

B-uppsats vid Medie- och kommunikationsvetenskap
Institutionen för kommunikation och medier, Lunds universitet
MKV22:4 HT 2014

Det oberoende skapandet

- En studie av indiespel som produkt av DIY i ett postmodernt samhälle

Författare: Magnus Johansson & Henrik Vilén

Handledare: Carolina Martinez

Abstract

B-uppsatsen *Det oberoende skapandet – en studie av indiespel som produkt av DIY i ett postmodernt samhälle* är författad av Magnus Johansson och Henrik Vilén i Medie- och kommunikationsvetenskap, vid Institutionen för kommunikation och medier, Lunds universitet. Uppsatsen undersöker fenomenet och videospelsgenren indiespel, med fokus på två spel; *I Wanna Be The Guy* och *Journey*. Indiespel är skapade av mindre företag eller entusiaster på hobbynivå, ofta själva konsumenterna av spel. Uppsatsen har en teoretisk förankring i DIY-kultur och postmodernism. DIY-kultur används för att studera hur de oberoende produktionsvillkoren syns i de två texterna, medan begreppet kopplade till postmodernism används för att sätta spelen i ett större samhälleligt perspektiv. Det huvudsakliga tillvägagångssättet har varit textanalys, där spelen har spelats och studerats. Utöver en ren textanalys har vi även analyserat hur spelen finns tillgängliga på marknaden. DIY-kultur bygger mycket på kreativ frihet och en strävan efter innovation, men ofta sker detta med en begränsad budget. Dessa aspekter har kunnat urskiljas i textanalysen av spelen, dels i spelmekaniska moment men även i hur spelen finns tillgängliga för försäljning. Den postmodernistiska inramningen, där fokus har legat på intertextualitet och förhållandet mellan spelen och genrekonventioner, har bidragit till en större förståelse för i vilken samhällelig kontext spelen producerats, där indiespelen verkar bryta mot de genrekonventioner som finns.

Nyckelord: DIY, postmodernism, intertextualitet, indiespel

Innehållsförteckning	
1 Inledning och bakgrund	4
1.1 Syfte och frågeställning	6
2 Metod	6
2.1 Tillvägagångssätt	6
2.2 Urval	8
2.2.1 Journey	9
2.2.2 I Wanna Be The Guy	9
3 Teori	9
3.1 Mediekonvergens, deltagarkultur och DIY	10
3.2 Postmodernismens påverkan på kulturindustrierna	11
3.2.1 Intertextualitet: Genre och upplösning av konventioner	12
3.2.2 Pastiche och parodi	13
4 Analys	13
4.1 Produktionsvillkorens synlighet i texterna	14
4.1.1 Spelmekaniska tecken på DIY	14
4.1.2 Utvecklingar och tillbakablickar	16
4.2 Intertextualitet	18
4.2.1 Genrekonventioner och hur texterna förhåller sig till dem	18
4.2.2 Form och design	20
4.2.2.1 IWBTG	20
4.2.2.2 Journey	22
5 Sammanfattning och diskussion	23
6 Litteraturlista	26
6.1 Tryckta källor	26
6.2 Elektroniska källor	26
7 Bilaga	27

1 Inledning och bakgrund

Begreppet, eller prefixet, *indie* står för oberoende (independent). Inom produktionen av immateriell kultur, som musik, film eller spel, är det ett vanligt förekommande begrepp som syftar till produktionens särställning till de stora, etablerade företagen. Under längre tid har vi kunnat lyssna på exempelvis musikgenren indierock, eller se indiefilm (där även stora festivaler som Sundance anordnas). Detta begrepp handlar om en växande kultur av gör-det-självt, DIY, det går med modern teknik att producera film med telefonen eller musik och spel hemma vid datorn (Jenkins 2012:16).

Vi har valt att analysera två spel som producerats av spelentusiaster som arbetat i mindre skala, Playstation 3-spelet *Journey*, och PC-spelet *I Wanna Be The Guy* (hädanefter benämnt som IWBTG). Genom att särskilja indiespel från de spel som produceras av de stora multinationella företagen, hoppas vi kunna få större förståelse för dessa produktioner och dess villkor. Vi ämnar även sätta spelen i sin kulturella kontext, då kontexten spelar stor roll i hur produkterna till slut ser ut. För att kunna sätta in dessa spel i ett större perspektiv, har vi i avsnittet som behandlar teori valt att använda oss av tankar om det postmoderna samhället samt begreppet mediekonvergens, för att försöka förklara i vilken kontext produktionerna har växt fram.

Nedan presenterar vi dels en diskussion kring tidigare forskning samt en översikt av vad indiespel är och utvecklarnas villkor för att kunna producera dem. Det mesta om indiespelutvecklare är hämtat från en doktorsavhandling av Guevara Villalobos (2013) då forskningen kring ämnet inte är särskilt omfattande. Vi har sökt efter artiklar som kopplar indiespel med postmodernism och DIY-kultur men inte lyckats hitta något. Guevara Villalobos går dock grundligt in på indiespelens utvecklare genom kvalitativa intervjuer och ger oss ett bra grundmaterial för att lättare förstå fenomenet i stort. Vad vi kan bidra med är att skapa större förståelse för utvecklarnas produktionsvillkors synlighet i texten samt kontextualisera detta genom att placera texten i ett större sammanhang. Detta ger ytterligare en dimension till skapandet och produktionen vilket kan bidra till en djupare förståelse för varför texten ser ut som den gör. Där Villalobos alltså koncentrerar sig på utvecklarna, skiftar vi fokus till texten.

Skrivandet och forskandet om spel har karaktäriserats av definition (vad är ett spel?), meningsskapande i en kulturell kontext (vad betyder ett spel?) och teoretiserande kring spel som njutningsbara eller beroendeframkallande (varför spelar vi spel?) (Dovey & Kennedy 2006:84). De flesta är överens om att interaktivitet är något som gör att nya medier och digital kultur skiljer sig åt från tidigare medier men vad denna interaktivitet gör eller hur den ska definieras är något som

debatterats kraftigt av textteoretiker och mediesociologer (Ibid. 6). Något som de flesta kan komma överens om är dock att denna interaktivitet har gjort publiken mer till användare än åskådare och att de således är mer aktiva i meningsskapandet av texten. I vår uppsats kommer vi framförallt analysera spel utifrån det som ovan beskrevs som hur spel kan förstås utifrån en kulturell kontext.

2000-talet har sett fenomenet indiespel bli en del av spelmarknaden, som annars domineras av de stora spelproducenterna *Sony*, *Microsoft* och *Nintendo*. I västvärlden ägnar vi oss alltmer åt digitalt spelande, och kulturen som omger spelandet fortsätter att växa. Det finns nu möjlighet att spela via dator, mobiltelefon eller konsol. Spelmarknaden har haft en expansiv utveckling i väst, och har blivit en del av vad som kallas för *kulturindustrierna*, områden där film, musik och annan immateriell kultur produceras (Guevara Villalobos 2013:18). Mindre producenter, så kallade *mikrostudios*, har under de senaste åren växt fram i spelbranschen. Det finns flera faktorer som har möjliggjort den här utvecklingen. Att kunna sälja sina spel via digitala plattformar är en stor bidragande orsak till att indiespel nu når konsumenterna. Även mobiltelefoners utveckling mot mer omfattande användningsområden, däribland spel, är en faktor som spelar in på indiespelens framväxt (Ibid. 12). Introduktionen av *Apples iPhone* 2007 bidrog till att kostnaden för att producera spel blev mycket lägre, då det var enklare att producera applikationer för Apples plattform än till exempelvis PC. Dessa producenter innefattar inte bara ovan nämnda mikrostudios, utan även enskilda spelentusiaster och producenter på hobbynivå som drar nytta av den nya tekniken (Ibid. 120).

Kring indiespelutvecklare har det växt fram sociala plattformar och events som fungerar som sociala nätverk mellan utvecklare (Ibid. 12f). Detta har bidragit till att indiespelens skapare kunnat interagera socialt med andra producenter och scenen har på så vis kunnat växa sig större. Utvecklarna har genom dessa plattformar fått tillgång till kanaler för nätverkande och utbyte av idéer. Dessa sociala aspekter finns även vid själva spelandet av spelen. Med hjälp av internet kan spelare nu interagera med varandra på en mängd olika sätt, vilket innebär att kulturen som omger spelande sprider sig (Ibid. 13).

Ofta kan producenternas relativt autonoma sätt att arbeta förklaras med ett sökande efter frihet och kreativitet i sitt skapande. Detta innebär att de ofta är drivande i nya uppslag och innovationer inom spelbranschen. Ett utmärkande drag hos indiespelutvecklare är ett behov av att utveckla mediet och implementera sina egna konstnärliga visioner i spelen (Ibid. 202). Kreativiteten fungerar som en ideologisk grund och någonting eftersträvaransvärt. Däremot måste även indieutvecklarna anpassa sig

efter marknaden, och de digitala kanaler där spelen säljs (däribland Sonys *Playstation Store* och *Valves Steam*). Det autonoma förhållningssätt indieutvecklarna har gentemot den större globala spelmarknaden innebär en anpassning av affärsmodeller för att företagen ska kunna överleva (Ibid. 220).

Spelmarknaden är ständigt växande och spelande är nu inte längre enbart fokuserat på barn och ungdomar. Detta innebär att marknaden breddats och att det nu finns plats för nya typer av spel, däribland det fenomen vi vill studera, indiespel. De oberoende utvecklare som skapar dessa spel har genom den digitala teknikens framfart givits en chans att nå spelarna på helt nya, kostnadseffektiva, sätt. Denna utveckling har funnits inom musik och film under längre tid, men indiebegreppet är relativt nytt i spelvärlden. Vi ser även hur indiebegreppet har influerat genrer och bidragit till uppkomsten av nya. Genom människor som tagit spelproduktionen i egna händer har gränser förflyttats och indiespelens innovationer har färgat av sig på industrin. Parallellt med en växande DIY-kultur, ser vi postmoderna tendenser i vårt samhälle. I teoridelen i denna uppsats kommer vi koppla samman dessa med varandra för att visa hur de kan tänkas hänga ihop.

1.1 Syfte och frågeställning

Vår studie kommer fokusera på indiespelutvecklarens färdiga produktioner och hur produktens slutgiltiga form kan tänkas influeras av DIY-kultur och postmoderna strömningar i samhället. Syftet med uppsatsen är att försöka förstå hur indiespelen påverkas av dessa faktorer och genom begrepp som exempelvis *intertextualitet* och *genre* studera spelens kopplingar till tankar om det postmoderna samhället. Då vi valt att analysera två olika spel kommer vi även löpande i analysen jämföra de båda för att se gemensamma teman samt likheter och skillnader mellan spelen.

Frågeställningar:

- [Hur tar sig DIY-kultur uttryck i indiespelen *Journey* och *IWBTG*, och vilka likheter och skillnader kan vi se mellan spelen?
- [Vilka postmodernistiska strömningar, vad gäller *intertextualitet* och *genre*, kan urskiljas, och vilka likheter och skillnader kan vi se mellan spelen?

2 Metod

2.1 Tillvägagångssätt

För att besvara våra frågeställningar har vi valt ut två indiespel som skiljer sig åt innehållsmässigt,

fått bra mottagande och som vi anser är representativa för dagens indiespelsmarknad. Vi är intresserade av hur dessa texter är skapade, strukturerade, och hur de kan ses som en reaktion på tidigare texter. Vi är med andra ord intresserade av spelens adressivitet, det vill säga hur förutsättningen i skapandet av texter ligger i hur texter svarar på tidigare skapade texter i en dialogliknande process (Ledin & Moberg 2010:156). Vi övervägde att göra en komparativ studie mellan indiespel och storproduktioner för att påtala skillnader och likheter dem emellan och i och med det kunna diskutera texternas reaktivitet ytterligare. Om vår frågeställning hade varit mer inriktad på vad som särskiljer indiespel från större produktioner hade detta varit en bra metod, dock fann vi att analysen av indiespelen skulle bli lidande och att vår frågeställning, som är mer fokuserad på den kulturella kontext i vilken indiespelen skapas i, inte blev bättre besvarad utifrån det.

Dovey och Kennedy (2006:85) problematiserar hur textanalys kan göras på spel. På ytan kan det verka svårt att identifiera gemensamma egenskaper i spel som *Tetris*, *Guitar Hero* och *NHL 2005*, men samma sak kan sägas om filmerna *Forrest Gump*, *Scream* och *Modern Times*, och dessa har filmvetare kunnat analysera med hjälp av en och samma analysmetod. Skillnader i genrer, menar Dovey och Kennedy, ska inte stå i vägen för vår förståelse av spel. De menar att akademiker traditionellt sett har försökt förstå spel på samma premisser som akademiker har försökt förstå film, där narratologiska aspekter har studerats och narratologiska metoder har använts och dessa analyser har ofta gjorts av akademiker skolade i film- och litteraturvetenskap. Tvärtom, menar Dovey och Kennedy (2006:85), måste spel förstås som ett eget medium där det som ska studeras är det som gör spelen unika. Spelens struktur skiljer sig så mycket från film att samma metodologiska tillvägagångssätt inte fungerar i och med att den viktigaste komponenten, interaktivitet, skapar helt nya sätt att skapa mening på (Ibid.).

Vi kommer i vår textanalys göra kopplingar till spelindustrin i allmänhet. Vi hade, för att stärka denna koppling, kunnat göra en kvantitativ innehållsanalys av spelmekanik- och struktur i de spel vi finner representativa för dess respektive genrer. Detta ligger tyvärr utanför omfattningen av en b-uppsats, men vi tror att det hade kunnat skapa en starkare och mer representativ analys i framtida studier. För att en komparativ kvantitativ studie skulle vara givande hade det då krävts analyser och jämförelser mellan ett betydligt bredare urval, vilket vi ansåg vara en mycket större studie.

I vår textanalys kommer vi göra tematiska avgränsningar för att förstå texternas innebörd och uppbyggnad i förhållande till de samhällseliga processer vi valt att studera dem i relation till. De

teman vi identifierat kommer sedan stå som grund för vår analys. Dessa teman är; genrekonventioner och hur texterna förhåller sig till dem, produktionsvillkorens synlighet i texterna och hur intertextualitet spelar roll i texternas utformning. Vi har valt att studera spelens mekanik, form och design. Med spelens mekanik menar vi de regler och förutsättningar som finns i spelet, de system som spelens skapare utformat för att förmedla spelupplevelsen. Spelens form definierar vi som den struktur och i bredare kontext genre som spelet förhåller sig till och är en del av. Slutligen har vi studerat spelens design, med vilket vi menar spelens visuella komponenter. Vi har valt dessa beståndsdelar eftersom vi finner att spelens essens blir synliggjord via dem, och att de ska kunna vägleda en fruktbar analys. Det hade även gått att analysera andra beståndsdelar. Exempelvis hade vi kunnat lägga mer fokus på spelens musik och hur den samspelar med spelens struktur, eller på personerna som gjort spelen och hur deras personligheter avspeglas i deras spel, och vi tror att dessa beståndsdelar definitivt hade kunnat ge relevanta insikter i vårt ämne. Med vår avgränsning hoppas vi ha lyft fram det allra mest relevanta ur spelen.

För att ta till oss spelets innehåll i analysförberedande syfte har vi dels spelat spelen själva samt tagit del av när andra har spelat spelen via videoklipp på Youtube. Som en fotnot kan här nämnas att detta sätt att studera videospel har gjorts betydligt mer lättillgängligt tack vare den kultur som vuxit fram av spelare att filma sig själva medan de spelar videospel. Vi vill också här vara öppna med att vi lutar oss en del på vår egna erfarenheter av spel då vi noterar exempelvis spelens relation till andra, tidigare spel. Det är vår egen samlade kunskap om spel som gör det möjligt för oss att känna igen både de spelmekaniska och grafiska element som *IWBTG* och *Journey* presenterar och som analyseras i analysavsnittet.

2.2 Urval

För att besvara vår frågeställning krävs det att det vi studerar kan beskrivas som "historiska dokument", att de texter vi studerar kan innehålla spår av de samhälleliga processer vi vill studera. Eftersom vi ser indiespel som en reaktion från de som tidigare varit enbart konsumenter att själva börja producera spel, tillsammans med en generell utveckling av DIY inom de flesta kulturformer, blir detta i ett större sammanhang intressant. De två spel vi valt att studera är vårt representativa urval för genren indiespel. Med representativt urval menas att dessa texter är relevanta och representativa för ett större material (Östbye et al. 2013:50). Problemet med ett representativt urval av indiespel är att genren i sig ofta ses som drivande av innovation och kan således vara väldigt mångfacetterad, där olika spel kan se väldigt annorlunda ut. Vi har valt ut *IWBTG* och *Journey* eftersom vi uppfattar dem representativa för indiespel, dels genom hur de båda skapats i små grupper och dels hur de skiljer sig åt tematiskt och innehållsmässigt.

2.2.1 Journey

Journey är ett äventyrsspel skapat av *Thatgamecompany* som grundades 2006 av två studenter, Kellee Santiago och Jenova Chen vid *University of Southern California* i USA. Spelaren styr en mantelklädd figur i en stor öde öken där det implicita målet är att ta sig till ett stort berg i fjärran. Under spelets gång kan man springa på andra spelare som spelar samtidigt. Medan man inte kan kommunicera via tal eller text eller se varandras namn kan man via knapptryck göra ljud med hjälp av en slags ringklocka. Denna ringklocka används även för att transformera gråa klädstycken som hittas runt om i världen till vibrant röda klädstycken som används på olika sätt för att ta sig fram i spelvärlden. Med hjälp av dessa små medel försökte utvecklarna skapa ett emotionellt band mellan spelarna där spelets klimax sker när de tillsammans vandrar genom en port på toppen av berget som symboliserar slutet på äventyret.

Journey vann, trots sin blygsamma produktion, flera priser, bland annat på *Spike Video Game Awards* där det tog hem priset för bästa spel före storproduktioner som *Borderlands 2* och *Dishonoured* samt pris för bästa originalmusik. Det vann även pris på *British Academy Video Games Awards* där det tog hem priset för bäst användande av ljud.

2.2.2 I Wanna Be The Guy

IWBGTG är ett plattformsspel till PC. Spelet är starkt influerat av tidiga videospel under 80- och 90-talets 8-bitsera, som Nintendos första konsol eller *Segas Mega Drive* var en del av. 8- och 16-bitar är benämningen på storleken på de processorer som återfinns i dessa äldre konsoler. Spelet är skapat av Michael O'Reilly 2007 med hjälp av en mjukvara speciellt framtagen för spelproduktion. Det klassiska upplägg som spelet har, som bygger på att hoppa och skjuta, blandas med humor och referenser till tidiga videospel. Det som utmärker spelet vidare är dess höga svårighetsgrad och speciella design på banorna. I spelet tar man rollen som *The Kid* som tar sig an utmaningen att bli *The Guy*, genom att klara de banor spelet presenterar för spelaren.

3 Teori

I detta avsnitt kommer vi att presentera centrala begrepp inom postmodernismen, samt förklarar mediekonvergens och DIY-kultur. Dessa teoretiska ingångar och begrepp kommer hjälpa oss förstå vårt fenomen, indiespel, och i synergi med vår textanalys förhoppningsvis kunna besvara våra frågeställningar. Vi tycker även det är viktigt att poängtera att vi inte kan analysera texterna utan att

kontextualisera dem. Produktionerna skapas inte i ett vakuum, utan influeras av deras samhälleliga kontext och producenterna kan inte ses som helt autonoma i denna aspekt (Hall 1980:129). De påverkas av och påverkar det fält i vilket produktionen skapas genom att vara en del av fältet, i vårt fall spelvärlden, och samhället i stort. Det som kommer fungera som en övergripande kontext blir de postmoderna tankarna om vårt samhälle i stort, medan avsnittet om mediekonvergens och DIY relaterar till indiespelens produktionsvillkor.

3.1 Mediekonvergens, deltagarkultur och DIY

Ett av den postmoderna teorins drag är sammansmältningen och relationen mellan olika texter och genrer. Även det sätt som olika tekniker och medier producerar och sänder ut sina budskap bygger i vårt samhälle på sammansmältningar av varierande grad. Mediekonvergens syftar till hur medier nu använder sig av olika plattformar för sitt innehåll och hur olika mediebranscher samarbetar för att kunna nå ut med sina budskap och produkter (Jenkins 2012:15). Detta innefattar exempelvis användningen av samma medieinnehåll fast på olika plattformar, som dator eller mobiltelefon. Detta är kanske tydligast hos kommersiella aktörer vars produkter finns tillgängliga över ett brett spektrum av tekniska plattformar. Jenkins (2012) menar att detta inte bara beror på den tekniska utveckling vi har haft de senaste decennierna, utan att mediekonvergens är beroende av ”konsumenternas aktiva deltagande” (Ibid. 15). Utvecklingen är inte uteslutande teknisk, där nya mobiltelefoner, datorer och surfplattor tillkommer i jämn takt, utan även social. Den sociala interaktion vi ägnar oss åt och den information vi tar till oss genom dessa tekniska möjligheter är en stor faktor i konvergensens uppkomst (Ibid. 15). Exempelvis kan vi se den nya generationens spelkonsoler som en produkt av mediekonvergens. Dessa ”svarta lådor”, som Jenkins benämner dem tillsammans med exempelvis digitalboxar, är nu utrustade med en otalig mängd funktioner (Ibid. 26). Istället för att bara kunna spela spel, erbjuds flertalet funktioner som syftar till att konsumera mer medieinnehåll. Detta leder till att konsumenter anpassar sitt sätt att ta till sig medieinnehåll. Inom mediebolagen måste det också ske en anpassning i form av en förändring av arbetssätt för att kunna utnyttja den nya tekniska utvecklingen (Ibid. 26).

Konvergensbegreppet innefattar alltså de sätt som medier och teknik har smält samman, och även hur vi nu använder dem. Exempelvis kan mobiltelefonen nu användas för att skapa film, lyssna på musikkonserter eller delta i onlinespel (Ibid. 16). Sammansmältningen av begreppen konsument och producent blir allt mer påtaglig när tekniken finns så nära till hands. Detta kan beskrivas som en deltagarkultur. Här är gränsen mellan konsument och producent så pass otydlig, att det är svårt att särskilja de två begreppen. Genom att verktygen för att skapa nu är mer lättillgängliga och

informationsökning om skapande underlättas av internet kan amatörer nu i större utsträckning bli producenter (Solomon 2013). Med internet kan amatörer ta till sig information på ett sätt som inte var möjligt innan, där samlandet av information krävde en betydligt större arbetsinsats. Amatörer kan läsa sig till olika produktionsmetoder genom att bara klicka sig fram på en dator hemma i soffan. DIY-entusiaster spenderar ofta mycket tid på att bemästra sin konst och inte sällan blir de drivande av utvecklingar inom sitt område (Solomon 2013). Jenkins skriver att man dock inte kan likställa medieproducenter på gräsrotsnivå med de stora mediebolagen, då de är överordnade och är de som innehar reell makt (Ibid. 15). De producenter som agerar på gräsrotsnivå, de som söker ställa sig utanför de stora kapitalistiska systemen genom att skapa produkter på egen hand, kan definieras som del av en DIY-kultur. Även om huvudsyftet är att utveckla möjligheterna att skapa något på egen hand, så finns det varierande grader av kopplingar till den kommersiella kulturen (Luvaas 2012). Inom DIY-kulturer skapas allt från musik och film till fanzine och handarbete. Luvaas skriver att DIY handlar om ideal, en särställning till det globala konsumentcenterade systemet, mer än det handlar om hur man faktiskt lever sitt liv (Ibid.). Idealet bygger på demokratiska värderingar, om en tanke om att förkasta hierarkier och sneda maktförhållanden. De söker ofta påverka det större kapitalistiska systemet genom denna demokratiseringsprocess. Luvaas menar dock att dessa hierarkier ofta ändå återfinns i DIY-kulturer, där produkter och producenter ofta värderas olika (Ibid.). DIY ses ofta som en motreaktion på en homogeniserad masskultur där industrierna enbart har konsumenternas köpvilja i fokus (Solomon 2013).

Denna tanke om DIY-kulturer och dess påverkan delas till stor del av idéer som Gauntlett har om vad han kallar för en *making and doing*-kultur (Gauntlett 2013:12). Gauntlett lägger också fokus på hur rollerna som konsument och producent blir allt svårare att särskilja. I motsats till vad Gauntlett menar kan ses som en *sit back and be told*-kultur är en *making and doing*-kultur fokuserad på hur användare av exempelvis webbplatser som YouTube kan börja producera eget material för publikation på sidan (Ibid. 83). *Making and doing* syftar således på en aktiv deltagarkultur, där produktionen av digital media ingår. Här handlar det om kreativa utlopp och socialt engagemang med andra producenter (Ibid. 11). Även om själva tillvägagångssättet för produktionen är digitalt, så menar Gauntlett att man alltid kan se producentens influenser och i den färdiga produktionen. Producentens personlighet gör avtryck på det som skapas och ofta är detta något publiken kan tänkas känna av i produktionen (Ibid. 81).

3.2 Postmodernismens påverkan på kulturindustrierna

Även om termen postmodernism fanns i kulturell cirkulation sedan 1870-talet var det först på 1950-

och 60-talet som det som vi nu förstår som postmodernism började ta form. Susan Sontag skrev 1966 om "en ny känslighet", som syftar till en revolt mot den kanoniserande kulturen, mot modernismens status och synen på den fina kulturen i det moderna kapitalistiska samhället (Storey 2006:130). Sontag menade att konsten och kulturens uppgift, att chocka, stöta sig mot status quo, uppröra och förmedla känslor hade gått förlorad i den tidens modernistiska förhållningssätt. Hon beskriver museer och konstakademier som dränerande krafter och hur modernistisk kultur är lika med borgerlig kultur. Fredric Jameson menar att detta är den främsta orsaken till postmodernismen intåg i kulturindustrierna, att kulturklassikernas institutionalisering och hegemoniska position var det första steget för en motreaktion (Ibid. 131).

För någon som studerar populärkultur blir därför kanske den viktigaste konsekvensen av postmodernismen upplösningen av distinktionen mellan högkultur och lågkultur. Det som tidigare var en befäst sanning, att kultur och konst måste se ut på ett visst sätt och skapas på ett visst sätt av vissa specifika personer, attackerades nu av tänkare, konstnärer och folk i en del av en allmän kritik mot det elitistiska, modernistiska samhället. Jean-Francois Lyotard beskriver metanarrativen: "de stora berättelserna", vilket syftar till en teori bestående av berättelser om berättelser, förklaringsmodeller, vars legitimitet kommer från en framtida förväntad fullbordan. Till dessa hör exempelvis religion, kapitalism och genus. Det postmoderna definieras genom en misstro mot dessa rådande metanarrativ, vilka hade blivit en stor del av det modernistiska samhället (Ibid. 132). Postmoderna tänkare menar att metanarrativ enbart är relevanta för samhället om de kan svara på aktuella fenomen.

3.2.1 Intertextualitet: Genre och upplösning av konventioner

En viktig beståndsdel i postmodernismen är som sagt reaktivitet. Om det inte vore för det modernistiska synsättet och tillvägagångssättet hade inte postmodernismen uppkommit utan det är genom ett kritiskt förhållningssätt till det dåvarande samhället och dess kulturyttringar som postmodernismen tog form (Ibid. 131).

Genrebegreppet är i populärkulturell vetenskap brett diskuterat. Simon Lindgren (2012:92) beskriver genre som en uppsättning av texter vars beståndsdelar går att kategoriseras in i olika grupper. I ett äventyrsspel finns det exempelvis olika föremål som spelaren kan samla på sig, och med dessa föremåls hjälp kan spelaren navigera vidare i spelvärlden genom att lösa olika typer av problem eller pussel medan ett plattformsspel drivs av att spelaren ska försöka undvika eller överkomma hinder och/eller fiender med en stigande svårighetsnivå (Dovey & Kennedy 2006:25).

Det sätt som texter hänger ihop och bildar genrer kan förstås genom att skaparna av texterna förhåller sig till tidigare texter i produktionen. Relationen mellan texterna blir med andra ord viktig för vår förståelse för textens uppbyggnad och mening. Om vi aldrig har spelat ett äventyrsspel kanske vi har svårt att förstå att de föremål vi plockar på oss ska användas och om vi aldrig har sett en actionfilm tidigare kanske vi agerar med förvåning när protagonisten övervinner skurken i filmens klimax. Detta, som benämns som intertextualitet (Lindgren 2012:93), kan sträcka sig från textens övergripande form till beståndsdelarna i texten och hur dessa är svar på tidigare texter: de adresserar vad som tidigare skapats. Detta kan exempelvis i en postmodern kulturprodukt ses i uttryck som imitation i form av pastisch och parodi, vilket vi talar mer om i nästa avsnitt. Genrens konventioner, den praxis som finns inom genren, blir i det postmoderna samhället och i de postmoderna kulturprodukterna allt mer upplösta.

3.2.2 Pastisch och parodi

Fredric Jameson menar att den postmoderna kulturen blir dominerande på 1980-talet, och att detta uppbrott från tidigare ideal gör att det går att skönja förändringar i kulturella produkter. Han beskriver postmodern kultur som en pastischkultur, en kultur som präglas av ett blosséartat förhållningssätt till historien, en kultur som driver med det modernistiska genom parodiska anspelningar (Storey 2006:137). Dock menar Jameson att den traditionella parodin inte bör förväxlas med pastisch. Båda innehåller imitation av tidigare verk, en slags adressivitet mot tidigare texter. Men där parodin innehåller ett motiv, ofta av politisk laddning, lånar enbart pastischen själva essensen av det som det refereras till utan att göra någon vidare poäng.

Populärkulturen i det postmoderna samhället blir en kultur av referenser där en ny form av ytlighet växer fram (Ibid. 138). Textens möjligheter till att besitta mening och konsumentens förmåga att tolka lånas från andra texter. Inom musiken kan man se hur detta tar sig uttryck genom *sampling*, vilket består i hur musiker använder musikstycken, antingen i sin originalform eller på olika sätt förändrade, som inslag i sin egen musik. Genom att inkorporera delar av andras texter kan dessa delar få ny innebörd i den nya texten. Den betydelse som ursprungligen fanns i den del av texten som *samplas* behöver inte nödvändigtvis vara beständig när den tas bort från sin kontext, utan det är först när den placeras i en ny kontext som dess betydelse kan avgöras/tolkas av åskådaren.

4. Analys

Följande analys kommer använda sig av de tre övergripande teman som vi vill studera dessa två spel utifrån, det vill säga genrekonventioner och hur texterna förhåller sig till dem,

produktionsvillkorens synlighet i texterna och hur intertextualitet spelar roll i texternas utformning. Med hjälp av ovanstående teoretiska ingångar och begrepp kommer vi dels undersöka texterna utifrån ett textanalytiskt tillvägagångssätt, dels genom att placera dem i ett större perspektiv.

4.1 Produktionsvillkorens synlighet i texterna

I detta avsnitt kommer vi analysera delar av spelen, både innehållsmässigt och kontextuellt, för att skapa större förståelse för spelens produktionsvillkor och hur de har inflytande på spelens form och innehåll. Här kommer främst de tankar om DIY-kultur och mediekonvergens som vi beskrivit i teoriavsnittet bli relevanta.

4.1.1 Spelmekaniska tecken på DIY

IWBGTG bygger en hel del på sin höga svårighetsgrad. De hinder spelaren ska överkomma kan ofta kännas omöjliga då spelet är skapat med tanken att vara mycket utmanande. Fokus skiftas från exempelvis grafiken, vilken är mycket enkel och influeras av 8-bitarseran av videospel, till det utmanande och oförlåtande elementen i spelmekaniken. Detta är också en blick tillbaka på exempelvis spel på Nintendos första konsol, som ofta hade en hög svårighetsgrad.

I första banan hoppar The Kid ner från en plattform och redan där han landar skjuts en vägg full av spikar mot honom. Spikväggen är i princip omöjlig att se, då den skjuts ut med otroligt hög hastighet. Den som inte vet att spikväggen kommer just där, får garanterat game over och får prova igen. (se bilaga, bild 1)

IWBGTG verkar vilja ställa sig utanför de stora kommersiella bolagens önskan att appellera till *casual gamers*, de som inte anses spela spel i större utsträckning utan enbart sporadiskt och som en form av underhållning. Istället vänder sig IWBGTG till spelare som söker en större utmaning, då hela upplevelsen bygger på just detta. Detta kan ses som en vilja att skilja sig från de stora spelbolagens sätt att producera spel. Där dessa bolag kan ses som kommersiellt drivna och inställda på att nå så många spelare som möjligt, blir IWBGTG istället ett spel som snävar åt användarbasen. I DIY-kulturer finns det ofta en önskan om att vända sig mot kommersiella intressen och skapa sin egen produktion på egna villkor (Luvaas 2012). Svårighetsgraden i IWBGTG kan kopplas till detta genom att spelet istället för att skapa tillgänglighet i det närmaste skapar otillgänglighet. Därmed blir svårighetsgraden ett sätt att befästa produktionens autonoma villkor, och en motreaktion på de stora företagens kommersiella system där man istället önskar bredda sin användarbas.

Journey lutar sig inte mot svårighetsgrad för att skapa utmaning i spelet. Svårighetsgraden är istället mycket låg, det handlar mer om att utforska spelets värld, en massiv öken, än att frenetiskt hoppa mellan plattformar. Spelet skiljer sig således från IWBTG. Men att svårighetsgraden ligger på helt andra sidan spektrat, gör att Journey skiljer sig på liknande vis som IWBTG från de stora kommersiella speltillverkarnas sätt att skapa spel. Journey verkar istället bjuda in till ett helt annat sätt att spela spel, speciellt i frågan om svårighetsgrad. Likheten mellan IWBTG och Journey på detta område blir att de båda kräver en speciell typ av spelare. Men där IWBTG vänder sig till vana spelare, verkar Journey vända sig mot någon slags icke-spelare. I spelet är det istället fritt för att utforska och där IWBTG blickar bakåt i tiden för inspiration, skapar Journey ett, till viss del, nytt sätt att ta sig an spelande.

Spelaren finner sig i en massiv öken, med den röda kappan fladdrandes i vinden. Alla riktningar ligger öppna bland sanddynerna. Det är bara att börja vandra, åt vilket håll är bara upp till spelaren. (se bilaga, bild 2)

Friheten i spelet är således stor. Denna frihet kan ses som utvecklarnas egna sökande efter frihet och kreativitet inom gränserna av DIY och Gauntletts making and doing-kultur. Strävan efter frihet i producenternas villkor för skapande färgar av sig på produktionens slutgiltiga form. Den frihet det autonoma skapandet kan erbjuda blir en naturlig del av spelet självt.

Implementerandet av dessa spelmekaniska aspekter i Journey gör att spelet inte är låst att appellera till en bred skara spelare, något som kan anses kopplat till DIY. Spelet är inget stort kommersiellt spel utan vilar mer på sina konstnärliga ambitioner. Det kan dock ses som ett risktagande.

Mikrostudios är ofta, även om de till viss del kan ses frikopplade, en del av det kommersiella system som utvecklas av de stora bolagen. För att Journey ska kunna nå en publik, behöver det en kommersiell plattform där spelet kan säljas. Eftersom det är utvecklat för *Playstation 3*, så är dess försäljning hänvisat till Sonys digitala butik *Playstation Store*. Beroendet av denna plattform, och även Sonys konsol för att överhuvudtaget spela spelet, sätter Journey i en ambivalent situation. Friheten i skapandet kontrolleras av utvecklarna, men dess överlevnad är beroende av ett kommersiellt system. Det finns här en grund till att ställa frågan om hur mycket inflytande Sony har i Journeys slutgiltiga form, då spelet behöver godkännas innan försäljning på Sonys plattform.

IWBTG är, till skillnad från Journey, ett spel som är helt gratis att hämta via utvecklarens hemsida. Det krävs ingen registrering eller liknande, utan spelet är helt fritt. Detta särställer spelet från

indiespel som exempelvis Journey, där det krävs resurser i form av kapital för inköp. Att IWBTG är helt gratis gör DIY-aspekterna av spelet ännu mer tydliga. Spelet är producerat av en person på hobbynivå och finns tillgängligt för alla med en PC och en internetuppkoppling via utvecklarens egna hemsida. Utvecklaren kan således anses vara autonom i både sitt skapande och i sin presentation av produktionen. Licensen och äganderätten ligger hos IWBTGs utvecklare och enbart denne, vilket gör att IWBTG kan användas mycket friare än Journey. I viss mån kan man argumentera för att IWBTG är mer rotat i DIY-kultur än Journey. IWBTG är producerat på hobbynivå och ekonomisk vinning är sekundärt. Journey, i sin tur, måste dock förhålla sig till vissa ekonomiska system och tekniska begränsningar för att kunna nå sin publik.

4.1.2 Utvecklingar och tillbakablickar

IWBTGs utvecklare går även ett steg längre än Journey när det gäller hur spelet får användas. Utvecklaren presenterar inte enbart sitt spel på sin hemsida utan även spelets ursprungliga källkod. Detta innebär att de som är intresserade kan ladda ner spelet i dess ursprungliga kod. På så vis kan externa utvecklare ta spelets grund och modifiera, koda om, och till och med skapa ett helt nytt spel byggt på IWBTGs grundpelare. Här blir tankarna om att vi lever i ett samhälle präglad av mediekonvergens tydliga. Spelet kan sammansmälta med nya idéer och sprida sig till nya plattformar, utvecklingen av spelets kod är i det närmaste obegränsad, även om färdigheter i relevant kodning krävs. De möjligheter som den öppna källkoden presenterar är en inbjudan till andra utvecklare att förbättra och omstrukturera spelet. Konsumenterna av spelet kan med ens bli producenter av ett nytt spel, vilket kan ses i det fanskapade spelet *I Wanna Be The Boshy*. Making and doing-kulturens tankar om att producenter arbetar tillsammans för att skapa något nytt och en helhet större än de respektive delarna kan kopplas till detta. Spelet kan utvecklas till något som den ursprungliga producenten inte skulle kunna förutse, genom samarbetet med andra producenter. En öppen källkod blir ännu ett tecken på den frihet som DIY-kulturen och tankarna om making and doing bygger på. Friheten begränsas inte till producenten av originalspelet, utan öppnas upp för en odefinierad allmänhet. Detta är i sin tur en kommunikativ process, genom spelets källkod kan flera producenter kommunicera med varandra och i teorin skapa en produktion sammanställd av ett flertal producenter i olika led. Om en producent skulle göra ett spel av IWBTGs källkod, finns det inget som hindrar att även denna källkod i sin tur skulle vara öppen för modifierationer, och denna process kan på så sätt fortsätta tills enbart små detaljer från originalkoden finns kvar. Detta kan naturligtvis användas för att skapa kommersiella produkter i ett längre led, vilket skulle ha inverkan på de DIY-villkor under vilket spelet är skapat och finns tillgängligt. Det är en risk som kan likställas med samplingar inom musik, man använder sig av detaljer från föregående texter för att skapa nya

produktioner och ofta är dessa kommersiellt styrda.

IWBGTG använder sig av en hel del referenser till tidigare spel, de allra flesta från sent 80-tal under 8-bitars eran, när Nintendos första videospelskonsol var populär.

The Kid kommer in i ett rum med bara grå plattformar och två låsta utgångar. Plötsligt reser sig en gigantisk 8-bitars figur upp i bakgrunden. Det visar sig vara Mike Tyson, grafiken direkt hämtad ut Nintendos Punch-Out!! från 1984. Allt med tillhörande 8-bitars ljud och effekter. (se bilaga, bild 3)

Dessa återblickar och nickningar till tidigare spel visar på utvecklarens intresse och kunskap om spelhistoria. Spelaren blir formligen överöst av dessa referenser till tidiga videospel. Denna koppling mellan producent och spelare leder till en slags överenskommelse, ett bevis på att de befinner sig på samma nivå och kan relatera till varandra. Producenten kan alltså i första led ses som en nostalgisk konsument. Innehållet vittnar om en producent som har utvecklats ur sin passion som engagerad konsument av videospel. Att det är klassiska titlar som det oftast refereras till ger en ännu tydligare bild av nostalgi. Här ser vi alltså hur gränserna mellan konsument och producent blir otydliga. De videospel som konsumerats blir en del av det som produceras, och inte bara spelmekaniskt utan även innehållsmässigt. DIY bygger på amatörers anskaffning av kunskap och vilja att skapa något eget, på egna premisser (Luvaas 2012). Den aspekten blir tydlig i IWBGTG. Spelhistorien speglas i spelets innehåll men produktionen följer enbart producentens vision och villkor. Vi kan dock inte förbise för att det är kommersiella och välkända referenser som görs. Producenten använder sig av dessa referenser för att skapa en känsla av igenkännande och nostalgi och måste därigenom luta sig på välkända och stora namn i spelvärlden. Att använda det kommersiella på det här sättet betyder att spelet inte helt kan bryta sig loss från de stora företagen i det här avseendet. Spelet bygger mycket på dess innehållsmässiga återskapande av klassiska videospel och skulle med säkerhet vara en annan produktion om detta inte hade använts. Tankarna kring mediekonvergens blir på så sätt tydliga. Vi kan inte särskilja de kommersiella referenserna från spelet i sig och det blir en sammansmältning av olika historiska moment inom tv-spel, hanterade genom en utvecklarens visioner.

Journey vänder sig istället till stor del mot spelhistorien, förutom i ett par avseenden som kommer diskuteras i följande kapitel av analysen. Det är ett spel som försöker blicka framåt och ge spelaren en upplevelse som denne inte förut haft. På så sätt driver utvecklarna innovativa idéer med sitt spel, och förkastar idén om nostalgiska tillbakablickar. Där IWBGTG förlitar sig på en klassisk utmaning

full av spelhistoriska referenser, blir Journey en blick in i framtiden. Att friheten och kreativiteten i skapandet tar så pass olika vägar gör att de båda spelen hamnar på varsin sida av spektrat. Journey kan tänkas influera de spel som kommer efter genom sin innovativa spelmekanik, medan IWBTG redan är influerat av tidigare spel. DIY-kulturer kan ofta ses som drivande av innovativa idéer då de inte är kontrollerade av ett större företag (Solomon 2013). Utvecklarna av Journey kan i friheten av sitt skapande implementera innovationer i spelet som senare kan komma färga av sig på senare spel.

4.2 Intertextualitet

En primär beståndsdel som karaktäriserar postmodernismen är som vi pratat om i teoridelen intertextualitet. I detta avsnitt kommer vi beskriva, diskutera och analysera de valda texterna utifrån centrala begrepp som alla utgår från intertextualitet.

4.2.1 Genrekonventioner och hur texterna förhåller sig till dem

The Kid hoppar upp mot ett vibrerande rött äpple för att samla poäng. Istället faller äpplet mot the Kid och dödar honom. (se bilaga, bild 4)

Redan i inledningen av IWBTG sätts tonen för hur spelaren ska förhålla sig till spelet. En vanlig beståndsdel i plattformsgenren, vilken struktureras kring spelarens rörelse mellan olika plattformar, är att spelaren samlar poäng eller förmågor genom att plocka upp föremål på banorna. Det är inte ovanligt att sådana föremål tar sig form av frukter, hjärtan eller andra till synes harmlösa ting. Genom att på spelets andra bana direkt bestraffa spelaren för att bete sig enligt genrekonventionerna skapas den stämning som sedan ligger som grund för hela spelet: det man tror sig ha lärt om videospels logiska struktur har man ingen nytta av här.

Detta sätt att bestraffa spelaren för att bete sig enligt traditionella spelkonventioner har lett fram till en ny genre bland indiespelutvecklare kallad *masocre games*. Genom att slumpartat och oväntat hindra spelaren från att ta sig vidare i spelet krävs det många omspelningar, ett slags "*trial and error*" som kan upplevas som väldigt frustrerande. I IWBTG kan vi se detta genom hur bakgrundsobjekt plötsligt börjar attackera spelaren. På en av de svårare banorna i spelet, när spelaren redan avverkat ett flertal hinder genom att fly från en hord av zombies, navigera genom irrationellt rörande spikar och flygande plattformar och precis ska nå den punkt där spelarens progression kan sparas faller månen som under spelets gång legat i bakgrunden mot spelaren på ett sätt som gör att det är omöjligt att undvika den om man inte är medveten om att det kommer ske. Hela denna genre av *masocre games* kan ses som en motreaktion på klassiska plattformsspel där

svårighetsgraden ofta är progressiv, det vill säga att spelet börjar enkelt och blir svårare allt medan spelet fortlöper, och där hinder, pussel och fiender betar sig enligt en gemensam logik där spelarens reaktionsförmåga testas på ett sätt som alltid gör det möjligt för spelaren att besegra de hinder som sätts upp. Dessa utvecklare har varit och är fortfarande själva konsumenterna av den typen av produkter de skapar, och deras sätt att ge kritik mot den bransch och de konventioner de är konsumenterna av blir att själva producera en motpol till den.

Ett berg står i fjärran. I den nära omgivningen enbart öde sand. Utelämnad och ensam förstår hen att det bara finns en väg fram. (se bilaga, bild 5)

Journey lanserades som ett äventyrsspel, vilket är en genre som består av att spelaren har ett explicit eller implicit större mål och genom att utforska och lösa pussel ska nå detta mål. Det vanligaste är att detta mål är explicit, det vill säga att spelet i början, antingen via videosekvenser eller via text, berättar för spelaren vad hen ska göra. I Journey får spelaren inga direktiv, utan spelarens utforskarlust blir istället central för spelets progression. Trots den öppna strukturen finns det ändå bara en rätt väg och när spelaren hittar denna väg signaleras det genom ändringar i spelets musik eller kameravinkel.

Detta sätt att inte ta spelarens hand och vägleda framåt kan vara en blinkning tillbaka till 90-talets äventyr där spelaren ofta lämnades ensam i spelvärlden utan direktiv. Exempelvis är det upp till spelaren att gå in i den första grottan i *The Legend of Zelda*, ett av de allra mest klassiska äventyrsspelen, för att plocka upp spelets första svärd. Utan detta svärd är det i princip omöjligt att ta sig fram men det är upp till spelaren att förstå detta på egen hand. På samma sätt som *The Legend of Zelda* ställer krav på att spelaren ska lista ut spelets inneboende logik ställer Journey krav på spelaren att utforska och att hitta rätt utan att spelet explicit berättar för spelaren åt vilket håll det är.

Traditionellt sett spelas äventyrsspel ensam och all interaktion sker med den programmering som finns i spelet. Medan det ibland finns inställningar och speciella områden i äventyrsspel där spelare kan spela med eller mot varandra är detta ofta inte en central beståndsdel i spelet. Det som Journey gör, eventuellt för att spelaren inte ska känna sig övergiven i den öppna världen, är att sammanfoga två spelares spel om de båda är uppkopplade mot internet. Den första levande varelse i spelet som spelaren stöter på är således en annan spelare. Spelarna ges inga traditionella medel till att kommunicera, de kan varken skriva eller prata med varandra. Istället blir spelets olika kontrollmetoder till en form av kommunikation där de kan signalera till varandra via rörelse och

genom att ge från sig olika melodiska ljud via knapptryckningar. Journey bryter således mot genrens konventioner genom att tillåta spelare att samarbeta för att nå sitt mål.

Ju längre spelarna tar sig fram i spelets värld blir den öppna världen allt mer avstängd. Där spelarna tidigare gick fram i en öppen öken och studerade olika stenformationer som fanns på vägen blir spelet allt mer fokuserat. När spelarna närmar sig berget börjar pussel presenteras, och för att ta sig framåt i världen behöver spelarna hoppa upp på diverse plattformar. Spelets struktur blir med andra ord mer och mer traditionell ju längre spelaren avancerar i spelet. Detta skifte i spelets mekanik kan tolkas på ett flertal sätt. Det kan enbart vara spelmekaniska val av utvecklaren, men det kan också ses som en kommentar på livets struktur där öknen representerar den oskyldiga barndomen, full av upptäckarlust och där framåtskridandet likställs med en inramad verklighet där valfriheten är en illusion och där vi alla tvingas anpassa oss efter samhällets krav. Det kan även tolkas som en slags "metakommentar", ett sätt av utvecklarna att kritisera en spelbransch som rört sig från videospelbranschens utforskarlust och genrebyggande som dominerade på 80- och 90-talet till Hollywood-liknande produktioner med ett spellandskap fyllt av uppföljare på storproduktioner.

4.2.2 Form och design

Som vi talade om i teoridelen kan texter som skapas ses som en reaktion på tidigare skapade texter. I ett postmodernt samhälle tar sig dessa ofta i explicita uttryck i form av pastisch eller parodi. I detta avsnitt kommer vi analysera vårt empiriska materials form och design utifrån dessa begrepp. I flera typer av spelgenrer är det vanligt att spelet presenterar en boss, en svårare fiende, i slutet på en bana för att markera avslutet på spelets olika kapitel. Vi kommer i detta avsnitt diskutera deras form och design i IWBTG och dess frånvaro i Journey.

4.2.2.1 IWBTG

Vid en första anblick kan spelets första boss förstås som en direkt avbildning av en av vår tids största boxare, *Mike Tyson*. Det som det i själva verket är en referens till är dock slutbossen i spelet *Punch-Out!!* från 1984, då fienden i fråga är en direkt kopia i form av utseende och rörelsemönster. Detta belyser vikten av förståelsehorisont när det kommer till tolkningmöjlighet av texter.

Spelets andra boss heter *Mecha Birdo* och är en referens till en boss som återkommer på flera banor i *Super Mario Bros 2*. I IWBTG har dock denna transgenderfågel blivit mekaniserad och dess rörelsemönster påminner inte om originalet. Originalet används istället som ett slags kanvas som skaparen själv sätter sin personliga prägel på. Detta blir ännu tydligare i spelets tredje boss, som är

influerad av tre olika bossar: *Bowser* från *Super Mario Bros 3*, *Wart* från *Super Mario Bros 2* och *Dr. Wily* från *Mega Man*-serien. Striden är uppdelad i tre delar där den första i de flesta avseenden är en kopia av *Bowser* från *Super Mario Bros 3* där *Bowser* åker runt i en clownformad svävare och kastar ner objekt mot spelaren. Efter att spelaren har gjort tillräckligt med skada mot bossen kryper *Bowser* ner i sin svävare och ersätts med *Wart*, som i sin tur följs av *Dr. Wily*. *Dr. Wily* flyger även han i sin originalform i en svävare, men i *IWBTG* flyger han istället för i sin normala svävare i *Bowsers* svävare.

Spelets fjärde och femte boss är designmässigt kopior av originalen de är baserade på. *Kraidgief* är designmässigt influerad av karaktären *Zangief* från *Street Fighter*-serien och formmässigt av *Kraid* från *Metroid*-serien. Medan bossens design är en överdimensionerad version av *Zangief* är bossens rörelsemönster och ljudmässiga form influerad från *Kraid*. Förutom *Kraids* rörelsemönster använder sig *Kraidgief* en klassisk förmåga från *Street Fighter* kallad *Hadoken*. Den femte bossen, *Devil Dragon* är en designmässig kopia av en boss med samma namn i *Mega Man 2* men vars form skiljer sig åt genom hur versionen i *IWBTG* lånar attacker och rörelsemönster från andra bossar i *Mega Man*-serien.

Det som alla dessa bossar har gemensamt är att de alla är pastischer på Nintendo-klassiker. Det är tydligt genom hela spelet att skaparen är djupt influerad av Nintendo, och även om det finns referenser till andra spel på spelets många banor är de tyngsta fienderna och mest minnesvärda ögonblicken tydliga referenser till Nintendos klassiska spel.

Designmässigt kan vi se hur det finns återkommande drag hos samtliga bossar. De är alla typexempel på postmoderna skapelser där skaparen först har dekonstruerat tidigare verk och sen skapat något nytt med beståndsdelarna. Genom att kopiera vissa egenskaper och omformulera andra använder skaparen andra texter för att skapa något nytt. Den postmoderna teori vi utgår från skulle inte kalla detta parodi då det inte verkar finnas någon djupare mening bakom skaparens val av design utan snarare pastisch då det ofta är texternas yta som lånas, kopieras eller modifieras. Detta sätt att plocka originalformerna ur sin kontext kan förstås som skaparens vilja att chockera eller åtminstone stöta sig med kanoniserade spel. Även om det troligast bör ses som pastisch, en form av ickeideologiskt skapande, kan det även förstås som parodi ifall det är skaparens vilja att driva med Nintendos ikoner. Dessa olika tolkningsmöjligheter kommer ifrån att skaparens avsikt, erfarenhet och bakgrund inte är känd till den mån att det går att dra definitiva slutsatser utifrån hans verk, och även ifall det skulle göra det går det att argumentera för att meningsskapandet av en text ligger i

händerna på betraktaren.

Bossarnas rörelsemönster och spelmekanik är ofta betydligt svårare än originalen de är baserade på. Man skulle kunna se hur det finns en förgivettagen sanning, ett metanarrativ, att bossar i spel ska vara på ett visst sätt, att de förvisso ska vara svårare än resten av spelet men att de ska vara överkomliga med rätt typ av ansats som man kan basera på spelets struktur i övrigt. Det som dock blir tydligt i IWBTG är att det skapas tillfällen där det är direkt omöjligt för spelaren att undvika att förlora om spelaren inte besitter kunskap om spelet i förväg. Skaparen har identifierat detta sätt som spelarna tar spelmekanik förgivet på och straffar spelarna när de agerar som de alltid gjort. Spelets intertextualitet blir med andra ord i sig en spelmekanisk beståndsdel, där spelaren efter ett tag börjar förstå spelets *anti-mekanik* och kan börja förhålla sig till den.

4.2.2.2 Journey

Upplägget i Journey går även det att koppla till en form av anti-mekanik, men på ett annat sätt. Medan skaparen av IWBTG driver eller leker med existerande form och design har skaparen av Journey helt ignorerat användandet av bossar. Detta kan förstås som en form av anti-mekanik, det vill säga att skaparen har identifierat något i den designmässiga och formmässiga kutymen i spel och valt att gå en annan väg med sitt spel. På så sätt definieras Journey av vad det inte är: genom att ta avstånd från en etablerad form, design och spelmekanik skiljer det sig åt från de större kommersiella produktionerna.

Som vi nämnde tidigare i kapitel 4.2.1 blir Journey allt mer traditionellt ju längre spelet framskrider. Ett avsnitt i början av spelet består av att spelaren flyger neråt och genom olika klippformationer i en berg- och dalbanelik resa. I detta segment finns det inga möjligheter att misslyckas och segmentets funktion verkar mest vara upplevelsen i sig där de visuella uttrycken står i fokus. I ett segment mot slutet av spelet å andra sidan ska spelaren ta sig mellan olika avsatser medan spelaren undviker vindpustar som försöker trycka tillbaka spelaren till pusslets början. Denna typ av pussel går att känna igen från andra spel i samma genre, exempelvis från *Uncharted*-serien och dess beståndsdelar har använts och återanvänts så länge som pussel i spel har funnits.

Det sätt som Journey rör sig mellan att vara ett *icke-spel* och att vara ett klassiskt äventyrsspel kan nästan upplevas som förvirrande. Vad som förväntas av spelaren och vad spelaren förväntar sig av spelet förändras med spelets gång. Eventuellt skulle det gå att förstås genom postmodernistisk teori kring lågkultur och högkultur, fast översatt till vad som anses lågt och högt inom

videospelskulturen. Lågkultur kan förstås som den mekanik som blivit normaliserad via massproducerad storproduktion och högkultur i spelvärlden skulle kunna ses som en motsats till detta, nämligen den anti-mekanik vi varit inne på. Genom att ignorera distinktionen och genom att inkorporera aspekter från båda delar blir Journey ett exempel på den sammansmältning av lågkultur och högkultur som är typiska för det postmoderna samhället.

5 Sammanfattning och diskussion

Vi har i den här uppsatsen skrivit om det oberoende skapandet, och det kan vara på sin plats att problematisera det en aning. För vad är egentligen oberoende, och vad säger detta oberoende om kulturprodukterna? Som vi nämnt i tidigare kapitel är Journey skapat av ett självständigt team men distribueras via Sonys officiella system medan IWBGTG inte förlitar sig på någon distributör. Samtidigt är en viktig beståndsdel i IWBGTG pastischartade element med blinkningar till spelhistoriens klassiker, vilka man således är beroende av. Detta resonemang kan drivas vidare till att innefatta all typ av intertextualitet, där inga kulturprodukter kan sägas vara helt oberoende då kulturprodukter alltid, oundvikligen skapas i en kontext där influenser från både samtida och dåtida kulturprodukter påverkar skapandet och skapelsen.

Om vi dock ska bortse från de mer implicita tolkningarna som finns av det oberoende skapandet bör den mer konkreta skiljelinjen vara hur båda de spel vi studerat skapats av små studios utan större finansiella tillgångar. Frågan är då om det finns några specifika konsekvenser av detta skapande och hur spelens uppbyggnad påverkas av detta? Detta är ingen fråga som vi ämnar besvara här, då vårt urval inte kan generaliseras på det sättet. Dock kan vi konstatera att de två indiespel som vi undersökt har vissa egenskaper gemensamt och att vidare forskning på fenomenet indiespel, förslagsvis med en kvantitativ ansats för att kartlägga spelmekaniska drag i indiespel kontra kommersiellt producerade spel, hade kunnat ge djupare insikter kring den anti-mekanik som vi identifierat som en viktig beståndsdel i de indiespel vi studerat och ifall denna anti-mekanik är ett återkommande tema bland indiespelen generellt sett, och i vidare mening indieprodukter inom andra populärkulturella sfärer.

Begrepp som kan kopplas till postmoderna idébildningar, som genre och intertextualitet som vi tagit upp i denna uppsats, fungerar som verktyg för att förstå den övergripande kontext som våra två analysobjekt är producerade i. Att spelen bryter mot genrekonventioner och tar sina egna vägar samt lånar av den spelhistoria de vilar på är dock inget som exklusivt kan kopplas till postmoderna tankar. Indiespel verkar istället komma från en punkt där det postmoderna samhället korsar den

underdogliknande DIY-kulturen. Sammansmältningar av populärkulturella genrer och texter, äldre som nyare, är inte bara en produkt av vårt alltmer komplexa samhällsstruktur utan kan även ses som tecken på DIY-entusiasters vilja att driva igenom innovationer i en spelbransch som domineras av kommersiella produktioner och multinationella företag. Även om uttrycken i texterna sker i form av parodiska element som i IWBTG:s fall eller i form av den frihetskänsla som finns i Journey, så verkar där finnas samma typ av underlag för produktionsvillkorens synlighet. Sättet som spelen är producerade på samspelar med dess kulturella kontext. Båda spelen rör sig bort från genrekonventioner och i riktningar som alienerar vissa typer av spelare, istället för att försöka appellera till en bred massa. Här skapas då nya genrer, nya konventioner, med starka influenser av producenternas villkor för skapande.

Genom att analysera Journey och IWBTG har vi fått större förståelse för hur dessa spel kan ses som både exempel på DIY-kultur och produkter av en postmodern samhällelig kontext. DIY bygger på en frihetlig grund men det kan diskuteras hur frihetliga de villkor egentligen är som IWBTG och Journey produceras under. Journey i sig är ju beroende av Sony för försäljning och IWBTG använder sig av kända kommersiella referenser för att skapa något unikt. Det kommersiella smyger sig in i båda spelen på olika sätt. Hur skulle IWBTG se ut om de element som refererar till tidiga videospel försvann? IWBTG använder sig som sagt av pastischer av spelbranschen och 8-bitarseran men tanken att Nintendo ännu idag är en av de främsta videospelstillverkarna finns det ju en risk att spelet gränsar till att göra reklam för det klassiska företaget och dess produktioner. Istället för att ställa sig bredvid blir det kommersiella en integrerad del av DIY-produktionen. Journey har ett helt annat ekonomiskt läge än IWBTG. Här handlar det om ett spel som har producerats över hobbynivå, producenten är ett mindre företag som strävar efter att kunna överleva. Balansen mellan hur mycket DIY-kultur och hur mycket det kommersiella styr kan vi enbart spekulera kring. Har Sony kontroll eller översikt över produktionen eller släpper de detta helt till utvecklarna? Med tanke på hur Journey ser ut och spelas, finns det grund för att argumentera för det senare. De innovativa uppslag och kommunikativa aspekter Journey använder sig av, är svåra att se i en stor kommersiell produktion idag. Även om drag av dessa kanske letar sig in i senare spel, drar Journey detta till sin spets. Med tanke på hur olika dessa spel är kan man diskutera om de hierarkier som ändå implicit ofta finns i DIY-kulturer kan tillämpas här. IWBTG ter sig vid en sammanställning av dess utveckling och villkor för exempelvis ”försäljning” som *mer* DIY än Journey. IWBTGs utvecklare dikterar alla villkor, från produktion till hur man får tag på spelet, även om den öppna källkoden finns tillgänglig som en inbjudan till vidareutveckling. Journey måste å sin sida hålla en produktionsstandard som gör att Sony vill sälja det genom Playstation Store. Här har Sony sista

ordet, även om utvecklarna fram till dess haft all kontroll.

En betydande del i denna uppsats har haft utgångspunkten i vad som händer med en kulturprodukt när skaparen själv är konsument. Vi har funnit att de texter vi studerat både är förankrade och influerade i och av den kultur inom vilken texterna har sitt sammanhang. Detta gäller exempelvis spelens genre, där spelen både rör sig utanför respektive genres förväntade struktur och gör mer eller mindre subtila kommentarer på spelindustrin i stort. Det gäller även hur spelen produceras, där båda spelens rebellartade karaktär kan spåras till en DIY-kultur som ofta slår ur underläge. Denna DIY-kultur och vad vi har att vänta oss av en kulturindustri vars distributionsmetoder blir allt mer öppna tack vare en ökande tillgång till förutsättningar för spridning och konsumerande av mindre produktioner är något vi kommer hålla ögonen på och som vi vill se vidare forskning kring.

6 Litteraturlista

6.1 Tryckta källor

Dovey, J och Kennedy, H. 2006. *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Berkshire: Open University Press.

Gauntlett, D. 2013. *Making is connecting: the social meaning of creativity, from DIY and knitting to YouTube and Web 2.0*. Cambridge: Polity.

Jenkins, H. 2012. *Konvergenskulturen – där nya och gamla medier kolliderar*. 2:a uppl. Göteborg: Daidalos.

Ledin, J och Moberg, U. 2010. "Textanalytisk metod" i Mats Ekström och Lars-Åke Larsson (red.) *Metoder i kommunikationsvetenskap*. Lund: Studentlitteratur.

Lindgren, S. 2009. *Populärkultur. Teorier, metoder och analyser*. (2:a upplagan). Malmö: Liber.

Storey, J. 2006. *Cultural Theory and Popular Culture an Introduction*. Harlow: Pearson Education Limited.

Östbye, H, Knapskog, K, Helland, K & Larsen, L. 2003. *Metodbok för medievvetenskap*. Malmö: Liber.

6.2 Elektroniska källor

Hall, S. 1980. *Culture, Media, Language : Working Papers in Cultural Studies, 1972-79* [Elektronisk resurs]. Centre for Contemporary Cultural Studies University of Birmingham.

Luvaas, B. 2013. 'Material Interventions: Indonesian DIY Fashion and the Regime of the Global Brand', *Cultural Anthropology*, 28, 1, s. 127-143. SocINDEX with Full Text, EBSCOhost. Hämtad 28 november 2014.

Solomon, E. 2013. "Homemade and Hell Raising Through Craft, Activism, and Do-It-Yourself Culture" *Psychology Journal*, 11, 1, s. 11-20. Academic Search Complete, EBSCOhost. Hämtad 28 november 2014.

Villalobos, O, Orton-Johnson, K, & Prior, N. 2013. 'Cultural production and politics of the digital games industry: the case of independent game production'. British Library EThOS, EBSCOhost. Hämtad 28 november 2014.

7 Bilaga



Bild 1



Bild 2



Bild 3

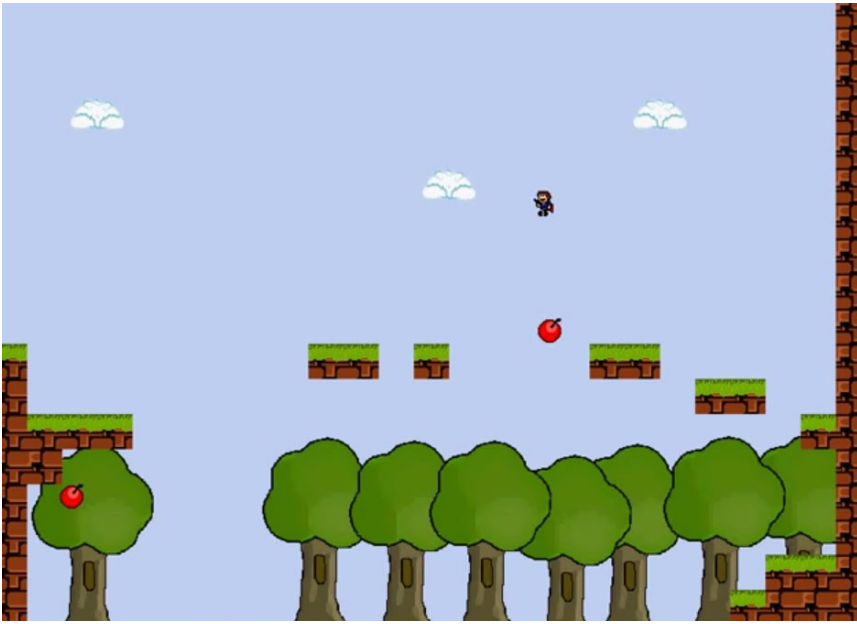


Bild 4



Bild 5