

Jimmie Larsson

Kandidatuppsats i intermediala studier (IMSK01)

Avdelningen för kulturarbete och intermedialitet

Institutionen för kulturvetenskaper

Lunds universitet

VT-12

Handledare: Heidrun Führer

Examinator: Mats Arvidson

Narrativ struktur och inverkans hinder

En fallstudie av de narrativa dimensionerna i *Mass Effect*

ABSTRACT

Author: Jimmie Larsson

Title: Narrativ struktur och inverkans hinder: En fallstudie på de narrativa dimensionerna i *Mass Effect*

(Narrative structure and the obstacles of agency: A case study on narrative dimensions in *Mass Effect*)

Year: Spring 2012

Level: Bachelor degree

Department: Department of Arts and Cultural Sciences

Supervisor: Heidrun Führer

Summary: This essay will discuss the narrative potential and structure imbedded in the video game *Mass Effect*. By adopting Lars Elleströms theory of media modalities I mean to integrate the concepts of the ergodic, of the processuell authorship and of the structuralist narrative functions in an analysis of the game's storytelling strategies. Furthermore, I will place this analysis in the context of the previous research done in the name of ludology, the academic field devoted to the studies of games. The essay is also concerned with the specific meaning and practical use of the term agency.

Key words: *Mass Effect*, ludology, narratology, agency, ergodic, structuralism, intermediality

Innehållsförteckning

1. INTRODUKTION	4
1.1 INLEDNING	4
1.2 DISPOSITION	5
2. SYFTE OCH METOD	5
2.1 SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNING	5
2.2 AVGRÄNSNING	6
2.3 METOD	7
3. TEORI	9
3.1 ELLESTRÖMS MEDIEMODELL	9
3.2 TRANSMEDIALITET ENLIGT WOLF	10
3.3 NARRATOLOGI	11
3.3.1 Grundläggande definition av begreppet.....	11
3.3.2 Narrativ tid.....	13
3.3.3 Strukturalismen och narrativets beståndsdelar.....	14
3.4 PROCESSUELLT FÖRFATTARSKAP OCH INVERKAN.....	15
3.5 AARSETHS TEORI OM ERGODISK LITTERATUR.....	16
4. TIDIGARE FORSKNING	18
4.1 LUDOLOGI	18
4.2 NARRATOLOGI SOM TRANSMEDIALT FENOMEN	20
4.3 MASS EFFECT I DET INTERMEDIALA FORSKNINGSFÄLTET.....	21
5. BESKRIVNING AV STUDIEOBJEKTET	22
5.1 INTRIGEN I MASS EFFECT.....	23
6. ANALYS	24
6.1 MASS EFFECT SOM NARRATIV	24
6.2 MASS EFFECT SOM INTERMEDIALT OBJEKT	24
6.2.1 Analys av Mass Effects (spatio)temporal modalitet.....	24
6.3 ERGODISK DIALOG OCH PROCESSUELLT FÖRFATTARSKAP	26
6.4 STRUKTURALISTISK ANALYS AV MASS EFFECT SOM NARRATIV	27
7. RESULTAT	28
7.1 LOKAL OCH GLOBAL INVERKAN	28
7.2 ERGODISK INTRIG.....	29
7.3 VIRTUELL TID	31
8. SAMMANFATTNING	31
9. KÄLLFÖRTECKNING	33
9.1 TRYCKA KÄLLOR:.....	33
9.2 DIGITALA KÄLLOR:.....	35

1. Introduktion

1.1 Inledning

I takt med att TV- och datorspel har banat sin väg in på svenska dagstidningars kultursidor och vunnit mark som mer än bara ytlig underhållning världen över har behovet av seriösa undersökningar ökat. Behovet har till stora delar stillats av en växande mängd akademiska studier av spel, även om det har saknats enighet kring hur spel ska studeras.

Avsaknaden av en särskild akademisk disciplin som har spel som huvudsakligt studieobjekt har av vissa upplevts som ett problem. ”Sadly, good formal research on games is scarce” skriver exempelvis spelforskaren Gonzalo Frasca i en artikel där han uttrycker längtan efter forskning på spelens formella aspekter och som behandlar spel som spel.¹ Han, och många med honom, ställer sig emot inflytandet från kringliggande discipliner.² Under lång tid har forskarna kommit från exempelvis antropologi, Cultural Studies och narratologi för att studera spel. Genom att motsätta sig det inflytandet har Frasca och andra spelforskare försökt ta de första stegen mot en spelens forskningsdisciplin, som numera går under benämningen ludologi.³ Det har i sin tur lett till ett forskningsläge som präglas av ett reflexmässigt avståndstagande från nämnda angränsande discipliner snarare än pragmatism och nyfikenhet inför möten mellan forskningsfält. Bland de häftigaste krockarna märks debatten om huruvida spel kan vara narrativ eller inte, det vill säga om de kan berätta en historia. Ludologerna framhäver spelens formella aspekter och förkastar samtidigt tanken på att något annat än själva mekaniken bakom spelen är relevant för spelforskningen. Debatten kommer återges i större detalj längre fram.

Mass Effect är ett av de senaste årens mer omtalade och populära spel. Samtidigt som det använder sig av miljöer och speltekniska inslag som återfinns i många andra framgångsrika spel har *Mass Effect* ovanligt höga narrativa ambitioner. Spelaren

¹ Frasca, Gonzalo, ”Videogames of the oppressed” i *Electronic Book Review*. Frasca har en doktorstitel i spelstudier från IT-Universitetet i Köpenhamn och har även producerat spel i det egna företaget Powerful Robot Games.

² ”Perhaps narratology is the influence that has caused a particular group of game scholars the most anxiety”, Murray, Janet H., ”The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies”, förord till presentation på *DiGRA 2005*, Vancouver, Kanada, June 17, 2005

³ Termen och dess bakgrund kommer att diskuteras längre fram.

tillbringar mycket tid med att navigera genom dialog för att utforska kärleksrelationer, manipulera maktförhållanden och utveckla protagonistens personlighetsdrag.

Jag kommer i den här uppsatsen utföra en intermedial studie av *Mass Effect*. Min förhoppning är att en intermedial utgångspunkt kan fungera som en grund för en pragmatisk undersökning av spelets narrativ och hur samspelet mellan narrativ och inverkan fungerar.

1.2 Disposition

Uppsatsen inleds med en presentation av syftet, vilket formuleras i en frågeställning. Jag förklarar också mina avgränsningar och går igenom några av de forskningsperspektiv som jag har valt bort. I samma kapitel redogör jag även för metoden jag använder för att svara på frågorna jag ställer.

I kapitlet ”Teori” lägger jag fram de teorier som jag sedan försöker tillämpa på studieobjektet i analysen. Jag går igenom resultaten av analysen i kapitlet därefter, där jag även ämnar föreslå hur en förening av de teorier jag använt skulle kunna se ut.

Under rubriken ”Tidigare forskning” ingår en redogörelse för den forskning på spel och narrativ som föregått den här uppsatsen. Dessutom presenterar jag kort hur det intermediala forskningsfältet ser ut i skrivande stund och placerar den här uppsatsen i detsamma.

Därefter följer en utförlig beskrivning av studieobjektet, inklusive vilka grundläggande utmaningar spelaren ställs inför och en kort sammanfattning av spelets handling. Särskild vikt läggs vid att förklara dialogerna mellan spelets karaktär eftersom just dialogen används vid upprepade tillfällen i analysen.

De följande kapitlen ägnas åt analys av studieobjektet enligt de teorier som lagts fram och en redogörelse av de slutsatser jag drar av analysen.

Slutligen följer en sammanfattning av uppsatsen.

2. Syfte och metod

2.1 Syfte och frågeställning

Syftet med den här uppsatsen är att undersöka hur *Mass Effect* kan analyseras med

narratologiska verktyg utan att spelets formella aspekter behöver ignoreras. Min tes är att det strukturalistiska perspektivet på narrativ kan förklara spelets narrativa dimensioner och samtidigt ta hänsyn till de kvaliteter som skiljer det från traditionella narrativ så som romaner och filmer, det vill säga spelarens makt över berättelsen. Den här makten kallas ofta interaktivitet men det är en något slarvig benämning. Istället använder jag begreppet inverkan. Skillnaden mellan dessa och problematiken som kan uppstå när de förväxlas kommer att förklaras närmare längre fram.

Jag menar att det är nödvändigt att anlägga ett intermedialt perspektiv på studieobjektet för att kunna genomföra en sådan undersökning. Detta för att förstå hur temporalitet manifesteras i *Mass Effect* och hur spelet korresponderar med narrativets särskilda temporaliteter.

Syftet resulterar i följande frågeställning:

Hur kan en intermedial analys som inkluderar strukturalistisk narratologi samt modellerna för ergodisk litteratur och processuellt författarskap berika förståelsen av Mass Effects narrativa egenskaper?

2.2 Avgränsning

Jag kommer inte att dra några generella slutsatser kring spelforskningens plats i den akademiska världen. Det här är en teoriprovande fallstudie utan ~~utan~~ några andra ambitioner än att undersöka ett enskilt objekt och utifrån detta objekt försöka dra en slutsats om huruvida ett spel kan eller inte kan sägas vara narrativt. Huruvida användandet av narratologisk teori på spel hämmar framväxten av ludologi eller inte, det låter jag vara osagt. Jag har intagit ett perspektiv som jag inledningsvis betraktat som fruktbart och lämnar utvärderingen till uppsatsen sista kapitel, ”8. Sammanfattning”.

Uppsatsen koncentrerar sig på *Mass Effects* interna struktur. Jag kommer alltså inte att diskutera spelmediet ur ett perceptionsperspektiv eller narrativet som en mänsklig sociokulturell aktivitet.⁴

Jag kommer heller inte försöka skapa några allmänna ramar för varken narratologi eller ludologi. Jag väljer istället ut några få teorier inom de båda discipliner som jag

⁴ Ryan, Marie-Laure, ”Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media” i *Game Studies* nr 0101.

menar lämpar sig särskilt väl för studieobjektet eller som helt enkelt är för centrala för att undvikas. Angående studieobjektet lämnar jag det som tidigare skrivits om *Mass Effect* åt sidan, för att kunna närma mig spelet med en så objektiv inställning som möjligt.

Måhända kommer den insatta läsaren att sakna ett mottagarperspektiv i den här uppsatsen. Det är fullt förståeligt då studieobjektet bygger på samspelet mellan användare och objekt. Anledningen till att jag har lämnat mottagaren på vägen är att jag velat koncentrera mig på objektets interna uppbyggnad och vad som kan urskiljas om dess egenskaper genom att enbart studera detta objekt.

2.3 Metod

Då mitt syfte är att göra en djupgående analys av ett enskilt spel, utan att göra särskilda jämförelser med andra spel eller dra generella slutsatser om en grupp spel, har jag valt fallstudien som metod. Fallstudien används huvudsakligen för kvalitativ forskning och syftar till att öka förståelsen för en företeelse genom studier av ett enskilt fall av den givna företeelsen. Fokus ligger på att ge en tät och omfattande beskrivning av studieobjektet och genom att utföra en analys byggd på induktiva resonemang upptäcka nya beståndsdelar eller förhållanden som kan vara av nytta i vidare studier. En av fördelarna med metoden är att den tillåter forskaren att behålla ett öppet och pragmatiskt förhållande till sitt arbete.⁵

Eftersom min tes lägger fokus på just vilka nya upptäckter som kan göras om studieobjektet passar fallstudien synnerligen väl för mitt ändamål.

Jag är samtidigt medveten om de problem som fallstudien skapar. Arbetet hänger i mångt och mycket på forskarens förmåga att förbli sensitiv för den information som hon ställs inför och att hon är lika uppmärksam under första timmen av undersökning som den sista. Att studera ett spel ger dessutom upphov till svårigheter som saknas vid studiet av exempelvis en film. Spelet kommer oundvikligen att ställas under min påverkan och den kunskap och erfarenhet jag har av spelet sedan tidigare kommer styra vilka effekter den påverkan kommer att ha.

Min fallstudie grundar sig på tio stycken genomspelningar av spelet, från början till slut. Under dessa sessioner har jag kontinuerligt för anteckningar över hur jag har spelat och hur spelet i sin tur har reagerat. Särskild vikt har lagts vid vilka möjligheter

⁵ Sharan, B. Merriam, *Fallstudien som forskningsmetod*, Studentlitteratur, 1994, Lund, sid. 9

som öppnas och vilka som stängs när spelet ger spelaren möjlighet att välja i vilken kronologisk ordning spelet ska spelas. Jag har även noggrant granskat de stunder i spelet som jag efter första sessionen har förstått har långtgående konsekvenser för det fortsatta spelandet.

För att utforska så stora delar av spelet som möjligt har jag varierat mitt spelande. I hälften av sessionerna spelade jag med en kvinnlig huvudkaraktär och i den andra hälften med en manlig dito. Jag har även varierat de mer specifika konfigurationerna av huvudkaraktären, spelat på alla tre tillgängliga svårighetsgrader och varierat mellan att uppgradera huvudkaraktären manuellt och automatiskt. Vidare har jag under de olika genomspelningarna utforskat spelets möjligheter på olika vis. Under en session följde jag det huvudsakliga narrativet utan att dröja mig kvar i spelet en stund längre än jag behövde, under en annan utforskade jag alla tillgängliga möjligheter vad gäller dialog och interaktion med spelets karaktärer.

Syftet med att variera spelandet och medvetandegöra skillnaderna mellan de olika sessionerna är att min egen förförståelse och erfarenhet av *Mass Effect* – och andra spel, för den delen – ska påverka studien så lite som möjligt. På det viset menar jag att mina observationer blir så heltäckande som en fallstudie av den här typen kräver.

Alla genomspelningar har skett i mitt hem, enbart med hjälp av en 32-tums LCD-TV och mina egna anteckningar.

Studien av *Mass Effect* görs enligt strukturalistisk teori. Roland Barthes hävdar att narratologin, liksom lingvistikens som är disciplinen han modellerar sin teori efter, är bunden till att deduktivt studera enstaka narrativ. Först när detta är gjort och en modell för vidare tillvägagångssätt är utarbetad kan man vända blicken mot den generella klassen av narrativ.

In order to describe and classify the infinite numbers of narratives, one needs then a 'theory' ... and we must turn to the task of searching for one and sketching it out.⁶

Precis som han använder lingvistikens i sitt försök att skissa fram en narrativets teori, så använder jag Barthes teori om narrativet för att söka efter en narratologisk infallsvinkel på spel.

⁶ Barthes, Roland, "An Introduction to the Structural Analysis of Narrative", *New Literary History*, Vol. 6, N. 6, On Narrative and Narratives, (vinter) 1975, (sid. 237-272) sid. 238

3. Teori

I detta kapitel redogör jag för de teorier jag har valt att inkludera i min fallstudie. För det första har jag valt att använda Elleströms modell för mediebegreppet, där han bryter ner media i fyra modaliteter och på så vis öppnar upp för att se spel som komposition av olika enheter liksom media definierat av kulturell och historisk praktik. Det intermediala perspektivet representeras även av intermedialisten Werner Wolf och hans begrepp ”transmedialitet”.

Vidare använder jag en bred definition av begreppet narrativ, hämtad från en provisorisk arbetsdefinition som litteraturvetaren och kritikern Marie-Laure Ryan brukar i sin bok *Narrative Across Media* för att tillåta narrativet att vara transmedialt.

I övrigt använder jag Barthes strukturalistiska verktyg för att analysera narrativ som en självständig struktur och strukturalisten tillika litteraturvetaren och narratologen Gérard Genettes modell över narrativets temposkiftningar. För att ge en bakgrund till Barthes teori redogör jag även kort för ryska litteraturforskaren och formalisten Vladimir Propps teori om ryska folksagors gemensamma uppbyggnad.

För att också täcka spelmediets unika egenskap att tillåta användaren att utöva inverkan på dess interna struktur refererar jag till Murrays koncept om det processuella författarskapet och inverkan, samt Aarseths begrepp ”ergodisk text”.

3.1 Elleströms mediemodell

Ett problem som förr eller senare uppstår när man diskuterar vad en given medieform kan och inte kan göra är preciseringen av termen ”medium”. Litteraturvetaren Lars Elleström har tagit fram en modell som kategoriserar medier efter fyra modaliteter, vilka är gemensamma för alla medier. Den första är den *materiella modaliteten* som är mediets fysiska gränssnitt, existerande oberoende av vår perception.⁷ Hur vi uppfattar mediet bestäms av dess *sensoriella modalitet*, som innefattar den fysiska och mentala akten av att uppfatta det materiella gränssnittet.⁸

Av särskilt intresse för den här uppsatsen är den *spatiotemporal modaliteten* som betecknar hur vi ordnar de här sensationerna i tid och rum.⁹ Elleström menar att det

⁷ Elleström, Lars, ”The Modalities of Media: A Model For Understanding Intermedial Relations”, Elleström (red.), *Media borders, multimodality and intermediality*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, 2010 (sid. 11-50) sid. 17

⁸ Ibid, sid. 17

⁹ Ibid, sid. 18

finns fyra spatiotemporala dimensioner att ta hänsyn till: bredd, höjd, djup och tid. Vad gäller tidsdimensionen uppehåller sig Elleström främst vid huruvida medierna förlitar sig på en fixerad eller flexibel sekventialitet.¹⁰ Inspelad musik och film är exempel på medier som har fixerad sekventialitet. En film kan spelas upp hundra gånger utan att den ordning som bilderna och ljuden följer förändras. En livesänd TV-show däremot följer inte samma exakta ordning två gånger om och är därmed exempel på medier med flexibel sekventialitet.¹¹

Inom ramarna för den spatiotemporala modaliteten placerar Elleström begreppen *virtuell tid* och *virtuellt rum*. Han menar att vissa medier har spatiala egenskaper som uppmuntrar till att tolka in tid som passerar.¹² Som exempel nämner han ett fotografi där konturerna hos ett objekt är ur fokus på ett sätt som gör att vi tolkar in rörelse i bilden och därmed förutsätter att bilden skildrar objektet utsträckt i tiden. Virtuellt rum betecknar effekten av ett tvådimensionellt medium som i reception och tolkning får en dimension av djup.¹³

Den sista modaliteten är den *semiotiska*, som betecknar meningsskapandet som bygger på föregående modaliteter.¹⁴

Vidare föreslår Elleström en uppdelning mellan mediernas *kontextuella* och *operationella* kvalificerande aspekter. Den förstnämnda rör användandet av mediet under särskilda historiska, sociala och kulturella förutsättningar¹⁵ medan den sistnämnda rör kommunikativa och estetiska egenskaper.¹⁶

Elleströms modell bidrar med en begreppsapparat som gör det möjligt att framöver diskutera spel som medium och de egenskaper som skiljer spel från andra medier. Följden blir vidare att det med hjälp av modellen går att göra en tydlig särskiljning mellan analysen av *Mass Effect* och diskursen kring spel.

3.2 Transmedialitet enligt Wolf

Wolfs klassificering av intermedialitet bygger på uppdelningen mellan inomkompositionell och utomkompositionell intermedialitet. I den inomkompositionella klassen kan intermedialitet uppfattas inom en text och i den

¹⁰ Ibid, sid. 19

¹¹ Ibid, sid. 19

¹² Ibid, sid. 21

¹³ Ibid, sid. 20

¹⁴ Ibid, sid. 21

¹⁵ Ibid, sid. 24

¹⁶ Ibid, sid. 25

utomkompositionella uppfattas intermedialitet över flera texter och kan skapa kontaktytor mellan dessa.¹⁷ Inomkompositionell intermedialitet kan exempelvis uppfattas i en poplåt, där lyrik och musik förenas i en komplett enhet. Wolf delar upp utomkompositionell intermedialitet i transmedialitet och intermedial transposition. Den senare inbegriper bland annat överföringar av innehåll mellan ett medium till ett annat, där intermedialiteten uppfattas i själva mellanrummet mellan de båda. Det tydligaste exemplet är filmatiseringen av en roman men här finns också enskilda element som överförs, så som användandet av en berättare.

Transmedialitet kan exemplifieras med tematisk repetition, det vill säga teman som återkommer i musik, film och teater. Wolf syftar här bland annat till generationskonflikter och de olika stadierna i en kärleksrelation. Han nämner också narrativ i icke verbala medier, som instrumentell musik och fotografi.¹⁸ Som jag tidigare nämnt ser jag på narrativ som ett transmedialt fenomen och därför kommer Wolfs begrepp vara till stor hjälp.

3.3 Narratologi

3.3.1 Grundläggande definition av begreppet

Den minsta gemensamma nämnaren för de mest förekommande narratologiska teorierna är synen på narrativ tid som skild från andra tidsbegrepp. Oavsett vilket akademiskt fält man använder begreppet inom förblir utgångspunkten att ett narrativ har att göra med en kronologisk strukturering av händelser. I *Narrative Across Media* använder Ryan arbetsdefinitionen av ett narrativ som en text som framkallar en värld och befolkar denna med karaktärer (eller agenter) som i sin tur agerar och deltar i händelser som har global påverkan på den narrativa världen.¹⁹ Enligt denna definition är narrativ ett transmedialt fenomen som är fullt möjligt att studera utanför verbala medier då den inte förutsätter en enskild implicit (eller explicit) författare.

Viktigt att påpeka innan övrig teori förklaras är att det här är en definition som valts tack vare att den är tämligen bred. Syftet med att introducera en så pass enkel och bred syn på narrativ är att jag inte ska fastna i en diskussion kring vad ett narrativ är, en diskussion som fortfarande pågår inom modern narratologi.

¹⁷ Wolf, 2002, sid. 18

¹⁸ Ibid, sid. 19

¹⁹ Ryan 2004, sid. 337

Den moderna narratologin härstammar till stor del från de ryska formalisterna, däribland Vladimir Propp. Propp undersökte ryska folksagor, fabler, och menade att han hade hittat en struktur som dessa följde. Totalt fann han 31 *funktioner* närvarande i fablerna.²⁰ Dessa funktioner var händelser i sagan som trots sin till synes varierande karaktär hade samma uppgift och samma påverkan på berättelsen²¹. Senare arbetade europeiska strukturalister vidare med att söka efter en liknande underliggande struktur i västerländsk litteratur.

Den strukturalistiska synen på ett narrativ innebär en identifiering av en struktur med två urskiljbara nivåer, som också den går att spåra till de ryska formalisterna. Dessa kallade nivåerna för *szujet* och *fabula*. Sedan dess har den formella indelningen gått under en rad olika benämningar.²² Jag har valt att kalla *szujet* för *intrig*, direktöversättningen av det engelska ordet *plot* som används i stor utsträckning i de teorier jag här diskuterar. *Fabula* har jag helt enkelt valt att översätta till *fabel* då en översättning av de engelska motsvarigheterna *discourse* och *story* inte resulterar i en tillräcklig distinktion mellan de narratologiska termerna och angränsande begrepp.

Intrigen är den samlade berättelsen som åhöraren tar del av, medan fabeln betecknar den abstraherade kronologiska ordningen som åhöraren härleder från intrigen. En berättare kan skildra (1) händelseförloppet A-B-C-D-E, där varje bokstav betecknar en händelse, genom (2) sekvensen E-A-C och ge åhöraren nog med information för att kunna härleda det ursprungliga förloppet.²³ (1) betecknar narrativets fabel, (2) betecknar intrigen. Filosofen Paul Ricoeur förklarar de två nivåerna på följande vis i sin text "Narrative Time":

... By plot (intrig, reds anm) I mean the intelligible whole that governs a succession of events in any story. This provisory definition immediately shows the plot's connecting function between an event or events and the story. A story is made out of events to the extent that plot makes events into a story.²⁴

²⁰ Huisman, Rosemary, "From structuralism to poststructuralism" (sid 28-46), Fulton, Helen, Huisman, Rosemary, Murphet, Julian & Dunn, Anne (red.), *Narrative and Media*, Cambridge University Press, Cambridge, 2005, sid 30

²¹ Propp, *Vladimir*, "Excerpts from: *Vladimir Propp Morphology of the folk tale, 1928*", översättning Scott, Laurence, American Folklore Society & Indiana University, 1968, sid 9

²² Huisman 2005, sid 29

²³ Murphet, Julian, "Narrative time" (sid 60-72), Fulton, Huisman, Murphet & Dunn (red.), *Narrative and Media*, 2005, sid. 69

²⁴ Ricoeur, "Narrative Time", i *Critical Inquiry*, Vol. 7, No. 1, 1980, (sid. 169-190), sid. 171

Intrigen ordnar alltså händelserna i fabeln; det är intrigen vi som publik tar del av och sedan använder för att konstruera fabeln. Helheten skapar ett narrativ.

3.3.2 Narrativ tid

Narrativets temporala egenskaper är tätt kopplat till nivåerna intrig och fabel, som båda karakteriseras av sin relation till tid.

Fabeltid inkluderar alla händelser som täcks av verket, inklusive (om detta nämns eller impliceras som viktigt) huvudkaraktärens födelse och alla nyckelhändelser som format dennes liv som vi får se det. Det här är en temporal ordning som korresponderar med vår egen uppfattning om verklig tid. När vi förflyttas framåt i tiden är det fabeltid som har förflutit.²⁵

Intrigtid ligger längre från vår egen tidsuppfattning. Den är ordnad för att skänka maximal underhållning i återskapandet av narrativets fabel och kan därmed expanderas och komprimeras om vartannat.²⁶

Vidare måste hänsyn tas till vad Elleström kallar perceptuell tid. En del mediers spatiotemporala modalitet präglas av tid manifesterad i det materiella gränssnittet, en del medier har egenskaper som uppmuntrar en tolkning av tid som passerar (så kallad *virtuell tid*)²⁷ – alla medier präglas i olika hög grad av perceptuell temporalitet. Människans perception är rotad i tid: ett fotografi är enbart utsträckt på bredden och höjden men vår d av fotot sker utsträckt i tiden. Jag kommer i fortsättningen använda termen *speltid* för att beteckna den perceptuella tiden i *Mass Effect* och syftar då på den tid som förflyter från det att spelaren startar spelet till det att hon stänger av.

Narratologen Gerard Genette underströk att ett narrativ bär på en inneboende variation i tempo. Han identifierade fyra olika tempon, eller rytmer, som är vanligt förekommande i narrativ. Det första tempot kallade han *scen*. Det karakteriseras av isokronisk tid, det vill säga att intrigen och fabeln korresponderar perfekt med varandra; en timme i intrigtid är en timme i fabeltid. Vanligtvis används det här tempot i de sekvenser i narrativet där karaktärerna interagerar med varandra, exempelvis genom dialog.²⁸

²⁵ Murphet 2005, sid. 61

²⁶ Ibid, sid. 62

²⁷ Elleström 2010, sid. 20

²⁸ Genette, Gérard, *Narrative discourse: an essay in method*, Cornell U.P., Ithaca, N.Y., 1980, sid. 88

Det andra tempot kallar han *narrativ ellips*. Här komprimeras intrigtid och det kan förflyta flera år i fabeltid i en enda mening eller ett enda klipp. Det tredje tempot är *summering*, där fabeltid komprimeras. Det sista tempot är den *deskriptiva pausen*. I denna sträcks intrigtiden ut samtidigt som fabeltiden komprimeras eller står helt stilla, oftast för att en ny miljö ska kunna etableras.

3.3.3 *Strukturalismen och narrativets beståndsdelar*

Litteraturvetaren och strukturalisten Roland Barthes bygger vidare på Propps funktioner och menar att dessa var en av tre nivåer av mening i ett narrativ. Enligt Barthes refererar funktioner till operationer i narrativet som för handlingen framåt. Dessa fungerar i en symbios med *indicier* som istället för att referera till en händelse med kausala effekter förmedlar mer diffusa element, så som personlighetsdrag hos karaktärer och stämning. Appliceras denna kategorisering på faktiska narrativ märks en viss skillnad mellan de som är främst funktionalistiska (så som Propps folksagor) och de som är främst indiciala (här nämner Barthes psykologiska romaner).

Vidare delar Barthes in funktioner i två kategorier; *kardinalfunktioner* och *katalysatorer*. En kardinalfunktion öppnar, förlänger eller stänger ett alternativ i, och har direkt påverkan på, narrativet. Signifikativt för dessa är att de alltid har en eller flera konsekvenser. Katalysatorer betecknar i sin tur triviala händelser och beskrivningar som leder händelseförloppet fram till en kardinalfunktion. Barthes själv exemplifierar skillnaden mellan de två med en telefon: att telefonen ringer och att en karaktär svarar är båda kardinalfunktioner, att karaktären går till telefonen och släcker sin cigarett innan denne svarar är katalysatorer. De senare kan alltså användas för att behålla kontinuitet i berättelsen.²⁹

Barthes menar att funktionerna samspelar i så kallade *sekvenser*. Sekvenserna är slutna kretsar av funktioner som kopplas samman lokalt och globalt i narrativet. För att återanvända exemplet med telefonen skulle den kedjan av händelser definieras som en mikrosekvens.³⁰

Funktionerna och sekvenserna de bildar är den första av narrativets tre nivåer. När en sekvens har nått sitt slut och en annan tar vid utan att det sker en koppling mellan dem synliggörs *aktionernas* betydelse. Det som gör att nästa sekvens befinner sig

²⁹ Barthes 1975, sid. 245

³⁰ Ibid, sid 255

under samma interna logik som den förra är den redan fastslagna relationen mellan narrativets aktanter, eller karaktärer. Barthes hävdar att agenter först och främst definieras av sina handlingar ur ett globalt perspektiv; agent A definieras av sin strävan efter mål 1.

Den tredje och sista nivån är *narration*, där vi finner berättaren. Barthes förkastar tidigare koncept gällande berättaren och betonar att subjektet som producerat ett narrativ inte är detsamma som berättaren i narrativet. Han menar istället att konceptet enbart tillåter två system: personligt och opersonligt berättande. Personligt berättande är det som begränsas till en specifik agents kunskapsvärld medan opersonligt berättande saknar sådana begränsningar.³¹

Med detta perspektiv på narrativ och dess struktur följer möjligheten att ett narrativ är transmedialt, vad gäller dess två första nivåer. Det går att reducera ett narrativ till sina aktanter/agenter och större funktioner utan att förändra det i grunden.³²

3.4 Processuellt författarskap och inverkan

Janet Murray är en av de akademiker som öppnat för möjligheten att *inverkan* och narrativ inte är ömsesidigt uteslutande. Hon påstår att författande som sker för elektroniska medier är *processuellt*. Ett processuellt författarskap går ut på att skriva de regler under vilka textens uppträdande lyder såväl som själva texten. Det här hör samman med inverkan; i en text som ska reagera på användarens handlingar behövs regler för vilka handlingar som ger vilken sorts reaktion. Därför är skaparen/skaparna av ett spel också ansvariga för ett antal narrativa möjligheter. Murray menar att användaren själv inte kan betraktas som en sorts författare eller medskapare. Istället utövar användaren inverkan genom att navigera mellan de narrativa möjligheter som existerar.³³

Inverkan är ett nyckelbegrepp. Som Murray mycket riktigt påpekar är interaktivitet en missvisande term i sammanhanget. Ett samtal två människor emellan är interaktivt, liksom en webbläsare. Interaktion är en ”process där grupper eller individer genom sitt handlande ömsesidigt påverkar varandra” och kan därmed i fallet med spel inte

³¹ Ibid, sid. 262

³² Ibid, sid. 268

³³ Murray, Janet H., *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*, Free Press, New York, 1997, sid. 152

användas till mer än att fastställa att spelet faktiskt går att spela.³⁴ Inverkan däremot refererar till användarens makt över en texts eller ett spelets interna händelseförlopp. Att pausa en film under förtexterna är att interagera med filmen – att med ett annat knapptryck få huvudkaraktären i filmen att tända en cigarett vore att utöva inverkan.

En ytterligare distinktion som är viktig att göra är den mellan lokal och global inverkan. Lokal inverkan betecknar de möjligheter spelaren har att påverka ordningen i vilken hon utforskar den fiktiva världen och på vilket sätt hon tar sig an spelets utmaningar. Global inverkan å andra sidan betecknar de möjligheter spelaren har att förändra spelets utgång mer än att besegra eller besegras av spelets utmaningar.

3.5 Aarseths teori om ergodisk litteratur

Till sist kommer jag även att använda mig av Espen Aarseths teori om ergodisk litteratur och hans modell för hur interaktiva texters struktur styr läsarens väg. En text som är ergodisk kräver icke-trivialt arbete av läsaren för att denna ska nå förståelse. I sin bok *Cybertext* skapar Aarseth en begreppsapparat för ergodiska texter, däribland äventyrsspel och så kallade MUD.³⁵

Aarseth använder sig av begreppet cybertext för att undersöka de narrativa funktionerna i ergodiska texter. En cybertext karakteriseras av att textens mekaniska organisation spelar en avgörande roll i utbytet mellan läsare och text. Det icke-triviala arbetet som läsaren utför sker utomnöematiskt, utanför tanken, och tillsammans med texten som i sin tur ger respons på arbetet.³⁶

Han menar att där litterära texter enligt narratologin uppvisar två former av representation, *beskrivning* och *narration*, så uppvisar ergodiska texter tre former.³⁷ Förutom att beskriva ("himlen var blå") och berätta ("kvinnan gick över ängen") så använder de sig av ergodisk representation; läsarens arbete är essentiellt för att texten ska vara fullbordad.³⁸ Han menar vidare att arbetet med en ergodisk text visserligen liknar konstruerandet av fabulan som sker genom intrigen men att läsaren av en litterär text kan vara säker på att händelserna i denna kommer visa sig vara

³⁴ interaktion, Nationalencyklopedin, hämtad 2012-05-18.

³⁵ Multi user dungeon; en ofta textbaserad förlaga till så kallade MMORPG (massive multiplayer online role playing games), exempelvis Diablo 3 och World of Warcraft

³⁶ Aarseth 1997, sid. 1. Min tolkning av Aarseth är att cybertexter är ergodiska i sin natur. Jag kommer vidare i uppsatsen att enbart använda "ergodiska texter", för att så långt som möjligt fokusera på det ergodiska, det icke-triviala arbetet, och försöka definiera vad det faktiskt innebär.

³⁷ Genette, Gérard, *Figures of Literary Discourse*. New York, Columbia University Press, 1982, sid 133

³⁸ Ibid, sid. 94

meningsfulla, oavsett hur förbryllande de kan vara mitt i texten. Spelaren som tar sig an ett äventyrsspel kan inte vara säker på detta, tack vare sin egen inverkan.³⁹

Aarseth föreslår ett antal nya begrepp som kan användas när man talar om ergodiska texter. Istället för *intrig* (eller något av de andra uttrycken som används för att beteckna dessa nivåer) föreslår han *ergodisk intrig* och påstår sedan att det inte finns någon motsvarighet för fabel.⁴⁰ Den ergodiska intrigen syftar till en sorts hemlig komplotter där användaren är den frivilliga måltavlan och där det finns ett antal möjliga utfall, som beror på faktorer så som användarens skicklighet. Användaren i en *intrig* kallar Aarseth för *intrigant*, motsvarigheten till den implicita läsaren i en litterär text, medan huvudkaraktären kallas *docka*. Dockan är en förlängning av *intriganten* men dessa två förblir skilda; när huvudkaraktären i ett spel dör är *intrigantens* position oförändrad och instruktioner om hur spelet kan återupptas presenteras.⁴¹

Ovan nämnda teoretiska begrepp leder fram till en enkel men effektiv modell över de unika egenskaperna hos litterära respektive ergodiska texter, framför allt gällande de kommunikativa aspekterna. En roman har enbart ett diskursplan där både framåtskridande i handlingen och händelserna i sig återfinns, medan en cybertext har tre skilda diskursplan. Framåtskridande i handlingen följs av *förhandling* med texten som, om användaren lyckas, leder fram till nya händelser. Den ergodiska textens konfigurativa natur, menar Aarseth, står i kontrast mot narrationens representativa dito.

Enligt Klevjer kan Aarseths teori användas utan att de ergodiska och narrativa kvaliteterna utesluter varandra. Händelserna i ett spel är representationella redan från början och därför behöver narrationen inte begränsas till att handla *om* dessa händelser.⁴² Den ergodiska intrigen uppstår i den interna relationen mellan det redan konfigurerade innehållet (manus) och spelarens ”icketriviala insats”.

³⁹ Ibid, sid. 95

⁴⁰ Ibid, sid. 112

⁴¹ Ibid, sid 113

⁴² Klevjer, 2002, sid 197

4. Tidigare forskning

4.1 Ludologi

Den grundligaste forskningen kring spel och dess eventuella narrativa egenskaper har utförts i ludologins namn. Ludologi är läran om spel i allmänhet och TV- och datorspel i synnerhet och har växt fram under inflytande av Espen Aarseth och dennes banbrytande teori om cybertext och ergodisk litteratur.⁴³ Det var spelforskaren Gonzalo Frasca som först myntade termen ludologi, med avsikt att öppna upp för ett nytt forskningsfält som fokuserar på spelets unika formella aspekter istället för att låna verktyg från narratologin.⁴⁴ Att den moderna spelforskningen har vuxit fram ur ett avståndstagande från narratologi har i allra högsta grad påverkat tonen i den efterföljande debatten. Detta kan illustreras med ett kärnfullt citat av Markku Eskelinen, redaktionsmedlem på webbaserade speltidskriften *Game Studies*.⁴⁵

Outside academic theory people are usually excellent at making distinctions between narrative, drama, and games. If I throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories.⁴⁶

För Eskelinen är ett spel som berättar en historia lika främmande som en historieberättande boll, en slutsats som enligt honom är självklar för alla utanför den akademiska världen.

Ludologerna tar samma ställning som Aarseth gör och menar att ett narrativ är en statisk linjär sekvens, vilket gör det omöjligt att förena med inverkan. Frasca menar att ett spel är en form av simulering (i vissa fall av en representerad värld) medan ett narrativ enbart är en representation. Skillnaden ligger i de beteenden som simuleringen inkluderar, det vill säga hur objektet reagerar på användarens stimuli; ett spel är en teckenskapande enhet, en roman är en statisk samling av tecken. Frasca understryker sitt resonemang genom att parafrasera den grekiska filosofen Herakleitos och menar att spelaren aldrig kliver ner i samma spel två gånger.

⁴³ Aarseth, Espen, *Cybertext: perspectives on ergodic literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, Md., 1997. Aarseths teori och begreppen denna innefattar kommer att förklaras närmare i "Teori".

⁴⁴ Frasca, Gonzalo, "Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative", *Parnasso*, sid. okänt, nr. 3, Helsingfors, 1999

⁴⁵ *Game Studies* skrivs av bland andra Aarseth (redaktör), Eskelinen och Ryan.

<http://www.gamestudies.org>

⁴⁶ Eskelinen, Markku, "The Gaming Situation," *Game Studies* 1, 2001

Jesper Juul utreder i sin bok *Half Real* förhållandet mellan ett spels formella egenskaper och det representationella innehållet. Enligt Juul går motsättningen mellan interaktivitet och narrativ att spåra till separeringen av de regler som styr användarens interaktion och den fiktion som används för att göra interaktionen mer begriplig och underhållande. Reglerna kan verka självständiga från den representerade världen medan den fiktiva världen är beroende av spelets regler.⁴⁷ Han menar alltså, liksom Frasca, att ett spel inte behöver vara representationellt för att vara spel.

En av de som tar tydlig ställning för narrativa möjligheter i spel är Rune Klevjer som i en artikel om filmsekvenser i spel går till angrepp mot vad han kallar för ”radikal ludologi”.⁴⁸ Han identifierar en förvirring kring diskursen runt spel och TV- och datorspel som faktiska objekt. Diskussionen om huruvida ett givet spel är relevant ur en narratologisk synvinkel eller inte går därmed att kringgå genom att referera till speldiskursen och hävda att den skiljer sig från den narrativa diskursen. Konsekvensen blir att spel som skulle kunna vara intressanta för narratologisk analys helt förbises.⁴⁹ För att exemplifiera Klevjers påstående hämtar jag nedan en kort argumentation från en tidigare nämnd ludolog.

I sin doktorsavhandling från 1999 argumenterar Juul för att spelets formella egenskaper hindrar det från att vara ett narrativ. Han gör detta bland annat genom att hävda att ett narrativ är omöjligt att föra över från en film till ett spel.⁵⁰ Han gör i detta syfte en jämförelse av filmen *Star Wars: Episod IV* och spelet *Star Wars* från 1983. Argumentationen lyder som följer: i spelet flyger spelaren ensam sitt skepp mot fienden under sitt uppdrag att förgöra deras rymdstation och kan om hon vill återupprepa uppdraget flera gånger. I filmen däremot är det en hel flotta av skepp som anfaller fienden och rymdstationen förgörs bara en gång. Spelet korresponderar inte med filmen, därmed är problematiken att översätta narrativ från film till spel bevisad, enligt Juul.⁵¹ Om läsaren precis som jag finner att slutsatsen är härledd på ett otydligt vis kan jag bara hänvisa till Juuls avhandling.

⁴⁷ Juul, Jesper, *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*, MIT Press, Cambridge, Mass., 2005, (Elektronisk)

⁴⁸ De filmsekvenser som här åsyftas är de som i spelsammanhang kallas mellansekvenser eller cut scenes; filmsnuttar där spelaren fräntas sin inverkan och vars syfte är att presentera information till spelaren.

⁴⁹ Klevjer, Rune. ”In defense of cutscenes”, in CGDC conference proceedings, (red.) Frans Mäyrä. Tampere University Press, Tampere, 2002, sid 194

⁵⁰ Juul, *A Clash between Game and Narrative: A thesis on computer games and interactive fiction*.

Diss. Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen, 1999, sid 28

⁵¹ Juul 1999, sid 28

4.2 Narratologi som transmedialt fenomen

Det finns oundvikligen vissa problem med att göra en tvärvetenskaplig undersökning av ett intermedialt studieobjekt, varav det främsta är valet av teoretiskt underlag bland flera skilda discipliner. I kölvattnet av vad som går under benämningen ”the narrative turn” har både narratologer och forskare inom andra områden ifrågasatt hur långt det går att sträcka narratologin.⁵² I förordet till antologin *Narratology in the age of cross-disciplinary narrative research* skriver Sandra Heinen och Roy Sommer om några av de tillkortkommanden som finns i användningen av narratologi inom bland annat psykologi, antropologi och teologi.⁵³ De belyser ett ”rutinmässigt” refererande till äldre narratologisk forskning och menar att modern narratologi sällan får plats i tvärvetenskapliga sammanhang.⁵⁴

Jag ämnar se narrativet som en transmedial, medieoberoende struktur. Forskningen kring narrativ som en självständig struktur har tidigare bedrivits av narratologer, främst de som färgats av strukturalistiska teorier. Jag kommer diskutera några av dessa längre fram och nöjer mig här med att referera till Seymour Chatman, professor emeritus i retorik. Han hävdar att narrativet är en typ av textorganisation som aktualiseras i litteratur, film och andra media.⁵⁵

Den observanta läsaren kommer upptäcka att jag själv delvis använder narratologiska teorier som är mer än 40 år gamla. Jag är medveten om detta och kommer att motivera mina val av teorier i kapitlet ”Teori”.

Det ska påpekas att även de som hävdar att användandet av narratologiska teorier görs utan noggrannhet och teoretisk medvetenhet själva kan sakna samma insikt i närliggande akademiska fält. Heinen och Sommer hävdar exempelvis att spelforskare länge har erkänt ”spels narrativa natur” och refererar till Janet Murray som ludolog⁵⁶, två påståenden med, i bästa fall, tveksam sanningshalt. Ovan nämnda ludologer må ta

⁵² Kindt, Tom, ”Back to Classical Narratology: Why Narrative Theory Should not Bother Too Much about the Narrative Turn”, Bareis, J. Alexander & Skalin, Lars-Åke (red.), *Narrativity, fictionality, and literariness: the narrative turn and the study of literary fiction*, Örebro University, Örebro, 2008, sid. 1

⁵³ Heinen är litteraturvetare och Sommer är professor i Cultural Studies.

⁵⁴ Heinen, Sandra & Sommer, Roy (red.), *Narratology in the age of cross-disciplinary narrative research*, de Gruyter, Berlin, 2009, sid 1.

⁵⁵ Chatman, Seymour ”What novels can do that films can’t (and vice versa)”, *Critical Inquiry*, 1980:8, sid. 123 (sid. 121-140)

⁵⁶ Heinen & Sommer, 2009, sid 1.

onödigt häftigt avstånd från narratologisk teori men narratologerna kan å sin sida bemöta åsikter från forskare i andra discipliner med ett visst mått av okunskap.

4.3 *Mass Effect* i det intermediala forskningsfältet

Intermediala studier är ett tvärvetenskapligt forskningsfält som utvecklats ur det komparativa studiet av relationer mellan konstarter: interartiella studier. Själva begreppet intermedialitet kan spåras tillbaka till 1983 men som akademisk disciplin är ämnet relativt nytt.⁵⁷ En av grundpelarna är Hans Lunds typologi över transformerade, kombinerade och integrerade media, liksom Lars Elleströms mediemodell och Irina Rajewskys bok *Intermedialität*.⁵⁸

En av överblickarna över intermedialitetens nuvarande form och möjliga framtid är författat av Jorgen Bruhn, i grunden litteraturvetare. Han lyfter fram W.J.T. Mitchell, språk- och konstprofessor vid Chicago University, och litteraturvetaren Lars Elleström, verksam vid Linnéuniversitet i Växjö, som viktiga förgrundsfigurer. Inte minst för att de 2007 båda presenterade likartade idéer om hur man skulle kunna definiera och precisera mediebegreppet.⁵⁹ Mitchell byggde vidare på en idé om all media som blandad media och föreslog en dissekering av media genom deras olika modaliteter.⁶⁰ Elleström å sin sida lade fram en modell kompatibel med Mitchells teori. Särskilt Elleströms modell kommer att användas (och förklaras närmare) i den här uppsatsen.

Av särskild vikt för den här uppsatsen är litteraturvetaren Werner Wolf och hans klassificering av intermedialitet som utomkompositionell och inomkompositionell. Wolfs kategorisering och definiering av begreppen kommer liksom Elleströms mediemodell att förklaras närmare i följande kapitel.

Det som skiljer intermediala studier från interartiella studier, förklarar Bruhn, är att ”den interartiella modellen [har] överskridits och mediemötet inte längre bara [är] en angelägenhet *mellan* medier ... utan också en relation *i* det enskilda mediet”.⁶¹

⁵⁷ Wolf, Werner ”Intermediality revisited: Reflections on Word and Music Relations in the Context of a General Typology of Intermediality” i *Word and Music Studies* nr 4, Eds Lodato, Apsuden, Bernhard, Amderstam, 2002 (sid. 13-34) sid. 16

⁵⁸ Lund, Hans (red.), *Intermedialitet: ord, bild och ton i samspel*, Studentlitteratur, Lund, 2002 samt Rajewsky, Irina O., *Intermedialität*, Francke, Tübingen, 2002.

⁵⁹ Bruhn, Jørgen ”Intermedialitet. Framtidens humanistiska grunddisciplin?” *Tidskrift för Litteraturvetenskap* Vol. 38, Nr. 1 2008 (sid 22-37) Sid 27

⁶⁰ Mitchell, W.J.T. ”Beyond Comparison”, i *Picture Theory*, 1994, sid. 107, 96.

⁶¹ Bruhn, 2008, sid. 27

5. Beskrivning av studieobjektet

Mass Effect är ett rollspel till TV-spelskonsolen *Xbox 360*. Det utspelar sig år 2183 och centreras kring kommandör Shepard, spelets protagonist. Vid spelets början får spelaren utforma sin egen version av Shepard. Förutom utseende, kön och klass väljer spelaren även ett av tre uppväxtscenarion och en av tre karriärbananor som under spelets gång kommer att bestämma bemötande från övriga karaktärer. Spelaren kontrollerar Shepard under spelets gång men har även möjlighet att ge enklare order och viss utrustning till karaktärer ur Shepards besättning.

Spelet är främst actionorienterat och går i mångt och mycket ut på att med våld förgöra fiender som står i vägen för de mål som spelaren tilldelas. I övrigt lägger spelet fokus på att låta spelaren konfigurera sin huvudkaraktär, både vad gäller särskilda egenskaper som har betydelse för actionmomenten och interaktionen med andra karaktärer. Bland annat finns möjligheten att inleda en romans med en av medlemmarna i besättningen på *Normandy*, det skepp som spelaren använder för att resa genom galaxen. Interaktionen sker genom dialogscener där spelaren styr vad huvudkaraktären ska säga och, i vissa fall, göra. I dessa dialoger görs även val som får konsekvenser på huvudkaraktärens personlighet. Väljer spelaren ett av dialogalternativen som uttrycker aggressivitet och våldsamt förändras huvudkaraktären mot att bli mer aggressiv (och tvärtom, vad gäller empatiska dialogalternativ). Detta sker genom att poäng delas ut när dialogen är slutförd, i kategorierna ”Renegade” och ”Paragone”. Ju fler poäng i kategorin ”Renegade” desto fler alternativ av den aggressiva typen kommer vara öppna för spelaren, medan fler poäng i ”Paragone” öppnar empatiska alternativ.

Spelaren har som flest sex olika replikalternativ att välja mellan vid en given punkt i dialogen. I många av dialogerna kan spelaren välja att lämna den helt och gå vidare i spelet eller välja alternativ som frågor om den fiktiva världen och karaktärerna som befolkar den. Hur långa dialogerna blir är alltså till stor del upp till spelaren.

Huvuduppdraget är uppdelat i mindre delar som alla måste klaras av för att till slut få chansen att slutföra huvuduppdraget. Spelaren ger sig ut på sina deluppdrag genom att resa till platser och besöka personer som hon har fått information om. Några av dessa delar går ut på att finna dessa personer och få de att ansluta till besättningen.

5.1 Intrigen i *Mass Effect*

Konflikten som handlingen i *Mass Effect* centreras kring (och som genom uppsatsen kommer refereras till som det 'huvudsakliga narrativet') är den mellan universums fredliga folk och den mystiska och fientliga rasen Reapers, som i spelets början varit försvunna i tusentals år och därmed betraktas som ett mytiskt påhitt.

En betydande del av universum styrs av ett råd som huserar i en enorm rymdstation som benämns Citadellet. Människan ses av övriga universums raser som en aggressiv nykomling vars våldsamma expansion bör förhindras eller åtminstone saktas ner. Som en följd av detta sitter ingen människa i rådet och ingen människa har någonsin valts in som agent i elitstyrkan Spectre, som tar ordet direkt från rådet. Människans politiska och militära makt samlas istället genom organisationen Systems Alliance samt genom en ambassadör på plats i Citadellet. Företrädare för Systems Alliance, tillika Shepards närmaste officer, är kapten Anderson.

Spelet har en episodisk uppdragsstruktur. Det första uppdraget utspelar sig på den mänskliga kolonin Eden Prime där man gjort ett arkeologiskt fynd av stor betydelse. Det tros vara en kvarlämning från rasen Protheans, vars teknologi möjliggjort intergalaktiskt resande och därmed snabb expansion för människan. Rasen är liksom Reapers försvunnen sedan länge.

På Eden Prime gör Shepard flera upptäckter som är viktiga för spelets huvudnarrativ. Det visar sig att artefakten som hittats är en sändare av något slag och faktiskt härstammar från Protheans. Rådet är inte de enda som vill ha tag på fyndet – även Spectre-agenten Saren är på plats. Han mördar en kollega och använder sändaren. När Shepard senare använder sändaren tar han del av ett uråldrigt nödmeddelande som berättar hur Reapers en gång i tiden utrotade de civiliserade raserna i universum och nu väntar på att återvända från en avlägsen plats för att återupprepa sitt dåd. Den som vill hjälpa de att återvända är Saren.

Shepard väljs snart in i Spectre och får uppdraget att söka upp Saren. Till sin hjälp får Shepard skeppet Normandy och en besättning som härstämmer från Systems Alliance, däribland piloten Joker och soldaterna Ashley Williams och Kaidan Alenko.

Oavsett hur spelaren väljer att spela *Mass Effect* förblir Shepard spelets protagonist och spelets slut innebär Reapers återkomst och ett universum i krigstillstånd.

6. Analys

6.1 *Mass Effect* som narrativ

Mass Effect passar in i den definition av narrativ som jag tidigare lagt fram, om man tolkar begreppet ”text” som ett medierat kulturellt objekt. Spelet framställer en framtida version av vår egen värld och bygger ut den genom att skapa främmande galaxer bortom vår egen. Den nya världen befolkas av ett antal olika intelligenta raser och ett stort antal karaktärer som antingen agerar för att förändra världen (så som Shepard, som är på uppdrag för att rädda galaxen) eller dras med i konsekvenserna av andras aktioner (Citadellets råd, som tvingas reagera på de händelser som utlöses av Sarens handlingar).

6.2 *Mass Effect* som intermedialt objekt

Den materiella modaliteten hos *Mass Effect* består av två modus som är tätt integrerade; TV-skärmens platta yta som förmedlar rörliga bilder och handkontrollen med vilken spelaren interagerar med spelet (”materialitet av avgränsad karaktär”)⁶² samt ljudvågor (”materiell manifestation av mindre klart avgränsad karaktär”).⁶³ Därmed består *Mass Effect* huvudsakligen av tre sensoriella modus: syn, hörsel och känsel.⁶⁴

6.2.1 *Analys av Mass Effects (spatio)temporal modalitet*

De ergodiska dialogerna kan användas som ingång för en analys av *Mass Effects* spatiotemporal modalitet. Jag vill här belysa förhållandet mellan de olika temporal nivåerna och nå en förklaring på hur spelet arbetar för att behålla narrativ koherens, det vill säga att spelets narrativ hänger ihop logiskt.

Innan spelaren har valt något av alternativen upphör dialogen medan karaktärerna och den fiktiva världen väntar; karaktärerna skiftar vikt från fot till fot, löv faller från himlen och så vidare. Det vi ser exempel på här är en absolut korrespondens mellan speltid, intrigtid och fabeltid. Samtidigt förblir tillståndet i den fiktiva världen

⁶² Elleström 2010, sid. 17

⁶³ Ibid, sid 17

⁶⁴ Det går såklart att lukta och smaka på spelet, men jag väljer att bortse från dessa två modus då spelets material knappast utformats för att smaka och lukta på ett särskilt vis. Därmed torde det inte vara av intresse för just den här analysen.

opåverkat av hur länge dialogen pågår, oavsett om spelaren låter huvudkaraktären stå tyst eller väljer alla tillgängliga dialogalternativ.

Samma observation går att göra även utanför de ergodiska dialogerna. Innan uppdraget på Eden Prime inleds får spelaren frihet att utforska skeppet Normandy. Bland interaktionsmöjligheterna finns bland annat samtal med skeppets doktor, pilot och navigator, utan några konsekvenser utöver att spelaren informeras om deras roller och skeppet de befinner sig på. När spelaren sedan möter kapten Anderson på kommandobryggan börjar en ergodisk dialog som fungerar som kardinalfunktion, det vill säga att den via ett kausalt samband för handlingen framåt. Så länge spelaren håller sig borta från bryggan förs narrativet inte framåt.

I dialogen på bryggan avslöjas bland annat att uppdraget⁶⁵ är både farligare och viktigare än vad som tidigare sagts samt att en agent från specialstyrkan Spectre är på plats för att utvärdera huvudkaraktären. Dialogen avbryts vid en given punkt (det vill säga när ett särskilt dialogalternativ blivit valt av spelaren) av ett nödmeddelande och spelaren informeras om att skeppet är 17 minuter från landning på planeten. Händelseförloppet och (fabel-)tidsavståndet till destinationen förblir oförändrat, oavsett hur mycket speltid som förflutit.

Dessa två exempel visar upp hur de olika narrativa tempon som Genette identifierade fungerar i *Mass Effect*. I de ergodiska dialogerna, liksom i de sekvenser där spelaren rör sig fritt i världen, är tiden isokronisk. Speltid, intrigtid och fabeltid korresponderar exakt. Nedstigningen till Eden Prime är en narrativ ellips, där ett klipp från kommandobryggan till Shepard i full stridsmundering utgör 17 minuter i fabeln.

Spelets temporala egenskaper hänger ihop med händelseförloppets kronologi. I *Mass Effect* måste spelaren följa en fixerad kronologisk ordning. Mellan de större kardinalfunktionerna står spelaren fri att utforska världen och ta sig an uppdrag från diverse karaktärer som söker hjälp. Vad spelaren tar sig för i dessa sekvenser av spelet har dock inga som helst konsekvenser för kommande kardinalfunktioner i det huvudsakliga narrativet. I en av mina spelsessioner valde jag exempelvis att hjälpa en man som ville ha tillbaka sin frus kropp från en obduktionsklinik istället för att påbörja mitt nästa uppdrag direkt. När jag väl upptog uppdraget fortlöpte det identiskt med hur det gjorts under mina andra sessioner.

⁶⁵ För utförlig beskrivning av uppdraget på Eden Prime se 1.4 Intrigen i *Mass Effect*.

6.3 Ergodisk dialog och processuellt författarskap

Eftersom stora delar av *Mass Effect* centreras kring dialog mellan huvudkaraktären och de icke spelbara karaktärerna finns det anledning att analysera dessa närmare.

Under dialogerna har spelaren inte längre kontroll över huvudkaraktärens handlingar i det virtuella utrymmet. Istället utövas inverkan genom att spelaren väljer bland de aktuella replikalternativen. Dessa är namngivna med en koncis mening eller enstaka ord men ger upphov till en full mening; vid första mötet med karaktären Ashley Williams blir exempelvis alternativet ”We’re on a mission” till repliken ”I need a status report, now”. Dialogernas uppgift är dels att informera spelaren om utmaningarna denna står inför, dels att låta spelaren forma sin karaktärs personlighet och på så vis styra vilka dialogalternativ som öppnas upp längre fram i spelet. Dessutom kan dialogalternativ innebära handlingar som har intern påverkan på händelseförloppet, som när spelaren tvingas välja vem av karaktärerna Williams och Alenko som skeppet ska undsätta. Valet sker genom att spelaren väljer ett av två dialogalternativ och därmed instruerar piloten Joker vart skeppet ska och vem som ska räddas. Den som lämnas dör och förblir död spelet igenom.

Jag föreslår termen *ergodisk dialog* som beteckning för den typ av dialog som spelaren har inverkan på i *Mass Effect*. De uppfyller Aarseths definition för ergodisk; det krävs en förhandling – en icke-trivial insats – med spelets gränssnitt för att göra framsteg i spelet och dess narrativ. Det är i de ergodiska dialogerna som spelaren har som störst inverkan i spelet. Genom dessa öppnas möjligheter att använda skilda metoder för att tvinga fram olika lösningar på konflikter mellan karaktärerna.

Enligt ett radikalt ludologiskt synsätt leder inverkan till att narrativet inte längre är ett narrativ, i och med att den fixerade sekventialiteten går förlorad. Inverkan innebär att spelaren kan förändra händelseförloppets utveckling och därmed sabotera narrativets kausallogiska händelseföljd.

Jag menar att spelet sätter upp så strikta begränsningar att spelaren inte kan utöva inverkan på narrativet i den grad som skulle krävas för att det ska kollapsa. I det tidigare nämnda fallet med Williams och Alenko finns endast två val, vilket medför att spelaren varken kan lämna kvar båda två eller själv gå under i ett försök att rädda båda karaktärerna.

För att narrativet ska kollapsa under spelarens inverkan krävs något annat än dylika val. Om *Mass Effect* tillät spelaren att skjuta ner karaktärer som deltog i en dialog vore narrativet hotat, liksom om det var möjligt att navigera fritt mellan spelets alla

dialoger och påbörja vilken som helst av dem vid vilken punkt i spelet som helst. Spelet hade då haft en flexibel sekventialitet: när som helst hade vad som helst kunnat hända. Så är nu inte fallet. Flera förgreningar i ett antal olika dialoger kan komma att upprepas om spelaren väljer att återvända till redan valda dialogalternativ. Upprepningarna sker dock i regel bara under själva dialogerna. I en dialog innan uppdraget på Eden Prime har spelaren exempelvis möjlighet att ställa frågor om kolonin, uppdraget eller Spectre. Frågorna kan ställas om och om igen. När spelaren väl väljer att avsluta dialogen påbörjas uppdraget och dialogen kan inte påbörjas igen under spelets gång.

En majoritet av dialogerna följer samma beteende. De replikskiften som går att återbesöka kretsar kring bakgrundsinformation om den fiktiva världen medan de dialoger som för spelaren framåt i intrigen bara kan genomföras en gång. På Normandy kan spelaren mellan uppdragen prata med ett antal av besättningsmedlemmarna och få höra om deras liv och framtidsutsikter. Det mesta av informationen finns tillgänglig på det här sättet spelet igenom. De få dialoger som spelaren för med Saren sker bara en gång vardera och endast vid specifika tidpunkter.

Det processuella författarskapet i *Mass Effect* är starkt centrerat kring att behålla narrativ koherens.⁶⁶ Spelaren tillåts forma protagonistens väg genom narrativet men endast på ett sätt som följer den narrativets interna logik.

6.4 Strukturalistisk analys av *Mass Effect* som narrativ

Efter uppdraget på Eden Prime introduceras huvudutmaningen som går ut på att spåra rebellen Saren och utreda hans motiv för att låta Reapers återvända. Vägen dit går igenom ett antal uppdrag som måste slutföras för att intrigen ska föras framåt. Vid sidan av dessa obligatoriska utmaningar är spelet fullt av uppdrag som inte är nödvändiga för det centrala narrativet. För att ta reda på hur funktioner och sekvenser fungerar i spelet kommer jag att analysera just ett sådant uppdrag.

Vid en av många ankomster till Citadellet rapporterar Normandys pilot om ett nödmeddelande (och efterföljande radiotystnad) från en forskningsstation i ett avlägset solsystem. Därefter finns möjligheten för spelaren att söka upp forskningsstationen och ta reda på vad som hänt, antingen direkt när meddelandet

⁶⁶ Ryan, Marie-Laure, *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*, Johns Hopkins Univ. Press, Baltimore, 2001, sid. 246

tagits emot eller senare under spelets gång. Jag menar att händelsen, förutsatt att spelaren väljer att färdas till stationen, öppnar ett alternativ som har påverkan på narrativet. Antagonisten bryter upp från sitt uppdrag och tar en omväg för att undersöka meddelandets orsak. Därför tolkar jag den enligt Barthes modell som en kardinalfunktion, tillika början på en sekvens av funktioner.

När spelaren anländer till forskningsstationen möts hon av försätsmineringar och i övrigt öde rum. Vägen genom stationen kantas av fällor som exploderar vilket jag tolkar som indicier, då de inte har kausala relationer med omgivande händelser utan syftar till att bygga upp en hotfull, spänd stämning.

Framme vid sovkvarteren och den angränsande läkarmottagningen avslöjas gåtan av att spelaren hittar ett antal dagboksanteckningar samt ett lik. Det visar sig att en av forskarna dött en långsam och plågsam död åsamkad av svår sjukdom och att dennes älskare tillika kollega fått en psykos av traumat. Därefter har kollegan i ren paranoia dödat resten av medlemmarna i forskningsteamet. Upptäckterna utgör ytterligare indicier. Samtidigt är de kardinalfunktioner i det för spelet interna narrativet om vad som egentligen hänt på forskningsstationen. Händelserna på stationen återberättas för spelaren och detta återberättande är i sin tur en del av den sekvens som uppdraget utgör. Sekvensen stängs senare av en kardinalfunktion i form av en konfrontation med den psykotiska forskaren.

7. Resultat

Min tillämpning av det teoretiska ramverk jag presenterat och efterföljande analys leder mig fram till tre slutsatser, som jag här kommer presentera. Jag menar att dessa punkter åtminstone delvis svarar på min ursprungliga frågeställning.

7.1 Lokal och global inverkan

Inverkan är ett nyckelbegrepp för att förstå hur *Mass Effects* narrativa ambitioner har förverkligats i den interna strukturen. Ett av argumenten för att inverkan och narrativ är ömsesidigt uteslutande är att spelaren ska ha makt att förvränga den kronologiskt fixerade sekvens av händelser som utgör ett narrativ.

Jag menar att så länge man skiljer på lokal och global inverkan så behöver det här inte vara ett hinder. I *Mass Effect* har spelaren stor lokal inverkan. Hon kan röra sig

fritt i den fiktiva världen mellan uppdragen och väljer själv vilka av de många sidouppdrag hon väljer att göra, och när detta i så fall sker. Vidare har hon frihet att konfigurera sin karaktär, både genom utrustning och vilka stridsfärdigheter hon väljer att fokusera på, men också genom de många ergodiska dialogerna. Här styr spelaren huvudkaraktären mot att bli en godhjärtad hjälte eller en cynisk, skoningslös soldat som alltid gör det som är nödvändigt.

Det här får dock inga konsekvenser för narrativets kardinalfunktioner, eftersom *Mass Effect* isolerar spelarens lokala inverkan från den globala diton.

Låt oss granska de allra mest avgörande kardinalfunktionerna där spelaren ges global inverkan. Först stöter spelaren på valet mellan att rädda någon av besättningsmedlemmarna Alenko eller Williams. Är huvudkaraktären en kvinna ges senare möjlighet att inleda en romans med Alenko och vice versa om denna är en man – men valet är alltså uppställt som en dikotomi. Det spelar ingen roll vilken av kategorierna ”Renegade” och ”Paragone” som spelaren har fyllt på mest under dialogerna, valet står alltid mellan antingen Williams eller Alenko.

I spelets allra sista stunder ställs spelaren inför valet att instruera en ankommande stridsberedd flotta att rädda Citadellrådet eller beordra den att avvakta och istället angripa det största hotet från fiendens styrkor. Konsekvenserna av att rädda rådet är stora mänskliga förluster i attacken medan konsekvenserna av att låta de gå under är att ett nytt råd måste formars. Spelaren får då välja vem av två mänskliga kandidater som ska leda detta råd.

Återigen betyder spelarens väg genom spelet ingen roll när hon ställs inför valet att rädda rådet eller inte. Också detta val är en fixerad dikotomi.

Mass Effect tillåter alltså stor lokal inverkan och liten global inverkan. I de fall där sann global inverkan kan utövas av spelaren begränsas dessutom denna genom att ställas inför endast två valmöjligheter. Med så lite frihet att kontrollera sekvensen av händelser som utgör spelets narrativ råder det ingen risk att spelaren kommer störa den narrativa koherensen.

7.2 Ergodisk intrig

I analysen framgår att *Mass Effect* använder narrativa temposkiftningar av den typ som Genette beskriver. Vad betyder det här för idén om att spel saknar den temporala nivåskillnad som klassiska narrativ anses besitta? Jag menar att Aarseth har rätt i att

spel saknar en intrignivå, i alla fall om man definierar den utanför hans egen teori om ergodiska texter.

Tack vare bakgrundsinformationen om de båda raserna Protheans och Reapers sträcks fabeln ut över 50 000 år tillbaka i tiden.⁶⁷ Samma funktion fyller informationen om Shepard som delges spelaren i skapandet av sin version av huvudkaraktären. Fabeln är spelets första nivå.

Eftersom spelet vid ett antal tillfällen indikerar att fabeltiden expanderar långt bortom den tid som spelaren tillbringar i spelet menar jag att det finns en andra nivå. På den här nivån konstrueras fabeln för spelaren. Den ergodiska dimensionen av händelseförloppet framskridande går samtidigt inte att förbise. För att nå de kardinalfunktioner som i sin tur leder till nya händelser och nya sekvenser av funktioner i narrativet krävs en förhandling. Spelaren måste kort och gott spela spelet; *Mass Effect* har en ergodisk dimension.

Jag föreslår härmed ett annorlunda användande av Aarseths term *ergodisk intrig* för att förklara den här motsägelsen.

Det går inte att urskilja en ergodisk nivå från en intrignivå då den insats spelaren gör för att upptäcka händelserna så som de ser ut i fabeln är en del i hur dessa händelser framställs. Intrigen är densamma som själva spelandet av spelet.

På samma sätt skulle man kunna hävda att också fabeln korresponderar med den ergodiska nivån. Om man tar hänsyn till hur spelets olika sekvenser av funktioner fungerar blir det påståendet svårt att hålla fast vid.

Som tidigare nämnt kan spelaren utöva lokal inverkan genom att röra sig fritt mellan narrativets kardinalfunktioner. Oavsett om hon dröjer tre timmar eller tre minuter (mätt i speltid) innan hon tar sig an ett uppdrag – och därmed påbörjar en sekvens av funktioner – är förutsättningarna desamma och sekvensen kommer se likadan ut. Det tycks som om *Mass Effect* inte bara isolerar lokal inverkan från global, utan också det huvudsakliga narrativets kardinalfunktioner från dess indicier och dess mikrosekvenser (sidouppdrag).

⁶⁷ ”Protheans” lär ha varit försvunna från universum i över 50 000 år, medan ”reapers” själva hävdar att de varken har en början eller ett slut

7.3 Virtuellt tid

Anledningen till att *Mass Effect* kan isolera global inverkan från lokal inverkan på ett effektivt sätt finner vi i spelets virtuella tid.

Elleström menar att vissa medier bjuder in mottagaren att tolka spatiala företeelser i temporala termer. Genettes teori för narrativa temposkiftningar är ett typexempel på virtuell tid, menar jag. En film som pågår i 90 minuter är aldrig längre än 90 minuter men beroende på vad som syns i bild så kan tusentals år förflyta under den tiden, enligt mottagarens tolkning.

Den virtuella tiden i *Mass Effect* är beroende av det virtuella utrymmet; faktum är att spelet behåller sin narrativa kronologi och delvis fixerade sekventialitet tack vare det beroendet. De kardinalfunktioner som jag gått igenom ovan har alla en sak gemensamt och det är att de inte startar förrän spelaren har förflyttat sig till en särskild plats i den fiktiva världens virtuella utrymme. När spelaren inte befinner sig på dessa platser står tiden här stilla, så att säga, och de förutsättningar som spelaren möter i kardinalfunktionerna är ständigt oförändrade, oavsett vad som sker mellan dem. Rent teoretiskt kan 1000 speltimmar förflyta mellan två kardinalfunktioner utan att tiden gått en sekund i det huvudsakliga narrativet.

8. Sammanfattning

Utgångspunkten för den här uppsatsen var en frågeställning kring hur *Mass Effect* kan analyseras ur ett inter- och transmedialt grundperspektiv. Med den strukturalistiska metoden att härleda generella modeller från enskilda, deduktiva studier i ryggen applicerade jag en specifik teoretisk ram på spelet. Aarseths begrepp ergodisk litteratur och Murrays definition av processuellt författarskap ställdes upp tillsammans med strukturalistisk narratologi i ett försök att hitta en ny infallsvinkel på konflikten mellan inverkan och dess påverkan på narrativets fixerade sekvens.

Mass Effect utnyttjar lokal inverkan för att ge spelaren makt över sin egen väg genom spelet och kraftiga begränsningar vad gäller global inverkan, för att behålla den narrativa koherensen. Enligt samma syfte är spelets olika deluppdrag temporalt isolerade från varandra vilket gör att spelaren kan lämna och återvända till det huvudsakliga narrativet efter eget tycke och smak.

Spelet kan sära på lokal och global inverkan tack vare att den virtuella tidens fortskridande till stor del är beroende av var spelaren befinner sig i det virtuella rummet. Den lokala inverkan som spelaren har innebär att hon kan välja när hon beger sig till de platser i det virtuella rummet där sekvenser av funktioner väntar på att bli utlösta. Det virtuella rummet i *Mass Effect* kan betraktas som ett enormt minfält som vill locka spelaren att kliva på minorna för att få ta del av konsekvenserna. Aarseths idé om den ergodiska intrigen som en sorts hemlig komplot mot en frivillig måltavla tycks här förverkligad, i form av en ytterst noggrant konstruerad fiktiv värld.

Jag har genom hela uppsatsen försökt vara så försiktig som möjligt med att dra eventuella slutsatser kring vad spelmediet kan eller inte kan göra, även om utgångspunkten för min undersökning var mitt tvivel inför dikotomin mellan narrativ och spel. Jag är den första som erkänner att djupare och mer systematiska undersökningar krävs innan försiktigheten kan övergå i helt säkra utsagor om mediet som sådant.

Däremot menar jag att då de skilda teorierna om ergodisk litteratur, narrativ och processuellt författarskap har visat sig vara smidiga att integrera med varandra under det intermediala paraplyet så finns det helt klart anledning att genomföra fler undersökningar av det här slaget. *Mass Effect* bärs upp av ett narrativ och är ett klart och tydligt bevis för att spel faktiskt kan betraktas som narrativ. Därmed råder det inga tvivel. Jag menar vidare att den akademiska världen även *bör* betrakta spel som narrativ. Om jag har upptäckt något så är det att det finns ett tomrum att fylla; Aarseths teori om det ergodiska behöver sällskap av fler genomarbetade teorier.

Samtidigt erkänner jag att mitt användande av Elleströms mediemodell har sina brister. Vad betyder handkontrollen för den materiella och sensoriska modaliteten? Hur påverkar den särskilda upplevelsen av *Mass Effects* spatiotemporal modalitet mottagarens tolkning av spelet? En grundligare analys av spelet som intermedialt objekt och de beståndsdelar som spelet använder för att förmedla ett narrativ skulle möjligtvis ge studien mer konkreta resultat. Musiken, ljudeffekterna, det grafiska gränssnittet, spelets visuella karakteristik – alla är de dimensioner som förtjänar mer uppmärksamhet.

Förhoppningsvis kan vidare studier med intermedialt grundperspektiv öka förståelsen för vad det egentligen är som händer när medier tillåter oss att aktiva delta i medierade berättelser.

9. Källförteckning

9.1 Trycka källor:

Barthes, Roland, "An Introduction to the Structural Analysis of Narrative", *New Literary History*, Vol. 6, N. 6, On Narrative and Narratives, (vinter) 1975, (sid. 237-272).

Bruhn, Jørgen "Intermedialitet. Framtidens humanistiska grunddisciplin?" *Tidskrift för Litteraturvetenskap* Vol. 38, Nr. 1 2008, (sid 22-37).

Chatman, Seymour "What novels can do that films can't (and vice versa)", *Critical Inquiry*, 1980:8, (sid. 121-140).

Elleström, Lars, "The Modalities of Media: A Model For Understanding Intermedial Relations", Elleström (red.), *Media borders, multimodality and intermediality*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, 2010, (sid. 11-50).

Frasca, Gonzalo, "Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative", *Parnasso*, sid. okänt, nr. 3, Helsingfors, 1999

Fulton, Helen, Huisman, Rosemary, Murphet, Julian & Dunn, Anne (red.), *Narrative and media*, Cambridge University Press, Cambridge, 2005.

Genette, Gérard, *Narrative discourse: an essay in method*, Cornell U.P., Ithaca, N.Y., 1980.

Heinen, Sandra & Sommer, Roy (red.), *Narratology in the age of cross-disciplinary narrative research*, de Gruyter, Berlin, 2009.

Juul, Jesper, *A Clash between Game and Narrative: A thesis on computer games and interactive fiction*. Diss. Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen, 1999.

Kindt, Tom, "Back to Classical Narratology: Why Narrative Theory Should not Bother Too Much about the Narrative Turn", Bareis, J. Alexander & Skalin, Lars-Åke (red.), *Narrativity, fictionality, and literariness: the narrative turn and the study of literary fiction*, Örebro University, Örebro, 2008, (sid. 1-19).

Klevjer, Rune. "In defense of cutscenes", in CGDC conference proceedings, (red.) Frans Mäyrä. Tampere University Press, Tampere, 2002.

Lund, Hans (red.), *Intermedialitet: ord, bild och ton i samspel*, Studentlitteratur, Lund, 2002.

Mitchell, W.J.T. "Beyond Comparison: Picture, Text and Message", i *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, 1994, (sid. 83-107).

Murphet, Julian, "Narrative time" (sid 60-72), Fulton, Huisman, Murphet & Dunn (red.), *Narrative and Media* 2005.

Murray, Janet H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Free Press, New York, 1997.

Propp, Vladímir, "Excerpts from: *Vladímir Propp Morphology of the folk tale, 1928*", översättning Scott, Laurence, American Folklore Society & Indiana University, 1968, sid 9 (<http://web.mit.edu/allanmc/www/propp.pdf>) hämtad 2012-06-01.

Ricoeur, "Narrative Time", i *Critical Inquiry*, Vol. 7, No. 1, 1980, (sid. 169-190)

Ryan, Marie-Laure (red.), *Narrative across media: the languages of storytelling*, University of Nebraska Press, Lincoln, 2004.

Ryan, *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*, Johns Hopkins Univ. Press, Baltimore, 2001.

Sharan, B. Merriam, *Fallstudien som forskningsmetod*, Studentlitteratur, Lund, 1994.

Wolf, Werner "Intermediality revisited: Reflections on Word and Music Relations in the Context of a General Typology of Intermediality" i *Word and Music Studies* nr 4, Eds Lodato, Apsuden, Bernhard, Amderstam. Rodolpi, 2002.

9.2 Digitala källor:

Eskelinen, Markku, "The Gaming Situation," *Game Studies* 1, 2001
(<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> hämtad 2012-05-18)

Frasca, Gonzalo "Videogames of the oppressed" i *Electronic Book Review*,
(<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/Boalian> hämtad 2012-05-18)

interaktion., Nationalencyklopedin,
(<http://www.ne.se.ludwig.lub.lu.se/lang/interaktion/212337> hämtad 2012-05-18)

Juul, *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*, MIT Press, Cambridge, Mass., 2005.

Murray, Janet H., "The Last Word on Ludology vs Narratology in Game Studies", förord till presentation på *DiGRA* 2005, Vancouver, Kanada, June 17, 2005
(<http://lcc.gatech.edu/~murray/digra05/lastword.pdf> hämtad 2012-05-22).

Ryan, Marie-Laure, "Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media" i *Game Studies* nr 0101, (<http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> hämtad 2012-05-17).

Studieobjekt:

Mass Effect, Microsoft (dist.), Stockholm, 2007

Mass Effect Wikia, http://masseffect.wikia.com/wiki/Mass_Effect_Wiki (hämtad 2012-05-18)

Bilaga 1

Ordlista:

Arkadspel

TV-spelsgenre, definierad av sin placering i offentliga rum och det faktum att spelaren tvingas lägga mynt i spelet för att få spela.

Cybertext

En text som karakteriseras av att textens mekaniska organisation spelar av avgörande roll i utbytet mellan läsare och text.

Ergodisk text

Text som kräver icke-trivialt arbete från läsaren för att läsas. Se sidan 16.

Ergodisk litteratur

Genre av litteratur, bestående av texter som är ergodiska.

Intermediala studier

Tvärvetenskapligt forskningsfält som utreder relationer inom och mellan medier.

Inverkan

Användarens makt att påverka händelseförloppet i exempelvis en roman, en film eller ett spel.

Ludologi

Läran om spel. Innefattar alla former av spel men har kommit att främst inriktas på TV- och datorspel.

Narrativ koherens

Ett mått på hur ett narrativ hänger ihop. Narrativ där karaktärerna handlar enligt klarlagda motiv och de händelser som avbildas har logiska orsaker och konsekvenser är *koherenta*. Om händelser och karaktärernas handlingar å andra sidan inte har klarlagda orsaker är narrativet inte koherent.

Narrativ

En sekvens av händelser, förmedlad genom ett medium. Den exakta omfattningen och definition av termen är högst diversifierad och omstridd. För definition som används i denna uppsats se sidan 11.

Narratologi

Läran om och studiet av narrativ och narrativ struktur.

Strukturalism

Teoretiskt paradigm som bygger på att kulturyttringar förstås i termer av deras relation till den övergripande struktur de är del av eller bär på.

Xbox360

TV-spelskonsol utvecklad och producerad av Microsoft. Lanserad under 2005.