturer i digitala spel, och han tydliggör dem med dessa figurer. Om vi säger att ett spel består av fem ”stationer”, A-E. I A inbjuds hjälten till historien, B, C och D är olika tester eller uppdrag (sub-quests), och E den slutgiltiga uppgörelsen.

I en linjär historia startar spelare på A, och går sedan genom delarna fram till E i en given ordning där historien slutar. Givetvis förekommer det även mer eller mindre icke-linjära element i de olika stationerna. De här sorternas spel är mer som att läsa en bok eller se en film, med den största skillnaden att det är ett spel. Den här strukturen är typisk för många FPS-, äventyrs och plattformsspel.



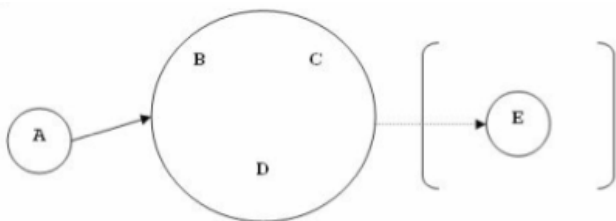
Figur 2: Linjär struktur (Carlquist, 2002, s. 38)

Den andra figuren är en standardform av en förgrenande historia i digitala spel. Strukturen här är väldigt förenklad, att visualisera ett modernt spel av dagens form skulle vara mycket mer komplicerat. Här finns det en sektion att starta i, och en att sluta i. Spelaren startar historien i sektion A och avslutar den i sektion E, men väljer själv om och i vilken ordning han vill utföra moment B, C och D. Som sagt är den här figuren kraftigt förenklad, och det finns åtminstone två undermodeller till den här typen av strukturer. Denna struktur är vanlig i exempelvis RPG- och i vissa strategispel. Detta är en kraftfull narrativ metod för digitala spel. Det skiljer sig från traditionellt historieberättande och erbjuder en ny upplevelse. Man får intrycket att man som spelare har kontroll och kan påverka historien, men det är fortfarande designern som är författare av den.



Figur 3: Förgrenande struktur (Carlquist, 2002, s. 40)

Den sista varianten av narrativ struktur är den totalt icke-linjära historien. Detta är väldigt ovanligt i single-playerspel men desto vanligare i vissa onlinespel, exempelvis MMORPG:s som *Ultima Online* och *Everquest*. En viktig aspekt i denna struktur är att den ofta saknar ett normalt slut. Det finns en startpunkt (A) och sedan utforskar spelaren spelvärlden fritt. Visst finns det specifika uppdrag (quests) men spelaren kan välja att genomföra dem eller ej. Den här strukturen uppmuntrar till utforskning och personliga val. Naturligtvis kan detta vara stimulerande på ett kreativt sett för spelaren, men modellen stödjer inte en narrativ spelstruktur.



Figur 4: Icke-linjär struktur (Carlquist, 2002, s. 41)

Ett single-playerspel som fungerar så här är *The Sims*, där spelaren får skapa ett fritt antal "sims" och sedan låta dem flytta in i hus. Vad som sedan händer är spelarens val, ytterligare exempel på spel med liknande strukturer är *MS Flight Simulator* och *Counter-Strike*

2.1.2.6 Spel i det mediala landskapet

Ewan Kirkland (2005) diskuterar spelanalys utifrån perspektiv som narrativ, genre och identitetsrepresentation, utifrån den populära spelserien *Silent Hill*. Han menar att man med stor framgång kan dra nytta av frågeställningar från film-, medie- och kulturforskning inom spelforskningen och att de digitala spelen kan infogas inom dessa forsknings- och utbildningsområden (s. 167). Kirkland visar att spelet i fråga på ett tydligt sätt införlivar traditionella medieelement som story, karaktärer, inspelningsplats (location), (virtuella) kamerarörelser, mise-en-scène (ungefär iscensättning, refererar ursprungligen till allt som syns i bild och dess utformning), ljudeffekter och musik. Men utöver det finns komponenter mer specifika för de digitala spelen: fysiska och intellektuella pussel, monster med artificiell intelligens, multipla narrativa vägval och multipla slut (s. 168). Vidare påpekar Kirkland att samtliga spel i serien har någon form av bakomliggande berättelse presenterad för spelaren via spelmanualen och via öppnande cut-scenes. Spelen använder sig av en struktur som via spelande (gameplay) gradvis avslöjar en bakgrundshistoria vilken man som spelare inte har någon kontroll över. I *Silent Hill* 1, 2 och 4 i serien tar exempelvis protagonisten del av en ondskefull sekts aktiviteter i det förflutna, medan förhållandet mellan huvudkaraktären James och dennes döda fru Mary gradvis avslöjas i det psykologiskt komplexa *Silent Hill* 2. Även om videosekvenser är den mest tydliga formen av historieberättande, finns ändå flera spelarcentrerade moment av berättande. Man kan som spelare hitta och ta del av bilder, fotografier, tidningsartiklar, inskriptioner på monument, dagboksinslägg, graffiti, radiosändningar, kassettbandsinspelningar och bakgrundskonversationer som alla bidrar till historieberättandet på en andra nivå (s. 169). Vidare diskuteras interaktivitet i förhållande till narrativ struktur:

Interactivity is therefore an extremely, maybe necessarily, structured experience. More specifically, progression and eventual completion of the adventure game depends upon players enacting sequences of more-or-less pre-defined actions, representing sometimes singular, often multiple, but always limited routes through gamespace and the unquantifiable possibilities of player interactivity (s. 170).

Silent Hill-serien är klassiskt mål-orienterad. För att nå spelets slutgiltiga mål måste man slutföra en ordnad serie av kausalt sammanhängande uppgifter.

2.1.2.7 Skillnader mellan digitala och tryckta berättelser?

Aarthur Asa Berger anser att narrativ spelar en väldigt viktig roll i de moderna digitala spelen men påpekar också att de skiljer sig från narrativ i traditionella former. I *Video Games – A Popular Culture Phenomenon* (2002) diskuterar han skillnader mellan narrativ i tryckta böcker och digitala spel. Han skriver: *”The difference between print narratives and electronic ones is, let me suggest, found in not so much in the histoire (what happens) but in the discourse (the way the histoire is expressed)”* (s. 31).

Vidare förklarar Berger att en viktig likhet mellan elektroniska och andra narrativ innehåller vad den ryske forskaren Vladimir Propp skulle beskriva som en narrativ linje av funktioner. En funktion kan definieras som en aktivitet av en karaktär som har någon form av påverkan på händelserna i en text. Narrativ består av sekvenser av händelser som leder till någon form av lösning, i tekniska termer skulle man säga att narrativ har en syntagmatisk struktur. Berger menar att Propps 31 funktioner, i form av diverse mutationer, kombinationer, moderniseringar och postmoderniseringar finns i alla former av narrativ. Det betyder alltså att dessa genomsyrar alla våra tryckta berättelser och alla våra elektroniska interaktiva sådana, även om de elektroniska narrativens situation kan vara bra mer komplicerad (a.a., s.34).

Senare visar Berger hur Propps funktioner med framgång applicerats på äventyrsspelet *Riven* från 1997, då han fann flera av dessa i spelet:

Propp	Riven
Initial situation: Members of family Introduced	<i>We are told about Atrus and his family</i>
Villainy: villain harms member of family	<i>Gehns imprisons Catherine</i>
Lack: member of family lacks something	<i>Atrus lacks Catherine</i>
Mediation: misfortune told, hero dispatched	<i>Player sent to Riven</i>
1st donor function	<i>Hero given magic agent (Linking book)</i>
Spatial change	<i>Hero led to object of search</i>
Struggle: Hero and Villain in "combat"	<i>Player "fights" with Gehn</i>
Victory	<i>Player frees Catherine and imprisons Gehn</i>
Liquidation: lack is liquidated	<i>Catherine is rescued</i>
Solution: task is resolved	<i>Hero returns from Riven</i>

Tabell 1: Funktioner i Riven (Berger, 2002, s. 79)

En skillnad mot sagan är dock att Riven saknar hjälpare, man är som spelare helt ensam och träffar inte på många människor längs med resans gång. Man har en konstig känsla av att vara ensam som hjälper till att skapa den "magiska stämning och djupa immersion i spelet" som Berger uppfattar det (Berger, 2002, s. 79).

2.2 Digitala spel – hybrid av spelregler och berättande

Siang Ang (2006) anser att man inom spelforskning måste se bortom debatten om narrativens vara eller icke vara och istället se på spel som bestående av två nivåer: en abstrakt nivå och en narrativ nivå, som länkas samman av spelregler (s. 306). Siang Ang fördjupar Frascas *ludus*- och *paideabegrepp* och menar att det finns underkategorier till dessa. Inom *paidea* ryms två underkategorier; symboliska och semantiska regler, och under *ludus* intrinsic och extrinsic (inneboende och utomstående). Han förklarar och illustrerar dessa begrepp såhär:

Symbolic paidea rules are rules that define what players can and cannot do in the virtual space. It also defines the mapping of physical actions to virtual actions. Most of these mappings are conventional so that the relationship must be learned. Semantic paidea rules on the other hand define the causality of the actions: how actions are connected and what the consequences of an action to the virtual world are... Intrinsic ludus rules contribute indirectly to winning a game, where as extrinsic ludus rules contribute directly. Usually extrinsic ludus rules are stated explicitly in the game as the ultimate goal, where as intrinsic ludus rules need to be constructed by the players or are introduced in the game from time to time to achieve the winning condition (Siang Ang, 2006, s. 310-311).

TABLE 2: Symbolic and Semantic Paidea Rules

<i>Paidea rules</i>	<i>Symbolic</i>	<i>Semantic</i>
SUPER MARIO BROS. 3	Press the right arrow key to move Mario to the right of screen	Mario touches the star and becomes invincible for a short period of time
TETRIS	Press the down key and the block falls down	The block fills the whole layer and the layer of block is cleared

Figur 5: Symbolic and Semantic Paidea Rules (a.a., s. 312)

TABLE 3: Intrinsic and Extrinsic Ludus Rules

<i>Ludus rules</i>	<i>Intrinsic</i>	<i>Extrinsic</i>
SUPER MARIO BROS. 3	Kill the turtle	Save the princess
TETRIS	Clear the block	Keep the level of block as low as possible

Figur 6: Intrinsic and Extrinsic Ludus Rules (ibid., s. 312)

Vidare fortsätter Siang Ang att förklara relationen mellan spelens regler och narrativ: *”To understand this subtle relationship between games and narrative, I would like to derive two narrative components from the classical narratological framework: spatiality (the space of narrative) and fabula (the actions and events)”* (a.a., s. 317-318).

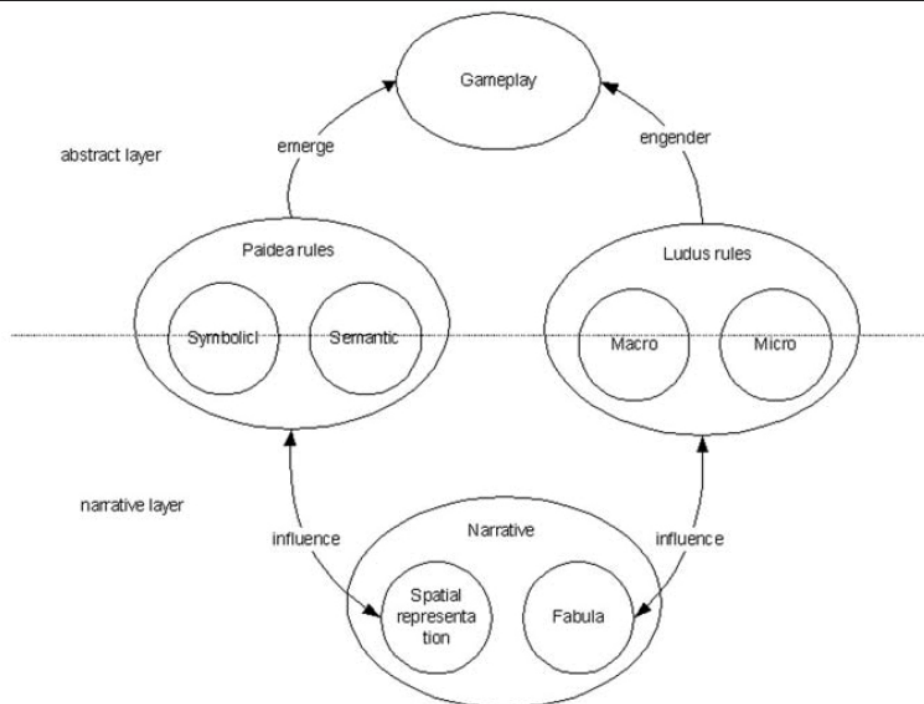


FIGURE 8: Gameplay, Rules, and Narratives

Figur 7: Gameplay, Rules and Narrative (ibid., s. 318)

Han menar att spel ofta består av en sammansatt blandning av världar, och i merparten av spel reser spelaren genom en mängd olika platser, och uppskattar utforskandet av dessa världar och rörelsen däremellan. Den sammansatta världen är en samling av dessa mikrovärldar, som alla styrs av egna uppsättningar paidearegler. Dessa regler influerar hur den narrativa världen fungerar, medan rörelsen mellan dessa världar markeras genom skillnader i beskrivning och organisation. Musik, miljöer och regler ändras samtidigt som spelaren skiftar mellan mikrovärldarna. Ludusreglerna å andra sidan är starkt kopplade till de narrativa händelserna i den narrativa världen. Fabulan är direkt eller indirekt påverkad av ludusreglerna, vilka i sin tur ändras i enlighet med fabulan. Alltså, en förändring av narrativ skulle medföra en påtaglig förändring av spelreglerna och därmed medföra ett annat spelande (gameplay). Likaså påverkar handlingar och strategier utförda av spelaren spelets narrativ (s. 318). Detta komplicerade samband förklarar författaren med ett exempel från spelet *Final Fantasy VII* där man i en viss sekvens av spelet får delta i ett *chocobucu race* för att resa till en annan plats. Vid detta tillfälle appliceras en ny uppsättning paidearegler istället för de ursprungliga. Man dras som spelare in i ett spel inom spelet. Även om den grundläggande spatiala miljön inte har ändrats så har den begränsats – spelaren kan inte längre nå statusmenyn; rörelse av protagonisten i spelvärlden framkallar inte längre uppkomsten av monster.

The symbolic paidea rules are changed, and so are the semantic paidea rules. The same thing happens when the players move from the world map to the town map. In the world map, the players could access to the save function, whereas in the town map, they are not allowed to do so. This switch of spaces engenders different gameplay with the change of paidea rules (a.a., s. 320).

Även fabulan påverkar spelarens spelregler, menar Siang Ang. I en viss del av spelet ombeds spelaren att slutföra en uppgift i ett kommunikationstorn. När den är avklarad börjar tornet kollapsa och spelaren måste fly inom en begränsad tid. Spelaren får denna information genom fabula presenterad i form av en filmsekvens.

The fabula directly changes the intrinsic ludus rules from accomplishing the task to escaping from the tower. When the ludus rules change, the players will avoid monsters so that they have more time to escape as the countdown is still activated during the battle. One interesting aspect is that the paidea rules don't change: What the players can or cannot do is the same in both game sessions (ibid., s. 320).

2.2.1 Nivåer i samspel

Slutligen använder Siang Ang sin modell för att analysera ett narrativ-baserat spel; *Grand Theft Auto: Vice City*. Spelet utspelar sig i en fiktiv stad, med stora likheter med Miami under 1980-talet. Man spelar som en gangster som reser runt i staden med olika fordon och utrustas med olika sorters vapen för att nå spelets mål: att få ihop tillräckligt med pengar för att betala tillbaka skulder till sin chef och ta kontroll över staden.

Spelet i fråga är ett ludusspel då det har klart uttalade innestående (intrinsic) ludusregler (att klara av uppdrag) och utomstående (extrinsic) ludusregler (att betala tillbaka skulden). Spelaren kan dessutom definiera egna innestående ludusregler för att nå spelmålet: som att samla in tillräckligt med pengar för att köpa en pistol. Spelaren måste då planera för att tjäna ihop pengarna baserade på paidearegler. De semantiska paideareglerna tillåter vissa sätt att få ihop de här pengarna genom olagliga aktiviteter som plundring, droghandel och så vidare. Spelaren kan endast samla ihop pengarna på dessa sätt, även om han vill ta jobb som läkare för att tjäna lagliga pengar. Spelsätten (gameplay) som kan uppstå ur de här reglerna är otaliga trots de relativt enkla reglerna: spelaren kan komma på olika sätt att spela inom paideareglerna (s. 321).

Spelet visar också ett klart förhållande mellan narrativ och regler på det sätt som tidigare beskrivits. Precis som många andra spel består detta av olika mikrovärldar. Då spelaren rör sig från gatan in i en vapenaffär, förändras paideareglerna. Man kan exempelvis inte åka motorcykel in i affären, då paidereglerna för affären inte tillåter detta. Spelet innehåller också stora delar fabula som presenteras via filmsekvenser (cut-scenes). Ofta påverkas de innestående ludusreglerna av spelarens aktiva val, om denne exempelvis kapar en taxi och plockar upp en passagerare skapas direkt nya ludusregler: att köra passageraren till en viss destination för att tjäna extra pengar.

Siang Ang menar alltså att relationen mellan spelande (gameplay) och narrativ i det här fallet inte är svår att upptäcka. Historien som tar plats i spelet kräver nytt spelande; fabulan som presenteras i filmsekvenser exempelvis påverkar direkt spelets ludusregler, och därmed tillkommer nya spelmoment. Enligt Siang Ang presenteras vanligtvis ludusregler via filmsekvenser i flertalet moderna spel i form av narrativ. Som slutsats menar författaren att GTA är ett narrativt spel i vilket narrativ och spelande är starkt besläktade genom en uppsättning paidea- och ludusregler (s. 322-323).

2.3 Narratologi

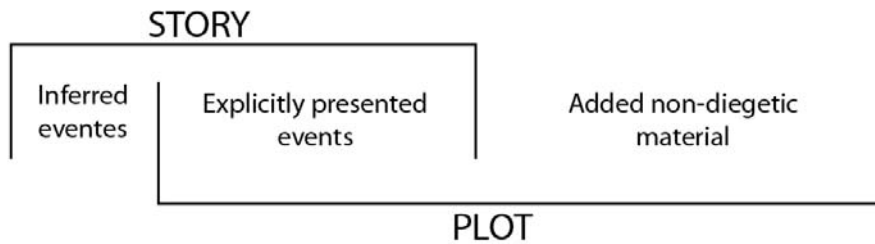
Narrativ betyder på ett enkelt språk berättande. Enligt Berger (1997) spenderar vi större delen av våra liv runtomkring narrativ utan att tänka på det. Varje dag rör vi oss i en uppsjö av historier och sagor vi hör, läser, lyssnar till, ser, eller en kombination av alla dessa (ibid., s.1). Medan termen narrativ inte alls är lika vardagligt använt som berättelse, vet de flesta ändå att det på något sätt refererar till just berättelser (Lacey, 2002, s. 5). Berger definierar narrativ väldigt allmänt som en berättelse, och berättelser i sin tur berättar något om något som har hänt eller händer människor, djur, utomjordingar, insekter, eller vad som helst. Med andra ord innehåller en berättelse en sekvens av händelser vilket innebär att narrativ äger rum inom eller över någon form av tidsperiod. Många berättelser är linjära i sin struktur, alltså att händelserna följer en kausal tidslinje, men det är inget krav (Berger, 1997, s. 4).

Enligt Lacey härstammar ordet narrativ från latinets *narre* som betyder "att göra känt", så narrativ förmedlar information. Men det i sig är ingen tillräcklig definition: även tåg-tidstabeller förmedlar information men de är inte narrativa. Vad som skiljer narrativ är att de presenterar information som en sammankopplad sekvens av händelser. De mest grundläggande narrativa är linjära sekvenser som kan representeras genom A, B, C, D, E eller 1, 2, 3, 4, 5. Flertalet narrativ strukturerar sina sekvenser kausalt: varje enskild händelse följer logiskt efter föregående och orsakar nästa. Ett narrativ behöver med andra ord minst två sammankopplade händelser; en händelse är ingen sekvens (Lacey, 2002, s. 13-14). Vidare menar Lacey att: "*Arguably, what makes narrative a key concept in Media Studies is its usefulness in looking at texts as a whole, particularly in demonstrating similarities between texts that appear completely different*" (ibid., s. 14).

Man brukar tala om två grundläggande ansatser inom narratologin: dels den syntagmatiska där man undersöker berättelsens element och funktioner i den framskridande narrativa intrigen. Dels den paradigmatiska där man undersöker oppositionsmönster som finns inom berättelsen och hur de bidrar till berättelsens utveckling (Hansen, Cottle, Negrine & Newbold, 1998, s. 142).

2.3.1 Story och Plot

Två viktiga begrepp när man talar om narrativ är *story* och *plot*. Det finns inga riktigt bra översättningar till svenska, man skulle kunna benämna dem ungefär som *historia* eller *berättelse* och *intrig*. Men en klar definition dessa emellan saknas och för att undvika begreppsförvirring tänker jag använda engelskans ursprungliga uttryck *story* och *plot*.



Figur 8: Story och Plot (Lacey, 2002, s. 16)

Ett narrativs *plot* består alltså av allting som texten uttryckligen presenterar. Medan begreppet *story* innebär den kronologiska ordningen av alla händelser uttryckligen presenterade och sådana man kan slutleda sig till av texten. I *Star Wars* exempelvis börjar filmens *plot* med att imperiet tillfångatar prinsessan Leia och slutar med en hyllningsceremoni för Luke Skywalker och hans kamrater för deras mod. Filmens *story* däremot inbegriper mer än detta, bland annat Skywalkers far, före detta Jediriddare, trots att han är död när filmens *plot* tar sin början. Sådan här bakgrundsinformation benämns ofta som *back-story* (Lacey, 2002, s. 16). Icke-diegetiskt material hänvisar till allt material som har lagts till den narrativa värld i vilken texten utspelar sig. Denna värld kallas i mediastudier för *dieges* och förklaras närmare senare. Till detta icke-diegetiska material hör bland annat så kallade titelsekvenser i början av filmer, eftertexter och pålagd musik. Med andra ord sådant som karaktärerna inte uppfattar, och därmed inte är del av filmens *story*, utan enbart dess *plot*. Lacey ger en scen ur filmen *Trainspotting* som exempel där huvudkaraktären ska gå på toaletten och orden "The worst in Scotland" läggs över bilden på dörren till toaletten, och utrymmet i meningen fylls av toaletsymbolen på dörren. De överlagda orden är därmed del av filmens *plot*, men inte *storyn* då huvudkaraktären inte uppfattar att de finns där (Lacey, 2002, s. 16-17).

Även om alla narrativa texter består av en *plot*, kan denna skapas av en eller flera så kallade *subplots*. Dessa är enkelt förklarade, en *plot* som innehåller sekundära karaktärer och är vanligtvis hoplänkade med textens huvudsakliga narrativ. I filmen *The Full Monty* gestaltas ett flertal karaktärs personliga problem och relationer, medan filmens huvudsakliga *plot* behandlar arbetslösa mäns desperata behov av pengar (Lacey, 2002, s. 19).

2.3.2 Dieges

Konceptet av en diegetisk värld hjälper oss särskilja mellan den värld en text har skapat och ytterligare – icke-diegetiska – inslag. Det enklaste sättet att urskilja diegetiska mot icke-diegetiska inslag är att reflektera över vad karaktärerna inom ett narrativ kan uppfatta (se eller höra i audiovisuella texter). Den diegetiska världen skapas efter särskilda konventioner av aktuell form, medium eller genre (ibid., s. 19-20).

Diegetic	Non-diegetic
filmed/video image or description	<i>superimposed images (for example credits)</i> <i>or</i> <i>acknowledgements in novels</i>
sound originating in world of text (a table falling over or music being	<i>'added' sound (music)</i>

played)

dialogue spoken onscreen or by characters who are part of the scene *voice over*

Tabell 2: Diegetiska och icke-diegetiska inslag (Lacey, 2002, s. 20).

2.3.3 Todorovs jämvikt

En av de mer betydande nutida namnen inom narratologin är Tzvetan Todorov. Han identifierade något som han kom att kalla *jämviktens formel* (equilibrium formula). Denna formel betonar den linjära struktur vilken de flesta narrativ består av. Med andra ord hur narrativ inleds med ett normaltillstånd, följt av en splittring av detta tillstånd, och ett slut där ett nytt normaltillstånd återvunnits.

Hansen et al. (1998, s. 146) beskriver denna formel i fem steg:

1. Normaltillstånd (equilibrium/plenitude)
2. Störande moment (disruption/disequilibrium)
3. Konflikt och ofrid (quest: opposing force versus unifying equalising force)
4. Lösning (disequilibrium)
5. Nytt normaltillstånd (new equilibrium)

2.3.4 Propp och syntagmatisk analys

Ett av de viktigaste namnen inom narratologin är Vladimir Propp. Han skrev redan 1928 boken *Folksagans morfologi*, men den översattes inte till engelska förrän 1958 och därmed var dess betydelse inte erkänd i väst tidigare än så. Det Propp gjorde var att analysera ryska folksagor, inte specifikt utifrån dess innehåll, utan dess struktur av berättande. Han strävade efter att visa hur folksagorna var förbundna genom en gemensam struktur som fanns i dem alla. Men Propps resultat är inte bara applicerbart på ryska folksagor, utan på många och enligt vissa alla narrativa texter (Lacey, 2002, s. 46).

Propp var inte intresserad av individuella karaktärers psykologiska motivation i texter, utan av deras *funktion* i narrativet. Propp föreställde sig dessa funktioner som två aspekter: handlingarna utförda av karaktärerna i berättelsen och *konsekvenserna* dessa hade på berättelsen. Propps slutsats var att det finns totalt 31 olika funktioner i folksagor (se tabell 3). Alla dessa finns inte nödvändigtvis med i en och samma saga, och ser inte alltid likadana ut; det finns olika varianter av samma funktion (se vidare Propp, 1968). De som finns med är dock alltid placerade i samma ordning (Lacey, 2002, s. 46).

Funktion	Beskrivning	
	<i>Ursprungssituation</i>	<i>Familjens medlemmar presenteras; hjälten presenteras</i>
1.	Bortavaro	En i familjen håller sig borta
2.	Förbud	Förbudet riktas mot hjälten (kan upphävas)

3.	Kränkning	Förbudet kränks
4.	Spaning	Skurken söker skaffa sig information
5.	Utlämning	Skurken får information om offret
6.	Bedrägeri	Skurken söker lura offret
7.	Delaktighet	Offret luras
8.	Skurkaktighet	Skurken vållar en familjemedlem skada; brist
9.	Förmedling	Olyckan blir känd; hjälten sänds efter
10.	Motstånd	Hjälten går med på, bestämmer sig för, att göra motstånd
11.	Avresa	Hjälten lämnar hemmet
12.	1:a givarfunktionen	Hjälten testas, får en magisk agent eller hjälpare
13.	Hjältens reaktion	Hjälten reagerar på agenten eller givaren
14.	Mottagandet av agenten	Hjälten får bruk av agenten
15.	Förändring i rummet	Hjälten börjar sökandet
16.	Kamp	Hjälten och skurken i direkt strid
17.	Stämpling	Hjälten stämplas
18.	Seger	Skurken besegras
19.	Undanröjning	Ursprungliga olyckan eller bristen undanröjs
20.	Återvändo	Hjälten återvänder
21.	Förföljande, jakt	Hjälten förföljs
22.	Räddning	Hjälten räddas från förföljarna
23.	Icke igenkänd ankomst	Hjälten anländer till hemmet eller annan plats utan att kännas igen
24.	Ogrundade krav	Falsk hjälte framför ogrundade krav
25.	Svår uppgift	Hjälten föreläggs svår uppgift
26.	Lösning	Uppgiften löses
27.	Igenkänning	Hjälten känns igen
28.	Avslöjande	Den falske hjälten eller skurken avslöjas
29.	Omgestaltning	Hjälten får ett nytt utseende
30.	Straff	Skurken bestraffas
31.	Giftermål	Hjälten gifter sig, bestiger tronen

Tabell 3: Propps gestaltfunktioner. Sammanställd från Berger (1999, s. 88) och Lacey (2002, s. 47)

Propp erbjuder vad man kallar syntagmatisk analys av narrativ. En syntagm är en kedja och Propps analys fokuserar på hur en berättelse utvecklas över tid, efter att narrativa inslag följer varandra. Med andra ord hjälper Propp oss att förstå vad som händer i en historia: hur berättandet (plots) är strukturerade och de olika karaktärernas roller (Berger, 1997, s. 28).

Propp noterade att de sju första funktionerna är förberedelser och att många narrativ startar med funktion åtta där en splittring inträffar. Med andra ord är Propps struktur ganska snarlik Todorovs enligt Lacey (2002, s. 48) beskrivning hur de olika funktionerna kan kategoriseras:

1. *a state of equilibrium at the outset* – '0'-8;
2. *a disruption of the equilibrium by some action* – 8;
3. *a recognition that there has been a disruption* – 9;
4. *an attempt to repair the disruption* – 10-17;
5. *a reinstatement of the equilibrium* – 18-31.

Det är intressant att de flesta narrativ når sitt klimax med att skurken besegras, funktion 18, och detta följs traditionellt av ett straff (som kan inträffa när skurken besegras om denne förgörs) och hjälten heterosexuella förening med den räddade "hjäلتinnan". Funktionerna 20-29 förekommer alltså sällan men det motsäger inte Propps teori, då han även påpekade att samtliga funktioner inte behöver existera jämsides (Lacey, 2002, s. 48).

Givetvis behöver Propps förklaringar anpassas till nutida narrativ. Exempelvis är förekomsten av "magisk agent" ganska starkt anknuten till vissa genrer som science fiction, fantasy eller skräck. Och det är ganska ovanligt att moderna berättelser slutar med ett bröllop. Men funktionen av en "magisk agent" behöver inte nödvändigtvis bero på dess magi, utan i dess användbarhet med att hjälpa hjälten att åstadkomma en förändring. Ett bra exempel är James Bond-filmerna där hjälten ofta räddas ur omöjliga situationer med hjälp av ett hjälpmedel denne fått av Q.

2.3.4.1 Propps sju roller

I flertalet narrativ är det karaktärer som initierar och svarar på händelser, med andra ord borde dessa funktioner uppdelas bland textens karaktärer. Propp benämnde dessa som olika roller (spheres of action) och ansåg att det fanns sju olika:

- *Skurken* som skapar narrativets komplikation
- *Donören* som ger hjälten något. Kan vara ett objekt, information eller råd som hjälper hjälten genom berättelsen.
- *Hjälparen*, assisterar hjälten att återskapa jämvikt.
- *Prinsessan* är vanligtvis den karaktär som mest hotas av skurken och måste räddas i narrativets klimax av hjälten. *Dennes fars* roll är ofta att ge bort prinsessan till hjälten i berättelsens slut.
- *Expeditionen* sänder iväg hjälten på dennes uppdrag.
- *Hjälten* är historiens huvudperson som återställer berättelsens jämvikt, ofta genom att denne ger sig av på ett äventyr eller sökande, räddar prinsessan och får dennas hand. Propp urskiljer mellan två sorters hjältar: offerhjäلتen, som får skurkens huvudsakliga uppmärksamhet och sökarhjäلتen som hjälper andra som fallit offer för skurken. Hjälten är berättelsens protagonist eller centrala karaktär.
- *Den falske hjälten* framstår som god men blir i berättelsens slut avslöjad som att ha handlat ont.

(Lacey, 2002, s. 51-52)

Enligt Propp finns det tre möjliga relationer mellan en texts roller och funktioner: en karaktär tar hand om en roll, en karaktär deltar i ett flertal roller eller så delas en roll av ett antal olika karaktärer (Berger, 1997, s. 27-28).

Lacey (2002, s. 53) menar att det kan vara så att Propps teorier mest är användbar på det sätt att man kan finna klara likheter mellan olika narrativ snarare än att de ger full insikt i individuella texter. Dock är Propps och Todorovs teorier väldigt generella och konventionella gällande narrativ struktur och kan i vissa texter fungera som oerhört avslöjande. Lacey visar själv hur filmerna *Seven* och *Copycat* med framgång analyserats med hjälp av Propps funktioner. Berger (1997, s. 24) menar att man med mindre modifieringar likväl kan applicera Propps funktioner på moderna berättelser från alla genrer; trots sina begränsningar är Propps teori ett av de mest betydelsefulla försöken någonsin i att förstå hur berättelser fungerar.

2.3.5 Historier som bryter mot funktionerna

Självklart finns det berättelser som inte följer den narrativa struktur som Propp identifierade i de ryska sagorna. Aristoteles definition av begreppet tragedi är kanske det mest tydliga exemplet. Aristoteles menade att tragedins syfte var att ”rena” publikens känslor genom berättelsens tragiska handling och upplösning, något han kallade katharsis. Ett av sätten genom vilket katharsis uppnås är i identifikation med karaktärer i texten; det är mest troligt att vi lever oss in i hjälten roll även om det också kan ske med andra roller. Aristoteles beskrev den perfekta tragedin som en genre som kastar om de traditionella narrativa mönstren: den narrativa splittringen orsakas inte av skurkens handlingar utan av hjälten. I Sofokles *Kung Oidipus* exempelvis begår Oidipus flera misstag, bland annat mördar han ovetandes sin far och gifter sig med sin mor (Lacey, 2002, s. 81-82).

I den grekiska tragedin begår hjälten sina misstag på grund av att gudarna ingriper i de dödligas liv. I Shakespeares tragedier är de resultatet av brister i hjältarnas personlighet. Den narrativa splittringen är direkt påverkad av hjälten, så med Propps termer – alltså i termer av dess funktion i berättelsen – tar hjälten på ett sätt på sig rollen som skurk. Hjälten är en ”offerhjärte”, ett offer för sig själv. Detta innebär inte att karaktären (inte rollen) av en skurk inte kan finnas med i berättelsen och påverka den. Även om hjälten (tragiska hjältar är oftast manliga) till sist måste straffas för sina handlingar, oftast genom döden, är han inte ond. Detta är kärnan av tragedin: den gode personens onödiga död. Men likväl är Todorovs jämvikt (equilibrium) återställd i textens slut.

3 Syfte och frågeställningar

Digitala, interaktiva spel blir allt mer etablerade i västvärldens kulturer. Idag kan man se en spelkonsol, eller dator att spela på, i nästan var mans hem.

I Sverige är forskningen kring digitala spel inte på något sätt utbredd, även om utbildningar inom området börjat dyka upp på ett antal lärosäten i landet. Detta går kanske att förklara med spelmediets relativt korta historia, det första moderna digitala spelet dateras till 1962 (Newman, 2004), men är idag en form av masskommunikation och kulturyttring som man inte längre kan förbise. Forskning inom området behövs alltså för att i större utsträckning förstå de digitala spelens form och funktion.

Eftersom forskning kring digitala spel i den här bemärkelsen faller under ett antal discipliner och forskningsfält (allt från teknik, pedagogik, arkitektur, spel- och lek teori, psykologi och så vidare) finns det ingen möjlighet att i denna uppsats ge en fullständig förklaring av företeelsen. Men genom att belysa digitala spel från ett MKV-perspektiv, där vi intresserar oss för innehåll, berättande och mening, kan man lyfta fram intressanta aspekter av de digitala spelen som är värda att analysera för att bättre förstå helheten, och inte minst kunna sätta dem i relation till andra medietexter i vårt samhälle.

Digitala spel är en del av dagens samhälle, kultur och ekonomi, så oberoende av vilken av alla de möjliga aspekter kring digitala spel vi väljer att forska vidare kring når vi en fördjupad förståelse för det relativt unga området (Rutter & Bryce, 2006).

I den här undersökningen kommer jag att undersöka berättandets struktur i det digitala spelet *Shadow of the Colossus*. Med hjälp av narratologiska verktyg vill jag undersöka berättandets form och funktion i spelet som medietext.

3.1 Frågeställningar

- *Hur ser berättandet ut i det digitala spelet Shadow of the Colossus? På vilket sätt presenteras narrativa element och hur förs berättandet framåt?*
- *Kan man tala om berättarstruktur i klassisk mening: går traditionella narratologiska verktyg att applicera på spelet?*
- *Hur ser relationen mellan berättande element och spelregler ut?*

4 Metod

4.1 Kvalitativ metod

Då jag i min empiriska undersökning vill undersöka en enskild medieartefakt, närmare bestämt ett spel som medietext, passar en kvalitativ ansats till min undersökning. Enligt Holme och Solvang (1997) har man vid arbete med kvalitativa metoder primärt ett förstående syfte. Forskaren är då inte inriktad på att prova om informationen har generell giltighet, utan metoden kännetecknas istället av en närhet till informationskällan som används. Med kvantitativa metoder är forskningen mer formaliserad och strukturerad. Då gäller avstånd till informationskällorna i informationsinsamlingen, vilket är nödvändigt för att det ska kunna genomföras formaliserade analyser, jämförelser och sedan prova om resultaten gäller alla de enheter forskaren önskar uttala sig om.

En kvantitativ metod hade i mitt fall varit omöjlig att genomföra, det hade varit alldeles för tidskrävande och i slutänden svårt att dra några generella slutsatser kring de frågor jag är intresserad av.

4.1.1 Textanalys

Textanalys är enligt Östbye, Knapskog, Helland och Larsen (2003) en övergripande beteckning för kvalitativa studier av texter och det finns flera olika slags textanalyser utvecklade efter olika sorters texter och olika kunskapsbehov. Vid textanalys ställer man frågor till texten utifrån en önskan att få veta något om en viss text eller en viss sorts texter. Den analytiska procedur vi använder oss av brukar kallas textanalytisk metod (s. 62).

Enligt Östbye et al. (2003) omfattar det vi kallar textanalys flertalet olika teoritraditioner som exempelvis semiotik, narratologi, genre teori, hermeneutik, feministisk teori, psykoanalytisk teori, diskursteori och retorik vilka samtliga har sin egen historiebeteckning och egna begrepp. Dessa olika traditioner innehåller egna begrepp som utformats för att söka svar på olika sorters frågor. Vid genomförandet av textanalys är det inte långt mellan teorins begrepp och perspektiv och proceduren för att analysera specifika texter. När vi utför vår analys utgår vi från de begrepp och analysredskap som är bäst anpassade för att belysa de aspekter av en text vi är intresserade av. Alltså, är vi intresserade av att undersöka berättande i en text är det rimligt att söka sig till berättarteorins begrepp och insikter om berättandets former och funktioner.

Vidare menar Östbye et al. att man vid textanalys måste besitta ett analytiskt intresse för texten i fråga. Textanalys kan liknas vid en dialog där analytikern ställer frågor till texten som sedan ska besvaras utifrån de begrepp och perspektiv som mobiliserats inför analysen (a.a., s.71). Textanalys handlar om att plocka isär en text genom sina frågor till den, för att sedan sätta ihop den igen på ett nytt sätt som ökar analytikerns och läsarens förståelse för texten.

4.1.2 Validitet och reliabilitet

Holme & Solvang (1997) påpekar att man inom kvantitativ forskning är särskilt intresserad av hur representativ den information man införskaffat är. Detta har inte samma centrala plats i kvalitativa studier där det främsta syftet är att nå en bättre förståelse för vissa faktorer och då kommer inte den statistiska representativiteten i fokus. Inom kvalitativa undersökningar handlar validitet och reliabilitet, som man istället brukar benämna som giltighet respektive tillförlitlighet, om att undersökaren på ett bra sätt kan beskriva hur datan samlats in och bearbetats. Vidare menar Holme & Solvang att problemet att nå giltig information i princip är mycket mindre vid kvalitativa studier då man som forskare har en mycket större närhet till det som undersöks. Hansen et al. (1998) beskriver de två begreppen så här:

Reliability has to do with replicability. Reliability is normally considered to be high if two or more researchers, addressing the same subject with the same methods, come up with the same, or very nearly the same results. Validity relates to the nature of our findings, and the degree to which these are a true reflection of what we formally state we are dealing with in declaring our aims and objectives (Hansen et al., 1998, s. 18-19.)

Med andra ord avgörs giltigheten utifrån om vi verkligen undersökt det vi från början sagt oss vara intresserade av att undersöka. Pålitligheten handlar om huruvida vi begått några misstag på vägen utefter de teorier, metoder och utgångspunkter vi utgått ifrån. Förutsatt att vi beskrivit alla steg utförligt borde en ny undersökning med samma utgångspunkter nå liknande resultat.

4.1.2.1 Undersökningens kvalitet

Vid alla former av kvalitativa undersökningar spelar forskarens tolkningar stor roll. Ett sätt att bibehålla en undersökningens kvalitet är att utförligt beskriva de steg genom vilka undersökningen genomförs. Jag kommer utförligt att beskriva de delar ifrån spelet som ligger till grund för den analys jag ska genomföra. Min förhoppning är att det genom det skall kunna gå att härleda de resultat som sedan kommer presenteras.

En annan viktig aspekt inom den kvalitativa undersökningen är författarens förståelse, alltså vilka erfarenheter, bakgrund och så vidare undersökaren har gentemot det som undersöks. Det skall sägas att jag spelat många spel på flertalet konsoler och plattformar tidigare, både under min uppväxt och i vuxen ålder. Ett starkt intresse kring tv- och datorspelen finns alltså, men detta ska inte styra utgången av analysen i fråga.

4.1.3 Genomförande & svårigheter

Jag vill i min undersökning se hur klassiska narratologiska analysverktyg går att applicera på ett nytt medium: tv-spelet som medietext. Man ställs inför ett antal problem när man vill undersöka ett interaktivt spel ur berättandesynpunkt. Dels går det oftast inte att fritt röra sig fram och tillbaka och återuppleva de narrativa elementen hur man vill, som i en skriven text eller film där det helt enkelt bara är att bläddra eller spola tillbaka. Ett spel innehåller spelande element som man måste överkomma för att ta sig vidare och ta del av mer innehåll (Wolf, 2001, s. 7). Ett första steg i analysen måste därför vara att spela igenom spelet från början till slut, och därigenom identifiera och kartlägga de narrativa inslagen för analys. Jag måste med andra ord sönderdela spelet som text för att identifiera de berättande delarna. Dessa narrativa element kommer jag sedan att filma, för att kunna återgå till dessa för analys utan att behöva återvända till själva spelet för att ta del av dem. Detta gör det grundläggande arbetet, möjligheten att finna och kartlägga narrativa element, oerhört tidskrävande jämfört med analys av mer traditionella medietexter.

När dessa narrativa element är kartlagda och dokumenterade kommer jag att kunna fördjupa min klassiska narratologiska analys och ta del av de berättande delarna på ett enklare sätt. Dock kan det även efter detta steg vara nödvändigt att återvända till spelmoment återigen, då dessa kan ha en central roll i berättandet.

I min narratologiska analys kommer jag att utgå från Propps funktioner (se tabell 3) för att se om dessa går att identifiera och om det därmed går att tala om spelet som en narrativ text. Med andra ord kommer jag att genomföra en syntagmatisk analys, där jag är intresserad av berättandets element och funktioner i den framskridande intrigen. Jag kommer utöver detta även beskriva berättandet mer generellt utifrån de digitala spelens mediums specifika aspekter och kriterier tidigare presenterade inom analysramen, såsom regelsystem osv. Detta är nödvändigt då det digitala spelet trots likheter med andra medieformer, på många sätt skiljer sig väsentligt. Enligt Östbye et al. (2003) bör alla former av textbeskrivning också vara känslig för det text- och mediespecifika.

4.1.4 Urval

I den här undersökningen kommer spelet *Shadow of the Colossus*, utvecklat av Sony Computer Entertainment International, från 2005 att analyseras. Spelet i fråga rönt stora framgångar när det släpptes och har av åtskilliga kritiker världen över pekats ut som någon form av paradexempel på de digitala spelens konstnärliga potential; att de förtjänar samma uppmärksamhet och respekt som andra former av kulturyttringar. En av aspekterna som gjorde att jag valde just detta spel för analys var att spelet i sig på många sätt skiljer sig från merparten; då en klar trend inom spelutvecklingen är att i allt högre grad använda sig av klassiska cinematologiska grepp så som långa filmsekvenser (*cut scenes*), karaktärer och mycket dialog dessa emellan så är just *Shadow of the Colossus* i stor utsträckning ett spel där dessa element fått mindre utrymme. En annan viktig aspekt som skall nämnas är att jag tidigare spelat igenom spelet i fråga. Som Wolf och Perron (2003) med flera diskuterar, är analys av spel ett tidskrävande projekt. Man kan fastna vid spelmoment som kräver stor skicklighet hos spelaren, vilket försvårar analysen avsevärt. Genom att analysera ett spel som jag tidigare klarat av minskas den risken.

4.1.4.1 Litteratursökning och sökord

Trots områdets unga natur, inbördes oenigheter, diversifierade utgångspunkter och synsätt finns en växande del litteratur kring spel och spelforskning. I väldigt hög grad är dessa, som tidigare påpekats, ytterst allmänna i sitt utförande och teoretiskt deskriptiva snarare än empirinära. En snabb översikt över litteraturlistan ger en fingervisning om några av de begreppsproblem man kan stöta på. I engelskans språk används uttrycken *computer games* likväl som *video games* eller till och med *digital games*. Även uttrycket *interactive games* förekommer. Detta kan ställa till med vissa svårigheter i sökprocessen i diverse databaser när det vid försök av trunkering av alla dessa uttryck i viss mån kan ge olika träffar och resultat. Sökningar på trunkeringar som *computer gam** ger exempelvis 6 236 träffar i databasen *Academic Search Elite* och *video gam** ger 9 635 träffar. Men en begränsning av dessa träffar för att sälla fram relevanta träffar utifrån exempelvis en narratologisk utgångspunkt går inte alltid enkelt och kvar blir ett tiotal träffar som på något vis berör narrativ.

Områdets ungdom och den åtminstone i Sverige knapphänta forskningen visar sig inte minst genom sökning i *Libris Uppsök*. En sökning på *dat*spel* ger totalt 80 träffar, och sökningsordet *tv-spel* ger 13. Av dessa är flertalet uppsatser som behandlar spel ur utvecklarperspektiv, antagligen på grund av det faktum att ett antal högskoleutbildningar inom spelutveckling har startats i Sverige. Av alla dessa 80 uppsatser var det endast sju som på något sätt behandlade den breda aspekten spel och berättande.

5 Resultat

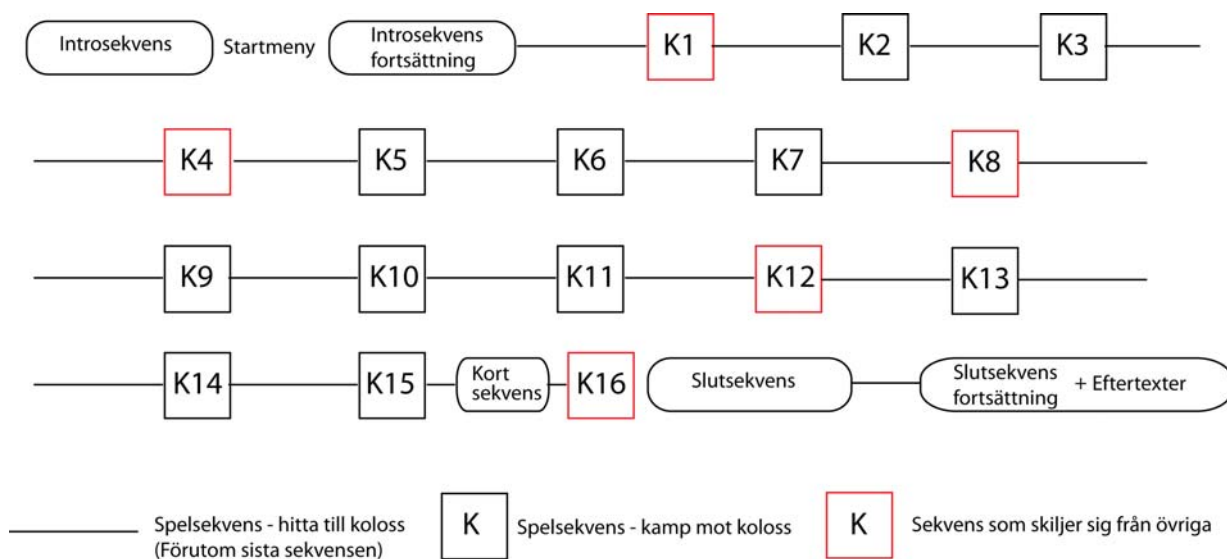
Här redovisas de resultat som nåtts genom analys av spelet. Jag kommer enbart presentera de narrativa element som är av betydelse för undersökningen. Jag kommer inte att lägga någon större vikt vid utförliga beskrivningar av de olika spelmoment och kolosstrider man ställs inför allt eftersom man tar sig vidare i spelet, då dessa inte är mitt huvudsakliga intresse.

5.1 Kortfattad beskrivning av spelets upplägg

Shadow of the Colossus kan beskrivas som ett äventyrsspel. Det är utvecklat av Sony Computer Entertainment i Japan och släpptes till tv-spelskonsolen Playstation 2 2005. I spelet spelar man rollen av en ung manlig protagonist; Wanda, som rider in i ett förbjudet land med en flickas livlösa kropp. Han når till slut ett enormt stentempel där han lägger kroppen på ett altare. Protagonisten blir tilltalad av en högre makt, Dormin, som finns i templet och frågar denne om han kan ta tillbaka folk från de döda, vilket sägnen säger. Rösten berättar att han kan rädda flickan men för att göra detta krävs att protagonisten finner och dödar sexton kolosser som finns utspridda i det förbjudna landet de befinner sig i. Dessa representeras av sexton stenstatyer i templet som enligt Dormin stoppar honom från att hjälpa flickan tillbaka till livet. Spelet i sig går sedan ut på att söka upp kolosserna och döda dem, för att ge Dormin sin kraft tillbaka och rädda flickan tillbaka till livet. Utmaningen ligger i att först hitta de utspridda kolosserna i den vidsträckta spelvärlden. När dessa kolosser sedan funnits skall spelaren på plats försöka lösa pusslet med hur Wanda skall ta sig upp på dem och finna deras svaga punkter, i form av lysande tatueringar, för att hugga i dem med sitt svärd tills de faller. Till sin hjälp har man en häst, Agro, samt en pilbåge och svärd. Svärdet, kallat *The ancient sword*, bär på magiska krafter och används av spelaren som hjälpmedel för att hitta kolosserna i spelvärlden, tillsammans med en karta man når genom startknappen på kontrollen, som gradvis visar sig efter att man rör sig genom spelvärlden. Som spelare finns bara möjligheten att spara sin spelprocess för senare fortsättning efter att man vunnit en strid mot någon av spelets kolosser. Utöver det finns så kallade *save altars* utspridda över spelvärlden vid vilka man kan sätta sig på knä och be, och därmed spara spelet till just den platsen.

5.2 Identifiering av berättande element

I *Shadow of the Colossus* presenteras alla berättande element inom den diegetiska världen genom så kallade cut-scenes (filmsekvenser). En del narrativa inslag finns även presenterad i manualen till spelet och på spelförpackningens baksida. Spelets filmsekvenser är alltså inte på något sätt interaktiva, utan man får som spelare filmerna presenterade för sig och kan inte påverka händelserna som äger rum, mer än att spelaren med kamerakontroll-styrspaken kan justera kameravinkeln med små mått. Figur 9 visar en förenklad modell av spelets struktur och var dessa berättande element presenteras under spelets gång.



Figur 9: Berättelsens struktur i *Shadow of the Colossus*

Spelets samtliga narrativa inslag presenterades alltså via filmsekvenser. Utöver de tydligt berättande introsekvenserna följer ett antal kortare klipp allt eftersom spelmoment presenteras eller blir avklarade. Vid samtliga kolossmoment, presenterade i figur 9 som K1-K16 visas vissa scener. Dessa följer ett och samma mönster, förutom vid de moment som är markerade med en röd ram (K1, 4, 8, 12 och 16). Nedan följer en sammanfattning med samtliga sådana element identifierade.

5.2.1 Extradiegetiskt berättande

I spelmanualen finns följande text, en introduktion till spelet som berättar kort om den kommande handlingen:

EN HJÄLTE KLIVER FRAM UR SKUGGAN

Vägen hit var lång.

Med bara Agro som sällskap har Wanda färdats i många månvarv för att komma till den här platsen, ett egendomligt tempel mitt ute i ett ödsligt landskap. När han lägger flickans kropp på den kalla stenpedestalen börjar han undra om sägnerna är sanna. Men innan han hinner försjunka i dessa tankar hörs en röst från ovan... den första rösten han hört på länge.

Det verkar finnas ett visst hopp - en chans att byta död mot liv, att få henne tillbaka. Men sådana ofattbara krafter för också med sig stora konsekvenser.

Wanda är beredd att göra vad som helst, oavsett priset. Han har kommit för långt för att förlora tron nu. Rösten talar om stora vidunder i ett förunderligt land. Varelsor som om de dödas kan ge en kraften att återkalla saknade själar till livet.

När allt verkar förlorat finns det alltid en utväg.

Och nu börjar Wandas resa på allvar.

5.2.2 Berättande scen I: introsekvens

Kameran följer en fågel som flyger över ett vidsträckt bergslandskap samtidigt som musik spelas. Efter en stund passerar fågeln en ung man som rider längs med en klippavsats med någonting liggandes över hästens rygg. Ryttaren stannar och tittar på fågeln som passerar dem. Strax kommer de till ett gap i klippan, hästen tar sats och hoppar över till andra sidan. Sedan får vi följa ryttarens färd genom skog, förbi sjöar och ett vidsträckt, öppet landskap. Till sist kommer de till en smal bergspassage med någonting som liknar en öppning. De går igenom berget och på andra sidan möts de av solen och en enorm bro uppenbarar sig som sammankopplar klippavsatsen med ett stort bergliknande tempel.

När denna sekvens är slut presenteras spelets startmeny, där man får välja mellan att starta ett nytt alternativt ladda ett sparat spel, eller ändra inställningar för bild och ljud.

5.2.3 Berättande scen II: fortsättning efter startmeny

Wanda fortsätter ridandes på Agro och har nu nått en bro till ett enormt stentempel som sträcker sig mot skyn. Med sig har han en flickas livlösa kropp insvept i en kappa. När de når templets vägg öppnar sig en stendörr och inne i templet finns en enorm spiralliknande väg ner mot templets botten. Dörren stängs sakta när de passerat igenom och vandrar ner för den långa trappan. När de nått botten passerar de en rund bassäng med vatten, och når sedan templets huvudsal. I denna sal står sexton stenstatyer längs med dess väggar, åtta utmed varje långsida. Vid änden av kammaren finns ett stenaltare där Wanda kliver av Agro, placerar flickan på altaret och sliter av kappan hon varit insvept i, och man ser att hon är klädd i en vit klänning. Wanda tittar på henne en liten stund. Sedan följer en sekvens där en mask svävar i luften över vad man senare kommer att förstå är kartan över den spelvärld man befinner sig i. En monolog av en mansröst presenteras. Både som tal på ett asiatiskt klingande låtsasspråk och text på skärmen:

That place... began from the resonance of intersecting points... They are memories replaced by ens and naught and etched into stone. Blood, young sprouts, sky--and the one with the ability to control beings created from light... In that world, it is said that if one should wish it one can bring back the souls of the dead... But to trespass upon that land is strictly forbidden.

Efter detta ser vi en närbild av flickans ansikte innan kameran flyttar sig bakom Agro där några skuggliknande figurer klättrar upp ur golvet och rör sig mot Wanda. Han vänder sig mot dem och drar sitt svärd, pekar det mot varelserna och dess blad reflekterar ljus som upplöser skuggorna till partiklar. Kameran vinklar sig upp mot ett stort hål i taket där vi ser ett mörkt moln. Tillbaka i salen hörs en mystisk röst som talar med en manlig och kvinnlig stämma samtidigt. En dialog äger rum, med text och på samma språk som tidigare:

D: Hmm? Thou possesses the Ancient Sword? So thou art mortal...

Wanda: Are you Dormin? I was told that in this place at the end of the world-there exists a being who can control the souls of the dead.

D: Thou art correct... We are the one known as Dormin...

Wanda vänder sig mot flickan

Wanda: She was sacrificed for she has a cursed fate. Please, I need you to bring back her soul...

D: (skrattar)... That maiden's soul? Souls that are once lost cannot be reclaimed... Is that not the law of mortals? With that sword... it may not be impossible.

Wanda: Really?!

D: That is of course, if thou manage to accomplish what We askest.

Wanda: What do I have to do?

D: Behold the idols that stand along the wall... Thou art to destroy all of them. But those idols cannot be destroyed by the mere hands of a mortal...

Wanda: Then what am I to do?

D: In this land there exist colossi that are the incarnations of those idols. If thou defeat those colossi--the idols shall fall.

Wanda: I understand.

D: But heed this, the price you pay may be heavy indeed.

Wanda: It doesn't matter.

D: Very well...

Kameran byter vy ut från tempelsalen via öppningarna i ena kortsidan, zoomar in i solen.

D: Raise thy sword by the light... and head to the place where the sword's light gathers... There, thou shalt find the colossi thou art to defeat.

Efter denna scen ger man sig av mot den första kolossen. I dialogen fanns även spelinstruktionen att man som spelare genom att höja sitt svärd i luften ska följa ljusreflektionens samlingspunkt, åt det håll den visar sig finner man kolossen man ska besegra. På väg till den första kolossen får man instruktioner presenterade för sig angående hur kontrollerna fungerar. Vilka knappkombinationer man kan använda för att kliva på sin häst, galoppera, dra vapen, samt klättra och utföra hopp. Alla dessa kommandon är nödvändiga för att klara av spelmomenten och ta del av den fortskridande historien.

5.2.4 Scener i samband med koloss I

De kolosser man som spelare skall finna är alltså de motståndare som skall besegras. Alla dessa sexton är utformade på olika sätt, men det gemensamma för samtliga är att man som spelare skall försöka komma fram till hur man ska kunna klättra upp på dem för att hitta deras svaga punkter, i vilka man ska hugga sitt svärd tills deras livmätare runnit ner till noll. Samtliga kolosser är med andra ord ett sorts pussel, i form av monster av sten och päls i olika storlekar med olika utseenden och lösningar. Dessa är styrda av spelets artificiella intelligens och försöker på olika sätt försvåra spelarens mål och döda denne. När man funnit de ömma punkterna på deras kroppar, i form av självlysande tatueringar, hugger man svärdet i dessa varpå en svart sörja sprutar ur de skadade områdena. När man lyckats fälla kolossen faller den till marken i en filmsekvens i slow-motion med dyster musik i bakgrunden. När kolosserna fallit återfår man kontrollen över Wanda, och ur kolossens kropp svävar en svart, mystisk materia med tentakelliknande former som skjuter in i Wandas kropp. När detta hänt svimmar Wanda och en form av drömsekvens tar vid där man ser ett vitt ljusklot mot en svart bakgrund, omgärdad av ett antal symboler och otydbara ljud och viskningar hörs i bakgrunden.

Vid den första kolossen är dock, som illustrerat i figur 9, förfarandet en aning olik resten av kolosstridernas inledande och efterföljande scener. När man hittat vägen till kolossen och klättrat upp för en bergsvägg där kontrollerna för att hantera klättring introducerats, får man i en kort sekvens se kolossen och dess omgivande miljö. Just denna miljö och kolossintroduktion återkommer sedan på olika sätt vid de efterföljande kolosserna. När man besegrat kolossen och de svarta tentaklerna trängt in i Wandas kropp tar drömsekvensen vid. När den slutar ligger Wanda på golvet i templets kammare, med en svart skuggfigur ståendes vid sin kropp. Kameran fokuserar sedan på flickan på altaret, därefter återigen på Wanda medan han reser sig och går fram till henne och hölstrar svärdet. Vid altaret sitter nu en vit fågel som flyger iväg när Wanda närmar sig. Samtidigt börjar marken skaka och ett bullrande ljud hörs. Wanda vänder sig om och ser hur stenstatyn av den första kolossen exploderar till småsten. Han tittar upp i hålet i taket och Dormin ger Wanda en ledtråd till nästa koloss:

D: Thy next foe is... In the seaside cave... It moves slowly... Raise thy courage to defeat it.

5.2.5 Standardscener vid besegrade kolosser

Vid samtliga kolosser förutom de fem rödmarkerade i figur 9 följer alltså samma mönster av scener med små förändringar. Vid samtliga kolosser presenteras kolossen och dess omgivande miljö, antingen via en kort filmsekvens eller två kortare beroende på hur stor inverkan den omgivande miljön har för lösningen av striden. Vid vissa strider visas också korta sekvenser när en förändring sker hos kolossen eller i miljön som hjälper spelaren att lösa pusslet och ta sig vidare. Exempelvis vid koloss tre där denne slår sitt vapen i marken så dennes skydd vid armen går sönder, pälsen exponeras och man då som spelare kan ta tag i denna och klättra vidare upp på kroppen för att hitta de svaga punkterna.

När en koloss är besegrad följer alltså alltid sekvensen av kolossen som faller till marken, eller ner mot djupet när man rör sig i vattenmiljöer. Den svarta materian som skjuter in i Wandas kropp och den följande drömsekvensen. De detaljer som skiljer åt är antalet skuggfigurer som står vid Wandas kropp i templets sal; efter första kolossen är det en, efter den andra två och så vidare. Samt att just den stenstaty som representerar den koloss man nyss besegrat exploderar med ett vitt sken efter varje gång. När detta skett reser sig Wanda upp, tittar upp i takets hål och får på nytt en ledtråd från Dormin till nästa koloss. När denna presenterats får man återigen kontroll över Wanda, Agro kommer tillbaka till templet och man kan ge sig av mot nästa fiende. En annan detalj som ändrar sig är att för varje koloss som är fälld sitter ytterligare en vit fågel bredvid flickans altare. En annan transformation som sker men inte är speciellt tydlig är att Wandas utseende gradvis ändras efter varje koloss. Han får gradvis mörkare hår, skarpare drag i ansiktet, bleknar och får ärrliknande drag över halsen, samtidigt som kläderna blir smutsigare. En mer tydlig skillnad är märkbar först efter åttonde kolossen.

5.2.6 Scen efter koloss IV

Följer till en början samma mönster som vid övriga kolossmoment. Men efter att stenstatyn av den fjärde kolossen sprängts vaknar Wanda av att Agro går fram till flickan vid altaret. Wanda går fram mot hästen och klappar denna medan de står still och beskådar altaret. Wanda tittar upp mot hålet i taket och får nästa ledtråd av Dormin.

5.2.7 Scen efter koloss VIII

Till en början samma mönster som efter övriga kolosser. Men vid drömsekvensen kan man för första gången tydligt urskilja en flickröst i sorlet av viskningar. Sedan ser man en svartvit filmsekvens där flickan sätter sig upp i ljuset på altaret och gör rörelser mot Wanda. Den svartvita filmen tonar ut och vi får återigen se skuggfigurerna över Wandas kropp, och ytterligare en staty sprängas i bitar. Wanda reser sig upp, går fram till flickan och klappar henne på kinden. Sedan följer nästa tips från Dormin.

5.2.8 Scen efter koloss XII

Här introduceras nya karaktärer i spelet: Vi får se en grupp om sex människor med mask rida genom samma skogsparti vi såg Wanda passera i introsekvensen. De stannar vid slutet av skogen och tittar ut över det förbjudna landet i vilket spelet tar plats. I horisonten kan man se toppen av templet. Ledaren, ridandes på en vit häst med samma mask för ansiktet som man såg i spelets introsekvens i templet, säger till de övriga:

- Only a little more to go.

Sedan följer de ordinarie scenerna från templet återigen.

5.2.9 Kort sekvens innan sista kolossen

Precis innan man når spelets sista koloss får man se en kort scen där man genom att höja svärdet mot ljuset öppnar en stor stenport som förseglar världen från platsen där den sista kolossen finns. Efter följer ett kort spelmoment där man rider mot platsen. När man skall hoppa över ett långt håll i en stenbro till häst tar nästa filmsekvens vid: när Wanda och Agro nästan nått slutet av stenbron börjar bron kollapsa, sista stensegmentet lossnar under Agros hovar och de börjar glida ner mot avgrunden. Agro kastar Wanda av sin rygg fram mot fast mark. När Wanda återfått balansen springer han mot kanten för att hjälpa sin häst, men ser denne falla ner tillsammans med brons byggstenar. Wanda skriker förtvivlat, och dyster musik spelas:

Wanda: Agro!

Samtidigt som hästen tillsammans med stenarna försvinner ner i vattnet djupt ner i ruinens botten, med en stor våg som följd. Wanda ställer sig upp och efter en stund tittar han upp mot toppen av den stenbyggnad han befinner sig på.

5.2.10 Slutsekvens och epilog

När man besegrat den slutgiltiga kolossen och återigen fått dess svarta materia inskjuten i kroppen tar spelets epilog vid. Nu presenteras återigen de sex ridande männen, de är på väg över den enorma stenbro som leder fram till templets portar. De kliver av hästarna och går in i templet när portarna öppnas, dess ledare för ner masken över sitt ansikte återigen. Männen tittar ner för den långa spiralen mot templets botten och går neråt. När de når den stora salen där flickan ligger på altaret börjar marken skaka. En av männen ropar till ledaren:

- Lord Emon!

Lord Emon, som är gruppens ledare, vänder sig mot stenstatyn av den sista kvarvarande kolossen, samtidigt som även den exploderar.

Emon: No...

Emon upptäcker flickan på altaret som ligger i salens andra ände.

Emon: Hmm?

Han tar av sig masken samtidigt som han tittar mot altaret, samtidigt som orgelmusik spelas. Kameran skiftar till flickan, sedan tonar bilden ut i vitt.

Nu visas Wanda som ligger livlös på marken framför den nyss dödade siste kolossen. Plötsligt lyfter Wandas kropp från marken, kameran panorerar upp mot skyn, och skiftar tillbaka till tempelsalen. Där genomför Emon någon form av bön över flickans kropp. Mitt i denna stannar Emon och hans följeslagare upp och vänder sig som, samtidigt som Wandas kropp uppenbarar sig på templets golv kommer svärdet flygandes genom luften och sätter sig i golvet några meter bort. De skuggfigurer man sett i tidigare scener kliver upp ur golvet bakom Wanda, samtidigt som han försöker ställa sig upp. Wandas ansikte är likblekt, hans ögon ser döda ut, hans röst låter ansträngd och två horn skjuter nu ut från sidorna av hans huvud.

Emon: I don't believe this... So it was you after all. Have you any idea what you've done?! Not only did you steal the sword and trespass upon this cursed land, you used the forbidden spell as well...

Två av Emons följeslagare närmar sig Wanda, en av dem drar sitt svärd.

Emon: To be reduced to such a sight...

Wanda lyckas nu ställa sig upp.

Emon: You were only being used. Eradicate the source of the evil.

En av följeslagarna förbereder en pil i sitt armborst. Wanda fortsätter att röra sig mot altaret, med krökt, framåtlutande rygg. Skuggfigurerna är fortfarande bakom honom.

Emon: Look... He's possessed by the dead. Hurry up and do it!

Följeslagaren skjuter pilen genom Wandas ben; han griper sitt ben i smärta och faller ihop. En skugga sprider sig från skadan, och börjar packa in Wandas kropp i mörker.

Emon: It is better to put him out of his misery than to exist, cursed as he is.

En av följeslagarna går fram mot Wanda och höjer sitt svärd i luften, samtidigt som den liggande Wanda tittar upp mot honom. Följeslagaren tvekar för någon sekund, sedan hugger han svärdet genom Wandas bröst. Kameran visar hugget på avstånd, sedan följer någon sekunds tystnad. Efter det börjar svart sörja strömma ur såret, som när Wanda själv huggit kolosserna med sitt svärd. Wanda reser sig upp och försöker stapplande fatta tag i svärdet. Följeslagarna backar skräckslaget undan och Emon ser förvånad ut. Wanda stapplar mot altaret och flickan, drar sedan svärdet ur sitt bröst och de svarta skuggorna sprider sig nu över hans kropp. Svärdet faller till marken, och även Wanda samtidigt som skuggorna fortsätter sprida sig över kroppen, och når till slut även hans tåspetsar. Emon tittar på flickan och en av följeslagarna skriker samtidigt som Dormin nu förkroppsligas genom Wanda. Han växer snabbt upp till ett svart, ondskefullt hornförsatt monster i storlek av en koloss. Han talar till Emon:

Dormin: Thou severed Our body into sixteen segments for an eternity in order to seal away our power... We, Dormin, have arisen anew...

Emon: He's been resurrected...!

Dormin: We have borrowed the body of this warrior...

Samtliga skuggfigurer springer in i Dormins kropp, och han växer ytterligare i storlek.

Emon: Place a seal over the entire shrine before it's too late!

Här får vi nu i en kort spelsekvens kontrollen över Dormin. Man kan vända sig mot de sex männen som skjuter pilar mot monstret medan de flyr från templet. Som spelare kan man nu slå med Dormins händer i marken, med kraftiga skakningar och hål som följd. Men hur man än gör så går det inte att stoppa männen från att fly från salen och springa mot templets portar. Under denna sekvens griper en av följeslagarna tag i Wandas svärd, *The Ancient Sword*, och tar det med sig. Emon och hans män springer mot toppen av spiraltrappan.

Emon: Ready my horse.

Följeslagaren ger Emon svärdet som går till kanten belägen ovanför den runda vattenbassängen i templets botten. Emon lyfter svärdet i luften och kastar det sedan ner mot vattnet samtidigt som han ropar:

Emon: Be gone fowl beast!

När svärdet når vattnet skjuter ett starkt, vitt ljus upp genom det och skapar en sorts tornado som blåser Emons mask bakåt över nacken. Han stannar för en stund, sedan vänder han och lämnar templet. Tillbaka i templets huvudsal sugts Dormin in av vinden. Medan han dras tillbaka, minskas hans storlek och form tillbaka till Wandas mått, men kroppen är fortfarande täckt av en skugga. Wanda försöker stå emot vinden men dras sakta bakåt mot poolen. Här följer ytterligare ett kort spelmoment. Man får desperat försöka nå flickans altare, men kan inte stå emot vinden. Man tappar balansen, trillar omkull, och sugts sakta allt längre bakåt mot bassängen. Hur mycket man än försöker går det inte att komma undan. Det sista man kan göra är att gripa tag i trappstegens kanter och hålla emot medan man svävar i luften av suget. Men så fort kraftmätaren når noll sugts man ner i bassängen.

Spelmomentet slutar och man får se Wanda försvinna ner i vattnet, samtidigt som vinden försvinner. Vid templets öppning rider nu Emon och hans följeslagare över den stora stenbron de kom ifrån, samtidigt som den börjar kollapsa, del för del efter dem. Efter att de hunnit över halva bron växlar kameran tillbaka till tempelsalen, där flickan vaknar på altaret. Hon kliver ner och ser sig omkring, samtidigt som Agro kommer haltandes in i salen via en av sidotrapporna. När Agro når flickan klappar hon honom över mulen.

Efter detta börjar eftertexter rulla över bilden. Vi får se samtliga sexton kolosser ligga besegrade där man funnit dem tidigare i spelet samtidigt som texterna rullar och musik spelas. Efter det får vi återigen följa Emon och hans män som precis tagit sig över stenbron när den sista delen kollapsar.

Emon: Poor ungodly soul... Now, no man shall ever trespass upon this place again. Should you be alive... If it's even possible to continue to exist in these sealed lands... One day, perhaps you will make atonement for what you've done.

Nu får vi återigen följa flickan och Agro inne i templet. De vandrar genom salen till bassängen som är tömd på vatten. Där ligger nu Wanda på botten, återfödd som ett ensamt spädbarn med horn i pannan. Flickan kliver ner i bassängen och tar upp honom i sin famn och Agro börjar gå upp för spiraltrappan mot toppen. Flickan beskådar Agro för en stund innan hon följer efter. Utanför templet vandrar de längs sidan av dess berglika väggar och når en trädgård på toppen. Här uppe kvittrar fåglar, en hjort upptäcker flickan och Agro när de kommer in och springer nyfiket mot dem. Hjorten närmar sig sedan sakta flickan, samtidigt som fåglar landar runtomkring dem och nyfikna ekorrar närmar sig. Efter en stund flyger en fågel iväg från trädgården, kameran följer fågelns väg och lämnar flickan och Agro utom synhåll. Fågeln flyger över det förbjudna landet, och hamnar slutligen på ett mörkt ställe där en kraftig storm härjar. Kameran passerar fågeln, bilden tonar till svart och texten *END* uppenbarar sig.

5.3 Narratologisk analys

Efter att dessa berättande element kartlagts går det att applicera de narratologiska verktygen som presenterats. Propps roller och funktioner identifierade i texten presenteras, samt beskrivning av texten utifrån Todorovs formel.

5.3.1 Propps gestaltfunktioner

Funktion	Beskrivning
Ursprungssituation	Familjens medlemmar presenteras; hjälten presenteras Wanda, flickan och Agro presenteras. Dels extradiegetiskt via texten i spelets manual, dessutom genom de långa inledningssekvenserna.
1. Bortavaro	En i familjen håller sig borta Flickan i familjen är inte med familjen; hon har lämnat jordelivet och är död
2. Förbud	Förbudet riktas mot hjälten Landet i vilket spelet utspelar sig. Det är förbjudet och får inte besökas.
3. Kränkning	Förbudet kränks Wanda reser trots förbudet in i landet, besöker templet och tar kontakt med Dormin.
5. Utlämning	Skurken får information om offret Dormin upptäcker att Wanda besitter det magiska svärdet, <i>The Ancient Sword</i> .
6. Bedrägeri	Skurken söker lura offret Dormin säger sig kunna återföra flickan till livet, men kräver att Wanda ska utföra något i gengäld.
7. Delaktighet	Offret luras Wanda är beredd att göra vad som helst för att rädda flickan från döden.
8. Skurkaktighet; Brist	Skurken vållar familjemedlem skada; Familjemedlem saknar/önskar något Wanda vill ha flickan tillbaka till livet.
12. 1:a givarfunktionen	Hjälten testas, får en magisk agent eller hjälpare

Dormin förklarar att svärdet ska hjälpa honom med uppgiften och leda honom rätt.

14. Mottagandet av agenten Hjälten får bruk av agenten

Wanda lyfter svärdet i luften för att fånga solens strålar som skall leda honom framåt i sökandet.

15. Förändring i rummet Hjälten börjar sökandet

Ger sig ut i världen för att finna sina (påstådda) fiender

16. Kamp Hjälten och skurken i direkt strid

17. Stämpling Hjälten stämplas

18. Seger Skurken besegras

Hjälten strider mot sina fiender, alltså de 16 kolosserna, dödar var och en av dem, och blir själv stämplad vid dessa strider.

27. Igenkänning Hjälten känns igen

Emon känner igen Wanda. Vi får veta vad som skett innan Wanda kom till templet; det visar sig att det Emon blir den slutgiltige hjälten, då han måste rädda världen från Dormins ondska.

28. Avslöjande Den falske hjälten eller skurken avslöjas

Wanda har uppenbarligen blivit lurad och hjälpt den ondskefulle Dormin tillbaka till världen genom att döda de 16 kolosser som höll hans själ förseglad.

29. Omgestaltning Hjälten får ett nytt utseende

Det man gradvis kunnat ana genom spelet; Wanda ser död ut, med horn genom pannan. Han har blivit besatt av de döda och omgestaltas helt då den ondskefulla Dormin återuppstår genom hans kropp.

30. Straff Skurken bestraffas

Emon vet vad som måste göras; offerar det magiska svärdet för att stoppa Dormins återuppståndelse. Dormins kropp sugns ner i virvelvinden som skapas i templets bassäng. Vi får kontroll över Wandas skuggbeklädda kropp en sista gång då han desperat kämpar för att nå fram till flickan vid altaret, men kan inte undgå sitt straff och tragiska öde.

31. Giftermål Hjälten gifter sig, bestiger tronen

Vi tror inte att det ska bli ett sådant slut, utan att det slutade i ren tragedi för vår familj. Men i spelets absolut sista sekvens ändras detta då Agro återvänder till templet, flickan återuppstår från de döda och Wanda pånyttföds, renad från sina synder men märkt med horn i pannan. Till slut förenas alltså vår hjälte med prinsessan; men som ett rent, oskrivet blad.

Tabell 4: Propps gestaltfunktioner i *Shadow of the Colossus*.

5.3.2 Propps roller

Propps funktioner fördelas alltså bland textens olika karaktärer, av Propp identifierade som sju olika roller eller *spheres of action*. Dessa går att identifiera i en analys av *Shadow of the Colossus*.

Skurken – Som det visar sig i berättelsens slut, är det Dormin som är den onda kraften i berättelsen. Kolosserna är i själva verket oskyldiga och finns till för att hålla ondskan förseglad.

Donören – Berättelsens donör är den onde Dormin, som förser Wanda med vetskapen om hur hans magiska svärd ska hjälpa honom finna kolosserna, samt att han ger Wanda tips om var varje koloss befinner sig. Denne ger även vid varje koloss tips om hur dessa skall besegras, förutsatt att man spelat en längre tid utan framgång.

Hjälparen – Wandas häst Agro som förflyttar honom genom den vidsträckta världen, och vars hjälp är nödvändig för att besegra vissa av kolosserna.

Prinsessan – Den icke namngivna flickan som Wanda vill återfå till livet, som ligger oskuldsfullt död i vit klänning på templets altare och väntar på att bli räddad av hjälten.

Expeditionen – Wanda som på egen hand ger sig av för att föra flickan till det förbjudna landet och få henne återuppstånden. Även Dormin, som sänder ut Wanda i det förbjudna landet för att söka efter kolosserna.

Hjälten – Wanda, den gode unge mannen som vill rädda den oskyldiga flickan, prinsessan, från döden. Protagonisten man spelar som genom spelet. Dock tar historien en vändning i slutet, där Emon istället räddar världen från den onde Dormins återuppståndelse genom Wandas kropp. Framstår i slutändan som offerhjärte, då han lurats och blir ett offer för Dormins ondskas och sina egna handlingar, även om han också kan anses vara en sökarhjärte; på jakt efter möjligheten att få tillbaka prinsessan från de döda.

Den falske hjälten – Wanda som på grund av sin vilja att rädda flickan springer ondskans ärenden; dödar kolosserna och därmed tillåter Dormins återuppståndelse.

5.3.3 Todorovs jämvikt

Även Todorovs identifiering av jämviktens formel visar sig användbar i analys av spelet. Jämviktens formels (equilibrium formula) fem nivåer kan beskrivas så här:

1.	<i>Normaltillstånd</i>	Det råder frid i världen, även om Wanda sörjer den döda flickan. Hon är hjälplös; död och livlös.
2.	<i>Störande moment</i>	Wanda kan inte acceptera flickans död (som vi inte vet hur eller varför har inträffat). Han stjälar det magiska svärdet och rider med flickan mot det förbjudna landet.
3.	<i>Konflikt och ofrid</i>	I det förbjudna landets tempel blir han erbjuden hjälp av den onde Dormin, som kräver att Wanda i gengäld för flickans liv dödar kolosserna. Wanda lyder och faller kolosserna. Emon och hans följeslagare följer Wanda till det förbjudna landet för att stoppa honom innan det är för sent.
4.	<i>Lösning</i>	Wanda lyckas döda kolosserna men har blivit lurad in i döden av Dormin som återuppstår genom hans kropp. Emon lyckas sätta

stopp för hans ondska, och han straffas genom svärdets magiska krafter. Wanda straffas också för sina handlingar, (som vi först tror) genom döden.

5. *Nytt normaltillstånd* Frid råder återigen, världen är på nytt skyddad mot ondskan och bron in i det förbjudna landet har kollapsat. Flickan vaknar till liv och förenas med hästen Agro och finner spädbarnet Wanda i bassängen. Ett nytt normaltillstånd har införts, där det nu istället är Wanda som är hjälplös och beroende av flickans hjälp. Och där slutar berättelsen.

Tabell 5: Todorovs jämvikt i *Shadow of the Colossus*.

5.4 Spelregler i *Shadow of the Colossus*

Som påpekats tidigare är de digitala spelens särart viktiga att ta hänsyn till vid näranalys av spel som text. För att nå större förståelse för det digitala berättande som erbjuds, måste aspekter av den digitala interaktiviteten och dess regelsystem tas i beaktande.

5.4.1 Ludusregler

Ludusregler definierades alltså som de regler eller system av regler som bestämmer hur ett spel avgörs, hur man vinner. Precis som påpekat tidigare i analysramen är flerparten av spel idag ludusbaserade, man måste utföra vissa handlingar för att nå ett visst resultat; att klara spelet. Även *Shadow of the Colossus* är ett ludusbaserat spel. Vårt huvudsakliga mål är att rädda flickan Wanda lagt på altaret; att återfå henne från de döda. För att nå detta mål måste vi som spelare komma över de hinder och problem som presenteras genom spelets gång. Spelaren måste finna kolosserna i den vidsträckta världen, och väl på plats hos dessa finna lösningen till hur de ska besegras. Med Siang Angs begrepp kring ludusregler kan vi sammanställa följande tabell:

Ludusregler	<i>Innestående (intrinsic)</i>	<i>Utomstående (extrinsic)</i>
	Finna kolossernas plats där de håller till i den diegetiska världen, att finna en lösning till hur deras ömma punkter skall hittas och nås för att besegra dem.	Rädda flickan på altaret tillbaka från de döda

Tabell 6: Ludusregler i *Shadow of the Colossus*

5.4.2 Paidearegler

Ett spels uppsättning av paidearegler är alltså betydligt mer omfattande och komplicerade än dess ludusregler, även om spelet ifråga är av ludustyp, ett spel där det finns bestämda mål. Det är paideareglerna som definierar spelvärlden. Siang Ang delade in paiderelgerna i underkategorierna symboliska och semantiska. De symboliska reglerna bestämmer vad spelaren kan och inte kan göra i den virtuella diegetiska världen. Här ingår även själva överföringen av de fysiska handlingarna spelaren genomför, i detta fall knapptryckningar och kombinationer med kontrollen, och de virtuella svaren på dessa handlingarna. Med andra ord hur vi kontrollerar vår avatar och dess omgivning i den virtuella världen. De semantiska paideareglerna definierar kausaliteten av våra handlingar; hur dessa sammanfaller och vilka konsekvenser de kan få i den virtuella världen. I tabell 7 visas ett exempel på detta samband i spelet:

Paidearegler	Symboliska (<i>symbolic</i>)	Semantiska (<i>semantic</i>)
	Tryck på rätt knappkombinationer för att Agro skall närma sig spelaren på skärmen så denne kan bestiga hästen	Rid på hästen för att transportera Wanda runt den stora världen och utforska den

Tabell 7: Paidearegler i *Shadow of the Colossus*

5.4.3 Regelsystem i den diegetiska världen och relationen till narrativ

Den diegetiska världen i *Shadow of the Colossus*, består av ett vidsträckt område som skiftar i utseende och funktion allteftersom man rör sig genom den. De här utforskande momenten beskrivet av både Carlquist (1999) och Siang Ang (2006) är väldigt påtagliga här: spelaren introduceras till en enorm värld i vilken man är fri att röra sig efter eget tycke. Vegetation och utseende ändrar sig i de olika områden man kan besöka. Avataren rör sig genom såväl ökenlandskap som skogar, dalar, över vattendrag, genom grottor och mörka, fientliga områden med gejsrar. Alla dessa mikrovärldar inom spelets sammansatta diegetiska värld har egna uppsättningar av paidearegler som styr vad man som spelare kan och inte kan göra. Ändringar av paideareglerna kan exempelvis betyda att man i vissa områden inte kan röra sig framåt till häst, då denne inte kan simma över vattendrag eller klättra upp för bergsväggar. Eller att man i andra delar av världen måste använda sig av hästen för att ta sig framåt, exempelvis då ett avstånd mellan två klippavsatser är för långt för att avataren själv skall kunna hoppa över, eller vid kolosstrider där kolosserna är för snabba för Wanda att undkomma från utan hjälp.

5.4.3.1 Relationen mellan regler och narrativ

Som tidigare visat presenterar berättande element spelets ludusregler, alltså dess mål. I figur 9 kan vi se var dessa narrativa element presenteras. Vi får med andra ord veta vad vi skall utföra för spelmoment för att föra spelets berättelse vidare, och den informationen presenteras alltid genom berättande filmsekvenser spelaren inte har någon kontroll över, förutom de tips som Dormin ger spelaren i realtid vid strider som pågått under en längre tid utan framgång.

Däremot står det spelaren helt fritt att röra sig i den diegetiska, eller spatiala, världen. Paideareglerna för världens samtliga mikrovärldar är desamma; spelaren kan utforska hela världen fritt från början, förutom området där den sista kolossen finns, i vilken man inte får tillträde innan de femton föregående kolosserna är besegrade. Dock infinner sig inte kolosstriderna fritt efter spelarens tycke; även om vi kan resa fritt i världen och nå den plats där koloss nummer två finns, så kan vi bara strida mot den om vi först besegrat koloss ett och så vidare. Ludusreglerna ändras inte efter hur vi som spelare rör oss i spelvärlden. Har vi inte besegrat koloss ett är inte koloss två på plats där han senare finns. Därmed ändras inte heller paideareglerna för området, då de omgivande miljöerna vid flera av kolosstriderna ändras och påverkar spelarens möjligheter att röra sig och utföra manövrar. De narrativa händelserna är alltså direkt förbundna med ludusreglerna, vilket ger spelet en i högsta grad linjär berättarstruktur enligt Carlquists första modell (s. 7). Ett tydligt exempel på hur spelets narrativa inslag direkt påverkar spelandet är spelets sista spelmoment, där Wandas kropp fullt övertagits av Dormin, och man då för en kort tid får spela som honom. I den sekvensen har både de innestående ludusreglerna ändrats; man försöker sätta stopp för Emon och hans män i templets stora sal. Likväl har paideareglerna ändrats: avatarens kropp är gigantisk, man rör sig inte på samma sätt som tidigare och istället för att hugga med svärd eller skjuta pilbåge slår man nu med knytnäven i marken och skjuter eld ur monstrets käftar.

Med andra ord är spelets berättande och dess struktur styrt och kontrollerat av dess regler. Berättandet följer en linjär struktur, och då måste även spelandet följa denna linjära struktur för att klara spelets mål. Men den diegetiska världen är vidsträckt, och är helt utan icke-diegetiska inslag som musik som enbart infinner sig vid filmsekvenser och strider. Med andra ord består resten av världen enbart av omgivningsljud och ljud från karaktärerna. Detta skapar en stämning av ensamhet och immersion i spelvärlden; man träffar aldrig på några andra karaktärer. Hur lång tid man vill spendera i världen utan att följa ludusreglerna är helt upp till spelaren, så därmed kan alltså speltiden variera.

6 Diskussion

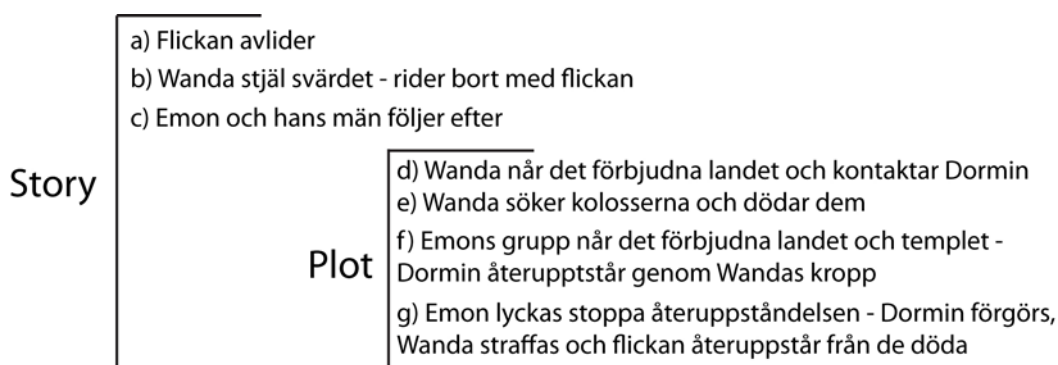
6.1 Hur ser berättandet ut – på vilket sätt presenteras narrativa element och hur förs berättandet framåt?

Spelets narrativa inslag presenteras alltså uteslutande via filmsekvenser för spelaren. Undantaget är den korta text i spelmanualen som ger en kort introduktion till historien, och lämnar spelaren med viss insyn i historien som tar sin början när spelet börjar spelas, något som enligt Wolf (2001) är vanligt.

De berättande elementen är som visat sparsmakade genom spelets gång. Spelaren presenteras för berättelsen via spelmanualen och den inledande introsekvensen i två delar, längden på dessa är cirka tretton minuter. När dessa sekvenser är avklarade är de rent berättande elementen få. De korta filmsekvenserna i samband med kolosstriderna säger inte speciellt mycket om berättelsen kring spelets karaktärer, utan fungerar snarare som en förstärkning av och indikator på spelarens känsla av att ta sig vidare och ha klarat av de spelmoment man ställts inför. Det är som sagt endast ett fåtal filmsekvenser som skiljer sig åt från övriga efter kolosstriderna. I själva verket presenteras spelets egentliga berättelse, alltså hela dess story utöver dess plot, enbart genom den tvådelade introsekvensen, filmsekvensen efter den tolfte kolossen när de nya karaktärerna presenteras, samt i de tätt sammanflätade filmsekvenserna i samband med den allra sista kolossen (se figur 9).

Även om inga narrativa element står att finna inom spelets spelsekvenser, krävs alltså att man klarar av dessa för att ta del av intrigen. Det finns inga inskriptioner, eller andra nivåer av berättande att addera till handlingen som Kirkland (2005) diskuterar. Däremot infinner sig samma typ av berättande Kirkland beskriver: att vi genom att spela vidare och klara de moment vi ställs inför får en utförligare *back-story* presenterad för oss. Efter att hela spelet är avklarat kan man sammanställa berättandet som i figur 10: där ingår både det uttryckligen presenterade innehållet (plot) och händelser som texten indirekt hänvisar till (se figur 8).

Spelmomenten och den diegetiska världen utnyttjas för ett immersivt syfte; att skapa känslan av att spelaren befinner sig i en annan värld, och inte minst för spelens kärna; spelandet i sig och utmaningen och tillfredsställelsen som kommer med det. Berättandet spelaren tar del av är ett resultat av att man klarat av det förutbestämda motstånd och uppgifter man ställs inför under spelets gång.



Figur 10: Story och plot i *Shadow of the Colossus*

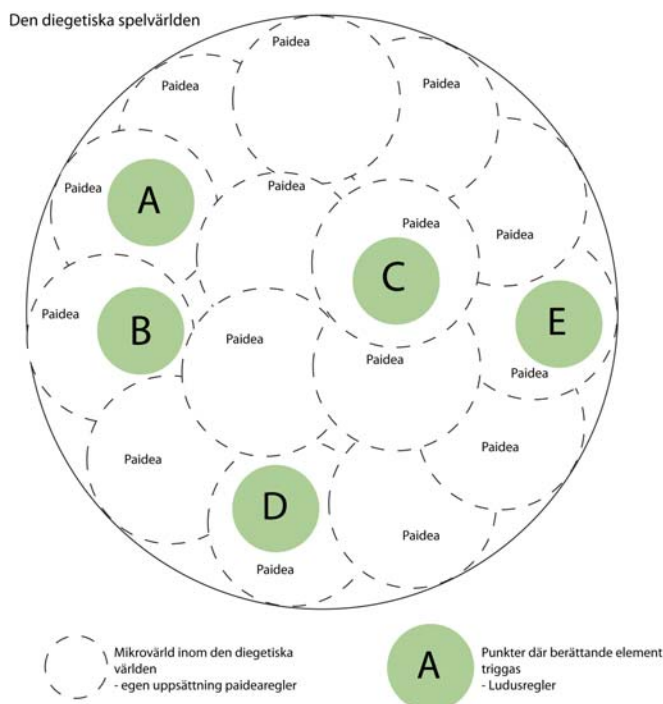
6.2 Kan man tala om berättarstruktur i klassisk mening: går traditionella narratologiska verktyg att applicera på spelet?

Som presenterat i tabell 4 och 5 går många av Propps funktioner att identifiera i spelet, och likaså ger Todorovs formel insyn i berättandets struktur. Det ska understrykas att denna form av syntagmatisk analys av texter är väldigt grundläggande i sitt utförande för att visa på berättandets struktur. Men som tidigare påpekats i analysramen kan en av de större fördelarna med exempelvis Propps funktioner vara att belysa likheter mellan texter som till synes verkar vara helt olika varandra. Det faktum att Propps funktioner givit oss insyn i berättandet i ett spel där dessa element kan anses vara ganska avskalade och få, torde tyder på att dessa klassiska narratologiska verktyg mycket väl kan vara användbara vid en analys av spelet som medietext.

Man kan se att *Shadow of the Colossus* innehåller många delar av den klassiska hjältesagan. Inte minst den manlige hjälten som skall rädda den oskyldiga prinsessan, vilket är den centrala delen i spelet och av dess handling. De funktioner som visats finnas i spelet som text innebär att det i mångt och mycket handlar om traditionellt berättande, ur aspekten av funktioner och textens syntagmatiska kedja. Däremot är presentationen av dessa snarare det som skiljer spelet från vad vi är vana vid. Som exempel kan nämnas spelets i det närmaste tragiska handling där vår hjälte är på god väg att hjälpa ondskan ut i världen, men i slutänden trots allt får förenas med sin prinsessa. Återigen: funktionen är där, men uttrycket av den är ovanlig. Spelet ifråga sätter ljus på Murrays (1997) och Carlquists (2002) diskussioner kring tragedier i spel, här finns stora likheter med den grekiska tragedin där gudarnas inverkan i de dödligas liv spelar stor roll. Det visar sig vara fallet i *Shadow of the Colossus* att även om vi som spelare ”vinner” spelet, alltså klarar av dess pussel och motstånd, så tar dess historia en till synes ”förlorande” vändning. Denna dualitet är intressant; dels ska vi som spelare klara av spelmomenten för att ta oss vidare, men å andra sidan blir vi presenterade en historia som inte ger vår protagonist ett speciellt hjältemässigt intryck. Med små medel förstärks detta genom den sorgliga musik som spelas i samband med filmsekvenserna då kolosserna faller till marken i slow-motion, och vår hjältes gradvisa transformation till ett regelrätt monster.

6.3 Hur ser relationen mellan berättande element och spelregler ut?

Det finns ett klart och tydligt samband mellan spelets narrativ och dess spelregler. Helt tydligt är att narrativa element används för att introducera ludusregler; vad som skall göras av spelaren för att klara av, att vinna, spelet. Det är här spelens särart blir som mest tydliga: även om vi utifrån Carlquist (2002) och hans modeller för berättande i spel kan konstatera att berättandet i *Shadow of the Colossus* bjuder på en ytterst linjär struktur, så är inte spelandet i sig en linjär upplevelse. Ludusreglerna går ej att påverka; de förändras enbart efter att spelaren utfört de handlingar förutbestämda av spelutvecklarna. De är konstanta; måste utföra A för att nå B, och det finns inte multipla sätt att nå till B, det finns inte några variationer av B. Spelandet blir som Kirkland (2005) beskrev *Silent Hill*, en begränsad uppsättning möjligheter för hur man som spelare tar sig igenom det. Begränsad i termer av hur spelaren kan lösa ludusmål, men däremot fri i termer av hur den diegetiska världen med dess paidearegler är utformad. Med utgångspunkt från Carlquists första modell (s. 7), kan berättandets samband med spelreglerna demonstreras som figur 10.



Figur 11: Den diegetiska spelvärlden och berättande element

Vi har där den fulla diegetiska världen, denna indelad i ett antal mindre mikrovärldar med egna tillhörande paidearegler. Det skall påpekas att figuren inte är en exakt avbildning av spelets uppbyggnad, men förklarar strukturen. För spelaren presenteras berättelsen vid cirklarna A-E. Denna linjära struktur kräver med andra ord att spelaren först avklarar de ludusregler som sammanfaller med berättelsepunkt A för att kunna ta del av berättelsepunkt B och så vidare. Men som visats tidigare, spelaren har tillgång till hela världen porträtterad från början. Spelaren kan resa till C, men får då inte ta del av berättandet så länge A och B inte redan presenterats. Med andra ord skiljer sig inte berättarstrukturen nämnvärt från andra former av narrativ; den är i sig en ytterst linjär företeelse. Den inbjuder inte till multipla val som leder till olika utgångar av berättelsen, något som spelens interaktiva natur kan ge möjlighet till. Med andra ord verkar Bergers (2002) tankar om skillnader mellan digitala och tryckta narrativ passa här; skillnaden dessa emellan består till huvuddelen inte av vilka historier som berättas, utan på sättet historien uttrycks eller presenteras. Den största skillnaden i detta fall tycks vara spelarens aktiva roll; det faktum att historien presenteras allt eftersom spelaren klarar av spelmoment. Denne blir aktiv och delaktig i protagonistens äventyr, mer än enbart åskådare. Samtidigt som spelaren är just en åskådare av det som berättas: intrigen kan inte på något sätt påverkas. Antingen klarar spelaren av de spelmoment som finns och får ta del av berättelsen, eller så gör han inte det och får inte veta hur den slutar.

6.4 Avslutande diskussion

De narratologiska utgångspunkter utifrån vilka jag tog mig an spelet visade sig vara tillämpbara; många av Propps funktioner återfanns och berättelsen följde även Todorovs formel på ett klart sätt. Med andra ord visade spelet prov på en i många avseenden klassisk berättelse, förmedlat på ett sätt som är specifikt och unikt för de digitala spelen. Det är presentationen som är den mest slående skillnaden mellan spelet som text och spelare som läsare. Spelet kräver en aktiv sådan; läsaren blir på ett sätt också medförfattare av historien på en nivå, även om den är förutbestämd. Berättelsen kräver prestationer från läsaren, inte enbart åskådande.

Det är trots allt just den relation som här blir intressant att studera. Spel är inte traditionella narrativ ur just den aspekten: spelreglerna och dess interaktiva natur spelar en avgörande roll. Men att helt förkasta narratologiska utgångspunkter vid analys verkar drastiskt.

Det är i slutänden just narrativ som skapar mening bakom spelandet och för det framåt. Man måste, trots lekandets natur, ha sina mål och dessa förstärks genom en bakgrundsberättelse som motiverar spelaren att fortsätta sitt uppdrag i spelvärlden. Med andra ord bör berättandet och allt vad det medför studeras i relation till spelregler och deras mer tekniska natur. Bortser man från någon av dessa aspekter bortser man från uppenbart viktiga beståndsdelar som skapar den unika helheten. Ludologernas påstående att narrativ inte kan existera i spel, visar sig i detta fall minst sagt problematisk. Dock följer, uppenbarligen, detta spel en klart linjär struktur. Hur dessa teorier kan appliceras och anpassas efter en förgrenande historia, där spelaren aktivt kan göra val som påverkat utgången, är en spännande och inte helt oproblematisk frågeställning.

6.4.1 Kritik mot undersökningen

Det går förstås inte att dra några generella slutsatser kring alla typer av digitala spel utifrån den här undersökningen. Spektrumet av speltyper är oerhört brett, och visst finns det även digitala spel helt utan narrativa inslag och ambitioner. Dock pekar de senaste årens spelutveckling mot att dessa inslag får allt större utrymme i flertalet nyproducerade spel. Då även utvecklingskostnader stiger och idag närmar sig produktionskostnader för långfilmer satsas mer på de berättande delarna. Manusförfattare har idag en viktig roll under utvecklingsperioden, något som tyder på att större vikt läggs vid historieberättandet idag än någonsin tidigare.

Vid kvalitativa undersökningar spelar alltid forskarens tolkningar in. Min förhoppning har varit att det genom de utförliga beskrivningar av de berättande elementen i resultatdelen skall vara möjligt att se hur analysresultaten vuxit fram.

För att slutligen återknyta till en fråga som diskuterats tidigare; forskning kring de digitala spelens innehåll står i startgroparna, inom några år kanske man har nått längre inom den paradigmskapande debatt som råder just nu, där få egentliga empiriska undersökningar tycks genomföras. Även om denna undersökning enbart ägnats åt ett enskilt spel kan den på ett vis metodprövande ansatsen vara intressant att diskutera vidare kring.

7 Käll- och litteraturförteckning

Artiklar

- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1(1). Hämtad 5 november, 2007, från <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>.
- Carlquist, J. (2002). Playing the Story – Computer Games as a Narrative Genre. *Human IT*, 6(3). 7-53.
- Frasca, G. (1999). Ludology Meets Narratology. Hämtad 6 november, 2007, från <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- Juul, J. (1998). A Clash between Game and Narrative. Hämtad 6 november, 2007, från http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html
- Kirkland, E. (2005). Restless dreams in Silent Hill: approaches to video game analysis. *Journal of media Practice*, 6(3), 167-178.
- Siang Ang, C. (2006). Rules, gameplay, and narratives in video games. *Simulation & Gaming*, 37(3). 306-325.

Böcker

- Atkins, B. (2003). *More than a game: The Computer Game as Fictional Form*. Manchester: Manchester University Press.
- Berger, A. A. (1999). *Kulturstudier : nyckelbegrepp för nybörjare*. Lund: Studentlitteratur.
- Berger, A. A. (2002). *Video Games: A Popular Culture Phenomenon*. New Jersey: Transactional Publishers.
- Berger, A. A. (1997). *Narratives in Popular Culture, Media, and Everyday Life*. Thousand Oaks, California: Sage Publications.
- Dovey, J. & Kennedy, H. W. (Red.). (2006). *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Berkshire: Open University Press.
- Hansen, A., Cottle, S., Negrine, R. & Newbold, C. (1998). *Mass Communication Research Methods*. London: Macmillan Press.
- Holme, I. M. & Solvang, B. K. (1997) *Forskningsmetodik – Om kvalitativa och kvantitativa metoder*. Lund: Studentlitteratur.
- Kerr, A. (2005). *The Business and Culture of Digital Games: Gamework and Gameplay*. London: Sage.
- Lacey, N. (2000). *Narrative and Genre: Key Concepts in Media Studies*. Basingstoke: Macmillan.
- Linderoth, J. (2007). *Datorspelandets dynamik – Lekar och roller i en digital värld*. Lund: Studentlitteratur.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- Newman, J. (2004). *Videogames*. London: Routledge.
- Propp, V. (1968). *Morphology of the Folktale*. Austin: University of Texas Press.
- Raessens, J & Goldstein, J (Red.). (2005). *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge: MIT Press

- Rutter, J & Bryce, J. (Red.). (2006). *Understanding Digital Games*. London: Sage.
- Wolf, M. J.P. (2001). *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas Press.
- Wolf, M. J.P. & Perron, B. (Red.). (2003). *The Video Game Theory Reader*. New York, London: Routledge.
- Östbye, H., Knapskog, K., Helland, K. & Larsen, L. O. (2003). *Metodbok för medievetenskap*. Malmö: Liber.