

# **-:World of Warcraft:-**

**- En berättelse mellan medier -**

Henrik Killander

Gillis Hedlund

Handledare: Michael Krona

Examinator: Sara von Platen, Tobias Linné

Lunds universitet

B-Uppsats

Institutionen för medie- och kommunikationsvetenskap

Kurs MKVA21 – Medie och kommunikationsvetenskap, fortsättningskurs

## Abstrakt

Den här uppsatsen är författad av Henrik Killander och Gillis Hedlund vid Lunds universitet, institutionen för medie- och kommunikationsvetenskap. Titeln på uppsatsen är *Narrativa mekanismer i world of warcrafts värld – en fallstudie i återskapandet av ett narrativ mellan digital och traditionell media*. Studien undersöker hur narrativet hos en av världens största online-dataspel, World of Warcraft, har återskapats i den svenska tidningen *World of Warcraft*.

Uppsatsen utforskar vad som händer med ett narrativ som World of Warcraft när det återges i andra former än i dess ursprungliga medium. En problemställning som uppsatsen undersöker är vilka delar av ett narrativ som följer med från den ursprungliga medieformen och hur det sker. I studiens fall innebär det vilka delar eller aspekter av online-spelet World of Warcrafts narrativ som återskapas i tidningen World of Warcraft. Metoden för uppsatsarbetet har bestått av en fullständigt deltagande observation, en kvalitativ intervju och en narrativ textanalys samt teori för analys av visuellt material. Det material som varit föremål för metoden är framförallt spelet World of Warcraft, tidningen med samma namn samt litteratur inom narrativ analys, visuell metodologi och psykologi.

Uppsatsen drar slutsatsen att tidningen World of Warcraft snarare återskapar än överför narrativet från spelet World of Warcraft.

## Innehållsförteckning

Abstrakt.....	2
Introduktion .....	4
World of Warcraft? .....	4
Varför har vi valt att undersöka WoW?.....	5
Syfte och frågeställning .....	5
Syfte .....	5
Frågeställning .....	5
Metod .....	6
Observation .....	6
Intervju.....	7
Textanalys.....	8
Kritisk reflektion kring val av metodik .....	9
Teori.....	9
Vår definition av ett narrativ .....	9
Fabel, stil och mise-en-scène .....	10
Narrativa mekanismer i spelet WoW.....	11
Nedsänkning.....	11
Belöning.....	12
Identifikation .....	12
Analys .....	13
Spelet World of Warcraft .....	14
Tidningen World of Warcraft: .....	14
Spelet WoWs narrativa uppbyggnad .....	15
Hur återskapas spelets stil i tidningen?.....	16
Visuell stil .....	16
Terminologisk stil.....	17
Narrativa mekanismer i spelet och tidningen.....	18
Nedsänkning i spel och tidning.....	18
Belöning i spel och tidning .....	20
Identifikation i spel och tidning .....	21
Narrativa mekanismer och stilbegreppet.....	23
Slutdiskussion.....	24
Sammanfattning och slutsats.....	24
Kritiska reflektioner .....	25
Framtida studier .....	25
Källförteckning: .....	27
Tryckta källor .....	27
Otryckta källor: .....	27

# Introduktion

## *World of Warcraft?*

Online-spelet World of Warcraft skapades den 23:e november 2004 av Blizzard Entertainment som en utveckling av det tidigare strategispelen i Warcraft-serien Warcraft, Warcraft II och Warcraft III. Det är världens största MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) och omfattar idag runt 11 miljoner spelare världen över.

För att ta del av World of Warcraft (hädanefter refererat till som: spelet WoW) betalar spelare en prenumerationsavgift på cirka 15 dollar i månaden. Prenumerationen ger spelaren tillträde till en konfliktfylld mytologisk värld av alver, gudar, demoner och människor i kamp för sin sak. Spelet har gett upphov till en engagerad intressegemenskap där spelare deltar i en fascinerande mytologisk berättelse. Spelet WoW har gett upphov till flera tidningar i olika länder varav den här uppsatsen ämnar fokusera på den svenska tidningen World of Warcraft (hädanefter refererat till som: tidningen WoW) som ges ut av det svenska tidningsförlaget Reset Media AB och är fullständigt dedikerad till spelet med samma namn.

Den här uppsatsen ämnar utforska hur en berättelse, etablerad i ett specifikt medium återskapas i ett medium med annorlunda produktionsvillkor och bygger på analysen av hur narrativet i World of Warcraft, världens mest populära MMORPG återskapas i den svenska tidningen World of Warcraft.

Uppsatsens ambition är att sätta de två, till villkor och tradition, skilda medierna, MMORPG och tidning i en kontext för en narrativ analys. Berättelsen, eller narrativet, i spelet WoW är i fokus och kommer att undersökas och ställas i relation till tidningen och hur den söker återskapa delar av narrativet.

### ***Varför har vi valt att undersöka WoW?***

Även om företeelsen att ett populärkulturellt medieinnehåll ger upphov till andra populärkulturella *spin-off* produkter kan verka alldaglig, vill vi med denna uppsats påvisa att det inte är ett slentrianmässigt förlopp som gett upphov till dessa produktioner. Uppsatsen syftar till att peka ut de narrativa mekanismer som gör det möjligt att på ett trovärdigt sätt återskapa ett mediespecifikt narrativ i ett annat medium.

Berättelser i digitala onlinespel är en relativt ny företeelse, och bär med sig en ny form av narrativ som vi anser attraktivt att bygga kunskap om. Överföringen av ett narrativ från bok till film har varit föremål för mycket diskussion, tillsammans med de möjligheter och begränsningar som kommer med den slags medieövergångar. Medieprofessor Henry Jenkins benämner dem transmediala berättelser och ger ett utförligt exempel i filmen Matrix som sträckte sig över flera medieplattformar (2008, s. 101). Även om empirin som vår studie bygger på inte är tillräcklig för att dra några allmänna slutsatser för hur berättelser tar sig nya uttryck i en snabbt föränderlig medial värld, anser vi att den bidrar till den befintliga kunskapen om återskapandet av narrativ i en medial kontext.

## **Syfte och frågeställning**

### ***Syfte***

Syftet med denna uppsats är att öka kunskapen om processen i vilken spelet WoWs narrativ återskapas i tidningsform. Detta kommer att uppnås genom att granska rollen för visuella element och terminologi samt de aktiva narrativa mekanismer som går att återfinna i spelet och tidningen.

### ***Frågeställning***

Med bakgrund i spelet World of Warcrafts utveckling från spel till tidning, fokuserar uppsatsen på hur spelets narrativ överförs till en ny medieform. Detta ämnar vi uppnå i uppsatsen genom att besvara följande frågor:

- På vilket sätt är spelet WoW ett narrativ?

- Hur återskapas spelet WoWs narrativ i tidningen WoW?
- Hur förhåller sig mediernas presentation av narrativet till varandra?

## Metod

Metoden som användes vid skrivandet av den här uppsatsen kan delas upp i tre huvudsakliga, men ömsesidigt beroende delar. De metoder som det empiriska materialet för uppsatsen bygger på är observation, personlig intervju och textanalys. Metoden ämnar i sin helhet åstadkomma en analys av det narrativa förhållandet mellan de två vitt skilda mediala formerna MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) och tidning i det specifika narrativet World of Warcraft.

På grund av uppsatsens syfte bygger det empiriska material som samlats in inte på en och samma tidigare beprövad metod för att skapa ett empiriskt underlag som tidigare visat sig lämpligt för narrativ analys. Istället har metoden baserats på teori från ett axplock av olika tänkare och representanter för olika vetenskapliga skolor som vidrört ämnet narrativ och berättelse, så som medievetare, filmvetare, litteraturvetare psykologer och spelförfattare. Istället för att fullständigt hänge oss till tidigare forskning inom ett specifikt fält har vi själva konstruerat vår narrativa analysmetod med hjälp av ett flertal skilda teorier.

Vid insamlingen av empiri, behövas det inte göras några större etiska övervägande då den uppsatsens syfte inte var inriktad på integritetskränkande information. Uppsatsen strävar efter att fokusera på den narrativa konstruktionen av spelet WoW och hur det återskapas i tidningen.

### *Observation*

Till en början användes en övergripande metod, baserad på principerna för en fullständigt deltagande observation. Observationen hade som syfte, ”att bredda empiriska materialet [...] och förstärka” övrigt analysmaterial (Olsson 2008, s. 69). Målsättning var att erhålla en introduktion snarare än att få en fullständig och detaljerad bild av de medietexter som uppsatsen ämnade studera.

Observationen innebar dels att spela spelet WoW men också att läsa tidningen WoW, vilket gav en introduktion till den narrativa strukturen i spelet, och också övergripande kunskap om vilka delar av spelet som överförts till tidningen. Efter att observationen gett grundläggande kunskaper om de studerade medietexterna kunde de aspekter utav texterna som var mest intressanta för uppsatsen identifieras. Observationen var alltså en förutsättning för att kunna förstå och sedan tolka de studerade medietexterna.

Enligt Tobias Olssons resonemang om vad som bör observeras, inriktades observationen på de textuella och visuella aspekterna av spelet, valet av metodik för att studera de valda delarna utvecklas längre fram i metodkapitlet.

### ***Intervju***

Efter den grundläggande observationen utav både spel och tidning utfördes en kvalitativ intervju med tidningens chefredaktör. Syftet med att inkludera intervjun var att få en kvalitativ inblick i redaktionens perspektiv. Då ett möte ej var möjligt att genomföra på grund av ett flertal faktorer baserades det material som använts i uppsatsen på chefredaktörens svar via mejl.

Den metodik som användes inför intervjun med chefredaktören byggde på principerna för individuella intervjuer såsom de är specificerade i Tobias Olssons bok *Medievardagen – en introduktion till kvalitativa studier* (2008, s. 49-50), med öppna frågor, ej ledande frågor och med utrymme för samtalsstöd vid utläggningar från intervjuobjektets sida. Det var därför olyckligt att en intervju inte kunde utföras direkt vare sig via telefon eller i ett personligt möte. Då det empiriska värdet ur kvalitativ synpunkt äventyras av de mindre spontana svar via mejl, har intervjun inte fått så stor plats i analysen som först var tänkt.

Intervjun med chefredaktören bestod av två delar. Den första delen utgjordes av frågor rörande tidningens produktionsvillkor. Frågorna handlade främst om tidningens upplaga, redaktionsmedlemmarnas roller i tidningens produktion och dess ägandestruktur. Den andra delen av intervjun syftade till att precisera de analyser vi gjort av det tidigare observerade materialet och baserades på det empiriska material som framkommit under den tidigare observationen.

Fokus låg på relationen mellan tidningen och spelets text- och bildspråk samt vad som påverkade tidningens innehåll. De avgränsningar och kategoriseringar som gjordes under observationen behandlades också i intervjun med chefredaktör Kacper Antonius där han exempelvis säger att, ”du kan nästan inte spela spelet socialt utan att snappa upp förkortningarna och uttrycken” (intervju; 2009). Empirisk kunskap om de textuella och visuella uttryck som återfinns i spelet och tidningen var en viktig kunskapsbas för de vidare resonemang textanalysen senare utvecklade.

### ***Textanalys***

Med hjälp utav uppsatsens teoretiska bas samt observationen och intervjun kunde uppsatsens syfte och frågeställning vid det här laget konkretiseras och preciseras till den grad att det möjliggjorde en mer detaljorienterad textanalys. Fokus låg på att identifiera och analysera textuella och visuella element i tidningen som återanvänts från spelet, exempelvis identifierades de instanser där skärmdumpar från spelet använts som illustrationer för tidningen, samt när terminologi från spelet återanvänts i tidningen. Vi fann Gillian Roses beskrivning av begreppet *mise-en-scène* hjälpsam i sökandet efter en visuell analysmetodik. Av hela den begreppsapparat som följer med begreppet *mise-en-scène* framstod några som mer aktuella för den narrativa analys uppsatsen eftersträvar, vilket utvecklas ytterligare i teoriavsnittet (2007, s. 53).

En av metoderna som använts för analysen av skriftlig text benämner sociologen Anna Johansson som delperspektiv med fokus på form, ”De stilistiska eller lingvistiska karakteristiska hos vissa väl definierade enheter i berättelsen” (Johansson 2005, s. 289). Dessa väl definierade enheter framstod naturligt i tidningens artiklar som behandlade olika ämnen, och fokus lades sedan på hur stilistisk karakteristika hade överförts från spel till tidning.

Med bas i Algirda J. Greimas aktantmodell som den beskrivs av Jostein Gripsrud i boken *Mediekultur - Mediesamhälle* (2002, s. 249-250) kunde spelets och tidningens narrativa strukturer dekonstrueras i textanalysen, med målet att identifiera den inbördes relation som rådde däremellan. Aktantmodellen användes för att definiera World of Warcraft som ett narrativ samt för att identifiera spelarens roll som subjekt. Vidare utveckling av aktantmodellen sker i teoriavsnittet och i dess tillämpning i analysavsnittet.

### ***Kritisk reflektion kring val av metodik***

Bland tidigare forskning råder det skilda meningar om det bästa tillvägagångssättet för att utföra en narrativ analys. Då många av de narrativa analysmetoder vi i uppsatsskrivandet tagit del av baseras på premissen att det analyserade narrativet kommer från en mänsklig berättare, ligger fokus oftare på att analysera kronologi och den mänskliga faktorn i berättanden än den narrativa strukturen och de sätt som narrativ överförs. Det är möjligt att denna problematik kunde ha kringgåtts genom mer effektiv informationssökning.

Den tredelade metodiken som använts i uppsatsen och som redogjorts för ovan, kan tyckas okonventionell, men genom att börja i en bredare observerande fas, och sedan använda det empiriska materialet som uppkommit för att precisera nästa metodologiska steg har uppsatsen baserats på en bred men också för uppsatsens syfte, träffsäker metodik.

## **Teori**

### ***Vår definition av ett narrativ***

I den här uppsatsen görs ingen skillnad mellan narrativ och berättelse utan de ses som två synonyma begrepp. Därför används orden också som synonyma i texten nedan. Det beror till stor del på att narrativ teori och forskning befinner sig i vad Anna Johansson beskriver som ett explorativt stadium och därmed råder det ingen fullständig konsensus över hur begreppen bör användas och definieras. (Johansson, A. 2005: s. 121) Däremot är det nödvändigt att definiera narrativ/berättelse för att kunna undersöka de frågor uppsatsen baseras på.

*Kausalitet* och *kontinuitet*, eller *temporalitet* är ett återkommande tema för de krav forskare ställer på en berättelse. Kausalitet innebär ett orsakssamband mellan de sekvenser av händelser som framställs medan temporalitet i sin tur innebär en, ”enhetlig sekvens av händelser av vilka den avslutande händelsen är kopplad till den initiala.”(Johansson 2005, s.124). Dessa tankegångar återfinns bl.a. i Bordwell och Thompsons teorier där en berättelse definieras som, ”en kedja av händelser, förbundna genom ett orsak-verkan-förhållande, som utspelar sig i tid och rum” (Bordwell & Thompson 1986: 83, se Gripsrud 2002, S. 236).

Gripsrud skriver vidare att, ”En berättelse är en framställning av ett mänskligt (eller människoliknande) subjekt som har ett projekt (vilja, önskan, begär) och som genomlever en kausal kedja av sammanhängande händelser” (2002, s. 237).

Vid en fullständig definition av vad som utgör en berättelse ansluter sig uppsatsen till ovanstående teorier, men finner framförallt Jostein Gripsruds definition särskilt användbar, vilken är en vidareutveckling av tidigare forskning av Bordwell & Thompson och Bremond. Gripsrud använder också de litteraturvetenskapliga termerna protagonist och antagonist för att beskriva en berättelses huvudperson och motståndare (2002, s.241), uppsatsen använder sig av dessa begrepp för att kunna analysera WoW i en vetenskapligt narrativ kontext.

### ***Fabel, stil och mise-en-scène***

*Fabel* och *stil*, är uttryck som kommer användas i uppsatsen då de lämpar sig för en narrativ analys så som den i uppsatsen genomförda.

Fabel är en beteckning på den kronologiska följderna i en berättelse. Fabeln börjar vid händelsernas början och slutar vid dess slut (Gripsrud 2002, s. 246). Stil är i kontrast till fabeln, det sätt på vilket fabeln presenteras. "Medan fabeln [...] i princip kan vara likadana i alla varianter av en berättelse [...] är stilen alltid mediespecifik." (Gripsrud 2002, s. 248). Vidare talar Gripsrud om vikten av det specifika mediet för ett verks stil. I exemplet talar Gripsrud om filmmediet, men det går även att applicera på dataspelsmediet, ”Hos en film utgör således allt som är specifikt för filmmediet en del av stilen: redigering, fotografering, ljussättning och det som kallas *mise-en-scène* (kort uttryckt: allt man faktiskt ser i bilden).” (2002, s. 248).

I kontexten World of Warcraft måste begreppen appliceras något annorlunda än i filmvetenskapen. Det går dock att kategorisera element av spelet som specifika till fabeln och specifika till stilen. Begreppet *mise-en-scène* existerar till stor grad i datorspelets stil.

Gillian Rose skriver att, ”*Mise-en-scène* is a result of decisions about what to shoot and how to shoot it” (2007, s. 51), Rose hänvisar i sin tur till Monaco's metodik om hur visuella texter bör förklaras, ”what is shot involves looking at how the film frame is used” (Monaco 2000, se Rose

2007, s. 51). *Mise-en-scène* har en stor uppsjö av begrepp knutet till sig rörande visuell representation, men vi intresserar oss främst för begreppen *shot distance*, *angle* och *point-of-view* (2007, s. 53). *Shot distance* refererar till hur mycket utav subjektet som presenteras på bilden. *Shot distance* kan enligt Rose innebära allt ifrån, ”*extreme long shot* (where the figure is in the far distance)” till ”*close-up*” (2007, s.52). *Angle* refererar till vinkeln i vilken kameran iakttar subjektet (2007, s.53). *Point of view* innebär det perspektiv som kameran intar. Perspektivet kan vara oberoende, eller från en specifik karaktär, eller i spelet WoWs fall spelare (2007, s.53)

### ***Narrativa mekanismer i spelet WoW***

Richard Dansky utvecklar i Chris Batesmans antologi, *Game Writing – Narrative Skills for Videogames* (2005), tre centrala narrativa mekanismer för att fylla de syften som ett narrativ har i ett spel. De tre mekanismerna är: *Nedsänkning* (eng. immersion), *belöning* (eng. reward) och *identifikation* (eng. identification). Definitionerna är inte ömsesidigt exklusiva utan går ibland in i varandra, men likväl är kategoriseringen mycket användbar för den narrativa analysen av spelet WoW och tidningen WoW.

### ***Nedsänkning***

Dansky nämner nedsänkning (eng. immersion) som en viktig del av syftet med ett spels narrativ. Han förklarar att nedsänkning avser det sinnestillstånd där en person är fullständigt absorberad av det han/hon håller på med. Förståelsen av nedsänkning som ett tillstånd av absorption förs samman med filosofen och poeten Samuel Taylor Coleridge begrepp ”suspension of disbelief”, ett begrepp hämtat från litteraturens sfär som innebär att läsaren är redo att acceptera orealistiska eller otroliga inslag i berättelsen och istället för att förhålla sig kritisk, leva sig in i den.

Applicerat på spelvärlden blir läsaren en spelare som överser med eventuella logiska brister i spelets värld. Berättaren har här en viktig uppgift i att skapa intresse hos spelaren för berättelsen och att efterlikna sanningen eller verkligheten. Det ligger nära det begrepp som grekerna, och då framförallt Aristoteles, ansåg var konstens uppgift nämligen *Mimesis* – att efterlikna verkligheten (Gripsrud, s. 240). Framgången i ett spels narrativ avgörs i mötet mellan de här två begreppen.

Det viktigaste är enkelt uttryckt att den verkliga världen upphör att existera för spelaren och att han/hon anammar, eller sänks ned i, spelets verklighet och villkor.

Richard Dansky argumenterar för att spelets narrativ har en viktig funktion i att ge en kontext för spelet och att en övertygande kontextbeskrivning i sin tur skapar nedsänkning. Kontexten ger spelaren information om vem fienden är, vem han/hon själv är och förser spelaren med skäl nog att acceptera berättelsen och ge incitament till varför han/hon ska utföra uppdragen i spelet. (Dansky; 2007, s. 5). Han fortsätter "the narrative contextualizes the situation and the player objectives – 'move and shoot' becomes 'secure the downed aircraft'" (2007, s.6). I analysen ska processen i vilken tidningen i referens till spelet WoW kontextualiserar situationer och handlingar för läsaren.

Vidare förklaras en annan faktor för att möjliggöra nedsänkning, nämligen att "game writing needs to *support the core experience in idiom, word and phrase*. It needs to avoid seams that provide a jagged end to *suspension of disbelief*, and remain *consistent in usage and tone*" (2007 s.17). I relation till spelet WoW och tidningen WoW, är den ovan nämnda faktorn viktig för hur tidningen återskapar spelet i stilistiska ordval, ton och homogent bildspråk i ständigt samspråk med spelets huvudnarrativ.

### ***Belöning***

Dansky säger att i spelets värld kan också nya bitar av narrativet fungera som belöning för att spelaren uppnått vissa mål. Det kan t.ex. röra sig om en bakgrundshistoria, vad som föranlett en konflikt eller ytterligare information om den värld som spelaren befinner sig i. De narrativa händelserna blir då gradvist avslöjade, och driver spelaren framåt i handlingen och motiverar till fortsatt spelande. (2007, s. 6)

### ***Identifikation***

Identifikation har sin stam i ordet identitet som betyder "enhet, likhet, sammanfallande" (Gripsrud 2002, s. 29). Verbet identifikation i sin tur innebär att "bli ett med" eller "bli lik" något annat. När en person identifierar sig med någon, t.ex. en hjälte, gäller det ofta en identifikation

med dennes persona (från latinets mask) eller upplevda personlighet med tillhörande egenskaper. (Gripsrud 2002, s.29)

Identifikation i spelvärlden handlar enligt Richard Dansky om att förse spelaren med information för orientering om vem han/hon är, vad som är vad, vem som är vän och fiende samt karaktärens relation till spelets omvärld. Det ger en kontext för handlingarna i spelet och rättfärdigar spelarens handlingar, t.ex. att spelaren ska döda motståndaren eftersom han är en ond terrorist. (2007, s. 6) Narrativet tillhandahåller också identifikation i betydelsen att spelaren önskar vara, eller bli lik, sin karaktär. Dansky's säger att, "the narrative provides identification in another sense as well, namely the sense of kinship and desire to become the central character". På så sätt innebär önskan att vara karaktären också viljan att spela spelet.

Hans Robert Jauss (1977) har delat upp identifikation i flera delar där hans definition av *admirativ identifikation* kommer ha betydelse för vår analys. "Admirativ identifikation är inlevelse i en hjältefigur som är bättre än vi i ett eller flera avseenden, oavsett om det rör sig om en gudomlig gestalt eller bara en vanlig superhjälte" (se Gripsrud 2002, s. 32). Det stämmer också väl in på Sigmund Freuds beskrivning av en läsares identifikation med orealistiska hjältar. Freud hävdar att identifikationen i det här fallet innebär ett önsketänkande om att besitta hjältens krafter och egenskaper, där berättelserna "smickrar 'hans majestät jaget'" (Freud 1977, se Gripsrud 31, 2002). Inom kontexten för spelet WoW passar ovanstående beskrivningar av identifikationsmönster väl in på de karaktärer med övermänniskliga egenskaper som spelaren framför genom spelets narrativ. Analysen fokuserar på hur dessa identifikationsmönster återskapas i tidningen.

## Analys

För att tydliggöra för läsaren och ge honom/henne en orientering till analysavsnittet ges här en förklaring till analysens ordningsföljd. Först ges en introduktion till spelet WoW och förklaringar till spelets uttryck som kommer användas i analysen. Därpå följer också en kort introduktion av tidningen WoW. Vidare följer en analys utav spelet WoWs narrativa uppbyggnad och tidningens relation till densamma. Relationen granskas ytterligare vid en genomgång av stilens roll i

återskapandet av narrativet, då med fokus på visuella och terminologiska aspekter. Ytterligare diskuteras rollerna som de narrativa mekanismerna nedsänkning, belöning och identifikation fyller i spelet och tidningen samt dess betydelse för återskapandet av narrativet från spelet WoW. Avslutningsvis problematiserar vi relation mellan medierna tidning och spel och sätter den i kontexten för en narrativ analys.

### ***Spelet World of Warcraft***

World of Warcraft är ett av världens mest populära datorspel med mer än 11 miljoner spelare världen över. World of Warcraft är ett så kallat MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game), vilket innebär att alla spelare är uppkopplade mot en server när de spelar. Alla spelare samexisterar således i en och samma värld, en värld där de kan föra krig mot varandra eller samarbeta för att nå mål. Vad som skiljer MMORPG spel från mer klassiska dataspel är den icke-linjära berättandeformen.

I World of Warcraft finns det en stor men finit mängd början på en spelares historia, men inget definitivt slut. En spelare befinner sig helt enkelt i spelvärlden och spelarens upplevelse skapas inte bara i relation till spelarens egna val, utan även alla andra spelare som befinner sig i spelvärlden. Grundpremissen är att spelare utvecklas när han/hon går upp i nivå (eng. level) genom samlandet av erfarenhet (eng. experience). Ökad nivå innebär bättre egenskaper för spelarens karaktär. Erfarenhet uppnår spelaren genom att utföra olika projekt (eng. quest) i spelvärlden.

Eftersom spelvärlden är så stor är det i princip omöjligt för en spelare att utföra samtliga projekt i spelet, och det är även i stort sett fritt för spelaren att välja vilka projekt han/hon vill genomföra.

### ***Tidningen World of Warcraft:***

I intervjun med tidningen WoW's chefredaktör Kacper Antoniun, nämns bland annat att tidningen WoW är en svenskägd och svenskproducerad tidning som utkommit sedan augusti 2006. Tidningen går med vinst och har fler lösnummerköpare än fasta prenumeranter. Tidningens redaktion håller kontakt med spelets producenter Blizzard, och får ibland exklusiva intervjuer,

men är i övrigt helt oberoende. Tidningen är uppbyggd på artiklar som alla på något sätt rör spelet World of Warcraft. Enligt Chefredaktören kommer ofta inspirationen från journalisternas egna upplevelser i spelet.

### *Spelet WoWs narrativa uppbyggnad*

Spelet WoW är ett narrativ framförallt i egenskap av de ovan nämnda projekten en spelare förväntas ta sig igenom. De enskilda projekten utgör i sig många olika delnarrativ men är också ett led i det övergripande större narrativ där världen Azeroth är i händerna på den onde "Lich king" som ska förgöras för att återställa freden i världen. Däremot lämnar berättelsen, med dess stora mängd projekt och projektkedjor, det fritt för spelaren att så länge han/hon håller sig inom de av spelet definierade gränserna, utforma narrativet själv.

Ett projekt antar formen för ett narrativ enligt Gripsruds (2002, s. 237) definition där "en berättelse är en framställning av ett mänskligt (eller människoliknande) subjekt som har ett projekt (vilja, önskan, begär) och som genomlever en kausal kedja av sammanhängande händelser".

Spelaren som i det här fallet utgör både subjekt och protagonist får projekt från så kallade projektgivare (eng. questgivers) som ger en bakgrund till varför spelaren ska genomföra ett visst uppdrag, vad som ska utföras samt vilken belöning som väntar vid ett lyckat resultat. Belöning ges i form av mer erfarenhet, nya förmågor, ny utrustning eller dylikt. De här belöningarna utgör något spelaren begär eftersom det påverkar karaktärens möjlighet att anta nya projekt och gör den starkare inför de utmaningar som väntar i andra projekt.

Under ett projekt som går ut på att nedkämpa en viss motståndare kan spelarens karaktär utsättas för fara, och i värsta fall dö. Om spelaren emellertid överlever striden väntar belöningen från projektgivaren, vilket förändrar spelarens karaktärs utveckling. Det stärker bilden av ett projekt som en berättelse och avspeglar den narrativa dramaturgi som Todorov (1977, se Gripsrud 2002, s. 235) beskriver som en rörelse från ett ekvilibrium via ett tillstånd av bristande jämvikt (disekvilibrium) till ett nytt annorlunda ekvilibrium.

I övrigt resulterar spelets storlek och spelarnas interaktion sinsemellan i att spelare följer ett icke-linjärt narrativ. Ett icke-linjärt narrativ innebär att det inte finns något i förväg definierat sätt att ta sig igenom spelet. Spelare väljer istället till stor del själva var fokus ska ligga i deras spelupplevelse. Spelarens valmöjligheter är något som genomsyrar hela spelet. Från att spelaren skapar en karaktär där han/hon kan välja ras, klass, kön, yrke finns det vid nästan alla tidpunkter i spelet en valsituation som presenteras för spelaren.

### ***Hur återskapas spelets stil i tidningen?***

Två nyckelfaktorer som i textanalysen utav tidningen blivit uppenbara bärare utav spelets narrativ är återanvändningen utav bilder och terminologi från spelet i tidningen. Även om Gripsrud säger att i berättelser "är stilen alltid mediespecifik" (2002, s. 248) påvisar vårt empiriska arbete att vad tidningen uppvisar är just försök att efterlikna spelets *stil*. Även om fragmenterade delar av spelets fabel är ämnet för majoriteten av tidningens artiklar, är spelets stil, inte dess fabel, vad som återskapas i tidningsform.

När en fråga om hur viktiga bilderna var för tidningens innehåll ställdes till chefredaktören svarade han bland annat att, "En tidning är ofta en [...]form av läsning där bilder och text går hand i hand" (intervju; 2009).

### Visuell stil

I tidningen är en övervägande majoritet av allt bildmaterial hämtat direkt från spelet i form av skärmdumpar, vilket är ett sätt att direkt efterlikna spelets visuella upplevelse i ett annat medium. En skärmdump är en stillbild utav ett ögonblick, precis så som det ser ut på en spelares skärm. Skärmdumpen som sådan återger alltså en spelares *mise-en-scène*, i fråga om *shot-distance*, *angle* och *point-of-view*. Skärmdumpen kan dock inte återskapa någon form av rörelse. Skärmdumpar är, precis som fotografier begränsade till ögonblicksbilder. Illustrationerna i tidningen WoW med hjälp av skärmdumpar återskapar spelets narrativ på samma sätt som fotografier i en dagstidning återskapar berättelser ur verkligheten.

Då spelare till stor del kan kontrollera kameravinkeln i spelet WoW är den *mise-en-scène* som presenteras i tidningens skärmdumpar inte nödvändigtvis den samma som de individuella

spelarna upplever i sitt spelande. Däremot finns ett finit antal, *shot-distance*, *angle* och *point-of-view* som kan existera inom spelet WoWs kontext. Även om de bildrutor som spelaren upplever i spelet inte upprepas exakt, kan spelare känna igen tidningens illustrationer som tagna ur spelet.

Genom skärmdumpar som illustrationer i tidningen WoW, återskapas den visuella upplevelsen spelare har från spelet, alltså spelets *mise-en-scène*. Exempel på skärmdumpar som används som illustrationer går att identifiera i tidningen WoW på sidorna: 6-7, 9-12, 17-20, 23, 30-33, 42-47, 49-51, 53-59, 69, 75-77 och 83. Alltså på totalt 36 av tidningens 83 sidor.

### Terminologisk stil

Utöver tidningens bildspråk är det textuella språket också starkt beroende av de begrepp spelet förankrat. Vid benämningar av företeelser i tidningen används de uttryck som går att återfinna i spelet. Chefredaktören förklarade företeelsen på följande sätt, ”Det är lite speciellt med WoW då det har många egna sätt att beskriva saker i spelet vilket kan bli komplicerat i början. Först är det viktigt att förstå att alla ändå spelar spelet på engelska, det finns ingen svensk server så vi använder alla engelska uttryck. Detta för med sig en del komplikationer såklart. Ska vi kalla en Dungeon för grotta när alla säger Dungeon. Eller DPS som står för Damage per second. Ska vi då skriva skada per sekund när alla använder DPS. Vi insåg att det bästa och det mest omtyckta av alla oss på redaktionen är att ändå kalla saker för det dom kallas i spelet när vi inte har ett bättre alternativ. Köper du tidningen så spelar du oftast WoW och kan större delen av alla uttryck.” (intervju; 2009).

Utdragen från intervjun ovan tyder på att tidningen är något esoterisk till sin natur, och Antonius håller med om att en viss kunskapsbas krävs för att kunna tillgodogöra sig innehållet i tidningen. Men han säger också att, ”du kan nästan inte spela spelet socialt utan att snappa upp förkortningarna och uttrycken. Men de är inte så många plus att folk lär sig att använda dom väldigt tidigt.” (intervju; 2009) Det är alltså inte fråga om någon mycket omfattande kunskap som krävs, utan mest vad som verkar kunna liknas vid en invigning i berättelsens grundstruktur.

Chefredaktören nämner bland annat uttrycken *Dungeon* och *DPS*, men i tidningen finns också uttryck som *raid*, *loot*, *10/25 strid*, *achivements*, *gear*, *drop*, *DOT* mfl, alla tagna ur spelet WoWs

kontext. Att tidningen återger visuella och terminologiska uttryck i samma form som de går att återfinna i spelet, alltså narrativets grundform, är en stillistisk mekanism som binder tidningen till spelet. Stilen är således visserligen mediespecifik, men att återskapa stilen i ett annat medium, återskapar likväl narrativet.

### ***Narrativa mekanismer i spelet och tidningen***

Ovan har spelets narrativa struktur och tidningens relation till densamma belysts. För att ytterligare bidra med kunskap om processen i vilken en berättelse återskapas i ett annat medium följer nu en analys av de narrativa mekanismer som återskapas i övergången mellan medierna. Syftet är inte att försöka förstå eller göra anspråk på journalisternas tankevärld eller identifikationspreferenser, utan vad som i textanalysen identifierades som återskapande för respektive narrativ mekanism.

I teoriavsnittet nämndes *nedsänkning*, *belöning* och *identifikation* som tre viktiga narrativa mekanismer i framställningen av ett dataspels berättelse. Nedan analyseras huruvida de nämnda mekanismerna kan återfinnas i spelet WoW. Vi går sedan närmare in på den rollen de här tre mekanismerna har i återskapandet av narrativet mellan spelet WoW och tidningen WoW.

#### Nedsänkning i spel och tidning

Nedsänkning är enligt Richard Dansky "the ultimate goal of videogames" (Dansky 2007, s. 16). I teoriavsnittet etablerades termen nedsänkning som det sinnessillstånd där en person är fullständigt absorberad av det han/hon håller på med samtidigt som han/hon är beredd att acceptera orealistiska inslag i spelet (Dansky 2007, s.6). Det får spelaren att glömma tid och rum och sänka sig ned i spelets narrativ. Detta fenomen är i stor utsträckning beroende av hur övertygande beskrivningen av kontexten för narrativet är i spelet.

Nedsänkning återfinns bl.a. i spelet WoW genom den spelstruktur som tillåter att spelaren upptäcker spelvärlden i sin egen takt utan att bryta det narrativa flödet. På så sätt undviker spelet att sätta stopp för *suspension of disbelief* utan skapar ett narrativt flöde för spelaren att leva sig in, eller sänkas ned i. Spelets narrativ framställs i en konsekvent ton och användning av ord och fraser i harmoni med den mytologiska genre som spelet verkar inom. Det skapar en stilmässigt

genomtänkt spelberättelse där narrativet genom sin stilmässigt homogena och enhetliga upplevelse stödjer narrativets nedsänkande funktion (Dansky 2007, s. 17).

När en spelare blir erbjuden ett projekt i WoW av en s.k *questgiver* följer en kontextualisering av situationen och de mål som spelaren förväntas uppfylla. Ett brottstycke narrativ talar om vad som lett upp till projektet, varför spelaren behövs för att lösa problemet och vilken belöning som utlovas ifall projektet lyckas. Ett projekt kan rent konkret bestå av att spelaren ska döda sju kringströvande vargar, varav kontextualiseringen förser spelaren med ett stycke narrativ som förklarar situation ger spelaren ett motiv till sina handlingar, i det här fallet att skydda invånarna genom att säkra skogen runt staden (Dansky 2007, s. 6).

På grund av tidningens egenskaper är det inte möjligt för tidningen att direkt sänka ned spelaren i spelet. Vad som återfinns i tidningen är snarare en reproduktion av de narrativa mekanismerna som sänker ned spelaren i spelet WoWs berättelse. Tidningen innehåller trovärdig kontextbeskrivning som möjliggör ytterligare nedsänkning i spelets mytologi och berättelsevärld. Detta i enlighet med Danskys teori om narrativets roll i dataspel, "Narrative provide context for game events and a sufficiently believable context provide immersion" (Dansky 2007, s. 6).

Ett exempel på detta är när tidningen anknyter till en av narrativets beståndsdelar, i artikeln om spelexpansionen *Cataclysm*, den stora uppdatering av spelvärlden som strax äger rum i spelet WoW: "World of Warcraft: Cataclysm är nästa stora projekt och [...] superbossen, skurken, är den legendariska Deathwing." (tidningen WoW, s. 60). Tidningen förser läsaren med information om vem som är vem i världen, i det här exemplet en identifiering av den framtida antagonisten *Deathwing*. En hel artikel i tidningen WoW, kallad *Deathwingdyrkan* (tidningen WoW, s. 60, 61), ägnas sedan åt att kontextualisera "nästa stora projekt" där "planen är [...] att Deathwing ska utgöra slutboss för hela expansionen" (tidningen WoW, s. 18). Artikeln ger läsaren en narrativ kontext till varför Deathwing är den han är och varför spelarens avsikt att nedkämpa honom är befogad:

"En gång i tiden, för väldigt länge sedan, sådär cirka 10 000 år, var Deathwing mer känd som jordväktaren Neltharion. En nobel och stolt drake som styrde över de svarta drakarna", men en

dramatisk vändning sker. ”Azeroths uråldriga gudar såg chansen att i all hemlighet börja manipulera Neltharion genom att invadera hans huvud och korrumpiera hans tankar. Neltharion blev en galen själ vars enda agenda blev till att förrinta världen så att de svarta drakarna kunde regera över den” (tidningen WoW, s. 60).

Citatet ovan visar på hur tidningen återskapar den narrativa mekanismen nedsänkning och på så sätt kontextualiserar skälen till handlingar och situationer i spelet. (Dansky 2007, s. 6)

### Belöning i spel och tidning

När en spelare börjar spelet för första gången träder han/hon in i en enorm spelvärld med ett mycket omfattande narrativ. Därför inleds spelet med en kort film som förklarar lite om världen. De första projekt spelaren sedan tar sig an ger ytterligare information om världens tillstånd och tjänar därför som narrativ belöning i spelet.

Blizzard använder sig av projektkedjor, det som tidningen WoW kallar *questkedjor*, för att driva narrativet framåt. Varje projekt utlöser en berättelse som ger mer information om spelvärlden, narrativa brottstycken som fungerar som belöningar. Utöver det bygger spelet på ett belöningssystem där spelaren får mer erfarenhet, nya förmågor, utrustning, verktyg och vapen m.m. Alla dessa utgör belöningar inom spelet driver karaktären och spelupplevelsen vidare genom att de möjliggör nya projekt.

I tidningen WoW belönas läsaren, och tillika spelaren, med en 10 sidors, från sidan 14 till 23, genomgång av Cataclysm den uppdatering av WoW's spelvärld som snart inträffar. Under rubriken ”Ett nytt hot” läggs texten ut om den nya expansionen:

”Tidpunkten är perfekt. Azeroth är tömt på hjältar, uppresta till fjärran Northrend i krig mot Arthas och the Scourge [...] Djupt ned i jordelementens plan – det som går under namnet Deepholm – har en av Azeroths fiender vaknat ur sin slummer. Och när han nu bryter genom markytan skakar hela världen i sina grundvalar” (tidningen WoW, s. 17). Ett hot presenteras mot friden i spelvärlden och berättelsen kan ta sin början. Det här är ett exempel på hur tidningen belönar sin läsare med nya brottstycken av narrativ bakgrundsinformation.

I anslutning till en artikel lyder texten ”den som vill spara historiken till de hundratals quest som kommer att prägla expansionen kan sluta läsa här och nu” (tidningen WoW, s. 60). Den som väljer att fortsätta läsa belönas med en utveckling av bakgrundsberättelsen till den nya expansionen Cataclysm.

Tidningen förser också läsaren med beskrivande information där texten belönar läsaren med förklaringar så att han/hon kan utvecklas i spelet och på så sätt indirekt driver fram den narrativa utvecklingen. Ett exempel är en artikel (del 2) på 6 sidor i tidningen mellan sidorna 30-35 som förklarar hur spelaren kan lyckas i lag-dueller i PvP-spel, alltså en del av spelet som tillåter kamp mellan spelare. Den sortens information kan generera erfarenhet som gör det möjligt för spelarens karaktär att gå upp i nivå, vilket i sin tur möjliggör nya berättelser för karaktären.

#### Identifikation i spel och tidning

Att spelaren identifierar sig med sin karaktär är något centralt i spelet WoW. Det bekräftas av vad speldesignerna på Blizzard själva säger. Inför den nya uppdateringen av spelet WoW har man valt att förändra hur spelvärlden ser ut istället för att t.ex. förändra egenskaper hos spelarnas olika klasser eller raser. Speldesigner Tom Chilton kommenterar detta i tidningen WoW, ”Att förändra världen är [...] lite lättare än att förändra folks karaktärer [...] Det känns helt enkelt inte lika personligt. En spelares karaktär är vem han eller hon är och kan vara väldigt känsligt, medan omgivningen är lättare att förändra” (tidningen WoW, s. 17).

De första projekten spelaren går igenom i spelet ger också orienterande information. Eftersom varje ras utgår från olika delar av WoW's spelvärld, förser de första narrativa styckena spelaren med en beskrivning av hans/hennes del av världen och vad som händer i den, samt uppgifter spelaren har i en större kontext.

På WoW's hemsida visar Blizzard att man tänker på att tillfredsställa spelarnas behov av egna syften i spelet samt möjligheten att utveckla sin karaktär med allt från förmågor som *mounts* (förmågan att använda djur för att t.ex. flyga) till innehav av husdjur:

”In addition, World of Warcraft now has an Achievement system. Achievements are self-contained goals and challenges designed to satisfy goal-oriented players. There are more than 700 individual Achievements covering every aspect of gameplay, including world exploration, PvE, PvP, professions, and character development. Some Achievements come with in-game rewards such as tabards, mounts, vanity pets, and titles, and other players can see your Achievements. All of these rewards are purely cosmetic and just for fun.”

(Characters FAQ, 2009)

Inom ramen för tidningens reportage står identifikation både i klartext och indirekt. I ett av tidningens reportage från Blizzcon, Blizzards mässa i USA, äntrar Chris Metzen, chefsansvarig för den kreativa avdelningen och artikeln kommenterar: ”*Genast börjar han hetsa publiken. ’Okej... var är Alliance?’ Säger han. Många ställer sig upp och vrålar. ’Och var är HOORDE?!’ varpå ett ännu högre vrål brister ut i salen.*” (tidningen WoW, s. 26) Spelet har ett många referenser som dess utövare identifierar sig med både i verkligheten och i spelet. Det återfinns även i tidningen.

Ytterligare ett exempel finns i en artikel på 4 sidor om Shamaner, en bestämd klass som spelare kan spela i spelet WoW. I tidningen WoWs beskrivning av shamanen kan man skönja identifikationens narrativa mekanismer med inslag av admirativ identifikation, enligt Jauss tidigare nämnda definition. Ett exempel kan ges i följande utdrag, ”Shamaner har oftast fantastiskt stilig gear i form av galet stora axelskydd som fullkomligt väljer ut av kraft och tre talent-träd som alltid håller en bra standard” (tidningen WoW, s. 49). Artikeln fortsätter att beskriva känslan av att spela WoW som shaman med klassens speciella förmågor, ”Jag blir helt lyrisk av känslan att slå snabbt med två vapen på en fiende och se skärmen explodera i siffror med critical hits” (tidningen WoW, s. 49). Shamanens egenskaper beskrivs som ”water walking för att gå på vatten, water breathing för att andas under vatten. Ghost wolf för snabb rörelse” (tidningen WoW, s. 49), vilket utgör en del av den persona som är föremål för spelarens admirativa identifikation (Jauss, se Gripsrud, J. 2002, s.29).

Samtidigt som tidningen återskapar identifikationsmekanismer för narrativet står det också klart att återskapandet av identifikation från spel till tidningen har sina begränsningar på grund av de

skilda förutsättningarna för medierna. Dansky skriver om spelmediets speciella förutsättningar för identifikation: "Players are invited to identify directly with a game protagonist (even more so than when they are invited to identify with the protagonist of a film or novel) because they will actually get to influence or control the game's lead role" (Dansky 2007, s.6). Det är här som tidningen finner sig i den positionen att den indirekt hänvisar och återskapar dessa mekanismer snarare än att på ett handgripligt aktivt sätt deltar i identifikationen.

### *Narrativa mekanismer och stilbegreppet*

Att förklara tidningen WoW's narrativa relation till spelet är inte helt oproblematiskt. Spelaren i WoW spelar ut en spelarspecifik och spelarunik fabel i en stil som är allmängiltig för spelet. Stil avser här det sätt på vilket olika delar av spelets narrativ presenteras, alltså grafiska och språkliga företeelser specifika för spelet.

Tidningen kan på grund av sina mediespecifika produktionsvillkor inte vara en direkt del utav spelets fabel. Tidningen saknar ett kronologiskt upplägg så till vida att det för berättelsen World of Warcraft framåt. Tidningen saknar någon form av protagonist och/eller subjekt, och består inte utav en "kausal kedja av sammanhängande rörelser". Istället är tidningens narrativa funktion att fokusera på och diskutera mindre beståndsdelar av spelet och rör sig fritt fram och tillbaka genom spelets fabel.

Då tidningen inte är kronologiskt bunden till fabeln, står det fritt för texten att röra sig fram och tillbaka i berättelsen, så länge allt innehåll förankras och refererar tillbaka till det övergripande narrativet, i det här fallet spelet WoW. Alltså existerar tidningen endast i relation till spelet, och skulle spelet upphöra, kan narrativet inte överleva i tidningsform, utan tidningen skulle istället förlora all sin relevans. Tidningsmediet är alltså i det här fallet inte något självförsörjande medium, utan är direkt beroende på en parallell media verklighet att reflektera.

Förhållandet mellan medierna kan alltså sammanfattas med att, tidningen med dess produktionsvillkor inte kan vara direkt aktiv i hur berättelsen utvecklas, utan är begränsad till att indirekt återskapa den narrativa stilen som förankras i spelet.

Stilen, som diskuterats tidigare i analysen, bidrar däremot till att tidningen bibehåller kopplingen till spelet genom att stödja berättelsens kärnupplevelser med en konsekvent användning av bilder och terminologi från spelets värld. Det i sin tur återskapar spelarens nedsänkning, belöning och identifikation i spelet WoWs narrativa kontext (Dansky 2007 s.17). Konkret kommer denna aspekt av stilens återskapande till uttryck i att skärmdumpar ur ett spelande perspektiv och uttryck från spelet WoW återanvänds i tidningen. På så sätt återskapar tidningen spelets upplevelse konsekvent i "usage and tone" och undviker ett plötsligt slut på "suspension of disbelief" samt är trogen spelet i "idiom, word and phrase", som uttryckt i Dansky (2007, s. 17).

## Slutdiskussion

### *Sammanfattning och slutsats*

Analysen har, med hjälp av narrativ teori hämtad från Gripsrud (2002) och Todorov(1977, se Gripsrud 2002), fastställt att spelet WoW är ett narrativ som är uppbyggt kring olika projekt. Vi analyserade hur dessa projekt och projektkedjor utlöser berättelser där spelaren som ett aktivt subjekt genomlever en serie kausala händelser i syfte att få belöningar. Belöningarna kan variera i karaktär men syftar till att stärka spelarens karaktär och driva berättelsen framåt i ett icke-linjärt narrativ.

Vi har utvecklat stilbegreppet för att se närmare på hur spelet WoW återskapas i tidningen WoW. Vi har bland annat använt teoribildning inom filmvetenskap och begreppet mise-en-scène (Rose 2008) för att identifiera hur visuella element från spelet WoW genom skärmdumpar återskapats i tidningen WoW. Empiriska exempel visade på hur terminologi återanvändes från spelet WoW till tidningen WoW.

Uppsatsen fokuserade sedan på hur kontextualiseringen av situationer och handlingar från spelet WoW återskapades genom de tre narrativa mekanismer nedsänkning, belöning och identifikation. Empiriska exempel från tidningen WoW visade här på ett intensivt samspel mellan det sätt som narrativet uppträder i spelet och hur det presenteras i tidningen.

Avslutningsvis problematiserade studien tidningen WoWs förutsättningar för att överföra spelet WoWs narrativ. Skillnader i mediernas förmåga att återge narrativet, samt tidningens

förhållningssätt till fabelns kronologi framstod som faktorer som gjorde det problematiskt för spelet WoW's narrativ att överföras till tidningen WoW. Vi kan emellertid se att narrativet i spelet WoW återskapas i tidningens reproduktion av spelets stil samt de narrativa mekanismerna, nedsänkning, belöning och identifikation. Narrativet överförs således inte utan det återskapas.

### ***Kritiska reflektioner***

Som påpekats tidigare i uppsatsen är narrativ teori ett fält som befinner sig i ett explorativt stadium och därmed råder det ingen fullständig konsensus över hur begreppen bör användas och definieras. (Johansson, A. 2005: s. 121). Ett symptom på denna osäkerhet och brist på konsensus är att den litteratur som utgör basen för en narrativ analys inte nödvändigtvis rättvist representerar all tidigare forskning i ämnet. Risken finns att uppsatser oavsiktligt vinklas på grund av teori som utgör den vetenskapliga basen för genomförda studier.

I fallet med denna uppsats har vi försökt undvika denna problematik genom att hämta teori från ett brett spektra av teoretiker inom fältet narrativ analys i strävan att skapa en teoretisk bredd för undersökningen. Det går dock inte att ignorera det faktum att uppsatsen vilar tyngre på vissa teoretiker än andra.

Annan möjlig kritik är att forskare i sin utgångspunkt har som målsättning att bevisa en teori de sedan tidigare hållit för sann. I den här uppsatsen är dock den risken minimal, då ingen utav oss som arbetat med uppsatsen hade nämnvärd tidigare kunskap om vare sig spelet WoW, tidningen WoW eller narrativ teori. Visserligen kan vår brist på förkunskap vara ett skäl för kritik, men vårt intresse för ämnet kommer ur ett medievetenskapligt intresse att studera en av dagens mest populära mediala plattformar i en explorativ medievetenskaplig kontext.

### ***Framtida studier***

I och med att studier av narrativ i datorspel, med dess interaktiva och sociala karaktär är ett förhållandevis nytt forskningsfält, är möjligheten till framtida studier oändliga. Författarna till den här uppsatsen har i samband med diskussioner kring vårt eget arbete också ställt frågor som fallit utanför ramen för den här studien, men som likväl skulle vara intressanta uppslag. Den här

uppsatsen har t.ex. främst försökt besvara frågor kring *hur* ett narrativ återskapas i en annan medieform. Framtida studier skulle kunna ta fasta på aspekter kring *varför* ett narrativ växer ur sin ursprungliga medieplattform och blir så kallade transmediala berättelser. Studier kring tillägnelse och meningsskapande i hermeneutisk tradition skulle kunna ge en intressant inblick i processen av hur ett narrativ reproduceras människor emellan, inom kontexten för sociala medier.

## Källförteckning:

### *Tryckta källor*

Antonius, Kacper (red.) (2009) *World of Warcraft, 5/2009*. Stockholm: Reset Media AB

Blizzard Entertainment (2009). Characters FAQ. (Elektronisk), tillgänglig:

<<http://www.worldofwarcraft.com/info/faq/characters.html>> (2010-01-10)

Gripsrud, Jostein, 1999. *Mediekultur, mediesamhälle*. Göteborg: Bokförlaget Daidalos AB.

Gripsrud, Jostein, 2002. *Mediekultur – Mediesamhälle*. Göteborg: Bokförlaget Daidalos AB.

Rose, Gillian, 2007. *Visual Methodology – An introduction to the Interpretation of Visual Materials*. London: Sage Publications

Johansson, Anna, 2005. *Narrativ metod och teori*. Lund: Studentlitteratur AB.

Dansky, Richard (2007), *What Is the Purpose of Game Narrative?*. Bateman, Chris (red.), *Game Writing: Narrative Skills for Videogames*. (s.5-25). Boston, USA: Charles River Media.

Jenkins, Henry, 2008. *Konvergenskulturen, där nya och gamla medier kolliderar*. Göteborg: Bokförlaget Daidalos AB

Olsson, Tobias, 2008. *Medievardagen – en introduktion till kvalitativa metoder*. Malmö: Gleerups utbildning AB.

### *Otryckta källor:*

I författarens ägo

Mejl

Intervju 12/11-2009 med Kacper Antonius