

Lunds universitet
Sociologiska institutionen
Avdelningen för Medie- och kommunikationsvetenskap
Kandidatuppsats
ht-2003/2004

Kvinnliga hjältars möjligheter och begränsningar i Playstation2 spel: en jämförande narrativ textanalys med genus aspekt

Författare:
Maria Sandberg

Handledare:
Peter Dahlgren
Ingrid Höjerback
Marja Åkerström

Examinator:
Fredrik Miegel

Sammanfattning

Författare:	Maria Sandberg.
Titel:	Kvinnliga hjältars möjligheter och begränsningar i Playstation2 spel – en jämförande narrativ textanalys med genusaspekt.
Avdelning:	Avdelningen för Medie- och kommunikationsvetenskap, Sociologiska Institutionen vid Lunds universitet..
Handledare:	Peter Dahlgren, Ingrid Höjerback och Marja Åkerström
Examinator:	Fredrik Miegel
Syfte:	Syftet med denna uppsats har varit att utforska den interaktiva medietexten och se vilka möjligheter och begränsningar som döljer sig där. För att göra detta har jag valt att granska och jämföra tre stycken PS2 spels berättelser, handling och aktörer, och på så sätt ta reda på hjältinnornas utrymme och möjligheter i PS2 spelen, i jämförelse med hjältarnas.
Metod:	För att kunna granska den interaktiva medietexten har jag valt att granska genusstrukturerna i tre olika Playstation2 spel, genom en jämförande narrativ textanalys, med genusaspekt. Utgångspunkter har bl.a. varit latent och manifesterade funktioner i medietexten samt kvinnors underordnade samhällsliga ställning. En annan utgångspunkt har varit att den konsolspeltexter kommunicerar annorlunda – både vad gäller producenter och publik, samt texter till texter – än vad som brukar beskrivas i traditionella kommunikationsmodeller, med ett linjärt sändare till mottagare perspektiv.
Slutsatser:	Mina huvudsakliga resultat/slutsatser är att; visst lever förlegade könsroller kvar inom konsolspelvärlden, men även att flera av spelen innehåller vissa feministiska inslag. Hjältinnorna kämpar på bra, speciellt när inte hjältarna är närvarande. Om både hjälte och hjältinna närvarar samtidigt i medietexten, förhåller sig hjältinnan oftast underordnad ställning gentemot hjälten. Dessutom är hjältinnornas berättelser svagare än hjältarnas, som på så sätt blir de egentliga huvudrollssaktörerna.
Nyckelord:	Playstation2, konsolspel, hypertext, genus, narrativ textanalys, hjälte, hjältinna, narrativ kommunikation, interaktiva texter

Innehållsförteckning

Innehållsförteckning.....	1
1. Introduktion.....	2
1.1. Frågeställning och syfte.....	3
2. Bakgrund.....	3
3. Teori.....	5
3.1. Samhällets inverkan på medietexter.....	5
3.2. Att tolka och förstå en medietext.....	6
3.2.1. Narrativ.....	6
3.2.2. Interaktivitet och hypertext.....	7
3.2.3. Intertextualitet.....	7
3.3. Teoretiska utgångspunkter.....	8
3.3.1. Utgångspunkt ett – det narrativa berättandets aktörer.....	8
3.3.2. Utgångspunkt två – den implicita textens innebörd.....	9
3.3.3. Utgångspunkt tre – kvinnors sociala underordning.....	10
4. Metod.....	11
4.1. Narrativ textanalys.....	12
4.1.1. Utforskning av den klassiska hjältesagan.....	12
4.1.2. Kritik mot kvalitativa metoder, såsom textanalys.....	13
4.3. Urval.....	13
4.4. Avgränsningar.....	14
5. Analys.....	14
5.1. Narrativet.....	15
5.1.1. Dark chronicle.....	15
5.1.2. 7 blades.....	16
5.1.3. Alone in the dark.....	18
5.1.4. Likheter mellan PS2 spelen.....	19
5.2. Visuella skildringar samt agerande och talsituationer.....	21
5.2.1. Dark chronicle.....	21
5.2.2. 7 blades.....	23
5.2.3. Alone in the dark.....	25
5.2.4. Likheter mellan PS2 spelen.....	26
6. Sammanfattning.....	27
6.1. Tekniska likheter.....	28
6.2. Tendenser och gemensamma drag.....	28
6.3. Återkommande inslag.....	30
6.4. Strukturer och kontexter som möjliggör narrativen.....	31
6.5. Möjligheter att se förbi strukturer och kontexter.....	32
7. Diskussion.....	33
7.1. Det narrativa berättandets aktörer.....	33
7.2. Den implicita medietexten.....	34
7.3. Kvinnors sociala underordning.....	34
Källförteckning.....	36

1. Introduktion

Dagens teveapparater, kvällstidningar eller radiostationer har allt mer sällan funktionen som informationsförmedlare, utan tjänar allt som oftast som nöjes- och avslappningsförmedlare. Nutida medieanvändare och konsumenter använder allt oftare medierna för att stressa av samt att stimulera sina nöjesbehov. Samtidigt som mediernas användningsområden förändras, så utvecklas även nya tekniker som erbjuder nya möjligheter för medieanvändarna. En sådan möjlighet kan sägas vara hypertexter som med sina valmöjligheter inviterar till deltagande och engagemang. En ny medieform - som delvis använder sig av hypertext - kan sägas vara konsolspel, eller tevespel som de ofta benämns, exempel på konsolspel är Gamecube, Xbox och Playstation 2.

Jag anser att även konsolspel, liksom andra medier, verkar som budskapsförmedlare. Så väl som övriga medier förmedlar de budskap inom vissa givna kontexter och samhällsstrukturer, med normer och begränsningar. Samtidigt tror jag även att konsolspel, med dess starka inslag av fantasi och lek även kan tjäna som inspiration av alternativa tolkningar av världen eller åtminstone en fristad från omvärldens rådande värderingar och krav.

Ursprungstanken med denna uppsats har hela tiden varit att undersöka medietexter, med funktionen; underhållning och avslappning, samt se vilka underliggande budskap som dessa producerar. Speciellt är jag intresserad av det som kan läsas in mellan raderna, det som är uttalat och implicit. Jag kunde ha valt biofilmer eller långfilmer på teve, men valde Playstation2 spel. Detta eftersom spelanvändandet ökar, många använder idag konsolspel på liknande sätt - och av liknande anledningar - som andra läser skönlitterära böcker eller kollar på fiktiva filmer. Grundtanken med konsolspel är stimulans och avkoppling, men jag menar att detta sker utifrån vissa givna mönster. Medietexter är inte neutrala, utan producerar och reproducerar (medvetet eller omedvetet) idéer som ligger till grund för normer i vårt samhälle. Det handlar om en slags tillvänjning, där medierna kan ange normen och tonen. Även om alla vet att det verkliga livet inte ser ut sådant som det beskrivs och avporträtteras i medietexterna, så fungerar ändå dessa bilder som vägledande, rådande och kanske till och med åtråvärda.

De spel som jag har valt att analysera har både en kvinnlig och en manliga hjältinna/hjälte som aktiva huvudrollsinnehavare. Detta för att jag vill jämföra de könsroller (eller rättare genusrollerna) inom konsolspelvärlden. Men även och kanske främst för att granska om dessa

konsolspel - med kvinnliga aktörer - erbjuder en alternativ könsroll, ett andningsrum eller om det bara är samma gamla story i annan förpackning, så att säga. Jag undrar om dessa konsolspel kan utgöra plattform för en alternativ kvinnosyn och/eller ge ett alternativt handlings- och tankeutrymme.

1.1. Frågeställning och syfte

Syftet med denna uppsats har varit att utforska den interaktiva medietexten och se vilka möjligheter och begränsningar som döljer sig där. För att göra detta har jag valt att granska och jämföra tre stycken PS2 spels berättelser, handling och aktörer, och på så sätt ta reda på hjältinnornas utrymme och möjligheter i PS2 spelen, i jämförelse med hjältarnas.

Mina frågeställningar har varit:

- Hur verkar och reproduceras samhällets normer i PS2 spels interaktiva medietexter.
- Vilket utrymme finns för användarens/spelarens egna skapande av handling och aktörer?
- Vilka värderingar uttrycker dessa spel?
- Hur jämställda är PS2 spelens hjältar och hjältinnor?

Interaktiva medietexter följer inte samma kommunikationsvägar som de traditionella medietexterna. Därför anser jag det vara intressant att - inte bara för mig utan även för annan samhällsforskning och eventuellt även interaktiva mediespelspelproducenter – utforska vilka möjligheter och begränsningar som dessa kan erbjuda. Min uppsats kan även vara intressant för genusforskare.

2. Bakgrund

Rent begreppsligt och tekniskt kan konsolspelapparater (primärt) beskrivas som; hårdvara som kopplas upp mot teven. Vanligtvis saknas mjukvara i dessa medier – men även variant med mjukvara förekommer. Konsolspelapparaten används främst i nöjessyften, att användas för spel på teveskärmen. Spelet utspelar sig på teveskärmen och styrs av en joystick eller liknande. De flesta spelen är anpassade och begränsade till en spelare. Vissa spel tillåter dock två spelare, och då spelar man vanligtvis mot varandra (för detta krävs då två joysticks). Spelen är vanligtvis animerade, men många har filmliknande inslag och bär filmliknande drag med en stark handling och berättelse. Andra konsolspel är rena plattformsspel eller

tävlingsspel, här är handling och berättelse inte lika närvarande. Att ta reda på vem som har producerat spelen, kan enkelt göras genom att titta på baksidan av spelasken, där står de olika spelkonglomeraten angivna, ofta handlar det om samarbeten mellan olika aktörer. Problemet med att lokalisera konsolspelsproducenter är (som vid andra medietextproduktioner såsom spelfilmer etc.) att personerna bakom är många. Någon har tecknat, någon annan har skrivit manus, andra har sponsrat, några har filmat (ofta ligger filmsekvenser med riktiga människor till grund för animationerna) andra har redigerat osv.

Ulrika Sjöberg menar, i sin doktorsavhandling "Screen rites"(2002), att de traditionella definitionerna kring medier har mjukats upp. Nya medier som t.ex. Internet har andra unika egenskaper, än mer traditionella medier som dagstidningar eller en teveapparater. Många av de nya interaktiva kommunikationsteknikerna som t.ex. konsolspel, Internet etc., gör att de traditionella kommunikationsmodellerna med ett linjärt sändare-mottagare perspektiv måste omdefinieras. Många moderna medier arbetar med interaktion och hypertexter som gör att dagens medieanvändare erbjuds att vara aktiva deltagare och inte som traditionellt; passiva mediekonsumenter. Playstation2 spel - eller PS2 som det förkortas – hör till ett av dessa nya medier som arbetar interaktivt, men dess texter talar ändå till sina publik, enligt mönster som stämmer överens med andra medierna, med andra ord tämligen traditionellt. Dess medietexterna förmedlar, om inte information, så åtminstone idéer och bilder om normer och värderingar.

Dessutom, menar jag, att mediernas användningsområde har ändrats från att – åtminstone ha varit avsett som – främst för massinformationssyften, till att om inte främst så åtminstone till stor del, användas för nöje och avkoppling. Barn och ungdomar använder exempelvis gärna både teve och PS2 som avkoppling, men teve främst om något speciellt program intresserar dem. PS2 spelande betraktas heller inte som en passiv aktivitet - som tevetittande – utan som en deltagande nöjesaktivitet med möjlighet att påverka. (Sjöberg, 2002).

Konsolspel är idag en ökande bransch som omsätter stora belopp, likaså kommer fler och fler konsolspel ut med kvinnor/flickor i de aktiva huvudrollerna. Men vilka värderingar uttrycker dessa spel, och vilka normer reglerar spelen. Är vad som helst tillåtet inom fantasins värld, eller följer den gamla gängse mönster från den reella världen. Vilket utrymme tillåts flickor och kvinnor när de iklär sig hjälterollen. Är villkoren de samma som för den manliga hjälten som för den kvinnliga hjältingen?

3. Teori

I detta avsnitt kommer jag först att resonera kring hur samhällsnormer och olika samhälleliga maktfaktorer är med och påverkar medietexter. I avsnitt 3.2. kommer jag att redogöra för begreppsdefinitioner och teori kring interaktiva medietexter, för att senare i avsnitt 3.3. att redogöra för teori som ligger till grund för mina utgångspunkter och antaganden. Dessa utgångspunkter ligger även till grund för mina begränsningar av denna uppsats.

3.1. Samhällets inverkan på medietexter

Medietexter är inte neutrala och objektiva produktioner, utan måste förstås utifrån dess olika kontexter och sociala strukturer. Vi tar till oss mediebudskap utifrån vissa redan givna preferenser och ramar. Detta gäller inte enbart från publikens sida, utan även medietextproducenterna i lika hög grad. Trots olikheter, trots att de aldrig har träffats eller tagit del av varandras texter, så kan olika medietextproducenter ha producerat sina texter inom samma eller liknande kontexter och strukturer. Ta t.ex. Nobels litteraturpris som delas ut årligen. Vad har dessa författare gemensam? Jo, t.ex. en överväldigande majoritet är; vita, medelålders män från västvärlden (Shields, 2001). Vi väljer omedvetet utifrån våra egna premisser, likaså tolkar och förstår utifrån de sociala premisserna. Därav kan man säga att de faktiska medieproducenterna eller medietextförfattarna är av underordnad betydelse. Producenter/författare skriver och producerar utifrån olika kontexter, som kan vara sociala, men även tidsliga och rumsliga. Dessa kontexter gör att vi delar samma slags sociala språk och normer. En del uttryckssätt är mer socialt accepterade än andra. Vissa uttryckssätt kan sägas ha företräde, de är och anger tonen för den rådande normen. Av detta följer, menar Deacon m.fl.(1999) att det finns en relation mellan språkets användning och sociala strukturer. I en visuell analys av en medietext kan detta förstås som en relation mellan medietextframställningen och dess hänsyn de sociala kontexterna. Det sker en slags omedveten formning av budskap. Likaväl som att det sker en omedveten tolkning och inläsning från publikens sida, allt efter förväntningar.

Michel Foucault (1993) menar att det intressanta inte ligger i själva meningsproduktionen, vid textframställningen, utan i relationen mellan kunskap och makt som vissa diskursformationer - dvs. olika normgivande kontextuella relationer - tillåter och möjliggör. Det går alltså inte att analysera en medietext utan att ta hänsyn till dess maktrelationer. En maktrelation som jag ska

ta med i min analys är genusstrukturen (med genus avser jag de socialt konstruerade förväntningarna som finns på människor utifrån våra biologiska kön) i västvärlden.

3.2. Att tolka och förstå en medietext

PS2 spels medietexter) liksom många andra medietexter som förekommer inom konsolspel, datorspel, Internet etc.) kan sägas bestå av dels en informativ och berättande del - eller ett narrativ - men här finns även starka interaktiva inslag, som erbjuder publiken ett visst deltagande och valfrihet. Här finns även starka intertextuella inslag. Nedan följer därför en genomgång av narrativ, interaktion/hypertext samt intertextualitet.

3.2.1. Narrativ

[...]the way in which the narrative unfolds is far from natural, but is instead the result of manipulating and editing information together [...](Selby, 1995)

Narrativ kan användas som en synonym för berättelse eller historia, men inom medieforskningen används det oftast för en lite smalare definition där narrativet anses vara baserat på en rad tecken (eller signs) som är arrangerade kronologiskt, och inte logiskt. De viktigaste "ledtecknen" (key signs) tjänar främst rollen som händelser, dvs. de förklarar inte utan skildrar enbart. Vidare görs en viktig distinktion mellan berättelse och diskurs. Berättelsen inbegriper en historias händelser, existenser och dialoger, medan diskursen behandlar hur narrativet talar till publiken samt dess bakomliggande faktorer (Tolson, 1996).

Medietextens narrativ kan ses som en slags överenskommelse, ett resultat av narrativets kontexter – både den fysiska och den sociala. Överenskommelsen kan sägas upprätta ett "rum" för att undersöka och värdera möjlig mänsklig handling, ett rum vars estetiska egenskaper inte kan skiljas från de etiska och politiska frågeställningar som sätts i rörelse av allt berättande. Utifrån denna bas diskuteras och förhandlas utformning och handlingsutrymme i relation till interaktivitet i digitala medier, med begrepp som positioner, gemenskaper, makt, konflikter, mångtydighet m.m.(Gislén, 2003).

3.2.2. Interaktivitet och hypertext.

Många moderna medietexter som arbetar inom konsolspel, har inslag av interaktivitet. Med det avser jag att det finns ett samspel mellan det tekniska mediet och publiken. Publiken erbjuds och förmås att till viss del styra handling, karaktär och även miljö. Dessa interaktiva texter kan benämnas som hypertexter. Vanligtvis används hypertext som en benämning för möjligheten att i t.ex. ett webbdokument förflytta sig till ett helt annat dokument, i en kanske helt annan domän. Men jag anser att även konsolspel till viss del erbjuder liknande möjligheter. Mediepubliken eller medieanvändaren kan själv, givet inom vissa ramar, bestämma var, när och hur för spelet. Hypertext kan istället benämnas som:

[...] ett sätt att organisera visuella fragment och textfragment på ett mer intuitivt och associativt sätt. Begreppet har används både för att beteckna relativt öppna och föränderliga system, som webbplatser, och slutna system som [...] litterära hypertexter. Det används framförallt om digitaliserade texter, men många har också pekat på att digitala medier inte är någon absolut förutsättning för en hypertextstruktur [...]. (Gislén, 2003, s. 84)

Hypertexten kan sägas lösa upp den annars traditionellt strikta åtskillnaderna mellan medieproducent, publik och medietext. Den ger även stort utrymme för egna tolkningar och omläsningar. Publiken erbjuds att aktivera sig och förhålla sig till medietexten, på ett annat sätt än vid traditionella medietexter som exempelvis ett tevesänt nyhetsinslag. Den interaktiva berättelsen kan alltså sägas skilja sig åt i berättelsestruktur beroende på läsare. Framför uppträder avvikelser vad gäller ordningsföljden för olika konflikter, beroende på publikens/användarens val vid avläsningen eller användningen av medietexten (Carlquist, 2000).

3.2.3. Intertextualitet

En viktig del av medietexters innehåll och budskap ligger i dess intertextualitet, dvs. olika texters referenser och beroende till varandra. Detta är av stor betydelse för att kunna förstå narrativets sociala och kontextuella inslag. Alla medietexter är mer eller mindre beroende av andra medietexter. Detta sker inte nödvändigtvis på ett medvetet plan vid medietextskapandet. Ett exempel på en ”medveten intertextualitet” är en direkt referens i texten, till en annan händelse, person, medietext etc. ”Omedvetna intertextualiteter” jobbar lite mer subtilt, t.ex. om jag skriver om ’vinets sötma’ så implicerar det ett antagande om att publiken känner till vin och allt vad vin står för i vårt samhälle. Även visuella medietexter arbetar på liknande sätt.

Intertextualitet kan sägas inneha en slags tolkande kraft, där rådande normer och sociala kontexter har tolkningsföreträde (Rose, 2001).

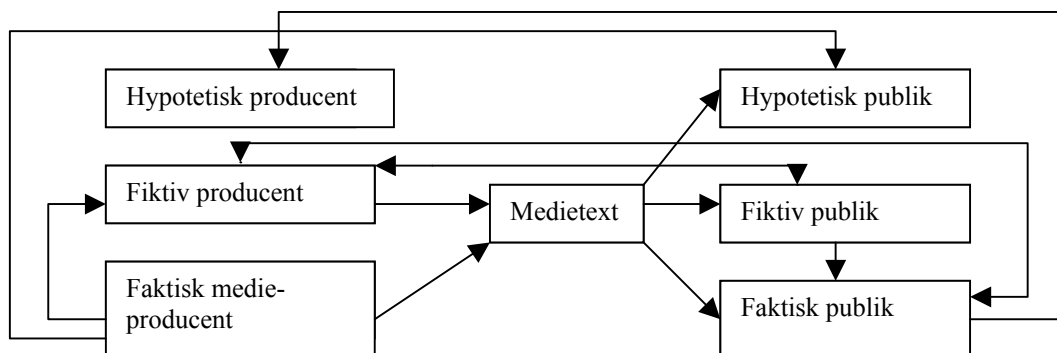
3.3. Teoretiska utgångspunkter

I min jämförande narrativa textanalys kommer jag att utgå från vad jag har kallat; det narrativa berättandets aktörer, den implicita textens innebörd samt kvinnors underordnade samhällsliga ställning. Dessa utgångspunkter ligger även till grund för min avgränsning, d.v.s. fokus på medietexten (se avsnitt 4.4.). Först redovisar jag, i avsnitt 3.3.1. för utgångspunkt för mitt val av avgränsning. I avsnitt 3.3.2 visar jag vad som ligger till grund för mitt val av metod. Den sista utgångspunkten av vikt, redovisas i avsnitt 3.3.3., detta avsnitt tar upp en viktig samhällslig maktfaktor eller maktkamp som jag har valt att fokusera på i min analys.

3.3.1. Utgångspunkt ett – det narrativa berättandets aktörer

Mitt fokus, i denna uppsats, kommer att ligga på medietexten som budskapsförmedlare, och inte på medieproducenten eller dess publik (dvs. sändare eller mottagaren). Ismay Barwells skriver i sin essä ”Who’s telling the story anyway” (1997) att det nödvändigtvis inte är det klart uttalade som förmedlar dominerade ideologibudskap, utan att det oftast är sådant som läses in mellan raderna.

En utgångspunkt för mitt resonemang har varit följande kommunikationsmodell (se figur 3.1.1:1), som gällande för narrativt och fiktivt berättande.



Figur 3.1.1:1 Egen illustration och konstruktion kring hur konsolspelets olika aktörer arbetar.

Barwell teorier är begränsade till skönlitterära böcker och handlar om hypotetiska respektive fiktiva författare och deras och läsare, samt vad författaren implicit avslöjar för läsaren. Men, jag har vidareutvecklat grundidén till att omfatta även PS2 spels medietexter, med andra ord: mitt visuellt berättade narrativ.

Modellen låter den fiktiva alternativt den hypotetiska berättaren/producenten av medietexten föra narrativets talan. Med fiktiv producent, avses här den röst som berättar i medietexten. Det kan röra sig om huvudrollsaktörernas röster och tankar eller något tredje part. Den hypotetiska producenten är publikens förväntningar och antaganden kring producenten och denne bör alltså särskiljas från den faktiska (eller reella) medietextproducenten. Motsvarande gäller även för publiken eller mediespelanvändaren. Där finns en faktisk publik liksom en hypotetisk publik, där den senare är den målgrupp som medieproducenten antar och önskar kommunicera med. Den fiktiva publiken motsvarar den publik som den fiktiva medieproducenten för en direktdialog med, den publik som den fiktiva producenten berättar för. Men den fiktiva producenten kan även tänkas kommunicera med den hypotetiska publiken. Vad gäller den faktiska publiken så kommunicerar den med den hypotetiska producenten, eller eventuellt. den fiktiva.

På basis av denna modell och dess antaganden anser jag det i min analys vara av sekundär betydelse vad den ursprungliga producentens avsikter har varit. Inte heller vill jag lägga krut på att försöka spåra den faktiska producenten eller den faktiska publiken. Fokus kommer istället att ligga på medietexten och dess kommunikation och budskap, mellan fiktiva och hypotetiska publik respektive producenter. Utgångspunkt ett är alltså att introducera den fiktiva medietextproducenten, som överordnad den faktiska medietextproducenten. Likaså dennes kommunikation med en hypotetisk alternativt en fiktiv publik

3.3.2. Utgångspunkt två – den implicita textens innebörd

Den andra utgångspunkten eller hypotesen som jag vill analysera enligt huruvida det är den faktiska texten som spelar roll eller den utelämnade texten. Även om medietexter ger ett visst utrymme för individuella tolkningar så verkar dessa texter ändå inom normgivande kontexter – som arbetar kollektivt - och så även dess publik. Medieproducenternas ekonomiska och ideologiska prioriteringar bör inte förringas. Dessutom har publikerna vissa förväntningar på medietexten, vilket gör att de tenderar att tolka i enlighet med dessa, dvs. gamla inövade

mönster. Bildfragmenten tjänar ofta som förtydligare av textfragmenten, eller när man önskar insinuera något för publiken, utan att säga det högt. Ett sätt att tydliggöra hur en hypertexts olika huvudaktörer framställs (t.ex. genom olika visuella understrykningar) kan vara genom jämförelser. Genom att jämföra de kvinnliga respektive manliga hjälterollerna, kan jag visa vilka olika förväntningar som ligger dolda bakom t.ex. gester, kläder och handling.

Inom sociologin och antropologin finns ett forskningsfält som kallas funktionalismen. Robert Merton, som företräder den moderna grenen av detta forskningsfält, gör en viktig distinktion mellan: subjektiva syften och dess objektiva konsekvenser. Vidare skiljer han mellan funktioner och dysfunktioner. Dysfunktioner är sådana observerade objektiva konsekvenser som minskar sociala strukturens förmåga att anpassa sig. Medan funktioner är de observerade objektiva konsekvenser som bidrar till att anpassa och upprätthålla en given social struktur. Det finns två olika sorters funktioner, nämligen manifesta och latent. Där de manifesta är sådana funktioner som erkännes av samhällets normer och regler. Medan de latent är icke godkända och kanske till och med förkastade (Oxford dictionary of sociology, 1998).

De subjektiva avsikterna och dess objektiva konsekvenser, menar jag, kan liknas med medieproducenternas avsikter och de konsekvenser medietexten medför för publiken. Medietextens explicita och implicita konsekvenser kan förstås och tolkas i termer av manifesta och latent föreställningar och normer i samhället.

3.3.3. Utgångspunkt tre – kvinnors sociala underordning

Medierna hjälper till att sprida förvrängda bilder och idéer av kvinnan. Dessa bilder och idéer ligger till grund för en normgivande bild av hur kvinnor bör vara och ska uppträda. På så sätt reproduceras och upprätthålls bilder och myter om ”Kvinnan”.

”På de mediala arenorna [...] kan vi idag betrakta egenartade former av Kvinnor, vilka smittar ner också de stereotyper vi kan se på jämställdhetens scener.” (Hirdman, 2003, s.184)

Att medierna använder sig av stereotyper i sina medieprodukter är inget konstigt i sig. Det kan sägas handla om en slags förenkling av verkligheten, för att publiken snabbt ska kunna ta till sig, tolka och förstå budskapet. Självklart ligger de gamla könsrollerna bra till hands. I mediernas framställning, blir de grovt tillyxade utan tillfälle till förklaringar eller modifieringar. Hirdman (2003) menar dock att denna klassiska framställning har förändrats,

från att ha fokuserat på traditionella könsroller, fokuseras det istället idag på sexualitet. Gårdagens medier framställde kvinnan t.ex. som en moder, hushållslav, karriärist etc., medan nutida medier istället framställer kvinnan först och främst som en könsvarelse.

Feministiska kritiker menar att det normalt vid en kvalitativ undersökning tas hänsyn till den sociala kontexten – *men* med mannen som norm och utgångspunkt (Deacon, m.fl., 1999). Därför anammar jag en tredje utgångspunkt för mitt resonemang, som berör vad Yvonne Hirdman (1988) kallar genuskontrakt. Detta kontrakt bygger på en social ojämlikhet, mellan män och kvinnor. Genuskontraktet kan sägas vara en dynamisk och social process, där kvinnor och mäns könsroller ständigt omförhandlas till kvinnors nackdel, eftersom dessa har sämre utgångsläge. Kvinnor kan alltså inte bli jämbördiga med män, eftersom kvinnor och män förhandlar utifrån helt olika premisser. Redan 1949 beskrev Simone de Beauvoir hur det är hopplöst att som kvinna, att försöka avvika från normer och förväntningar (som har utgångspunkt från de myter och antaganden som finns utifrån vårt biologiska kön) eftersom man ändå inte ändrar något i grunden. Den som inte anpassar sig straffas istället ut, t.ex. genom att reduceras och minska i attraktionsvärde, av kollektivet och förmås på så sätt att anpassa sig eller att fortsätta ensam som paria.

4. Metod

Medietexter kan ses som konstruktioner av ett mediaspråk, och kan sägas vara en sammansättning av olika tekniker t.ex. val av miljö, kläder, kamera perspektiv etc. Genom att dekonstruera medietexter kan vi tydliggöra och förstå inom vilka kontexter och situationer medietexterna verkar (Selby, 1995). För att kunna analysera det underliggande och det kanske inte alltid klart uttalade, så kommer jag att använda mig av en kvalitativ arbetsmetod som jag har valt att kalla; en jämförande narrativ textanalys med genusaspekt. Den här formen av metod har jag valt eftersom den passar bra både för att undersöka visuella medietexter, samt underförstådda mediebudskap. Jag önskar titta bortom men ändå inom de normgivande kontexterna, men framförallt; upptäcka vilka maktfaktorer som är normgivande. Genuskontext, sagokontext, mediekontext, etc. För att komma dit ska jag försöka jämföra spelen utifrån hjältarnas men även – och kanske främst – hjältinnornas perspektiv. Skiljer sig berättelse, tal, agerande och utseende åt, vad gäller hjältar och hjältinnor?

En central frågeställning, vad gäller min narrativa textanalys, har varit hur normer i samhället verkar och reproduceras i PS2 spelens medietexter. Även om medietexter är strukturerade konstruktioner så behöver dess språk inte nödvändigtvis vara uppenbart logiskt eller koherent (Rose, 2001). Genom att granska PS2 spelens sammansättning, både vad gäller narrativ, det visuella, agerande och tal, så vill jag granska vad som utgör normen. Vem ges tolkningsföreträde, av norm, regler och etik i PS2 spelens medietexter? Vilka identiteter och images är förbundna med specifika/generella gester, ord eller bilder? En hel del är säkerligen klart synligt och uppenbart medan annat dolt och motsägelsefullt.

4.1. Narrativ textanalys

Den narrativa textanalysen koncentreras sig just på frågor kring narrativets olika konstruktioner. Denna form av textanalys är användbar på sådana medietexter som kännetecknas av händelseförlopp och dynamik mellan dess olika aktörer och handlingar (Dahlgren, 2000). Intressanta områden är beskrivningar av händelser i narrativet samt explicita och implicita innebörder i medietexten (Selby, 1995).

Först gäller det att identifiera nyckelelementen vad gäller i iscensättningens olika detaljer, tidslig/rumslig relatering samt något om handlingens natur. Denna identifiering ska enbart avspegla; det som rent faktiskt syns på (i detta fall) teveskärmen. Sedan kommer jag att gå vidare med narrativets explicita innebörder, som kan handla om medietextens komposition, en känsla som producenten önskar få fram för att säga något om miljön, t.ex. pälsklädda män med träpåkar signalerar stenålder. Därefter kan man granska de implicita innebörderna i medietexten, som handlar mer om livsstilar, normer och värderingar som medietexten signalerar.

4.1.1 Utforskning av den klassiska hjältesagan

Till stöd för min analys kring hjälteinslagen, i min uppsats, har jag tagit hjälp av Margery Hourihans bok "Deconstructing the hero" (1997). Detta för att tydliggöra och jämföra mönster och eventuella begränsningar som det medför för narrativet. Genom att dekonstruera narrativets huvudaktörer och titta på vilka schabloner och myter de kan tänkas följa - samt vilka normer kan de sägas tillhöra - hoppas jag kunna hitta alternativa utrymmen i medietexterna. Hourihan (1997) menar att berättelser med hjältar/hjältinnor i huvudrollen alltid är förutsägbara. De kan variera något och innehålla olika ingredienser men själva storyn

förblir ändå familjär och lätt att känna igen. Jag kommer därför att koncentrera mig på att analysera berättelsernas huvudaktörer, samt vad de tillåts göra och vem det är som får göra det. Själva berättelsen eller sagan kommer främst att berättas och beskrivas utifrån deras respektive perspektiv. Detta för att öka tydligheten och förståelsen av min analys.

4.1.2. Kritik mot kvalitativa metoder, såsom textanalys

Ett problem med textanalys med sociala implikationer är att när variablerna är många och icke-mätbara, så hur ska man då kunna skildra och förklara skeenden i världen? Fördelen är att man inte låser sig fast vid *ett* tankesätt utan är öppen för flera olika tolkningar. Det ena behöver inte nödvändigtvis utesluta det andra, de är bara olika sidor av samma figur.

Kvalitativa metoder, som exempelvis textanalyser, får ofta kritik för sina inslag av subjektivitet, men jag menar att inga tolkningar kan göra anspråk på att vara helt objektiva. Dessutom missar man mycket kunskap om man bortser från en viss subjektivitet. Världen och dess människor är inte rationella agenter. Inte heller forskarna som försöker kartlägga, tolka och förstå. Även dessa befinner sig inom ramen för både synliga och osynliga kontexter, normer och regler, och detta kanske är nödvändigt (Fahlgren, 1998).

Att bedriva kunskapssökande kan [...] aldrig framställas som en neutral verksamhet. Forskaren måste inta en position i den sociala världen, relationellt och historiskt bestämd, en position som på specifika sätt formar och begränsar kunskapssökandet och formulerandet. Detta är oundvikligt! (Fahlgren, 1998, s.31)

4.3. Urval

Inför min jämförande narrativa textanalys med genusaspekt har jag valt att analysera tre olika PS2 spel; "Alone in the dark", "7 blades" samt "Dark chronicle". De två första PS2 spelen rekommenderas från 15 år och uppåt medan det sista rekommenderas från 12 år och uppåt. Samtliga PS2 spel liknar varandra till upplägg på så sätt att de har ett tydligt och närvarande narrativ som driver spelen framåt. "Alone in the dark" är ett s.k. skräck- och äventyrsspel, medan "Dark chronicle" och "7 blades" är mer ett s.k. fantasi- och äventyrsspel. "Alone in the dark" och "Dark chronicle" kräver en högre grad av deltagande än att "bara" att slåss mot monster/fiender, man måste även lösa vissa gåtor, undersöka olika ställen, prata med andra rollfigurer etc. "7 blades" är mer koncentrerat kring slagsmål och strider, även om man till viss del även här vandrar runt i olika miljöer och måste lösa olika uppdrag.

Samtliga PS2 spel sker i s.k. real-time, d.v.s. monster/fiender och hjältar/hjältinnor slåss mot varandra samtidigt. Det är alltså inte möjligt att mitt i ett slagsmål stanna upp och fundera på strategi etc., som man gör i konsolspel som fungerar ”turn-based”. Med s.k. turn-based spel avses strategispel där publiken eller användaren erbjuds en mer schackliknande spelstrategi. Först får publiken tillfälle att i lugn och ro planera strategi, vapen och aktör för att slå till mot fienden. Sedan är det PS2 spelets tur att (rent inprogrammerat) slå tillbaka. Fördelen med denna typ av spel är att det inte kräver lika mycket fingerfärdighet och snabbhet som det krävs vid det s.k. real-time baserade spelet.

Samtliga tre PS2 spel är tämligen kända och förekommande både i speltidningar, spelbutiker. Det som skiljer dem åt från flertalet andra spel är att de har både hjältar och hjältinnor som är aktiva i spelen. I ”Alone in the dark” och ”7 blades” väljer man vilken roll (eller kön) man önskar spela, även om man kommer stöta på den ”ratade” rollkaraktären under spelets gång. I ”Dark chronicle” däremot krävs det att man alternerar mellan hjälte och hjältinna, under spelets gång, för att klara spelet.

Jag har försökt välja ut några representativa (d.v.s. inte på något sätt unika eller svåra att få tag på) PS2 spel som trots mansdominansen i spelbranschen innehåller kvinnliga hjälteroller. Att jag valde spel med båda könen representerade i hjälterollerna skedde på basis av att det underlättar vid en jämförande undersökning. Det dolda blir mer uppenbart på så sätt.

4.4. Avgränsningar

Jag har valt att fokusera på själva medietexten, och inte dess producenter eller publik. Min koncentration kommer istället att ligga på de s.k. huvudaktörerna i de olika spelen. Min tanke är att titta både på det visuella, det narrativa samt de valsituationer som de olika spelen tillåter och begränsar. Fokus kommer att ligga på att analysera vem det är som tillåts att agera/prata och även i vilka situationer detta sker samt på vilka villkor. Det visuella kommer att användas för att understryka och förstärka olikheter/likheter mellan aktörerna och PS2 spelen.

5. Analys

För att strukturera upp analysen begripligt har jag valt att kommentera ett spel i taget. För att därefter kommentera eventuella likheter och olikheter vid en jämförelse mellan spelen. I avsnitt 5.1. kommer jag att redogöra för PS2 spelens narrativ. Eftersom det visuella, agerandet

och tal allt som oftast flyter in i varandra, kommer jag att redogöra för dessa samtidigt, i avsnitt 5.2. Genom att dekonstruera PS2 spelens olika handlingar och aktörer hoppas jag finna tydliga mönster och de normer och kontexter som de verkar inom. Men likaväl som jag strävar efter att hitta liknande begränsningar inom medietexterna, strävar jag efter att finna alternativa utrymmen, möjligheter och öppningar i medietexterna.

5.1. Narrativet

De tre PS2 spel som jag har valt ut för analys har alla en tydlig berättelse en handling fullt jämförbar med vilken saga, deckare eller film som helst. Jag kommer därför att börja min analys med att redovisa för den uppenbara handlingen som framgår av, baksidestext, manual och även (förstås) själva spelet. Jag har valt att först redovisa utifrån de olika huvudaktörernas perspektiv och sedan utifrån ett allmänt övrigt perspektiv. Efter att ha redogjort för alla tre spelen, gör jag en tillbakablick för att se vilka mönster och sociala strukturer som framträder. Skiljer sig handlingen eller berättelsen åt beroende på vilken person som väljs som huvudaktör – hjälte eller hjältinga. Finns där begränsningar och i så fall för vem? Hourihan (1997) menar att hjältehistorier oftast har starka inslag av myter (intertextualitet), dualism och binära motsatser. Vidare, menar hon, är hjälteberättelser oftast skrivna som linjära resor som skildras från hjälten perspektiv, dvs. föga förståelse för fiendens handlande och tankesätt. Jag kommer att återkomma till dessa iakttagna mönster senare i min jämförande diskussion efter att samtliga spel har blivit redovisade.

5.1.1. Dark chronicle

I ”Dark chronicle” är hjältingan Monica från framtiden. Hon är någon slags prinsessa vars pappa har blivit tillfångatagen av de mörka makterna. I de inledande scenerna får man se hur hennes pappa blir tillfångatagen, samtidigt som hon strider mot fienden. Monica har vissa magiska egenskaper, bl.a. har hon en ring som kan användas som distansvapen. Hon är även en mästare på svärdsstrider och kan även transformera sig till monster. Vår hjältinga har även en slags medalj som gör att hon kan färdas i tiden. Denna medalj använder hon till att resa bakåt i tiden för att skaffa hjälp. Det är under denna tidsresa som hon anlitar den blivande hjälten Max. Tillsammans ger de sig av ut i världen för att bekämpa monster och fiender. De letar även saker och skatter samt lierar sig med olika personer för att kunna återuppbygga framtiden. Deras plan är att göra ändringar i det förflutna, dvs. Max tid, för att på så sätt åstadkomma förändringar i framtiden, dvs. Monicas tid. En nödvändig del av planen är även

att konfrontera superskurken Griffon, som ligger bakom allting. Även detta måste göras i det förflutna, innan Griffons makt har vuxit sig allt för stark.

Hjälten Max lever i nutiden, i en ganska trygg och trevlig tillvaro, men i en stad som är avstängd från omvärlden. Resten av omvärlden är förstörd. Den enda anledningen till att den onda superskurken Griffon har låtit Max stad vara kvar är vetskapen om att någonstans i staden finns en amulettsten som gör att man kan resa framåt i tiden. Innan hjältinnan Monica träffar på Max är han dock lyckligt ovetande om allt elände. Han lever med sin rika pappa i ett stort hus. Max mamma gav sig av på okända strapatser, när han var liten. Mycket tid tillbringar han hos stadens uppfinnare, där han hjälper till med en del reparationer. Max går omkring med en stor skiftnyckel (som han slåss med), en stor medaljongsten (jodå, just den sten som superskurken letar efter). När Monica kommer in i handlingen och handplockar honom för ”mission: rädda världen från elaka superskurken” är han helt ovetandes om vilken potential han har för att vara hjälte. Monica övertalar honom om att ge sig av utanför stadens murar, detta gör han dels för att kunna se vad som finns utanför stadens murar men även – förstås - för att hjälpa Monica att rädda framtiden. Ett annat övervägande skäl är hoppet att kanske under färdens gång träffa på sin sedan länge försvunna mamma. Så Max övertalar stadens borgmästare att öppna upp tågstationen igen och så får de ut i världen för att hitta ledtrådar och hjälpa de få världsinvånare som finns kvar att återställa sina byar. Dessutom går Max och Monica omkring i Max hemstad för att övertala några av dess invånare om att bosätta sig i dessa nyrestaureerade byar. Inför varje ny by som ska återställas krävs att man klarar ett otal olika banor där olika fiender – men även skatter och byggmaterial – väntar. När byarna är återställda har även en ändring skett i framtiden dvs. man har ändrat händelseförloppet som skulle skett om superskurken hade fått fortsätta. När denna ändring har skett åker man till framtiden och får nya uppdrag om vart man bör åka och vad som bör göras. De monster som man möter är, förutom superskurken och hans olika hantlangare, olika sorters spöken och onaturliga djur men även monster, t.ex. elaka blommor som har fått liv. De personer som man hjälper är allt från människor till sagofigurer, t.ex. dvärgar, fedrottningar och talande gigantiska fiskar.

5.1.2. 7 blades

”7 blades” är löst baserat på verkliga, historiska händelser på ön Dejijima. 1500-1700-talets Japan var mycket restriktivt i sin kontakt med utlänningar, i princip alla utom kineser

betraktades som barbarer. Handeln med omvärlden var begränsad och oftast främst på japanska villkor, utländska besökare var inte tillåtna att komma i land, kristendomen var förbjuden. Ön Dejijima var unik på så sätt att den under tidigt 1600-tal hade förklarats som en fristad. Här kunde utländska besökare och handlare få gå i land i land. Detta sågs förstås inte med blida ögon av alla. I ett land styrt av strikt konservativa (i dess reella betydelse) krafter fanns inte utrymme för nytänkande eller människor av främmande ursprung och deras åsikter eller religioner. Man får heller inte glömma att dess nykomlingar ofta var glada i att propagera sina egna åsikter eller hade intresse av att lura befolkningen i handel.

Spelets handling utspelar sig i 1700-talets shogunstyrd Japan, dvs. ett Japan styrt av en krigsherre – en s.k. shogun – istället för en kejsare. Även om det fanns en faktisk kejsare så var hans makt i praktiken mycket svag och den egentliga makthavare var istället den shogun som styrde i hans ställe. Mitt i denna tid av turbulens och förändringar finns den ökända prisjägaren Pistol Oyuri, som är den kvinnliga huvudaktören. Som namnet åsyftar är hon mycket riktigt duktig på skytte. En intressant detalj är att skjutvapen länge var förbjudna i Japan eftersom det inte råkades som någon konst att döda någon med ett skjutvapen. Det var mer heroiskt och konstfullt att använda t.ex. svärd (Landes, 2000). I spelet är det enbart vissa fiender (barbarer kan man tänka sig) samt vår hjältinga som brukar denna form av vapen i spelet (!). Med sig på färden får hon hjälten Gokuraku-maru The Hellspawn – som är kär i Oyuri - samt dennes svärdsbärare Togizo. De träffar även på andra personer, längs med färden, som följer med för hjälp och beskydd.

Gokuraku-maru and Oyuri har skickats på uppdrag till Dejijima för att undersöka en växande fanatisk religiös rörelse som gör livet farligt för västerländska besökare. Tidigare undersökare som staten har skickat ut på samma uppdrag har dött. Fienderna som de möter som är svärdsmän, alkemister, prickskyttar, samurajer och ninjas men man möter även spöken/zombies och fåglar (tänk Hitchcocks ”Fåglarna” så får ni en uppfattning). Detta kanske är det spel av mina tre utvalda som har minst berättelse. Kanske främst p.g.a. bristfällig översättning från japanska till engelska? Av de bägge huvudaktörerna så är det Gokuraku-marus historia som är lättast att följa och den bekräftar och tydliggör även Oyuris. Jag började med att spela som Oyuri och förstod mycket lite av handlingen. Det var först när jag senare spelade som Gokuraku-maru som historien blev tydligare för mig.

Spelet kan sägas främst bestå i att springa runt till olika ställen med massor av fienden omkring sig. Här gäller det att försöka hjälpa en del personer som man träffar på, samt beskydda dessa. Det gäller att springa rätt och till hjälp finns en kompass som även anger när fiender finns i området. Handlingen växer fram under tiden men är ändå inte helt uppenbar, speciellt inte vad gäller Oyuri. Det hjälper att läsa omslaget, ta del av inledningen av spelet samt vara uppmärksam på de spelsekvenser som kommer i olika faser av spelet.

5.1.3. Alone in the dark

”Alone in the darks” hjältinna Aline Cedrac är en forskare som speciellt intresserar sig för forntida indianer. Dessa studier - tillsammans med en privat önskan att ta leta reda på sin biologiska pappa - leder henne till den ödsligt belägna ön ”Shadow Island”. Här ska hon arbeta tillsammans med den framstående och internationellt erkända forskaren professor Obed Morton. När flygplanet har kommit in över ön och gör sig beredd att landa, flyger dock några bevingade monster in i planet, vilket leder till att planet håller på att krascha. Aline och hennes medresenär Edward tvingas därför hoppa ut från planet, i luften. När Aline vaknar upp befinner hon ensam på taket till ett stort hus. Efter radiokontakt med medresenären Edward bestämmer hon sig för att gå in i huset genom ett fönster och gömma sig i avvaktan på Edward. Innanför fönstret ligger en gammal sjuk tant som pratar om att något inte står rätt till på ön och att hon är orolig för sin son Obed. Aline ger sig ut i huset för att söka reda på Obed och hittar på sin vandring olika ledtrådar kring forntida indianer och övernaturliga händelser och monster som verkar livnära sig på människoeffter. Det finns flera olika laboratorier i huset men burarna som verkar ha förvarat försöksdjur är tomma. Både i och utanför huset går massor av aggressiva och attackerande zombies och olika djurhybrider lösa. Och Obed själv, hennes handledare är undvikande både vad gäller svar och fysisk närvaro. Ledtrådar till mystiken finns i familjen Mortons stora familjebibliotek, samt bland tavlor, statyer och olika rapporter, som återfinns på olika ställen i huset.

”Alone in the darks” hjälte Edward Carnby är föräldralös och uppväxt på barnhem. Edward jobbar på en byrå, som expert på paranormala fenomen. Hans tidigare arbetsgivare har nyligen avlidit, hastigt under mystiska omständigheter i närheten av ”Shadow Island”. När Edward undersöker omständigheterna kring sin partners död finner han spår som pekar på att hans före detta partner var på jakt efter tre forntida indianskrifttavlor. Under sin undersökning kring dessa inskriptioner träffar Edward hjältinnan Aline. Tillsammans bestämmer de sig för

att åka till ”Shadow Island”, av olika anledningar. Aline bl.a. för att hitta skrifttavlor, Edward för att undersöka omständigheterna kring sin numera f.d. partners död, samt upptäcka eventuella paranormala krafter som kan ligga bakom försvinnandet. Edward och Aline kommer på grund av flygplanskraschen ifrån varandra i inledningen av PS2 spelet. Edward landar ute i en skog och söker sig fram till det stora huset på ön. Under hela sin promenad hör han otäcka flåsningar som om någon följde efter honom, men ingenting syns, till en början. Efter mycket letande och en del dödande av zombiemonster och zombiehundar hittar Edward fram till huset.

Efter hand upptäcker Edward och Aline familjen Mortons hemska hemligheter och de onda urkrafter som bor på ön som familjen Morton har försökt att tämja. På sin färd hittar de många rapporterade forskningsresultat och farhågor kring dessa, samt olika läskiga laboratorier. För att inte tala om alla olika hybriddjur och zombies som springer runt. Övriga personer som man stöter på under spelets gång är;

- 1.) Edenshaw – en man av indianskt ursprung som fungerar som någon slags övervakare eller väktare. Under spelets gång förstår man genom att läsa olika dokument att han är väldigt gammal även om han inte ser ut eller ger intryck av det. Edenshaw står på din sida och ger dig goda råd om vad du ska samla in och hur du sen ska gå till väga.
- 2.) Professor Obed Morton, internationellt välberömd forskare. Denna forskare försöker dock undvika dig och smiter ständigt undan.
- 3.) Obeds gamla mamma som är sängliggande och orolig för sin son.
- 4.) Längre fram i spelet ges ledtrådar om att det kanske finns eller har funnits en andra son; Alan Morton. Detta bekräftas så småningom och man upptäcker att Alan är spritt språngande galen och att han inte drar sig för att göra gruvliga experiment på sin enda bror.

Förutom dessa fyra personer nämns ideligen i olika dokument massor av olika anfäder och konstiga bundsförvanter som familjen Morton har haft genom åren.

5.1.4. Likheter mellan PS2 spelen

Nedan följer redogörelser för PS2 spelens likheter vad gäller narrativet. Eftersom de flesta likheter mönstren endast är korta iakttagelser kommer jag att redovisa dem i punktform.

- En stark likhet mellan de olika berättelserna är att männens/pojkarnas historier oftast är starkare och mer framträdande. I samtliga spel är det lättare att börja med att spela som hjälte, för att förstå handlingen och lära känna spelet. Först därefter (om man inte önskar göra det svårt och obegripligt för sig) går det bra att ta sig an hjältinnans del av berättelsen och uppdrag. Därav följer att det är hjältarna som är de riktiga huvudaktörerna och inte hjältinnorna.
- Samtliga berättelser bär även starka drag av inslag från klassiska sagor eller myter, där finns alltså ständiga inslag av intertextualitet.
- Samtliga hjältar i min analys är utsända på uppdrag.
- Berättelserna skildras från hjältens eller hjältinnans sätt att se på saken, här finns inte något utrymme för sympatier med skurkar. De med avvikande åsikt är ondskefulla och bör mejas ner, punkt slut.
- Ett annat framträdande drag är den tydliga dualismen, antingen är man god eller ond, svart eller vit, stark eller svag etc. Här finns inget utrymme för nyanser. Avslutningarna är ungefär de samma; Man möter en megaboss, dvs. en superduperskurk och slåss med hjälpa av diverse supervapen mot denna i tre evigheter innan skurken slutligen segnar ner. Äntligen har rättvisan och godheten segrat. Från och med nu kan världen bli en bättre plats och människor och djur kan vara trygga igen. Hjältarna eller hjältinnorna blir inte regenter efter den slutliga striden. De har istället stridit för den egentliga regenten som är tillfälligt satt ur spel och blir evigt tacksam mot hjälten och hjältinnan.
- I både "Dark chronicle" och "Alone in the dark" har modersgestalten en framträdande plats. Max letar efter sin mamma, Obeds gamla mamma som ligger sjuk i en säng och oroar sig för den snälla sonen Obed.
- Samtliga filmer har inslag av onaturliga fiender. Monster, spöken, växter som har fått liv, djur som har blivit onda. Dualismen, människa / natur är framträdande liksom civilisation kontra den otämjda naturen. Världen är enkelt indelad i gott och ont, svart och vitt, vetenskap kontra ursprungsbefolkning, civilisation kontra okontrollerad natur etc.
- Berättelserna är oftast sådana att de växer fram under spelets gång, men samtliga spel har ändå små introduktioner. Introduktionerna är dock oftast sådana att de endast ger ledtrådar som läggs på plats under spelets gång.

5.2. Visuella skildringar samt agerande och talsituationer.

Hittills har jag granskat och redogjort för PS2 spelens berättelser. För att gå vidare vill jag även beskriva PS2 spelen rent visuellt, samt redogöra för aktörernas utrymme för dialoger/monologer och handling. Våra sätt att tala och agera uttrycker kunskap som annars kan vara svåra att klä i ord. Vi uppträder och pratar olika utifrån förväntningar och kontexter (Backlund, 1997), dvs. kollektiva krafter kan sägas styra våra handlingar och talsituationer. Därför vill jag även granska PS2 spelens likheter eller olikheter vad gäller monologer/dialoger och personernas agerande. Vad tillåts och vad begränsas? Vem tillåts prata och när? På vilket sätt pratar de och med vem? Vem tar initiativ och på vilket sätt? Hur aggressiva eller rationella är de i förhållande till dels fiender men även till varandra, dvs. hjältar kontra hjältinnor.

De visuella beskrivningarna flyter ofta ihop med skildringar av agerande samtidigt som aktörernas agerande flyter ihop med beskrivningar av monologer/dialoger, exempelvis vid beskrivning av vapen bör även dess möjlighetsområden beskrivas. Därför har jag valt att redogöra för det visuella tillsammans med agerandet och talet under en gemensam rubrik.

Vad gäller de visuella beskrivningarna så talar bilder sitt eget språk, alternativt finns där för att bekräfta det icke klart uttalade. Att visualisera ett budskap, istället för att textualisera det, kan vara ett sätt att effektivisera kommunikationsprocessen. Igenkänningen eller tankverksamheten kring bilden går ofta snabbare. Bilder är oftast mer komplexa och omfattande än det skrivna i och med bildens större möjlighet till t.ex. mångtydighet. Men, visualisering ersätter inte den s.k. lingvistiska texten utan fungerar oftast snarare som en förstärkning (Mirzoeff, 1998). Det visuella har fler egenskaper vilket gör att det inte finns enbart *en* korrekt tolkning. Samtidigt som bilder ofta används för att illustrera det som är lite tabu att uttala eller skriva ner i ord. Detta gör det extra angeläget att tolka bilderna och viktigt att även analysera utseende, miljöer, vapen, kropp etc.

5.2.1. Dark chronicle

I "Dark chronicle" är det främst Max som är huvudhjälten, det är ju trots allt hans hemstad som spelet utgår från, samt hans nutid eller tidsperspektiv. Något att notera är att när Max går runt i sin hemstad och pratar med olika människor är det flera som säger att; Monica är en söt flicka och att han är lycklig som känner henne. Men när jag spelar som Monica hör jag aldrig

motsvarande kommentarer om Max. Både Max och Monica har dock coola repliker, när de har kämpat ner sista fienden på de olika banorna. (Max säger: ”Alright, that tankes care of you guys!”, medan Monica säger: ”Looks like we got them all!”). En bit in i spelet blir Monica dock tillfångatagen av en elak skurk och är borta i några ronder. Max måste på egen hand bygga klart staden och sedan strida för att rädda Monica tillbaka från de mörka makter som har tagit henne. ”Dark chronicle” har ändå vissa feministiskt inslag, där ett är att vapensmeden i ursprungsstaden är en kvinna. När Max besöker henne och frågar om hon vill följa med tåget ut i världen så är hon inte intresserad, utan svarar bara något vagt och obestämt. Men när Monica kommer på besök tas hon emot med stor glädje och får veta att om hon bara uppgraderar sitt svärd några gånger så ska hon (smiden) nog följa med ut i världen.

Vår hjälte Max, är en ung kille - i 12 års åldern kan man tänka sig – vars kläder man kan få välja själv i inledningen(!). Eller nåja man har tre alternativ och får välja byxor, mössa och skor åt honom. Vidare har han blont ganska kort rufsigt hår och stora blå ögon. Runt halsen har han en stor röd medaljong som hjälper honom att färdas framåt i tiden. Max är beväpnad med en skiftnyckel i ena handen och en pistol i den andra, båda vapnen uppgraderas under spelets gång. Max har även ett fiskspö och en s.k. sphetaklubba som är en slags golfklubba. Under spelets gång kan Max fiska för att dels skaffa mat (för att hela sig) men även närvara i fisketävlingar och klara vissa uppdrag under spelets gång. Sphetaklubban får Max relativt sent i spelet och med den kan han spela spheda i slutet av vissa uppdragsomgångar, om han lyckas får olika ”bra-att-ha-saker”. Dessutom har vår hjälte en kamera med sig. Med kameran kan han ta bilder på olika saker för att på så sätt skaffa sig uppslag till olika nya uppfinningar. Dessutom har han av sin uppfinnarkompis fått en s.k. riderpod, som är en slags hemmabyggt krigsmaskin, att slakta riktigt stora monster med.

Hjältinnan Monica är i ungefär samma ålder som Max, eventuellt något äldre, eftersom hon har tydligt markerade bröst. Hennes rosa hår, som räcker nästan ända ner till marken, är uppsatt i en hästsvans. På sig har Monica en ärmlös lila skjorta med vissa korsettlika detaljer, hon har även en rosa väska och gråa kortbyxor samt stövlar. Med sin magiska ring – i ena handen - kan hon skjuta ner fienden med magiska strålar. I den andra handen är hon beväpnad med ett stort svärd, som byts ut samt (liksom ringen) uppgraderas under spelets gång. Monica har även några slags vapenhandskar som når upp till armbågarna, samt en svärdsslida som når nästa ner till anklarna.

Rent stilmässigt är figurerna och omgivningen tecknat på ett ganska gulligt sätt. Hjälten och hjältinnan är framförallt barn. Även om hjältinnan har bröst så framgår det tydligt att de inte är vuxna. Både Max och Monica bor hemma, dessutom har båda två tämligen praktiska kläder och frisyrier. Max spelfigur har fler möjligheter än Monica; han kan fotografer, spela spheda, uppfinna samt använda stridsmaskinen ”the riderpod”. Monicas motsvarande vapen är att hon kan transformera sig till monster, men dessa möjligheter är mer begränsade och det krävs ett stort tålamod och gott om tid för att få någon riktig användning av denna transformeringsmöjlighet.

När man strider i spelet är det lättare att få in fullträffar på fienden om man använder den s.k. lock-on-target funktionen. Normalt sett klickar man bara på en knapp för att få in denna funktion och sedan på samma knapp för att få bort den. Anledningen till att ta bort ”lock-on-target” kan vara att man vill backa undan eller attackera fienden från ett annat håll. När man spelar som Max fungerar denna funktion utmärkt, men när Monica strider mot fienden är det mycket svårt att få bort ”fastlåsnings”, det ända sättet är att springa därifrån. Detta göra att det är tekniskt svårare att spela som Monica än Max. En annan detalj är att Max snabbare får ett högt immunförsvar (dvs. klarare strider bättre) än Monica. Immunförsvaret höjs genom att man får antingen en potatiskaka (Max favoriträtt) eller en jordgubbsparfait (Monicas favoriträtt). Antingen har jag missat någon jordgubbsparfait, när jag spelade, eller också tar det längre tid att få upp Monicas beredskap. (Varav det sistnämnda är troligast. Eftersom kistorna med favoritätter eller andra användbara saker inte försvinner, utan finns kvar varje gång man återvänder.)

En irriterande detaljskillnad hittar jag vad gäller inlösning av medaljer. Under spelets gång kan man vinna olika medaljer, beroende på om de olika banorna klaras utifrån vissa givna premisser. Främst går det att vinna medaljer i fiske- och sphedatävlingar. De här medaljerna kan användas för att byta till sig olika utstyrlar till Max och Monica. Eller rättare sagt främst till Monica. Till henne finns det kattutstyrsel kläder, vilka beskrivs som sexiga. Där finns även prinsesskläder, avsedda för Monica. För Max finns det clownkläder(!).

5.2.2. 7 blades

Pistol Oyuri är tecknad på bästa mangamanér. Typiskt japansk seriefigur alltså. Hon har en mörk och kort pageliknande frisyr som hon har dekorerat med en lotusblomma. På fötterna

har hon typiska japanska, traditionella träskor, sådana som man än i dag kan se geishor bära. Hennes kortärmade och i övrigt korta kimono är draperad på ett märkligt sätt som gör att hon ser ut som en blandning mellan en österrikisk bierstubbeservitris och en geisha. Brösten är mycket tydligt markerade och framträdande. Hon är bland annat beväpnad med sitt favoritvapen, pistolen ”Kitty Cat”. Om inte Kitty Cat finns tillgänglig används andra skjutvapen, kicksparkar och giftpilar.

Hennes manliga partner Gokuraku-maru The Hellspawn är draperad i vida mönstrade silkesbyxor en slags halvöppen kaftan, med skärp i midjan, som går ner till halva låren. Han har kortklippt mörkt hår och beväpnad med jättelika svärd. Runt armarna är svarta läderremmar virade och han bär någon slags vapen handskar som går upp till armbågarna. Svarta läderremmar är även virade kring den annars bara bröstkrogen. Gokuraku-marus svärd är tämligen stora och imponerande!

Spelet är tecknat i en ganska stilren men ändå mörk miljö. Det råder ingen tvekan om att det är ett japanskt spel, men samtidigt är skräckinslagen många. De flesta striderna utspelar sig i ödsliga hus eller i ödsliga landskap. De flesta fienderna ser ut att vara män, men det är svårt att avgöra könen på svartklädda ninjas som cirkulerar med blixtsnabb hastighet genom luften. För dramatiskare effekter går det att ställa in så att blod syns vid slagsmål och strider. Både hjältar, hjältinnor och fiender blöder friskt vid såväl slagsmål som vid eldstrider.

Vad gäller dialogen så är det ingen större skillnad när man spelar Gokuraku-maru eller Oyuri. Båda har ganska coola och dräpande kommentarer, åtminstone de som är översatta till engelska. Annars pratar de japanska i spelet, så enbart pratbubblor är översatta till (lite bristfällig) engelska. Vad gäller agerandet så märker man en stor skillnad när man spelar som Oyuri eller Gokuraku-maru. Om man spelar den kvinnliga hjälten så klarar hon sig utmärkt och galant, på egen hand. Även Gokuraku-maru (den manliga hjälten) klarar sig bra utan hjälp, dvs. hon behöver aldrig hålla koll på honom i slagsmål och se till att han får hjälp utan han går på full autopilot. Men, om man istället spelar som Gokuraku-maru så är Oyuri helt plötsligt relativt mesig och svag. Hon kan fortfarande slåss, men man måste hela tiden hjälpa henne i strider och hålla ett vakande öga på hennes karaktär för att hon inte ska dö. Vad gäller bifigurerna är de relativt lika, dvs. mest i vägen och väldigt mesiga. Tjejen Himika som de hjälper sitter mest och gråter och är rädd, även vapenbäraren Togizo uttrycker emellanåt önskemål om att springa hem då han blir rädd för fienden. Även om hjälten Gokuraku-maru

slår hårdare mot fienden med sina svärd, så har Oyuri fördelen med att vara smidig, hon hoppar, hoppsparkar, karateslår och rullar runt vilket hjälten inte alltid klarar av. Det är helt klart lättare att springa undan från fienden som Oyuri. Både Gokuraku-maru och Oyuri verkar säga coola saker när de slåss, men eftersom det är på japanska så kan jag inte vara 100% säker på att innehållet är motsvarande, i båda fallen.

5.2.3. Alone in the dark

Hjältinnan Aline ser ut att vara i 25-30 års åldern. Utseendet är västerländskt och det halvlånga, rödbruna håret är uppsatt i en lite slarvig hästsvans. Hon ser lång ut och samtidigt väldigt smal. Aline bär sitt halvlånga rödblonda hår i hästsvans. I början av spelet är hon iförd en tajt urringad topp, påfallande tajta blåjeans, samt en midjekortflygarjacka, vilket framhäver hennes rumpa väldigt tydligt. En märklig detalj är att hon under spelets gång får tillfälle att ta av sig jeansen och istället springer runt i tajta shorts resten av spelet. Alines största vapen är hennes lysande intellekt. Hon har inga vapen i början av spelet, utan får klara sig med en ficklampa (sic!). Enligt manualen är Aline 27 år, 172 cm lång och väger 54 kg och hennes hår är rödblond. Vidare ger manualen uppgiften om att hennes ögon är gröna. Denna uppgift är dock omöjligt att kontrollera då spelkaraktärerna aldrig syns så pass inzoomade, dessutom rör de sig i ständigt mörka miljöer, även då de har tänt inomhusbelysningen eller använder ficklampa.

Hjälten Edward ser ut att vara i 35-40 års åldern. När han i början (samt återförenas med Aline i slutet av spelet) sitter bredvid Aline i flygplanet ger han intryck av att vara mycket större än henne, både längdmässigt och viktmässigt. Han har ett västerländskt utseende med lite pageliknande mörkt hår och han går ständigt runt med en dyster och misstänksam uppsyn. Edward är klädd i jeans, boots, skinnjacka och svart tröja. Kläderna verkar sitta någorlunda löst och bekvämt, inga kroppsdelar framhävs genom kläderna, utan ser mer ut att vara mer tuffa och praktiska. När Edward kraschlandar på ön har han en revolver. Men han hittar snart nya och bättre vapen samt ammunition. Under spelets gång beväpnar han sig med olika sorters skjutvapen. Allt från traditionella revolverar och gevär till allt mer fantasifulla vapen avsedda speciellt för vissa monster. Av manualen framgår det att Edward är 33 år, 184 cm lång och väger 78 kg. Han hår är brunt och ögonen grå, inte heller denna ögon detalj framgår eller bekräftas av spelet.

Spelet utspelar sig i en miljö som är en blandning mellan filmisk skräckfilm och tecknad skräckserie. Monstrena är rena fantasiskapelserna och de dystra, mörka och ödsliga miljöerna understryker skräcktemat. Hotande skuggor dyker upp i korridorerna. Själva ön kanske är relativt liten men huset har många våningar och rum, för att inte tala om dolda utrymmen som öppnar sig om man vet var och vad man ska trycka in.

Även om Aline är självständig, smart och självgående är det ändå tydligt att Edward är den coola killen som slåss och är fysiskt aktiv medan Aline är främst den intellektuella. När man spelar som Edward är det mer action medan Alines del är avsevärt passivare men samtidigt svårare, just på grund av det. Främst beror sig detta på hennes avsaknad av tillgång till vapen, attackerande monstrena råder det ingen brist på. Det är väldigt svårt att slåss mot monster med enbart lyset från en ficklampa! En fördel med Aline är dock att hon kan ta sig genom väggar till icke utforskade utrymmen (!). Men hennes uppgifterna går mer ut på att tyda tecken, tolka inristningar lägga ihop olika ledtrådar från olika dokument. Det är helt klart enklare att börja med Edwards rollkaraktär för att ta Alines senare när man har lärt känna landskapet, huset och de olika personerna som förekommer i släktens Morton. I inledningsscenerna hör man hur Edward lovar att beskydda Aline, han är inställd på att kämpa och strida. Aline däremot är där enbart i forskningssyfte och blir förvånad när hon hör att där kan finnas faror. När planet kraschlandar skriker Aline och är rädd. Edward däremot tar lugnt fram sin revolver och skjuter odjuret som har flugit in i planet. När Edward och Aline har kommit ifrån varandra i och med kraschen, får de snabbt radiokontakt. Edward uppmanar då Aline att gå in i huset och finna skydd av något slag, för att där invänta honom.

När man spelar som Edward går spelet till viss del ut på att lösa olika mysterier men en stor del av tiden går åt till att skjuta ner olika monster. Edward har större handlingsutrymme, han har vapen och kan strida mot dem medan Aline stapplar runt med sin ficklampa.

5.2.4. Likheter mellan PS2 spelen

Den mest påfallande likheten mellan de olika PS2 spelen är att hjältinnornas kroppar framhävs på ett markant sätt. Hjältinnorna bär kläder som tydligt framhäver deras bröst. I ”Alone in the dark framhävs dessutom hjältinnans rumpa, och i både ”Alone in the dark” och ”7 blades” framhävs även kvinnornas ben på ett tydligt sätt. I rättvisans namn medges att i ”7 blades” framträder hjälten med enbart en västliknande kimono som är öppen så att hans

bröstkorg, som är draperad av två läderband, är exponerat. Männen har generellt mer lössittande och för striderna mer funktionella kläder än vad kvinnorna eller flickorna har. En iögonfallande detalj är att hjälten i två av PS2 spelen ("Alone in the dark", och "7 blades") ser större än hjältinnan. I "7 blades" är skillnaderna påfallande. Gokuraku-maru ser enorm ut bredvid lilla spröda Oyuri. I "Alone in the dark" är skillnaderna inte lika uppenbara, Aline är ganska lång. Men ålders och längd skillnaderna påpekas istället i manualen. Vilket man kan ifrågasätta poängen med. I "Dark chronicle" ser jag dock inga påfallande skillnader i längd, men för säkerhets skull har hjältinnan Monica, trots sin blygsamma ålder, framträdande bröst.

Vidare så har samtliga PS2spel stora horder av monster och fiender. Samtliga PS2 spel innehåller också inslag av dystra och av människor övergivna världar. "Dark chronicle" utspelar sig dock inte alltid i samma mörka och hotande miljöer som "Alone in the dark" och "7 blades", utan nutiden skildras i mer naivistisk och färgglada miljöer, medan framtiden skildras som öde, dystert och förstörd.

De kvinnliga hjältarna i spelen verkar vara oberoende, smarta och starka, speciellt när de är ute på egna uppdrag. När den manliga hjälten däremot närvarar tenderar dock de kvinnliga hjältinnorna att falla in i en något mindre självständig roll. Hon behöver då mannens beskydd för att bli befriad från fångenskap, undvika att bli dödad etc. I ett par av spelen klarar sig hjältinnan påfallande sämre när hjälten närvarar ("7 blade" och "Alone in the dark"). Så fort hon blir ensam tenderar hon dock att återigen bli självgående. I "Alone in the dark" är hjältinnan märkbart mesigare i sina repliker, hon skriker och är rädd (vilket i och för sig inte är så märkligt, det som är märkligt är kanske snarare hjältens frånvaro av rädsla och skrik). I "7 blades" förekommer mer repliker som anspelar på den kvinnliga kroppen som ett sexuellt åtråvärt objekt. I "Dark chronicle" handlar det mest om repliker där Max bör vara lycklig som känner en så snygg tjej. Även om hjältinnorna framställs som självständiga och starka, kommer ofta kommentarer som anspelar på deras kroppar och utseende.

6. Sammanfattning

I följande kapitel kommer jag att sammanfatta de viktigaste resultaten som kommit fram under min analys av de tre PS2 spelen; "Dark chronicle", "Alone in the dark" och "7 blades", samt kommentarer kring dessa. Jag har valt att strukturera redovisningen under fyra områden, som jag menar täcker in resultaten av min narrativa analys, nämligen; tekniska likheter, tendenser

och gemensamma drag, återkommande inslag samt strukturer och kontexter som möjliggör narrativen. Därefter kommer jag att försöka finna öppningar, som erbjuder sätt att se förbi strukturer och kontexter.

6.1. Tekniska likheter

Min avsikt med denna uppsats har aldrig varit att granska de rent tekniska sammansättningarna med konsolspel, utan avsikten har varit att granska hjältinnor och hjältars utrymme och möjligheter i medietexten. Men vissa delvis tekniska likheter, begränsningar och möjligheter har jag ändå kunnat urskilja i de olika PS2 spelen, för min analys.

I "Dark chronicle" måste man spela både som hjälte och hjältinna. Det innebär inte att man måste spela spelet två gånger (först som den ena sedan som den andra karaktären), istället alternerar man mellan de bägge karaktärerna under spelets gång, speciellt i stridssituationer. Vissa banor, där huvudaktörerna konfronteras med fiender har dessutom en inlagd spärr, vilket gör att man tvingas att spela antingen som hjälte eller hjältinna. Det hjälper alltså inte att träna upp endast en karaktär som bra i stridssituationer, utan båda måste vara hyfsat duktiga. I "7 blades" och "Alone in the dark" däremot väljer man spelkaraktär i början av spelet, den andra spelkaraktären figurerar dock emellanåt, men på ett passivt sätt, dvs. utan att jag som spelare kan påverka dennes handlingar. De kvinnliga hjälterollerna är något mer svårspelade, dels på grund av att deras vapen är något sämre, men dessutom är deras handlingar inte lika förklarande som hjältens. Det underlättade alltså i båda fallen att ha spelat som hjälte innan man spelade som hjältinna.

6.2. Tendenser och gemensamma drag

Jag har valt att redovisa i termer av likheter och gemenskaper, istället för att tänka i kategorier eller genre. Detta för att undvika att låsa fast mig i olika klassifikationer. Olika kategorier och teman går allt som oftast in i varandra. Därför kan strikta indelningar vara mer till nackdel än till fördel, för analysen. Istället är det bättre att belysa tendenser, gemenskaper eller familjelikheter, som Wittgenstein uttryckte det. Exempelvis kan ett "Fia med knuff" spel, visst sägas vara ett spel, eller till och med ett brädspel. Men samtidigt gäller det att vara uppmärksam på att ett "Fia med knuff" spel har föga gemensamt med t.ex. ett PS2 spel, även om vissa drag är gemensamma. Inte heller delar "Fia med knuff" spelet ett schackspels alla karaktärsdrag, trots att de bägge räknas som brädspel (Mårtensson, 1990). I det här avsnittet

kommer jag därför att koncentrera mig på tendenser och gemenskaper och försöka undvika kategoriska fastslagningar.

En gemensam tendens, i samtliga spel, är kroppen, speciellt den kvinnliga kroppen. I alla tre spel kommer ständigt anspelningar på beundran av kvinnornas kroppar. Det kan röra allt från en önskan att få se dem bada, att de är just små söta flickor, att de bör beskyddas och inte ska vara rädda etc. Ofta är vissa kroppsdelar, speciellt bröst, stjärt och ben framträdande.

Antingen är kläderna urringade, väldigt små eller korta för att framhäva dessa kroppsdelar (eller allt samtidigt). Något motsvarande i samma utsträckning finns inte hos de manliga hjältarna. Den enda tendens jag har funnit är en eventuellt exponering av överkroppen, som kan skymmas under en väst eller kimono etc.

En annan gemenskap är att hjälten tenderar att framställas som något större än hjältinnan. I ”7 blades” är skillnaderna påfallande. Gokuraku-maru ser enorm ut bredvid lilla spröda Oyuri. ”Alone in the darks” hjälte Edward längre och bredare – och dessutom äldre - än hjältinnan Aline. Det PS2 spel som avviker från mönstret är ”Dark chronicle”, men här finns ändå gott om bekräftelser på att hjälten är den starkaste av dem bägge. Detta förstärks inte minst när hjältinnan Monica blir tillfångtagen av en otäck skurk som hjälten Max sedan besestrar – och därmed fritar Monica. Den kvinnliga kroppen verkar alltså ha en framträdande position och betydelse i handlingen. Däremot tenderar hjältinnans berättelse vara svagare än hjältens. Ofta styrks och förklaras hjältinnans berättelse genom hjältens berättelse, medan motsvarande inte gäller för hjälten. På så vis säger texten implicit att det är hjälten som är den egentliga huvudrollsaktören, medan hjältinnan befinner sig i handlingen eller narrativet av sekundära skäl.

Samtliga hjältar i min analys är utsända på uppdrag, i ”Dark chronicle” kan dessutom hjälten sägas vara en blandning av båda sorterna, dvs. både drabbad och utsänd.

Varken narrativ, det visuella, handling eller dialog ger uttryck för någon större självständighet, de följer ett klassisk sagoäventyrsmönster, om än emellanåt i modern tappning. Flickor och kvinnor ges större aktivt handlingsutrymme än inom den klassiska sagan, men det sker inte på samma villkor som för pojkar och män.

6.3.Återkommande inslag

PS2 spelens särdrag behöver nödvändigtvis inte vara en del av något stort, kanske är det istället enbart mindre och återkommande företeelse som liknar varandra. Jag kommer nedan redovisa för varje films särdrag i korthet, för att sedan kommentera kring eventuella likheter.

”Dark chronicle” utspelar sig i både olika tidsåldrar, både hjältinna, hjälte – och även superskurken Griffon när slutet börjar närma sig – kan resa i tiden. Framförallt utspelar sig handlingen i nutid, men eftersom nutida skeenden påverkar framtida händelser, så återuppbyggs även framtiden och dennes forskningslaboratorium. Ständiga strider utkämpas, medan återuppbyggnaden av världen pågår – mellan hjälteaktörerna och Griffons anhängare, som består av olika sorters monster, samt förhäxade människor eller djur. Handlingen utspelar sig i en sagoinspirerad miljö, med vissa moderna inslag. Den stora huvudaktören är egentligen hjälten Max, det är från honom historien utgår, även om hjältinnan Monica bistår honom.

”7 blades”, utspelar sig i 1700-talets shogunstyrd Japan, på handelsön Dejijima. Hjälten och hjältinnan är utsända av regeringen på uppdrag, för att utreda omständigheterna kring mystiska dödsfall på ön. Spåren leder till vissa religiösa och fanatiska grupper, som är starkt främlingsfientliga. Under sitt uppdrag möter de olika sorters fiender. De tvingas slåss mot, eller fly från, allt ifrån alkemister och ninjas till zombies. Hjältens roll är den som är lättast att spela först, vad gäller att förstå handlingen. Hjältinnans handling är något mer diffus och frånvarande. Den förklaras och bekräftas främst när man spelar hjältens roll.

”Alone in the dark” utspelar sig, enligt manualen, i en nutidsmiljö, på en ö bebodd av enbart en vetenskapsman. Miljön påminner starkt om en klassisk skräckfilm, med dunkla skuggor och mystik. Mängder av hybriddjur och zombies attackerar hjälte och hjältinna, i en till synes aldrig sinande ström. Det verkar ständigt vara kväll eller natt. Den duktiga vetenskapsmannen har en galen och ondskefull tvillingbror, som är beredd att göra vad som helst för att få ta del av urtida och övermänskliga krafter. Hjältinnan kommer till ön för att forska kring ursprungsindianers skrifter, medan hjälten – som är en slags detektiv som utreder paranormala händelser – kommer till ön för att undersöka omständigheterna kring sin arbetspartners död. Spelet är lättast att spela om man spelar denne karaktär först och hjältinnan först därefter.

Tendenser och familjelikheter är främst de patriarkala, civilisation möter barbari alt. vetenskap mot den otämjda naturen, men även de starka inslagen av saga, fantasi och motsatsförhållanden är gemensamma nämnare.

6.4. Strukturer och kontexter som möjliggör narrativen

I min analys har jag undvikit att leta och tolka betydelser. Det jag har velat göra är att tydliggöra samhällliga villkor, strukturer och kontexter som möjliggör tendenser och förekomster i medietexter. Istället för att försöka förstå, vad medietexterna betyder, kommer jag att koncentrera mig på; under vilka villkor hjältar och hjältinnors beteenden och utseenden skildras. Eller med andra ord, vilka normgivande strukturer som framträder.

En uppenbar grogrund för föreställningar är kvinnors samhällliga underordnade ställning, i förhållande till mäns. Vissa kallar detta för genuskontrakt, en del patriarkat, medan andra kallar det survival of the fittest, ytterligare några kallar detta för något helt annat, eller förnekar att det finns. Poängen är att samhällets ojämlikheter även speglar av sig och reproduceras i våra medietexter. Kvinnor och mäns valmöjligheter och utrymme, kan alltså sägas vara förhandsbegränsade även inom spelens och fantasins värld. Medietexten bestämmer handlingsutrymme och regler utifrån kön. Att hjältarnas berättelse och handling är klarare än hjältinnornas - vars handling oftast förklaras och förstås tack vare hjältens berättelse – beror sig på det s.k. genuskontraktet. Där män är norm och där kvinnor definieras utifrån vad de inte är, dvs. män. Överhuvudtaget verkar kvinnorna/flickorna i de analyserade PS2 spelen att ha en underordnad ställning i förhållande till de manliga hjältarna. Detta är speciellt uppenbart när både hjälte och hjältinna är närvarande.

Vidare finns i samtliga PS2 spel inslag av den civiliserade människans närvaro och kontext. Det vill säga den vita västerländska människans normgivning av samhället. Civilisation mot det otämjda alltså och människa mot natur. Detta synsätt menar att det som inte är tämjt är något ondskefullt och snarast bör tämjas. Både ”Dark chronicle” och ”Alone in the dark” utgår från det västerländska som norm, medan ”7 blades” utgår från det japanska som norm. Skillnaderna är egentligen inte så stora. Både den västerländska världen och den japanska har alltid betraktat sig som överlägsna civilisationer, där ”de andra” är under utveckling och bör läras upp, av de civiliserade och lärda.

In 1735 the Swedish botanist Karl Linnaeus applied the classificatory

schemes he had devised for plants to humans. He divided humanity into four separate types: the European, the African, the Asian and the American (meaning the indigenous peoples of the Americas). Ever since, Western culture has sought to visualize these differences, despite the now-overwhelming scientific evidence that there are no essential biological distinction between people. (Mirzoeff, 1998, s.284)

En annan stark, fast ändå osynlig, normgivande maktfaktor är de naturvetenskapliga traditionerna, eller vad vi räknar som den västerländska och moderna synen på vetenskap. Där förnuft och objektiv kunskap hör till stöttepelarna. Ett tydligt exempel på detta är att det i samtliga spel finns inslag av laboratorier. Det kanske inte lika framträdande i ”7 blades”, men här finns t.ex. den galne alkemisten. En gemensam drivkraft är den ständigt önsknigen om att tämja den vilda naturen och rädda mänskligheten, trots påpekanden om mänsklighetens uppenbart destruktiva natur.

6.5. Möjligheter att se förbi strukturer och kontexter

Att PS2 spels medietexter delvis arbetar som hypertexter, suddar ut en del av de traditionella kommunikationsmodellernas linjära och strikta indelning mellan sändare och mottagare. Här finns utrymme för eget handlande. PS2 spelens medietexter kanske inte arbetar exakt som interaktiva webbdokument, som länkar vidare till helt nya texter. Men PS2 spelet tillåter ändå publiken att relativt självständigt delta i texten. Publikens val (och händighet med joysticken) avgör vad som ska ske. Ofta kan publiken avgöra vilken värld, stad eller åtminstone rum som denne önskar agera i. PS2 spelen inslag av interaktiva texter bidrar alltså till en upplösning av den traditionella sändare-mottagare kommunikationsmodellen (Gislén, 2003). Här finns alltså ett visst utrymme för att bestämma själv. Som spelare kan jag välja att framförallt spela som hjältinna, om jag vill det. Hjältens utrymme kan förminska, om jag så önskar, eller vice versa. Den interaktiva sidan hos PS2 spel, bör dock inte överdrivas, texten skapas fortfarande inom ramen för ett visst tänkande. Publiken tolkar i enlighet med egna förväntningar på texten, men även i enlighet med medieproducentens och kollektivets förväntningar på publiken.

PS2 spel kan sägas verka inom en slags sago- eller fantasikontext, där berättelserna följer ett visst traditionellt mönster. Men fantasiinslagen gör ändå att det finns utrymme för den egna tolkningen samt hur spelaren/mediepubliken önskar att spela samt vad denne önskar att lägga

fokus på. Det är inget som säger att bara för att man leker med en leksaksbil så behöver man leka med denna bil på ett traditionellt sätt, inte heller behöver man se på leksaksbilen som just en bil. Motsvarande möjlighet, menar jag, ges även för medietexter som utnyttjas för verklighetsflykt, avslappning och fantasistimulans. PS2 spelen erbjuder en flykt från verkligheten. Här finns möjligheter till omtolkningar och omprioriteringar. När flickor och kvinnor väljer att spela som aktiva hjältinnor istället för de annars traditionellt aktiva hjältarna, så kommer kanske mindre fokus läggas på kvinnokroppen, och istället läggas på agerandet. Att hjältinnornas berättelser oftast är svagare än hjältarnas kan kanske vändas till hjältinnornas fördel. Som användare erbjuder detta mer fantasi och möjligheter. Hjältarnas berättelser kan eventuellt ses som mer begränsade eftersom de redan är klart utstakade och färdigskrivna.

7. Diskussion

Avslutningsvis ska jag nedan försöka återknyta till mina tre ursprungliga teoretiska antaganden, som legat till grund för denna uppsats utformning.

7.1. Det narrativa berättandets aktörer

Till viss del anser jag att min kommunikations modell (se avsnitt 3.3.1.) stämmer någorlunda bra för hur konsolspels medietexter arbetar. En ändring som jag skulle vilja gör är att lägga till fler medietexter, som kommunicerar med varandra, medan producenter och publikar kommunicerar med varandra enligt samma modell (med fiktiva, hypotetiska och faktiska producenter respektive publikar). Dessutom skulle mer fokus läggas på medietexten som i min ursprungsmodell, kommer lite i skymundan. En viktig sak att lägga till skulle vara omgivande kontexter, som publikar, producenter och medietexter existerar i. Men på det stora hela är jag nöjd med modellen och tycker att den har hjälpt mig i mitt syfte och dess avgränsningar, förutom att den saknar förklaring kring kontexter och dess påverkan.

Vad gäller förklaringsmodeller för hur de interaktiva och samtidigt narrativa medietexterna kommunicerar, med varandra och sin omgivning, så krävs dels gott om pappersutrymme för en bra skiss. Men även fantasi och ifrågasättanden för att kunna blicka framåt och undersöka dessa medietexters potentialer, men även begränsningar.

Nya frågor måste till exempel ställas kring vad som händer med berättandets föreställda rumslighet när en fiktiv värld får grafisk form i en simulering. Hur

förändrar förväntningarna på att kunna röra sig och agera de narrativa möjligheterna, kan man förändra och påverka dessa förväntningar, går det överhuvudtaget? (Gislén, 2003, s. 89)

7.2. Den implicita medietexten

Att dra implicita slutsatser av medietexter innebär att sticka ut hakan en aning. Speciellt vad gäller att uttala sig i latent och manifesterade termer. Men att dra implicita slutsatser handlar inte om att hitta på eller läsa in saker som inte finns i texten. Däremot handlar det om att våga peka på tendenser samt leta efter förklaringar. Jag gör dock inga anspråk på att ha hittat några oerhört kontroversiella inslag i mina analyserade medietexter. Tvärtom, så var jag väl förberedd på vissa sociala strukturer skulle visa sig. Men det fanns faktiskt fler inslag, och mönstren var tydligare än jag från början hade trott. Det finns gott om konsolspel med grabbiga nyanser och inslag. Men eftersom jag specifikt hade valt ut tre spel med både hjältar och hjältinnor, så trodde jag nog att skillnaderna mellan köns framställning och utrymme, skulle vara mindre.

Jag är dock övertygad om att konsolspelens medietexter och dess implicita innebörder kommer att ändras, i takt med att publikernas förväntningar på konsolspelens medietexter ändras. Ju fler kvinnor/flickor som spelar ju mer efterfrågan på tuffa och självständiga kvinnliga hjältar.

7.3. Kvinnors sociala underordning

Märkligt nog faller jag själv lätt in i fällan vad gäller att definiera utifrån mannen som norm. Automatiskt analyserar jag efter antaganden om att om kvinnor får samma möjligheter som män, så blir det automatiskt jämlikt. Men varför ska männen utgöra normen? Varför har inte de manliga hjältarna samma möjligheter som de kvinnliga. ”Alone in the darks” manliga hjälte Edward Carnby tillåts inte bli rädd, trots att hans flygplan håller på att krascha samtidigt som otäcka hybridmonster flyger in i planet och attackerar. ”Dark chronicles” hjälte Max får aldrig någon komplimang för sitt utseende och ”7 blades” hjälte Gokuraku-maru har en väldig massa svärd att släpa runt på som gör honom mindre rörlig och snabb på fötterna, än sin kvinnliga partner Oyuri.

En tänkbar utväg ur stereotyp könsroll- eller genustänkande inom PS2 spelbranschen är att fler kvinnliga tecknare, producenter men även konsumenterna kommer fram. Konsolspel är en

ökande bransch och för bara några år sedan fanns det knappt några konsolspel med kvinnliga huvudrollsaktörer, med undantag för bikiniklädda välsvarvade damer som spelar beachvolleyboll, eller pyssellösande ponnies. Nu finns det ändå några stycken spel och hjältinnor att välja mellan. Men jag är medveten om att det är långt kvar – om någonsin – innan det finns lika många spel med tuffa och självständiga hjältinnor som det finns spel med motsvarande hjältar.

En intressant, fortsatta studie hade varit att ta reda på hur kvinnor och mäns spelande skiljer sig åt. Vilka spel väljer de om de själva får välja? Men framför allt *hur* spelar de? Spelar män mer aggressivt och gillar kvinnor mer att tassa runt, att pyssla och lösa gåtor? Föredrar kvinnor mer söta och gulliga spel, medan män gillar krigsspel eller spel där möjligheter till slagsmål förekommer? Andra funderingar jag har gäller huruvida manliga respektive kvinnliga konsolspelsanvändare föredrar att spela via hjälterollen eller hjältinnerollen. Sist men inte minst är jag intresserad av huruvida spelen med de kvinnliga hjältarna är producerade för en kvinnlig publik eller en manlig. Den frekventa fokuseringen på kvinnokroppen tyder på det sistnämnda, men man får inte glömma bort att även flickor/kvinnor tidigt vänjer sig med den mediala bilden av kvinnan som i första hand en könsvarelse.

KÄLLFÖRTECKNING

Litteratur

- Backlund, B.(1997). Med tanke på talet. Lund: Studentlitteratur.
- de Beauvoir, S. (2002). Det andra könet. Stockholm: Norstedts (Originalarbete publicerat 1949).
- Deacon, D., Pickering, M., Golding, P. & Murdock, G.(1999). Researching communications. A practical guide to methods in media and cultural studies. London: Arnold.
- Fahlgren, S.(1998). Diskursanalys, kunskap och kön. Ett försök att utveckla en teoretisk ram och ett arbetssätt för en diskursanalys av vetenskapliga texter. Umeå universitet, institutionen för socialt arbete, nummer 23.
- Foucault, M. (1993). Diskursens ordning (Moderna franska tänkare, 15). Stockholm: Brutus Östlings Förlag (Originalarbete publicerat 1971).
- Hirdman, Y. (2003). Genus – om det stabila föränderliga form. Malmö: Liber
- Hourihan, M.(1997). Deconstructing the hero. Literary theory and children's literature. London: Routledge
- Landes, S.D. (2000). Nationers välstånd och fattigdom. Stockholm: Norstedts (Originalarbete publicerat 1998).
- Rose, G.(2001). Visual methodologies. London: SAGE Publications.
- Selby, K. & Cowdery, R. (1995). How to study television. Basingstoke: Macmillan.
- Shields, V.(2001). Measuring up: How advertising affects self image. University of Pennsylvania Press.
- Sjöberg, U.(2002). Screen rites, A study of Swedish young people's use of screen-based media in everyday life. Lund studies in media and communication, number 5.
- Tolson, A. (1996). Mediations. Text and discourse in media studies. London: Arnold.

Artiklar, webbdokument samt delar av antologier

- Barwell, I. (1997). Who's telling the story, anyway? Or, how to tell the gender of a storyteller. Davies, S.(eds.), Art and its messages. Meaning, morality and society (pp. 89-100). The Pennsylvania State university press.
- Carlquist, J. (2000). Att läsa ett dataspel. Om digitaliserade rollspel som berättelser.[www dokument]. Hämtat från <<http://www.hb.se/bhs/ith/23-00/jc.htm>>. Publicerad 2000. Hämtad 5 januari 2004.
- Dahlgren, P. (2000). Vad säger medierna och vad betyder de? (Jarlbros, G. red.) Vilken metod är bäst (pp. 75-100). Lund: Studentlitteratur.
- Gislén, Y.(2003). Rum för handling. Kollaborativt berättande i digitala medier. Karlskrona: Blekinges teknologiska. Disseration [www dokument]. Hämtat från <[http://www.bth.se/fou/forskinfor/nsf/01f1d3898cbbd490c12568160037fb62/fa39784c84bce4b2c1256dc8003d0617/\\$FILE/YGdissertation.pdf](http://www.bth.se/fou/forskinfor/nsf/01f1d3898cbbd490c12568160037fb62/fa39784c84bce4b2c1256dc8003d0617/$FILE/YGdissertation.pdf)>.Publicerad 2003. Hämtad 17 november 2003.
- Hirdman, Y. (1988). Genussystemet – Reflexioner kring kvinnors sociala underordning. Kvinnovetenskaplig Tidskrift, 1988; 9(3):49-63.
- Mirzoeff, N. (1998). Virtuality: virtual bodies, virtual spaces. Introduction to part three. Mirzoeff, N. (eds.) Visual culture reader (pp.181-188). London: Routledge.
- Mirzoeff, N. (1998). Race and identity in colonial and postcolonial culture. Introduction to part four. Mirzoeff, N. (eds.) Visual culture reader (pp.281-290). London: Routledge.

Övriga källor

- Oxford dictionary of sociology (1998). Oxford: Oxford University Press.
- Mårtensson, B. (1990). Kompendium om mening och definition.(Umeå universitet, filosofiska institutionen).