

**En fallstudie i transmedialt berättande genom**



Karolina Rosenqvist

Kandidatuppsats i intermediala studier (IMSK01)

Institutionen för kulturvetenskaper

Avdelningen för intermediala studier

Lunds universitet, HT-15

Handledare: Mikael Askander

Examinator: Mats Arvidson

## **Abstract**

**Author:** Karolina Rosenqvist

**Title:** En fallstudie i transmedialt berättande genom *Mass Effect* (A case study in transmedia storytelling through *Mass Effect*)

**Year:** Fall 2015

**Level:** Bachelor degree

**Department:** Department of Arts and Cultural Studies

**Supervisor:** Mikael Askander

**Examiner:** Mats Arvidson

**Summary:** In this essay I have studied the video game *Mass Effect* franchise as an intermedia and transmedia phenomena. For the analysis of the empirical material I have adopted media scholar Henry Jenkins' concept of transmedia storytelling.

The purpose of this paper is to show how transmedia storytelling can appear around the 2010th century. To do so I have mapped out the different *Mass Effect* products in both their chronological order and order of release. I have also studied all the products with a narrative and analysed their relations with each other, in order to exemplify how transmedia storytelling works in the *Mass Effect* franchise. I also discuss the upsides and downsides of transmedia storytelling in relations to the cultural industries.

The results of my study indicates that most of the *Mass Effect* products are centered around the video game trilogy. This result is based on the fact that most of the products was released around the same time as *Mass Effect 2* and *Mass Effect 3*, and that their narratives is closely linked with the events of the video games.

**Key words:** *Mass Effect*, intermediality, transmedia storytelling, popular culture, convergens culture, video games

# Innehållsförteckning

<b>1 Introduktion .....</b>	<b>4</b>
1.1 Inledning .....	4
1.2 Disposition .....	5
1.3 Syfte och frågeställningar .....	6
1.4 Metod och material .....	6
1.5 Avgränsning.....	9
1.6 Tidigare forskning.....	9
<b>2. Spel .....</b>	<b>11</b>
2.1 Populärkultur och spelindustrin .....	11
2.2 Vad är TV-spel?.....	13
2.3 Interaktivitet och narrativ.....	14
<b>3. Teori.....</b>	<b>15</b>
3.1 Intermedialitet.....	15
3.2 Intermedialitet och transmedialitet enligt Wolf .....	16
3.3 Transmedialt berättande enligt Jenkins.....	18
<b>4. Analys.....</b>	<b>22</b>
4.1 Beskrivning av studieobjekt.....	22
4.2 Kartläggning av <i>Mass Effects</i> spridning .....	23
4.3 Kartläggning i kronologisk ordning.....	26
4.4 Texternas förhållande till varandra .....	28
<b>5. Avslutning.....</b>	<b>31</b>
5.1 Resultat .....	31
5.2 Slutsats och vidare forskning .....	32
<b>6. Källförteckning .....</b>	<b>34</b>
6.1 Tryckta källor.....	34
6.2 Digitala Källor .....	35
<b>7. Bilagor.....</b>	<b>38</b>
7.1 Bilder.....	38

# 1 Introduktion

## 1.1 Inledning

Att digitala medier är en stor del av vår kultur och samhälle i västvärlden är ett väl känt faktum; överallt ser man folk gå runt med sina smartphones och i deras hem finns det ofta minst en dator och en TV. Digitaliseringen, det vill säga ökandet av användandet av digitala, istället för analoga lagrings- och spridningssystem gör det lättare för företag att sprida sina produkter direkt till våra hem (Hesmondhalgh 2007: 75). Detta kan vara i form av applikationer som går att ladda ner direkt till mobilen, att man med några enkla knapptryck kan hyra en film direkt i TVn, köpa en bok på sin läsplatta, streama ett album på sin mobil eller att ladda ner TV-spel direkt till sin spelkonsol.

Alla dessa medieplattformar skapar nya möjligheter för *texter*, det vill säga bilder, musik, böcker och alla andra populärkulturella yttringar, att utvecklas till något större än ”bara” ett spel eller en bok etc. En berättelse som väcks till liv i en film kan vidare utforskas i serietidningar, digitala spel, TV-serier osv. Denna berättarteknik, som utnyttjar flera medieplattformar för att utveckla en skönlitterär värld, kallas för ”transmedialt berättande”.

I sin essens beskriver termen ”transmedialt berättande” den populärkulturella industrins framgång av ökat användande av flera olika mediekanaler för att presentera information angående en enda värld genom en rad av olika medietexter (Evans 2011: 1). Mer än någon annan typ av produktioner, så är de kulturella industrierna involverade i skapandet av de texter som påverkar vår förståelse av världen, och att vi blir påverkade av medierna är det ingen tvekan om. Just därför är det viktigt att dessa medier undersöks, eftersom bakom de flesta populärkulturella medietexter, som filmer, TV-spel och böcker, ligger stora företag, vars intresse är att tjäna pengar (Hesmondhalgh 2007: 3).

Transmedialt berättande är också ett centralt begrepp för förståelsen av hur framträdandet av nya medieplattformar leder till skapandet av nya former av narrativt innehåll och publikengagemang (Evans 2011: 19). Dessa olika definitioner väcker frågor om transmedialt berättande endast är ett knep för företag att tjäna mer pengar på samma franchise eller om det är ett kreativt sätt att presentera en värld, för komplex för att rymmas i en enda medieprodukt. Mer om denna fråga kommer att diskuteras senare i uppsatsen.

Syftet med föreliggande uppsats är att undersöka hur transmedialt berättande kan fungera i 2010-talets digitaliserade samhälle, med hjälp av olika intermediala teorier och främst med utgångspunkt i medievetaren Henry Jenkins teorier om transmedialt berättande.

För att uppnå mitt syfte ska jag med hjälp av *Mass Effect* som studieobjekt kartlägga vilka olika medieplattformar som franchise har spridits till och även diskutera hur de olika produkterna bidrar till en djupare förståelse av denna fiktiva värld. Med *Mass Effect* som studieobjekt menar jag inte endast det första TV-spelet i serien med samma namn, då jag kommer att använda *Mass Effect* som övergripande ord när jag pratar om franchise eller den fiktiva världen som de aktuella medietexterna utspelar sig i. För att undvika förvirring kommer jag i uppsatsen istället referera till det första spelet i trilogin som *Mass Effect 1*.

*Mass Effect 1* är ett TV-spel som släpptes 2007 till spelkonsolen Xbox 360, det utvecklades sedan till en populär speltrilogi som i sin tur har genererat många populärkulturella texter i form av film, mobilspel, böcker, serietidningar med mera. Trots att det sista spelet i trilogin släpptes för mer än tre år sedan har inte strömmen av fans eller produkter sinat. Detta går exempelvis att se på YouTube och olika onlineforum där folk skriver att de nyligen börjat spela trilogin och blivit engagerade fans, eller på *Mass Effects* sociala medier och dess stora följarrantal (*Mass Effect* Facebooksida 2015). I november 2015 lanserade BioWare, spelens utvecklare, också nya klädkollektioner inspirerade av spelen (BioWare store). *Mass Effect* är en del av populärkulturen, det vill säga att det är populär hos en stor del människor, vilket är en anledning till att jag valt franchise som studieobjekt. För genom dess popularitet antas den både uttrycka och forma människors tankar, förhållningssätt och önskningar. (Lindgren 2009: 204).

## 1.2 Disposition

Uppsatsen inleds med en längre utläggning av syftet än vad som presenterades i inledningen, tillsammans med ett antal frågeställningar som jag har utformat för att precisera syftet.

Därefter följer en utläggning av de metoder och material som använts för att genomföra min studie, följt av de avgränsningar jag har behövt göra. Den sista delen av introduktionskapitlet är en redogörelse av tidigare forskning där *Mass Effect* också varit ett studieobjekt, och även en del fall om digitala spel i samband med transmedialt berättande.

Kapitel 2 är skrivet med de läsare i åtanke som inte är insatta i den värld där transmedialt berättande och TV-spel frodas. Det börjar med en övergripande beskrivning av termen ”populärkultur” och en del som handlar specifikt om spelindustrin. Efter det fokuserar jag på TV-spel, vad de är för något och hur narrativ och interaktivitet fungerar i TV-spel.

I kapitel 3 går jag igenom de teorier som ligger till grund för min studie, vad som menas med intermediala studier och en kort historisk översikt om ämnet. Jag använder

mig främst av teorier av Hans Lund och Werner Wolf, båda litteraturvetare och intermedialister, i Wolfs fall fokuserar jag på vad hans transmedialitetsbegrepp innebär. Avslutningsvis gör jag en längre genomgång av vad som menas med ”transmedialt berättande” utifrån Henry Jenkins teorier.

Därefter följer en analys, kapitel 4, som innefattar en kort beskrivning av *Mass Effect*, följt av två olika tidslinjer som jag har utvecklat för att besvara mina två första frågeställningar. Sedan försöker jag redogöra hur olika medietexter i franchisen samspelar och på så sätt bidrar till en djupare förståelse av *Mass Effect*-världen utifrån Jenkins teorier. Slutligen följer mina slutsatser och förslag på vidare forskning.

### **1.3 Syfte och frågeställningar**

Syftet med föreliggande uppsats är att undersöka hur transmedialt berättande kan fungera i 2010-talets digitaliserade samhälle, med hjälp av Henry Jenkins teorier om transmedialt berättande samt andra teorier om intermedialitet. För att uppnå mitt syfte ska jag med hjälp av *Mass Effect*-universumet som studieobjekt undersöka vilka olika medieplattformar som berättelsen har spridits till och kartlägga dessa produkter i tidsordning efter sitt respektive lanseringsdatum. Därefter ska jag främst fokusera på de produkter med ett narrativ och placera in dem i den kronologiska ordningen i berättelsen och även diskutera på vilket sätt dessa produkter tillsammans bidrar till en djupare förståelse för den värld och berättelse som är *Mass Effect*. Resultatet av detta ska i sin tur kunna ge svar på det huvudsakliga syftet, hur kan transmedialt berättande fungera i vår samtids digitala kultur?

För att besvara syftet har jag valt att dela upp undersökningen i mindre delar, då jag ämnar att besvara dessa frågor:

- Hur ser spridningen av *Mass Effect*-franchisen ut?
- Var passar de olika medietexterna in i den kronologiska ordningen i förhållande till speltrilogin?
- Hur bidrar de olika medietexterna till en djupare förståelse för *Mass Effects* värld?

### **1.4 Metod och material**

Min undersökning är en fallstudie, då jag ämnar att beskriva mitt valda fall som ett av andra, alltså hur *Mass Effect* fungerar som ett transmedialt fenomen och på så sätt visa hur en av

många transmediala berättelser *kan* se ut. Jag strävar inte efter att generalisera eller skapa något slags ramverk för hur liknande studier kan gå till eller hur transmedialitet bör se ut.

Fallstudien är en vanlig metod inom många olika forskningsfält, där syftet är att beskriva det valda fallet som ett bland andra. Fallet ska vara en empirisk enhet av en typ som det finns fler av, och det enskilda fallet ska peka mot större sammanhang. Poängen med att beskriva ett fall är att illustrera ett mer allmänt förekommande fenomen. Den vanligaste kritiken mot metoden är huruvida man kan göra några större generaliseringar från en fallstudie, som (Alvehus 2013: 75). Eftersom jag inte ämnar att göra några generaliseringar utifrån min studie är denna kritik inget större problem i denna studie.

Fallstudien är en kvalitativ metod, det vill säga att den intresserar sig för meningar och innebörder, snarare än statistisk data. Kvalitativa metoder är tolkande forskning, där poängen är att jag, som uttolkare, ska bidra till en mer generell förståelse av fenomen. Genom min undersökning kan jag utöka den tolkningsrepertoar som redan finns tillgänglig inom forskningen. Dessa tolkningar bör säga något av vikt till andra som också är intresserade av fenomenet, då tolkningen ska vara knuten till en vald teori och val av problem, som i sin tur blir ramarna för inom vilka tolkningen kommer att röra sig (Alvehus 2013:22). Genom att göra en omfattande beskrivning av *Mass Effect* som en transmedial berättelse hoppas jag på att genom min analys upptäcka saker som kan vara till nytta i framtida undersökningar, där intresset ligger i att se hur transmedialitet kan te sig. Problemet med detta är att jag inte kan erbjuda absolut vetenskaplig kunskap utifrån min undersökning, utan istället så rimliga förslag som möjligt för tolkningar.

Empirin är informationen som inom ramen för undersökningen samlats in för att sedan analyseras (Alvehus 2013: 31). Inom det empiriska materialet kan man göra skillnad på primärdata och sekundärdata, då primärdatan är material som skapats för just den aktuella undersökning, till exempel om man utformar enkäter och skapar diagram utifrån svaren. Sekundärdatan kan vara tidigare undersökningar inom liknande ämnen. Den största skillnaden är alltså beroende på vem som samlat in datan och för vilket syfte (Alvehus 2013: 34).

Empirin för min undersökning består av genomläsandet av majoriteten av medietexterna i *Mass Effect*-franchisen, information från internet och de tidslinjer som jag själv har skapat utifrån den informationen. Dessa tidslinjer är min premiärdata. Att placera produkterna i kronologisk ordning gjordes bland annat med hjälp av en webbsida tillägnad *Mass Effect* (MassEffectWiki.com), men vissa av berättelserna utspelar sig under många år eller hoppar mellan olika tidpunkter, vilket gör det svårt att göra en exakt kartläggning. När man har laddat ner en DLC (downloadable content/nedladdningsbart material) så integreras

den i grundspelen, vilket också gör att inte går att sätta dem i exakta kronologiska förhållande till varandra, då spelaren själv kan välja ungefär när de vill utföra uppdragen.

Jag har spelat alla tre spelen inklusive extramaterialen (DLC) tre gånger på Xbox 360 (Microsoft spelkonsol), så att jag är väl bekant med grundberättelsen. De första tre romanerna har jag lyssnat på som ljudbok genom applikationen Audible på min mobiltelefon. Den sista boken, *Deception* (2012), fanns dock inte tillgänglig där och jag har inte fått tag på den på något annat sätt, så den har jag inte läst, utan bara läst *om* på internet. Alla serietidningar har jag läst i samlingsutgåvorna, *Mass Effect: The Library Edition* vol 1 och 2.

Filmerna *Paragon Lost* (2012) och *Red Sand: A Mass Effect Fan Film* (2012) har jag tittat på via YouTube. Det finns utöver *Red Sand* ännu en kortfilm som är skapad av fans, som heter *Mass Effect: Assignment*, som dessutom är interaktiv till den mån att man två gånger får välja om huvudrollen ska göra något riskabelt eller hjälteaktigt. Ett motiv till att jag vill ha med någon medietext som är skapad av fans grundar sig i att Jenkins återkommande nämner fan-skapat material och att även om det inte är en officiell produkt så kan den ändå bidra till berättelsen. Båda de fanfilmer jag nämnt är sedda ca 200 000 gånger på YouTube och anses vara välproducerade. Anledningen till att jag valde att inkludera *Red Sand* i min studie var att den har ett narrativ med flera kopplingar till handlingen i *Mass Effect*-spelen. Bland annat spelas huvudrollen i filmen av samma man som gör den manliga rösten till protagonisten i TV-spelen, vilket kopplar den ytterligare till de officiella produkterna.

Musiken från alla spel, DLCs och filmen har jag lyssnat på via Spotify. De interaktiva serierna har jag inte själv spelat, utan sett på YouTube, där det finns tillgång till flera olika versioner beroende på vilket kön man spelar som och vilka val man gör. Spelen och applikationerna som gjordes till mobiltelefoner finns inte längre tillgängliga, så även dessa har jag fått läsa om eller tittat på genom YouTube.

Med hjälp av YouTube har jag tittat på olika *Mass Effect*-produkter och på *Mass Effect* Wiki har jag läst om de studieobjekt som jag inte har kunnat få tag på och även hittat alla releasedatum. Utifrån den informationen har jag därefter skapat två egna tidslinjer, en för att visa spridningen på produkternas lanseringsdatum och den andra för att visa var de befann sig i den kronologiska tidslinjen i berättelsen. Genom att göra dessa tidslinjer uppfyller jag en del av mitt syfte och mina frågeställningar, eftersom de tydligt visar spridningen av *Mass Effect*-produkter och hur de förhåller sig till speltrilogin.

En vetenskaplig teori är ett system av teser som stöds av empiri, som används för att beskriva, förklara eller förstå ett visst fenomen på ett sammanhängande sätt (Alvehus 2013: 25). Eftersom mitt syfte innefattar beskrivande och förståelse av *Mass Effect* som ett



transmedialt fenomen blir även mina valda teorier om transmedialt berättande och intermedialitet en del av metoden. Med hjälp av Jenkins teorier om transmedialt berättande och diverse teorier om intermedialitet för jag min undersökning framåt och teorierna blir som ett ramverk för hur jag ska gå tillväga i min undersökning och vad jag ska fokusera på.

## 1.5 Avgränsning

Fallstudien ämnar till att visa hur transmedialt berättande *kan* fungera i vårt moderna samhälle, med ett resultat som förhoppningsvis kan bidra till vidare forskning om ämnet. Mitt mål är dock inte att dra slutsatser om huruvida *Mass Effect*-franchisen har lyckats med denna berättarteknik eller försöka klargöra hur det görs bäst. Jenkins lägger mycket vikt på fankulturen och dess påverkan i sin text om transmedialt berättande, och det är en viktig del av intermedialitet som även jag kommer att ha i åtanke och återkomma till då och då. Jag har dock valt att inte lägga mitt fokus på fankulturen, då denna studie intresserar sig för *berättande*, och inte mottagande. Är man intresserad av fansens mottagandet av *Mass Effect* finns det artiklar där det står en del om mottagandet av produkterna (Hamilton 2013). På grund av begränsat utrymme kommer jag inte kunna ägna lika mycket tid åt alla produkterna som jag har kartlagt i första delen av min analys, jag kommer istället att välja ut och fokusera på ett fåtal narrativa texter inom franchisen. Denna avgränsning grundar sig i att *Mass Effect* är en narrativ upplevelse och studiens syfte är att undersöka transmedialt *berättande*. Analysen av dessa utvalda medietexter kommer dock inte att göras utifrån teorier om narratologi. Mitt mål är istället att kartlägga var de passar in i den kronologiska ordningen i *Mass Effect*-universumet och på vilket sätt de bidrar till en mer omfattande upplevelse av detta.

## 1.6 Tidigare forskning

Tidigare forskning om mitt valda studieobjekt i samband med mitt valda teoretiska ramverk är näst intill obefintlig, då jag endast har hittat en bok som både diskuterar *Mass Effect* och transmedialt berättande i förhållande till varandra, *Storytelling Across Worlds: Transmedia for Creatives and Producers* (2013). Som det framgår av titeln riktar sig denna till skapare och producenter, och skall betraktas som en handbok i hur man lyckas med transmedialt berättande, snarare än skriven för forskningssyften. Det finns förvisso några få artiklar som handlar om transmedialt berättande och *Mass Effect*, men dessa är skrivna för PC-magasin och spelsidor, i form av krönikor eller recensioner (Maximum PC 2012 och Humphrey 2012).

I forskningssyften nämns *Mass Effect* i få sammanhang, och vad jag kan hitta endast i form av examensarbeten. *Narrativ struktur och inverkans hinder: En fallstudie av de narrativa dimensionerna i Mass Effect*, för att nämna ett arbete, är en kandidatuppsats skriven av Jimmie Larsson våren 2012 i ämnet intermediala studier. Likheterna mellan Larssons och min studie är vårt gemensamma studieobjektet, *Mass Effect* och ämnet intermediala studier. Men våra studier skiljer sig åt, då Larsson endast använder sig av det första spelet i sin undersökning, medan jag ämnar att använda mig av alla *Mass Effect*-produkter för att få en överblick över dess spridning. Jag ämnar inte heller att göra djupgående innehållsanalyser av produkternas innehåll, som Larsson gör utifrån narratologiska teorier, utan siktar på att skaffa mig en övergripande kunskap om de olika innehållen. Syftet med detta är att jag kan skapa en överblick av vad de olika medietexterna i *Mass Effect*-franchisen bidrar till för helheten, för att sedan illustrera hur transmedialt berättande kan se ut.

I *Konvergenskulturen* (2008) finns ett kapitel om transmedialt berättande där Henry Jenkins använder sig av *Matrix*-franchisen som exempel, och det är detta kapitel som många forskare efter honom refererar till i sina studier om ämnet. Även jag kommer främst att utgå ifrån detta kapitel. Jenkins diskuterar transmedialt berättande utifrån *Matrix*-filmerna och de medieprodukter som utvecklades i samband med dem, som digitala spel och TV-serier. Han fokuserar också mycket på hur fankulturen är en stor del av transmedialt berättande, men detta kommer inte jag lägga lika mycket vikt på. Kapitlet om *Matrix* handlar om en franchise som var mest aktuell från 1999-2003, vilket innebär att de tekniska förutsättningarna var avsevärt annorlunda jämfört med när *Mass Effect*-franchisen lanserades som mest produkter, då det fanns tillgång till fler medieplattformar än år 2003. I Jenkins exempel är det filmer som står i centrum, till skillnad från min studie då produkterna som jag främst utgår ifrån är TV-spel. En mer utförlig beskrivning av Jenkins teorier följer i teoriavsnittet.

I boken *Game on, Hollywood* (2013) finns det flera kapitel om transmediala berättelser och ett av dem är skrivet av kommunikation- och kulturvetaren Felan Parker, ”Million of Voices: Star Wars, Digital Games, Fictional Worlds and Franchise Canon”. Artikeln handlar om *Star Wars* som ett transmedialt fenomen och fokus ligger på vilka medietexter i en franchise som är väsentliga eller överflödiga.

Parker nämner Jenkins teorier, bland annat om multiplicitet, vilket enligt Jenkins innebär att det finns alternativa versioner av karaktärer eller parallella världar av samma berättelse. Vissa berättelser använder sig av detta som en alternativ belöning för vår kunskap i grundberättelsen. Fans tillåts att finna nöje i alternativa återberättelser eller att se karaktärer och händelser från nya perspektiv. Parker hävdar dock att Jenkins teori om multiplicitet är

problematisk och för välordnad; han menar att transmediala franchiser inte alls är ordnade, utan inkonsekventa och röriga (Parker 2013:166).

I boken *Transmedia Television – Audiences, New Media and Daily Life* (2011) använder sig Elizabeth Evans, TV- och filmvetare, av konceptet transmedialitet med Jenkins teorier som utgångspunkt för att förstå expanderandet från television till internet och mobiltelefoner och hur publiken reagerar på detta (Evans 2011: 1). I kapitlet ”*Spooks Internet and Digital Gaming*” utforskar Evans spelen som skapades till BBC-serien *Spooks* och hur publiken reagerade på förlängningen av en värld från TV till en mer interaktiv form. Hur svarar tittarna på skiftet från att titta till att spela? Utifrån sina undersökningar kom hon fram till att publiken önskade både den uppslukande upplevelsen som TV kan ge, men även den interaktiva upplevelsen man får av spel (Evans 2011:112).

Vad som är gemensamt för nästan alla ovanstående titlar är att de fokuserar på mottagandet av de olika medietexterna i en transmedial berättelse, vilket såklart är väldigt intressant och nödvändigt för utvecklandet av transmedialt berättande. Det är dock inte syftet med min studie, utan jag kommer endast att titta på texters förhållande till varandra, inte avsändar- eller mottagarsidan.

Fler teoretiker som jag kommer att använda mig av i nästa kapitel är bland annat Arthur Asa Berger, professor emeritus i elektronisk kommunikation, under rubriken om TV-spel, Simon Lindgrens definition av populärkultur och David Hesmondhalgh för en översikt om de kulturella industrierna.

## **2. Spel**

### **2.1 Populärkultur och spelindustrin**

Populärkultur som term står för kulturella produkter inom områden som TV, film, radio, musik, litteratur, TV-spel med mera, som huvudsakligen konsumeras och uppskattas av många människor. Termen innebär alltså bokstavligen kultur som är populär hos folket (Lindgren 2009: 17). Men att klassa populärkultur efter kvantitet kan vara problematiskt, eftersom album som ligger på första respektive sista plats på albumlistan ändå båda är populärkulturella. Trots detta så framstår kvantitetskriteriet som en vanlig bedömningsgrund i definitionen av populärkultur, det vi kallar för populärkultur blir följaktligen alltid i någon bemärkelse kommersiell (Lindgren 2009:33). Att definiera var gränserna går för populärkultur är dock omöjligt, då definitionen varierar beroende på de utgångspunkter som

används (Lindgren 2009: 45). Men Simon Lindgren, professor i sociologi, erbjuder följande fyra stödpunkter för att definiera vad populärkultur är:

- Populärkulturen är kommersiell – Den står på något sätt i förbindelse med en marknad där kulturprodukter produceras och konsumeras och där ekonomiska aspekter spelar roll
- Populärkulturen är lättillgänglig – Den baseras på enkla framställningar av vardagliga och väletablerade tecken och betydelser, på så sätt kan en stor grupp människor identifiera sig med innehållet
- Populärkulturen är inte intellektuellt krävande – Den är kopplad till underhållning och förströelse, och förutsätter inte förberedelser från användarens sida
- Populärkulturen är folklig – Den kan sägas återspegla människors önskningar och behov och ger folk vad dem vill ha (Lindgren 2009: 46)

Bilder vi ser, musik vi lyssnar på, böcker vi läser och alla andra populärkulturella yttringar kommer till oss i form av text. Detta textbegrepp syftar alltså inte bara till text i form av bokstäver vi läser, utan innefattar en rad olika yttringar som är betydelsebärande och kan således i någon mening ”läsas”. Utifrån kulturteoretikern Stuart Halls kommunikationsmodell kan det populärkulturella sammanhanget grovt sägas ha tre nivåer, dessa är kodning, text och avkodning. En sändare kodar ett innehåll, som sedan överförs i form av en text till en mottagare, som slutligen avkodar det (Lindgren 2009: 14). I min studie ämnar jag dock inte att lägga någon större vikt på de första och sista momenten, det vill säga tillkomsten av texter eller publikens mottagande.

Medieprofessorn David Hesmondhalgh påpekar att det finns olika definitioner av vad kulturella industrier innebär, men vare sig det är en bred definition där till exempel sport och turism är inräknade, eller en smalare definiering som innefattar skapandet av kulturella texter, så är det en växande industri. De kulturella industrierna blir också en mer en viktig del av nationella och internationella ekonomier än vad de var förr (Hesmondhalgh 2007: 182). Mer än någon annan kulturell industri i dagsläget är TV-spelindustrin centrerad runt synergier mellan mjukvara och hårdvara. De mindre företagen, spelutvecklarna, som får provision för att skapa spel är beroende av utvecklingen av hårdvaran. Företagen som utvecklar hårdvaran är i sin tur beroende av spelutvecklarna för att gå med vinst, eftersom konsolerna i sig säljs med ganska låg vinstmarginal, till skillnad från spelen (Hesmondhalgh 2007: 244).

Spelindustrin är en stor kulturell industri som ständigt växer, och den är ett viktigt tillskott för både den ekonomiska och kulturella sektorn. Om det görs tid och plats, kan

nyare kulturella industrier, som digitala spel, inhysas i marknaden utan att förstöra existerande industrier. Det bildas också samarbeten mellan industrierna, som spel baserade på filmer, musik som publiceras genom spel osv (Hesmondhalgh 2007: 246).

## 2.2 Vad är TV-spel?

*When we play video games, there are times when we lose sight of the fact that we are playing a game and the game becomes something incredibly real to us.*

(Berger 2002: 12)

Spel kan syfta till många saker, som rollspel, kortspel, brädspel, TV-spel med mera, där det nyaste tillskottet till gruppen är troligtvis TV-spel. När man talar om spelindustrin är det troligtvis TV-spelindustrin som man egentligen menar och för många är det nog inte kortspel eller brädspel man tänker på om någon säger att de spelar. I denna uppsats används termen ”spel” som bemärkelse för digitala spel, exempelvis konsolspel och mobilspel i form av applikationer. Men jag är medveten om att spel och spelande kan innebära mycket mer än det användningsområde jag placerat det i för den här studien.

TV-spel är populärkulturella interaktiva medietexter som är kollektivt skapade av utvecklingsteam och de spelas oftast på datorer eller konsoler tillsammans med en TV. Spel utvecklas av team av författare, konstnärer, musiker, designers med mera och riktas till en specifik publik (Berger 2002:6). Något av de mest betydelsefulla attributen för spel är att de är interaktiva, alltså att beslut och handlingar som spelaren utför påverkar händelseförloppet och spelets narrativ (Berger 2002: 12). Larssons uppsats om *Mass Effect 1* visar tydliga exempel på hur sådan interaktivitet kan påverka ett spels narrativ.

Har utvecklarna lyckats bra med sin produktion kan spelaren förhoppningsvis få uppleva det fenomen som Berger beskriver i citatet ovan. Detta kan ske när samspelet mellan design, berättelse och interaktivitet är så välutvecklat och balanserat att barriären mellan verklighet och spel suddas ut. Berger har sammanställt en lista av attribut som i allmänhet bidrar till tjusningen av att spela digitala spel:

- De är underhållning. Man spelar för att roa sig själv och/eller andra. Konceptet ”spel” är viktigt eftersom man för en stund skiljs från verkligheten och konsekvenserna av misslyckanden är obetydliga i verkliga livet
- Det finns regler som binder spelaren. Dessa regler ska täcka varje aspekt av spelet och varje möjlighet som uppstår i spelandet

- De utspelar sig ofta på vissa platser. Till exempel i *FIFA* är man på en fotbollsplan. *Sim City* en stad, osv.
- Det finns ofta en konkurrerande aspekt i spelet. Man tävlar ofta mot andra eller sig själv på olika sätt. Man kan få poäng för vissa handlingar eller förlora poäng för andra. Många spel kan spelas av konkurrerande grupper. Att det finns tävlingsmoment i ett spel väcker spänning i att man aldrig vet hur de slutar, det ger en dramatisk effekt som spelare finner stimulerande och intressant
- De är artificiella. De kan spegla verkligt liv, ex *The Sims*, men de är ej verkliga
- Det finns många genrer och typer av spel. Det kan vara sport, action, äventyr, rollspel osv. Det finns något för alla
- Ofta går det att fuska. Man ska ”akta sig” för att spela med andra, då de kan fuska. Man kan även fuska själv och göra spelet lättare
- Man kan sluta spela när man vill. De skiljer sig från verkliga livet, eftersom de har avslut, de börjar och slutar, vilket behövs i narrativ i all media. Vi kan sluta spela när vi vill, om vi skulle bli uttråkade

(Berger 2002: 12-13)

### **2.3 Interaktivitet och narrativ**

Spelare finner stort nöje i deras roll i manipuleringen av ett spels narrativitet, alltså den interaktiva faktorn. Genom handkontrollen och spelandet utvidgas kontrollen bortom den som en TV-tittare har, vars kontroll är begränsad till meningsskapandet av narrativet på TVn, till skillnad från spelare som kan interagera och påverka händelserna i spelet och därmed narrativet (Fiske 2010: 111). Det är inte den digitala filmningen som gör berättelsen så lockande, utan det faktum att det finns en värld där inga områden är begränsade, allt du ser är spelbart och dina handlingar får konsekvenser. Tiden i spelet går och världen snurrar även på de ställen som man inte undersöker eller hittar. Karaktärer existerar oberoende av spelarens interaktion, händelser utom spelarens kontroll för berättelsen framåt och världen förändras (Berger 2002: 9).

Genom utveckling och förbättring har TV-spelens natur förändrats avsevärt, och kvalitén på de intermediala sambanden mellan till exempel ljud och bild har bidragit till att TV-spel representerar något relativt nytt i nöjesbranschen som interaktiva, narrativa texter med multidimensionella karaktärer. Till skillnad från förr i tiden när teknologin i TV-spelen var mer primitiv, så har de nu för tiden kapaciteten att involvera spelare till en grad som inte

var möjlig förr (Berger 2002: 9). Denna nya teknologi, som till exempel Microsofts spelkonsol Xbox Ones Kinect-sensor gör det möjligt för spelaren att använda sin kropp som ett medium för spelandet, och inte bara handkontrollen.

Tack vare ny teknik är dagens spel mycket annorlunda jämfört med för 30 år sedan. Spelens nya teknik leder till ny interaktivitet som i sin tur leder till en ny sorts narrativ – ett narrativ som är interaktivt och som genererar kraftfulla och uppslukande upplevelser. Vad som fortfarande är viktigt, hur mycket ny teknologi vi än får, är berättelsen. För utan en fängslande berättelse spelar teknologin ingen roll (Berger 2002: 11).

Berättande är inget specifikt för TV-spel, utan återfinns överallt i samhället och har präglat människan genom alla tider. Berättelser är enligt Johan Fornäs, professor i medie- och kommunikationsvetenskap, kärnan i människans existens som ger mening åt folks liv och händelser. Förmågan att berätta och förstå berättelser är en existentiell grund för människans förståelse av sig själva, andra och verkligheten (Fornäs 2007:141)

De flesta interaktiva narrativ följer en grundläggande grenstruktur som begränsar spelarens val till ett urval av alternativ från någon slags fixerad meny. Detta innebär att interaktivitet är ett mer begränsat fenomen än vad vi upplever. Vad man än väljer eller gör, så är det ett alternativ som är tillgängligt för oss och en del av spelets design (Berger 2002: 18).

## **3. Teori**

### **3.1 Intermedialitet**

Intermediala studier är ett tvärvetenskapligt forskningsfält som innebär att man studerar fenomenet intermedialitet, det vill säga olika former av samspel och samband mellan diverse medier. Enligt Hans Lund kan dessa samspel utformas av de tre så kallade basmedierna, ord, bild och ton. Dessa medieformer ses ofta som relativt separata från varandra, då de upplevs och uttrycks i väldigt olika former, men samtidigt går det inte att undgå att dessa tre medieformer möts direkt eller indirekt i olika kombinationer – därav intermedialitet. Att studera dessa samband mellan olika konstarter kallades under en tid för ”interartiella studier”, men den beteckningen anses inte längre tillräcklig med tanke på alla medieformer som utvecklats sedan dess (Lund 2002:13).

Lund har med hjälp av andras och egna tidigare teorier utvecklat en modell för olika sorters intermediala relationer som består av tre kategorier. Den första kategorin är kombinerade medier, där medier adderas till varandra på varierande sätt. En version av

kombination är när medierna refererar till varandra från isolerade positioner, till exempel en låt och dess titel, detta kallas då för interreferens. Den andra sortens kombination kallas för samexistens, när basmedierna beblandas på samma yta, som exempelvis i en video. Den andra kategorin kallas för integration, vilket innebär att medieformerna är i symbios med varandra och inte kan separeras utan att verket faller isär. Exempel på detta är typografi och konkret poesi. Transformation, den sista kategorin, innebär att en medieform gör en omskrivning av en annan. Exempel på transformation är omskrivningen av en verbal text till ett tolkande musikstycke, det vill säga musikalisk ekfras. Men även filmer som bygger på en roman faller under kategorin transformation (Lund 2002:20).

Intermedialitet som fenomen är gammalt, men som begrepp relativt nytt. Det användes till exempel inom 60-70-talens konströrelser, men som ett systematiskt utvecklat koncept för studerandet av medier är det ännu nyare, då det inte övervägdes som ett akademiskt analysredskap innan 90-talet. Dick Higgins nämns ofta som skaparen av termen, men egentligen pratade han om ”intermedia”, inte ”intermediality”, och för honom och hans kollegor på 60-talet innebar det konstprojekt där aspekter från redan etablerade konstformer kombinerades för att skapa nya former. Exempelvis kunde en sådan ny konstform vara visuell poesi, en blandning av poesi och grafisk design (Herkman 2012: 15).

### **3.2 Intermedialitet och transmedialitet enligt Wolf**

I Werner Wolfs artikel *Intermediality Revisited* (2002) utformar han olika klassificeringar av intermedialitet utifrån litteraturvetaren Steven Paul Schers typologi om ord- och musikrelationer. Wolf delar upp intermedialitet i två inriktningar, den inomkompositionella respektive utomkompositionella intermedialiteten. Den inomkompositionella klassen fokuserar på intermediala relationer som existerar inom en medietext. Detta kan vara ett direkt eller indirekt deltagande av olika basmedier som samarbetar i ett semiotiskt verk, till exempel en låt där musiken och låttextern förenas och skapar mening (Wolf 2002:17). Detta är inte helt olikt Lunds begrepp samexistens, då basmedier beblandas på samma yta.

Inomkompositionell intermedialitet är dock väldigt exkluderande mot en viktig del av vad som nu för tiden också faller under kategorin intermedialitet, denna del som i sin tur kommer att kallas för utomkompositionell intermedialitet. För att använda sig av denna klassificering krävs dock en bredare definition av intermedialitet, än låt säga den som Lund har som främst fokuserar på basmediernas relationer, som innebär att intermedialitet kan appliceras på alla gränsöverträdelser av konventionella medier. Dessa överträdelser kan inte



endast ske inom en medietext, utan mellan olika verk som en konsekvens av relationer eller jämförelser av varandra (Wolf 2002:17).

Utomkompositionell intermedialitet finns i två varianter som Wolf diskuterar, transmedialitet (efter litteraturvetaren Irina Rajewskys begrepp) och intermedial transposition. Den senare liknar Lunds transformationsbegrepp, eftersom det innebär att en del eller en hel medietexts innehåll förs över från ett medium till ett annat. Den vanligaste versionen av detta fenomen när hela innehållet förs över är filmatiseringen av en roman, men det kan även vara enstaka element som förs över mellan olika medier (Wolf 2002: 20).

Den andra sortens intermedialitet, transmedialitet, är inte bunden till en medieplattform, utan existerar som broar mellan olika texter. Transmedialitet i denna bemärkning kan vara teman, narrativ eller repetitioner som inte är begränsade till en sorts medium, utan kan finnas i filmer, opera, böcker, fotografi osv (Wolf 2002:18). Transmedialitet kan också undersökas i innehållet av en medietext, där det kan finnas olika teman, så som konflikter mellan könsroller eller de olika stadierna av en kärleksrelation. Vad som utmärker dessa olika fenomen som transmediala är det faktum att de inte har något påvisbart ursprung som kan förknippas med ett visst medium eller att ett sådant ursprung inte spelar någon roll för skapandet av verken i fråga (Wolf 2002: 19).

Ännu en person som använder sig av liknande begrepp är litteraturvetaren Lars Elleströms som i sin bok *Media Transformation* (2014) skriver om transformationen av mediers kännetecken. Han delar upp medietransformation i två grupper, transmediering av mediala karaktärsdrag och representation av medier. Transmediering är en upprepad mediering av en annan medieform, till exempel adaptationen av en bok vars historia överförs till film, likt Lunds transformationsbegrepp.

Intressant nog har jag genom mina efterforskningar inför denna uppsats stött på en del artiklar där begreppet transmedialitet är en viktig teori för artikeln i fråga, men då endast utifrån Jenkins definition. Att det finns ett liknande begrepp som Wolf och Elleström står bakom nämns överhuvudtaget inte, vilket är att förbise möjligheten att påvisa att man är medveten om att det finns mer än en sorts transmedialitet. Begreppet skiljer sig en del utifrån vems teorier man använder, men termerna ”transmedialitet”, ”transmediering” och ”transmedialt berättande” är så pass lika att de är lätta att blanda ihop. Av just dessa anledningar har jag valt att göra denna korta redovisning av Wolfs transmedialitetsbegrepp och belysa att det finns mer än en sorts transmedialitet inom studiet av intermedialitet. Likt en del av de artiklar jag tidigare presenterat i kapitlet ”Tidigare forskning”, så kommer även jag

att utgå ifrån Jenkins transmedialitetsbegrepp, som jag kommer att ge en utförlig beskrivning av nedan.

### 3.3 Transmedialt berättande enligt Jenkins

I *Konvergenskulturen* (2008) påstår Jenkins att ”*The Matrix* är underhållning i mediekonvergensens era” (Jenkins 2008:102), detta på grund av att den integrerar flera olika produktioner som tillsammans genererar en berättelse för vidsträckt för att begränsas till ett enda medium (Jenkins 2008:102). För att kort beskriva vad Jenkins menar med mediekonvergens är mobiltelefonen ett bra exempel. I inledningen av boken skriver Jenkins att han skulle gå och köpa en mobiltelefon, men han ville inte ha en kamera, webbläsare, musikspelare eller spelkonsol. Han ville inte, som han beskriver det, ha en elektronisk version av en schweizisk armékniv, utan endast en telefon, men i affär efter affär fick han svaret att monofunktionella mobiltelefoner inte längre tillverkas, eftersom ingen vill ha dem (Jenkins 2008: 17). Mobiltelefonen har nämligen gått från att vara just en mobil telefon som man kunde ringa och möjligtvis sms:a med, till dagens smartphones som kan liknas med datorer i prestanda och användningsområde, men den har även tagit sig an rollen som portabel musikspelare (istället för till exempel gamla Walkmans eller MP3-spelare), spelkonsol, webbläsare, ficklampa, GPS (istället för karta), miniräknare och mycket mer. Den är ett resultat av olika mediers sammanslagning, därav mediekonvergens.

Åter till Jenkins *Matrix*-exempel, där han skriver om en intervju med Keanu Reeves (filmens huvudrollsinnehavare) där han förklarade i en intervju att beroende på hur mycket energi publiken orkar lägga ner, så kommer de få ut olika saker av filmen (*The Matrix Revolutions*), eftersom det finns fullt med hemliga passager i manuset (Jenkins 2008: 103). De konsumenter som spelat spelet och sett kortfilmerna får en annan upplevelse av filmtrilogin än de som endast sett långfilmerna (Jenkins 2008: 109). Genom att tittarna jämför och delar med sig av sina intryck med andra kan de dessutom få ut ännu mer utav berättelsen (Jenkins 2008: 103).

En transmedial berättelse sträcker sig över flera olika medieplattformar där varje ny text får utgöra en värdefull del utav helheten och idealet är att varje medium får göra vad det gör bäst. Exempelvis kan en berättelse introduceras och utforskas i ett TV-spel och sedan utvidgas genom filmer, romaner, serietidningar eller kanske upplevas som en nöjesfältattraktion. Varje produkt är en del av helheten, men det är viktigt att varje del också kan stå för sig själv, det vill säga att man inte måste ha spelat spelet för att förstå filmen eller

vice versa. För mycket upprepning kan dock få fansen att tröttna och en franchise att gå under. Genom att skapa nya upplevelser och ge nya nivåer av insikt hålls konceptet fräscht och fansens lojalitet består, och de olika medieplattformar ger upplevelsen av ett djup som stimulerar vidare konsumtion (Jenkins 2008: 103). Även om inte Jenkins själv använder sig av termen intermedialitet i sina teorier, är det tydligt att transmedialt berättande kan förstås som intermedialt, då det grundas i samspelet mellan olika medier.

Olika medier attraherar olika delar av marknaden och den mest mångsidiga publiken tillhör troligtvis film och TV, medan serietidningar och spel attraherar en mindre skala (Jenkins 2008: 104). Ska en transmedial berättelse bli lyckad måste den attrahera olika målgrupper genom att presentera innehållet på olika sätt i olika medier. Om varje populärkulturell text kan erbjuda nya upplevelser och om konceptet klarar av att hålla de olika målgrupperna engagerade kan utgivarna glädja sig åt en korsbefruktad marknad som genererar ökade intäkter (Jenkins 2008: 104), vilket visar ett tydligt exempel av hur populärkultur är kommersiellt.

I sin analys av *Matrix*-exempel menar Jenkins att det på den tiden fanns alldeles för få transmediala berättelser för att medieskaparna ska kunna veta hur de på bästa sätt ska utveckla och hantera detta berättarsätt. Jenkins hävdar också att vi som kritiker och konsumenter inte heller har tillräckligt goda estetiska kriterier för att bedöma verk som sträcker sig över flera medier eller hur vi på ett meningsfullt sätt ska diskutera vad som fungerar och inte fungerar i sådana franchiser (Jenkins 2008: 104).

Det finns dock de människor som är skeptiska till denna form av berättarteknik och menar att ”det nya Hollywood” kräver att vi som publik konstant är uppmärksamma och att vi inte längre bara kan spela ett spel eller njuta av en biofilm utan att ha gjort någon research. I *The Matrix* fall var detta något som gjorde många filmkritiker irriterade och tröttnade på franchisen. De ville endast bedöma filmerna, inte hela världar. Eftersom få av kritikerna spelade spelen, såg på kortfilmerna eller läste serietidningarna, resulterade det i sin tur i att de missade viktig information. När de insåg att det dessutom fanns relevant information att hämta i de övriga medieprodukterna utöver filmerna växte misstankarna mot de ekonomiska motiven bakom det transmediala berättandet. Kritikerna argumenterade för att det snarare var smart marknadsföring än smart berättande, och att Warner Bros. försökte utnyttja *Matrix*-kulten för att tjäna så mycket pengar som möjligt när de hade chansen (Jenkins 2008: 111).

Förtjänsten av transmedialt berättande är emellertid inte endast ekonomisk, eftersom det knappast är något nytt att skapa en franchise från populära medietexter.

Gränsöverskridande marknadsföring finns överallt, se bara på leksakerna som följer med i McDonalds Happy Meal i samband med olika filmer eller spel. Den här sortens marknadsföring är dock sekundär i jämförelse med grundtexten som väckt vårt intresse, tack vare licensavtal som begränsar vad som får göras med karaktärerna. Men dagens licensieringssystem frambringar i princip endast produkter som är överflödiga, uttjatade eller fulla med motsägelser som inte respekterar grundtexten. Detta har i sin tur slutat i en hel del misslyckanden som genererar att uppföljare och franchiser får dåligt rykte, på grund av att de ofta styrs i för hög grad av intresse för ekonomisk vinst, istället för konstnärliga visioner. Det räcker inte att bara printa samma logotyp på så mycket produkter som möjligt, eftersom publiken vill att de nya varorna ska generera nya upplevelser och insikter (Jenkins 2008: 112).

Danny Bilson, före detta vice VD för utveckling av intellektuell egendom hos EA (Electronic Arts) organiserade ett möte år 2003 om ”underhållning på många plattformar” där Jenkins deltog. Bilson har arbetat med både film, TV, serietidningar och spel, och vet därför hur svårt det kan vara att skapa specifika innehåll för varje nytt medium och samtidigt koordinera dem. Han ville utveckla spel som bidrar till vidare berättande, istället för att bara förflytta berättelser och varumärken från Hollywood till nya medier. Han menar att berättelsen redan från början måste utvecklas enligt transmediala villkor för att detta ska vara möjligt (Jenkins 2008: 113).

Historisk sett så menar Jenkins att transmedialt berättande funnits under en lång tid, exempelvis som under medeltiden när man berättade om Jesus. Alla var inte läskunniga, och det innebar att Jesus inte var en person de stötte på i en bok, utan snarare någon som var representerad i kulturen på många olika sätt, det kunde vara genom en psalm, predikan, väggbonad, fönstermålning eller uppträdande. Detta förutsatte att man också kände till karaktären och hans historia från ett annat sammanhang. Och när grekerna lyssnade till berättelsen om Odysseus behövde de inte veta vem han var, var han kom ifrån eller vad hans uppgift var. Homeros räknade med att den insatta publiken skulle kunna reda ut eventuella oklarheter själva, eftersom han skapade ett muntligt epos genom att använda sig av fragment av information från redan existerande myter (Jenkins 2008: 127). Referenserna och beskrivningarna i Odyssén var fullt begripliga för den ursprungliga publiken, medan den information som förr gjorde karaktärerna levande är föråldrad och inte en del av dagens kultur, vilket gör det svårt för oss att fullt greppa berättelsen. På samma sätt kan det vara förvirrande för personer nu för tiden att se en *X-men*-film utan några som helst tidigare erfarenheter av serietidningarna, med alla karaktärer och bifigurer som är av en stor betydelse för *X-men*-entusiaster. Anledningen till detta är att karaktärer i transmediala berättelser är

kända från tidigare källor behöver de snarare återintroduceras än presenteras på nytt (Jenkins 2008: 128).

Berättande har i allt högre grad utvecklats till konsten att skapa världar. Konstnärer och författare bygger nu för tiden upp fängslande miljöer som inte kan utforskas fullt ut i ett enda verk eller ens i ett medium. *Världen är större än mediet*, till och med större än hela franchiseen, bland annat med hjälp av fansen som hela tiden får den att växa med sina vidareutvecklingar. En manusförfattare delade med sig av insikten att när han kom in i branschen började man med att presentera en bra berättelse, för annars hade man ingen film. När produktionen av uppföljare blev vanlig så presenterade man istället karaktärer, eftersom en karaktär i sin tur kan generera många bra berättelser. Nu för tiden presenterar man istället hela världar, eftersom en värld kan innehålla mängder av karaktärer och berättelser som kan gestaltas i många olika medier (Jenkins 2008: 121).

Jenkins menar att Wachowski-bröderna, skaparna av *Matrix*-franchiseen, med *The Matrix* skapade en ”lekplats” som andra konstnärer och fans kunde utforska och experimentera med. Men för att detta skulle fungera var de tvungna att skapa världen med tillräckligt mycket konsekvens så att varje enskild enhet skulle passa in och kännas igen som en del av helheten. Men de behövde också tillräckligt med flexibilitet så att världen kunde gestaltas på olika sätt i olika medier. Exempelvis så finns det olika element i de olika *Matrix*-gestaltningarna, som de fallande gröna *kanji*, karaktären Morpheus speglande glasögon, Neos handrörelser, insektsliknade skepp osv. Inget enskilt verk återger nödvändigtvis alla dessa element, men vart och ett av dem måste innehålla tillräckligt många element så att åskådaren vid första anblicken ska kunna identifiera dem som tillhörande av samma fiktiva värld (Jenkins 2008: 120).

Transmedialt berättande har tagit sig an en specifik mening relaterat till skapandet av en större, sammanhängande påhittad värld som levereras till publiken i olika format. Det har utvecklats från att promota en central medietext, exempelvis ett TV-spel, till att handla mer om skapandet av en sammanhängande, plattformsblandad narrativ upplevelse (Evans 2011: 20).

## 4. Analys

### 4.1 Beskrivning av studieobjekt

*Mass Effect*-trilogin är en prisbelönt sci-fi/rollspel/actionspelserie som är utvecklad av spelstudion BioWare. Protagonisten är Commander Shepard, en mänsklig elitsoldat, som upptäcker det största hotet någonsin mot allt liv i galaxen. Genom spelen kämpar Shepard och hans team ombord på rymdskeppet SSV Normandy för att försöka förbereda galaxen inför det kommande hotet, invasionen av reapers. I *Mass Effect 1* avslöjas den kommande reaper-invasionen av Shepard i jakten på en annan fiende, Saren, som hotar galaxens fred. Med hjälp av ett team som Shepard har samlat ihop, lyckas de med att besegra Saren och hotet mot galaxen. Men trots Shepards vädjande om hjälp vill inte galaxens ledare inse att det finns ett större hot kvar, och de avfärdar Shepards varningar om reapers.

*Mass Effect 2* tar vid strax efter *Mass Effect 1*, och inleds med att Shepard och hans team attackeras av en okänd fiende ute i rymden. Normandy blir förstört och Shepard dör i attacken. Spelet tar vid två år senare, när Shepard vaknar upp på en okänd rymdstation. Det visar sig att en organisation vid namn Cerberus har återupplivat Shepard för att hjälpa dem att besegra en ny fiende som hotar mänskligheten. Denna fiende, collectors, visar sig vara medhjälpare åt reapers. Shepard rekryterar ett nytt team av de bästa individer som galaxens raser har att erbjuda, och tillsammans lyckas de tillintetgöra collectors.

*Mass Effect 3* inleds med att Jorden invaderas av reapers och Shepard måste fly för att be galaxens ledare om hjälp. Eftersom fler planeter än Jorden är i fara, så måste Shepard vinna galaxens olika rasers lojalitet genom att lösa tusentals år gamla konflikter. Shepard lyckas med sitt mål och enar galaxens alla raser, så att de tillsammans lyckas med att besegra en fiende som ingen annan klarat av, reapers.

Ingen spelomgång behöver vara den andra lik, eftersom man kan designa sin egen Shepard både med kön, utseende, färdigheter, bakgrund och välja om man vill vara en hjälte som alltid försöker göra ”det rätta” eller en skoningslös soldat som gör mindre hedersamma val. Varje val man gör som spelare påverkar narrativet i en stor eller liten skala genom trilogin, då man kan importera sin karaktär från spel till spel. Till stor del är man fri att välja hur man vill lägga upp sitt spelande; man kan till exempel spela alla huvuduppdrag i följd och då avsluta spelet relativt snabbt. Men för de som vill, finns en hel galax att utforska och tillfällen att hjälpa folk längs vägen. Möjligheter att upptäcka nya saker om galaxens och dess rasers historia får man bland annat genom att prata med folk i ens omgivning och på så sätt kan även vänskaper och romanser uppstå, vilka kan bestå hela vägen till trilogins slut.

Spelserien erbjuder mycket frihet för spelaren, men hur man än lägger upp sitt spelande så finns det en grundberättelse – att rädda galaxen. Detta görs genom ett visst antal avgörande händelser som för berättelsen framåt. Dessa händelser, som ofta involverar att man löser till synes omöjliga situationer genom svåra val, sker oavsett hur man spelat tidigare, då handlingen annars inte kan fortskrida.

Analysen är uppdelad i tre delar som fokuserar på att besvara de olika frågeställningarna om *Mass Effect* som ett transmedialt fenomen, men det tål att nämnas att *Mass Effect* både i sin helhet och som separata produkter är intermedialt. Som en samling av medietexter, (spel, böcker, filmer etc.) centrerade runt en fiktiv värld, är *Mass Effect* intermedialt. Detta eftersom de olika medieprodukterna samverkar med varandra för att skapa mening. Även alla enskilda produkter är intermediala, eftersom de består av olika kombinationer av basmedierna, ord, bild och ton.

## 4.2 Kartläggning av *Mass Effects* spridning

Föreliggande tidslinje syftar till att illustrera svaret på min första frågeställning, hur spridningen av *Mass Effect*-franchisen ser ut. Anledningen till att jag har valt att göra en tidslinje är för att den tydligt visar hur många *Mass Effect*-produkter som finns, av vilken typ produkterna är och när de lanserades. Tidslinjen visar alla titlar, inklusive lanseringsdatum och med hjälp av färgkodning kan man tydligt urskilja vilka sorts produkter som finns representerade på ett enkelt sätt.

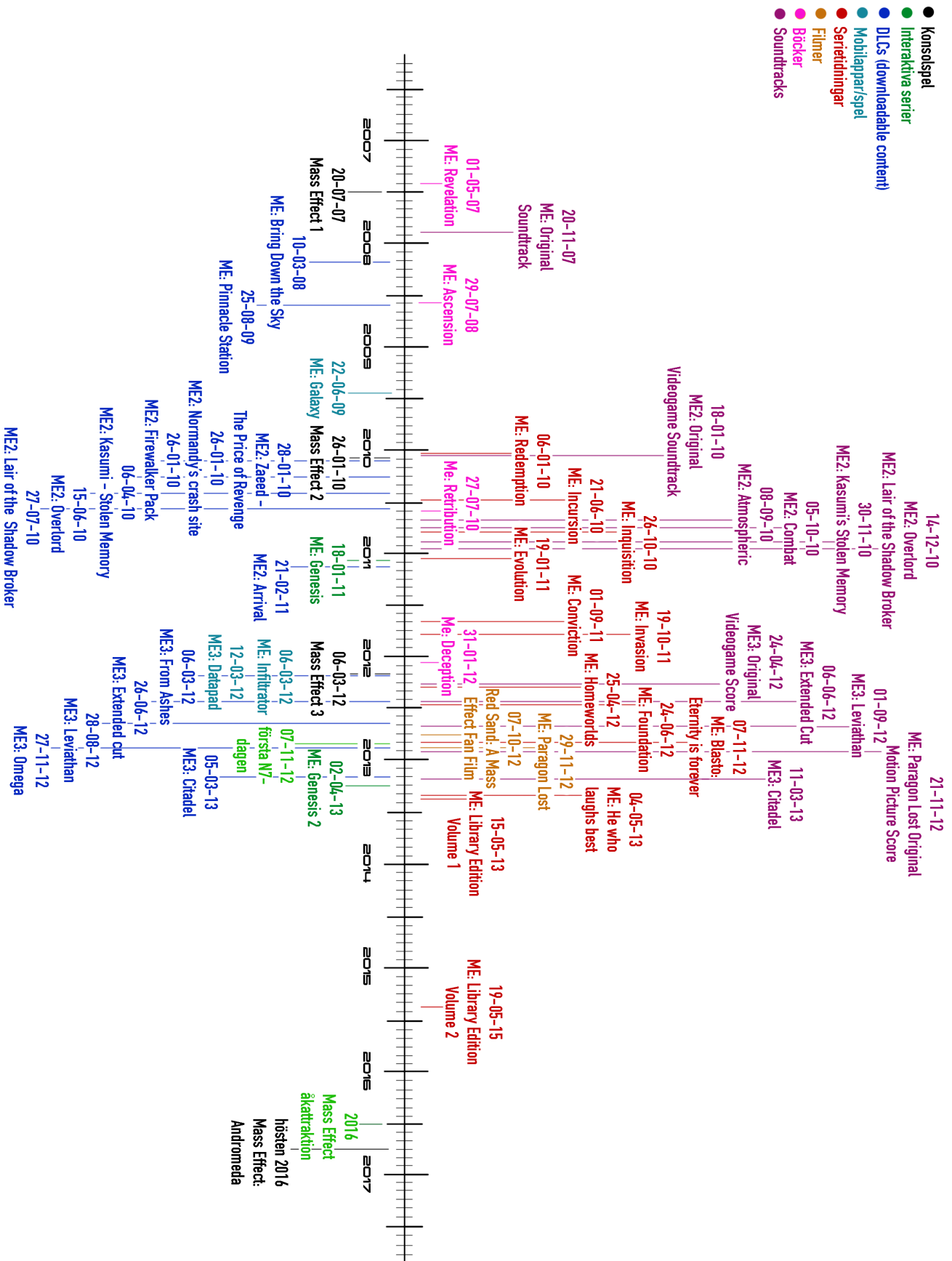
Spridningen av de olika produkttyperna är ganska jämn, men det går att ana vissa mönster i releasedatumen. Den första produkten som släpptes var intressant nog inte spelet, utan boken *Mass Effect: Revelation*. Boken var menad att fylla i bakgrundsdetaljer till spelet och introducera en del karaktärer (*Mass Effect Wiki* 2015). Året 2007, då *Mass Effect 1* lanserades var det enbart två produkter till i franchisen som gavs ut, den ena var boken *Mass Effect: Revelation* och den andra var soundtracket till spelet. Från att den första *Mass Effect*-produkten släpptes i maj 2007, till januari 2010 fanns det endast sju olika produkter: TV-spelet, soundtracket, två romaner, två DLCs och ett mobilspel. Det går nu att ana början på den transmediala berättelse som *Mass Effect* kommer att utvecklas till.

Från och med 2010 kom lanseringen av fler produkter igång i samband med att *Mass Effect 2* släpptes den 26:e januari. Det här blir den första ”vågen” av *Mass Effect*-produkter som ges ut, och inom knappt 14 månader har hela 20 produkter släppts. Dessa inkluderar TV-spelet, en interaktiv serie, en roman, fyra serietidningar, sex stycken

soundtrack och sju DLCs (tre av dessa släpptes i samband med huvudspelet). I perioden som följer fram till nästa ”våg” släpps endast två serietidningar och en bok. Den 6:e mars 2012 kommer *Mass Effect 3* ut och därmed nästa ”våg”. De följande 14 månaderna släpps ytterligare 21 produkter, och i denna period är de som mest varierande i form av medietyp. Produkterna som släpps är *Mass Effect 3*, en interaktiv serie, en seriesamling, två mobilapplikationer, två filmer, fyra serietidningar, fem DLCs och fem soundtracks. Nästan exakt två år efter att den första gavs ut lanserades nästa seriesamling, bestående av de tre sista serierna. Sedan maj 2013 har det alltså endast getts ut en produkt med narrativt innehåll och det kommer troligtvis inte mer förrän nästa TV-spel, *Mass Effect: Andromeda* lanseras hösten 2016 (YouTube 2015).



# Tidslinje av lanseringsdatumen för de olika *Mass Effect*-produkterna



### 4.3 Kartläggning i kronologisk ordning

Följande tidslinje ger en översikt av de ungefärliga årtal då handlingen i de olika medietexterna utspelar sig. Till skillnad från den föregående tidslinjen så har jag här valt ut de produkter med narrativ, och jag har bland annat uteslutit soundtracken.

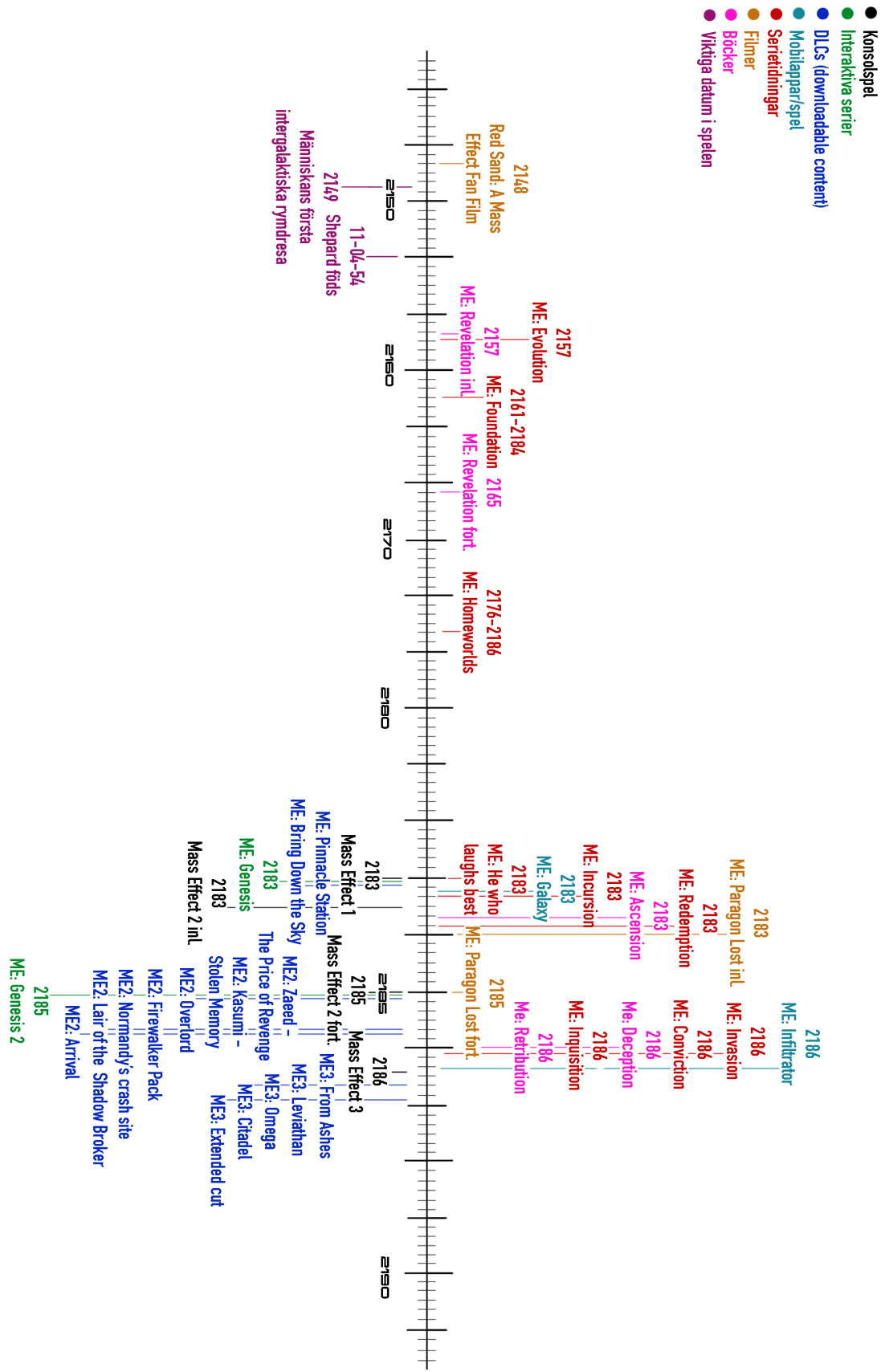
Syftet med föreliggande tidslinje är att besvara frågeställningen om var de olika medietexterna passar in i den kronologiska tidsordningen i förhållande till speltrilogin. Jag har också lagt till två årtal som är viktiga för berättelsen, när människan började utforska galaxen och när Shepard föds, för utan dessa fiktiva händelser hade ingen av de följande texterna kunnat utspelas. De exakta datumen för händelserna i de olika texterna nämns väldigt sällan, men ofta går det att lista ut under vilket år som respektive händelse utspelas. Likt föregående tidslinje kan man se att texterna även nu centrerar runt TV-spelen. De produkter som utspelar sig längre bak i tiden och ger mer bakgrundsfakta är i form av böcker, serier och film, och fanfilmen *Red Sand* är den berättelse som utspelar sig först av alla.

Att alla DLCs är centrerade runt spelen är inte så konstigt eftersom de ska spelas i samband med grundspelet de tillhör, och därför ”smälter in” i spelet när man har laddat ner dem. Eftersom det ofta går att välja om och när man vill spela dem är det svårt att placera dem i en exakt kronologisk ordning, då det kan variera från olika spelomgångar. De är dock begränsade till sina respektive grundspel, och därför kan man vara säkra på att de utspelar sig inom samma tidsram.

Till skillnad från alla DLCs som utspelar sig från Shepards perspektiv, är resten av narrativen centrerade runt andra karaktärer. Båda mobilapplikationerna, filmen, böckerna och serietidningarna utspelar sig samtidigt som spelen, alltså mellan år 2183-2186, men från mer eller mindre kända karaktärer från spelen. Vissa av texterna handlar dock indirekt om Shepard, eller att hen nämns i konversationer, men Shepard själv syns aldrig. En orsak till detta kan vara att i TV-spelen väljer spelaren själv hur ens Shepard ska vara och se ut, och genom att aldrig visa karaktären och vara vag när hen nämns i andra texter undviker författarna att definiera en ”officiell” Shepard. På så sätt kan alla som läser serierna eller ser filmerna relatera dem till sin egen Shepard och spelupplevelse, vad de än har skapat för karaktär.

Tanken med båda tidslinjerna är också att de ska underlätta förståelsen av nästa del i min analys, då jag förklarar vilket förhållande som de olika medietexterna har till varandra. Tidslinjerna kan förhoppningsvis då fungera som en enkel överblick av hur produkterna och narrativen förhåller sig till varandra tidsmässigt, medan jag fokuserar på att redogöra för hur de förhåller sig till varandra handlingsmässigt.

# Tidslinje av texternas kronologiska ordning i *Mass Effect*-världen



#### 4.4 Texternas förhållande till varandra

I denna del av analysen ska jag besvara frågeställningen om hur de olika medietexterna bidrar till en djupare förståelse för *Mass Effects* värld. För att göra detta så har jag valt ut några exempel på hur handlingen i olika medietexter, som DLCs och serietidningar, bidrar till en ökad förståelse för *Mass Effects* övergripande narrativ. Eftersom jag drar slutsatser utifrån texternas innehåll, kommer jag kombinera innehållsbeskrivningar av medietexterna med mina egna tolkningar, då det annars hade blivit väldigt svårt att följa med, vilka utspelar sig samtidigt som *Mass Effect 2*, respektive en mindre del i *Mass Effect 3*. Det första exemplet handlar om Liara T'Soni, en av Shepards bästa vänner och eventuella kärleksintresse. Från inledningen av *Mass Effect 2* till en bit in i *Mass Effect 3* övergår Liara från att vara en naiv arkeolog till galaxens mäktigaste informationshandlare, Shadow Broker. Genom de båda huvudspelen, en DLC och två serietidningar får publiken ta del av hur denna övergång gick till och vilka förhinder Liara varit tvungen att övervinna.

Det andra exemplet utgår från karaktären James Vega, vars största idol är Commander Shepard. Han är en av huvudkaraktärerna i *Mass Effect 3*, och hans militära bakgrundshistoria utvecklas i filmen *Mass Effect: Paragon Lost* och i serietidningen *Mass Effect: Conviction*.

#### Liara T'Soni

En bit in i *Mass Effect 2* möts Shepard och Liara igen för första gången sedan Shepard dog två år tidigare. Shepard ber Liara att följa med hen och besegra collectors, men Liara tackar nej, på grund av att hon har andra åtagande och skulder att betala. Det visar sig att det åtagandet är att hitta informationshandlaren, Shadow Broker, för att hämnas och frita en av Liaras vänner. Denna vän, Feron, har blivit tillfångatagen när han hjälpte Liara på ett tidigare uppdrag, och hon är fast besluten om att rädda honom.

I DLCn *Lair of the Shadow Broker* kämpar Liara och Shepard mot många olika fiender i sökandet efter Shadow Broker och hans gömställe. Till slut lyckas Shepard och Liara med att infiltrera gömstället, besegra Shadow Broker och frita Feron. Eftersom Shadow Broker bara är en täckmantel och ingen vet identiteten bakom, bestämmer sig Liara för att ta över rollen som galaxens mäktigaste informationshandlare i syftet att hjälpa Shepard att besegra reapers. Liara berättar också för Shepard att anledningen till att Feron blev tillfångatagen var att han förrådde Shadow Broker, en följd av att han valde att hjälpa Liara återta Shepards kropp och ge till Cerberus, istället för att sälja Shepard till collectors.

*Mass Effect: Redemption* utspelar sig strax efter Shepards död i *Mass Effect 2*. Liara är på jakt efter Shepards kropp, och stöter under tiden på Feron som utger sig för att vara ute efter samma sak. De tvingas fly från agenter skickade av Shadow Broker, som är den nuvarande innehavaren av Shepards lik. En agent från Cerberus hjälper paret att fly och föreslår att Liara och Feron borde jobba tillsammans för att uppnå sitt mål, vilket de går med på. De upptäcker efter ett tag att Shadow Broker planerar att sälja Shepards lik till collectors, vilket de måste stoppa. Feron berättar att han egentligen skickades av Shadow Broker för att vilseleda Liara, men att han nu inte vill jobba för Shadow Broker längre.

Efter många försök lyckas de spåra Shepards kropp till stället där den ska överlämnas till collectors och Liara lyckas komma undan tillsammans med Shepard, men Feron offerar sig och blir tillfångatagen. Serien avslutas ombord på en Cerberus-station, där Liara uppmanas att hitta något att sysselsätta sig med under tiden Cerberus försöker bygga ihop Shepard. Liara håller med, och säger att hon nu har en ny vän att hjälpa – och en ny fiende.

I den fjärde delen av serien *Homeworlds* följer man Liara efter att hon tagit över rollen som den nya Shadow Broker, i sökandet efter något som kan besegra reapers. Hon ger sig ut på en resa för att hitta ledtrådar på olika planeter, lämnade där av tidigare galaktiska civilisationer. Detta leder henne till sist till Mars, där Shepard hittar henne en tid senare i *Mass Effect 3*.

Som det går att se på den kronologiska tidslinjen i tidigare kapitel, så utspelar sig de fyra ovanstående texterna i ordningen: *Mass Effect 2* (inledning), *Mass Effect: Redemption*, *Mass Effect 2* (fortsättning) *Lair of the Shadow Broker*, *Mass Effect: Homeworlds* och till sist *Mass Effect 3*. Nyttjar man produkterna i denna ordning så utvecklas händelserna i en logisk tidsföljd och det är lätt för spelaren att hänga med i handlingen. Exempelvis, om spelaren redan har läst *Homeworlds*, så är det ingen överraskning att Liara dyker upp på Mars i början av *Mass Effect 3*, eftersom läsaren vet att hon beger sig dit i slutet på serietidningen. Om publiken hade läst texterna i den ordning de lanserades, hade det blivit en aningen rörigare upplevelse. *Mass Effect: Redemption* släpptes nämligen 20 dagar innan *Mass Effect 2*, vilket innebär att läsaren i så fall får reda på att Shepard har dött, innan hen ens har fått chansen att se det hända i spelet.

Upplevelsen av de nämnda medietexterna kan alltså bli mer eller mindre sammanhängande beroende på i vilken ordning man väljer att läsa dem. Helheten som framkommer efter att alla texter lästs eller spelats är dock densamma, vilken är att *Mass Effect: Redemption*, *Lair of the Shadow Broker* och *Homeworlds* bidrar till en djupare

förståelse för en av *Mass Effects* mest framträdande karaktärer. Medietexterna fyller i luckorna om vad Liara gör under tiden hon inte är en del av Normandys besättning, vad som orsakat den stora förändring som skett med Liara från det första till det tredje spelet och även omständigheterna som gjorde det möjligt för Shepard att återupplivas.

### **James Vega**

James Vega är en ny karaktär för *Mass Effect 3*, där han fyller rollen som en av Shepards teammedlemmar. Det framgår på en del ställen i spelet att Shepard är James förebild, och att han har haft ett tufft förflutet inom det militära, då han vid ett tillfälle tvingades fatta ett beslut som orsakade många människors död. I spelet så är James motvillig till att prata om händelsen, men i filmen *Mass Effect: Paragon Lost* berättas historien om James förflutna.

*Paragon Lost* är en animerad film som utspelar sig två år före- och samtidigt som *Mass Effect 2*. Marinsoldaten James Vega skickas tillsammans med sitt team till kolonin Fehl Prime för att försvara den mot ett gäng av legosoldater. Efter en hård kamp lyckas James besegra dem och kolonin är räddad. Marinsoldaterna beordras att stanna på kolonin och handlingen tar vid två år senare när kolonisterna åter blir attackerade och bortförda, den här gången av collectors.

James och hans team lyckas ta sig ombord på collectorskeppet och hittar både kolonisterna och viktig information som kan bidra till att besegra collectors. Informationen blir dock utkastad från skeppet i en kapsel och James måste välja om han ska rädda informationen eller kolonisterna. James väljer att rädda informationen, och därmed offras alla hans vänner. För hans insatser i framtagandet av viktig information blir James prisad av militären och rekommenderad till deras N7-träningsprogram, där bland annat Commander Shepard, hans stora idol, har tränats.

*Mass Effect: Conviction* följer James Vega på rymdstationen Omega när han spelar kort med ett gäng aliens. En nyhetssändning på en skärm berättar om ett terroristdåd mot ett solsystem och hur invånarna skyller på Shepard och Alliansen för dådet och vill ha vedergällning. James sliter bort skärmen, och säger att han kan betala för den, bara han slipper lyssna på skitsnacket. Gänget av aliens som James spelade med anklagar honom för att vara en "Shepard-lover", men James föreslår att de fortsätter spelet. Gänget attackerar istället honom och ett utdraget slagsmål följer, till att de blir avbrutna av Captain Anderson. Anderson säger att det är dags för James att fortsätta sin träning och komma över vad som hände på Fehl Prime. James svarar med att de borde sätta honom i arrest för vad som hände,

samtidigt som de närmar sig skeppet Normandy. Anderson svarar att James i själva verket ska vakta arresten, och närmare bestämt en fånge; Shepard.

Likt det tidigare exemplet är inte heller dessa medietexter lanserades i samma ordning som de utspelar sig kronologisk, då den ordningen är: *Mass Effect: Paragon Lost*, *Conviction* och till sist *Mass Effect 3*. *Paragon Lost* lanserades nämligen 14 respektive 8 månader efter *Conviction* och *Mass Effect 3*. Att läsa texterna i någon av dessa ordningar kan dock vara förvirrande, eftersom spelaren inte ens vet vem James Vega är förrän i *Mass Effect 3*, vilket gör det logiskt att spelet bör spelas först. Eftersom James nämner händelserna i *Paragon Lost* tidigt i spelet, kan det därför vara enklast att se den, för att till sist läsa *Conviction* som en sista pusselbit på hur James hamnade där han befinner sig i början på *Mass Effect 3*. *Mass Effect: Paragon Lost* och *Mass Effect: Conviction* ger hur som helst publiken en insikt om James militära bakgrund och vad som driver och motiverar hans handlingar i spelet. *Conviction* fungerar lite som en bro mellan filmen och spelet, eftersom handlingarna från filmen nämns i spelet, men varken i film eller spel får publiken någon information om hur James egentligen kom att jobba med Shepard.

## 5. Avslutning

### 5.1 Resultat

Som man kan se på den första tidslinjen har *Mass Effect* spridits till många olika medieplattformar, från TV-spel och böcker till film och serietidningar. Det släpptes över 50 olika medietexter mellan 2007 och 2013, och då är inte merchandise i form av kläder och leksaker inräknat. På tidslinjen går det också att se att det släpptes som flest produkter i samband med releasen av *Mass Effect 2* och *Mass Effect 3*.

Under 2016 kommer *Mass Effect*-franchisen utvecklas ytterligare, då bland annat en åkattraktion ska öppnas på nöjesfältet Great America i Kalifornien i samarbete med Electronic Arts, *Mass Effects* utgivare (Great America 2015). BioWare har också tillkännagett att ett nytt TV-spel i *Mass Effect*-universumet ska släppas hösten 2016, *Mass Effect: Andromeda*. Spelet kommer dock att utspela sig i Vintergatans granngalax, Andromedagalaxen, och kommer därför troligtvis inte involvera karaktärer och händelser som fansen är bekanta med (*Mass Effect* YouTube 2015).

Spridningen av *Mass Effect*-produkter har förändrats genom åren, då det i samband med *Mass Effect 2* och *Mass Effect 3* gavs ut många produkter med narrativt

innehåll, som exempelvis serietidningarna. Efter det har *Mass Effect*-produkter övergått till medietexter i form av leksaker, samlarobjekt, kläder etc. (BioWarestore.com), men inga nya berättelser har släppts efter *He Who Laughs Best*. Även N7-dagen introducerades först efter releasen av *Mass Effect 3*, och har varit en årlig händelse sedan dess, varje 7:e november. BioWare lottar exempelvis ut produkter till sina följare på sociala medier och livestreamar (sändning över internet) när de spelar utvalda *Mass Effect*-spel.

Resultatet av min forskning visar att många av de undersökta medietexternas narrativ cirkulerar runt händelser och karaktärer som spelar en stor roll i TV-spelen. Somliga texter, exempelvis *Mass Effect: Paragon Lost*, fungerar som ”prequels”, det vill säga att de utspelar sig före ett grundspel och ger bakgrundsberättelser för vissa karaktärer och förklarar vissa händelseförlopp. Andra texters narrativ kan fungera som en uppfyllnad för handlingen mellan två olika spel. Detta leder mig till att dra slutsatsen att TV-spelen är utgångspunkten för förståelsen av *Mass Effect*-universumet. Det går såklart att läsa serietidningarna eller se en film utan att ha spelat TV-spelen, men alla DLCs, böcker och övriga texter syftar främst till att fördjupa kunskapen om händelser från TV-spelen på olika sätt. Min genomgång av *Lair of the Shadow Broker* och *Mass Effect: Redemption* visar tydligt hur detta kan fungera, genom att de båda texterna bland annat bidrar till en ökad insikt om karaktären Liaras utveckling mellan *Mass Effect 2* och *Mass Effect 3*.

## 5.2 Slutsats och vidare forskning

Syftet med denna kartläggning och genomgång av *Mass Effect*-franchisen har varit att undersöka hur transmedialt berättande kan fungera i 2010-talets digitaliserade samhälle. Min slutsats är att man som användare har väldigt lätt att få tag på de flesta produkter, då mycket finns att få tag på online, både gratis eller att köpa och ladda ner digitalt. Tyvärr finns varken mobilspelen eller applikationerna längre tillgängliga för nedladdning, men det går bland annat att se hur de såg ut på YouTube.

Jag har betalat för en del produkter, men eftersom *Mass Effect*-produkterna är mellan tre till åtta år gamla är de inte så dyra längre. Det som genomgången har kostat mig mest är *tid*, då det finns över 50 olika medietexter att ta sig igenom i form av spel, böcker, filmer etc. Bara *Mass Effect 3* har i sig själv upp till 70 timmars speltid, och över 40 000 repliker att upptäcka. Detta tar dock flera spelgenomgångar och då behöver man minst dubblera tiden man kan lägga på *Mass Effect 3* innan alla tillgängliga alternativ är spelade.



Det har alltså varit lätt att leta upp vilka produkter som finns inom franchisen, med hjälp av diverse hemsidor, och information finns att tillgå i många olika medieformat för den som vill djupdyka ner i en denna transmediala berättelse. På så sätt blir varje användare fri att välja vad som intresserar dem mest, vare sig det är serietidningar eller film. Sen är det upp till varje enskild individ hur mycket tid man vill lägga ner på att upptäcka galaxens historia och dess invånares livsöden.

Jenkins skriver att film och TV har den mest mångsidiga publiken, medan serietidningar och spel har den smalaste (Jenkins 2008: 104). Men om man ser till *Mass Effect*-franchisen är det just inom dessa två områden det finns överlägset flest produkter, inklusive alla DLCs. Den produkttyp det finns minst av är å andra sidan filmer, och heller ingen TV-serie. Jag finner detta intressant, då det kan vara ett tecken på att transmedialt berättande i *Mass Effect*-franchisen handlar mer om själva berättandet än de ekonomiska aspekterna och att BioWare kanske är fokuserade på att producera material för den redan etablerade fanbasen. För om Jenkins har rätt skulle det ju vara mer logiskt att satsa på film och TV, för att bredda sin målgrupp och på så sätt tjäna mer pengar.

De kulturella industrierna är i de flesta fall popkulturella industrier och de är i sin tur vinstdrivande. Möjligheten för industrierna att genom samarbete tjäna mer pengar på transmediala berättelser kommer troligtvis resultera att det kommer bli ett vanligt förekommande berättarsätt. Vi kan anta att produktionssidan av marknaden kommer att hitta nya sätt att utveckla det till sin fördel så att de tjänar på det, ekonomiskt. Därför är det viktigt att fenomenet i takt med dess utveckling fortsätter att studeras på olika sätt av mottagarsidan, så att vi i takt med producenterna också utvecklar ett sätt att tjäna på det, fast ur ett kulturellt perspektiv. Ett intressant forskningsämne hade varit att fokusera mer på publikens roll i det transmediala berättandet, till exempel vad de har för inflytande i produktionen av produkter och hur ska de gå tillväga för att få ut det mesta av en transmedial berättelse.

## 6. Källförteckning

### 6.1 Tryckta källor

Alvehus, Johan – *Skriva uppsats med kvalitativ metod: En handbok*, Liber: Stockholm, 2013

Berger, Arthur Asa – *Video Games: A Popular Culture Phenomenon*, Transaction Publishers: New Jersey, 2002

Dowd, Tom, Fry, Michael, Niederman, Michael och Steiff, Josef - *Storytelling Across Worlds: Transmedia for Creatives and Producers*, Focal Press: Burlington, 2013

Elleström, Lars: *Media Transformation. The Transfer of Media Characteristics Among Media*, Palgrave: London, 2014

Evans, Elizabeth – *Transmedia Television: Audiences, New Media and Daily Life*, Routledge: New York, 2011

Fiske, John – *Understanding Popular Culture*, Routledge: Abingdon, 2010

Fornäs, Johan, Becker, Karin, Bjurström, Erling och Ganetz, Hillevi – *Consuming Media: Communication, Shopping and Everyday life*, Berg: Oxford, 2007

Herkman, Juha, Hujanen, Taisto och Oinonen, Paavo (red.) – *Intermediality and Media Change*, Tampere University Press: Tammerfors, 2012

Hesmondhalgh, David – *The Cultural Industries*, SAGE publications: London, 2007

Jenkins, Henry – *Konvergenskulturen: Där Nya och Gamla Medier Kolliderar* (2006), Daidalos: Göteborg, 2008

Larsson, Jimmie – *Narrativ struktur och inverkans hinder: En fallstudie av de narrativa dimensionerna i Mass Effect*, Lunds universitet: Lund 2012

Lindgren, Simon – *Populärkultur: teorier, metoder och analyser*, Liber: Malmö, 2009

Lund, Hans - "Medier i Samspel", i *Intermedialitet. Ord, bild och ton i samspel* (red. Hans Lund), Studentlitteratur: Lund, 2002

Parker, Felan – "Millions of Voices: *Star Wars*, Digital Games, Fictional Worlds and Franchise Canon" i *Game On, Hollywood!* (red. Gretchen Paparzian och Joseph Michael Sommers), McFarland & Company Inc.: Jefferson, 2013

Wolf, Werner, - "Intermediality Revisited – Reflections on Word and Music Relations in the Context of a General Typology of Intermediality", i *Word and Music studies: essays in honor of Steven Paul Scher and on cultural identity and the musical stage* (red. Suzanne M. Lodato, Suzanne Aspen, och Walter Bernhart), Rodopi: Amsterdam, 2002

#### **Studieobjekt:**

Richardson, Mike (förläggare) - *Mass Effect Library Edition volume 1* – Dark Horse Books: Milwaukie, 2013

Richardson, Mike (förläggare) - *Mass Effect Library Edition volume 2* – Dark Horse Books: Milwaukie, 2015

## **6.2 Digitala Källor**

BioWare - *Mass Effect* store

<http://www.biowarestore.com/brands/mass-effect.html> (15/12-15)

Humphrey, Michael – "With *Prometheus* Ridley Scott Perfects What *Mass Effect 3* Missed", 2012

<http://www.forbes.com/sites/michaelhumphrey/2012/04/02/with-prometheus-ridley-scott-perfects-what-mass-effect-3-missed/> (30/11-15)

Facebook, *Mass Effect* official page

<https://www.facebook.com/masseffect/?fref=ts> (2/1-16)

*Mass Effect* Åkattraktion

<https://www.cagreatamerica.com/what-s-new/coming-in-2016> ( 20/12-15)

*Mass Effect* Wiki

[http://masseffect.wikia.com/wiki/Mass\\_Effect\\_Wiki](http://masseffect.wikia.com/wiki/Mass_Effect_Wiki) (28/11-15)

Mass Effect Wiki: Timeline

<http://masseffect.wikia.com/wiki/Timeline> (28/11-15)

”MASS EFFECT™ Official Video – N7 Day 2015”, *Mass Effect* YouTube, 2015

<https://www.youtube.com/watch?v=Rn98FdSg-Fo> (12/12-15)

”MASS EFFECT™: ANDROMEDA Official E3 2015 Announce Trailer”, *Mass Effect* YouTube, 2015

[https://www.youtube.com/watch?v=uG8V9dRqSsw&feature=iv&src\\_vid=Rn98FdSg-Fo&annotation\\_id=annotation\\_1869679433](https://www.youtube.com/watch?v=uG8V9dRqSsw&feature=iv&src_vid=Rn98FdSg-Fo&annotation_id=annotation_1869679433) (12/12-15)

MaximumPC – ”The Game Boy: Why Transmedia Gaming’s Totally Missing the Point”, 2012

<http://www.maximumpc.com/the-game-boy-why-transmedia-gamings-totally-missing-the-point/#page-2> (27/11-15)

**Studieobjekt:**

Dietz, William C. – *Mass Effect: Deception*, Del Rey Books: 2012

Karpyshyn, Drew - *Mass Effect: Revelation* (2007), Del Rey Books, 2008 (ljudbok)

Karpyshyn, Drew - *Mass Effect: Ascension* (2008), Del Rey Books, 2008 (ljudbok)

Karpyshyn, Drew - *Mass Effect: Retribution* (2010), Del Rey Books, 2012 (ljudbok)

*Mass Effect*, BioWare, Microsoft Game Studios, 2007 + DLC

*Mass Effect 2*, BioWare, Electronic Arts, 2010 + DLC

*Mass Effect 3*, BioWare, Electronic Arts, 2012 + DLC

*Mass Effect: Assignment (Interactive Fan Film)*, Machinima, 2012

<https://www.youtube.com/watch?v=d9nhkD-Q7lc> (8/12-15)

*Red Sand: A Mass Effect Fan Film* (2012), regi Caleb Evans, Machinima, 2013

<https://www.youtube.com/watch?v=KviyQPyOyH8> (8/12-15)

*Mass Effect: Paragon Lost*, regi Atushi Takeuchi, BioWare, 2012

<https://www.youtube.com/watch?v=dbpZKxguvqQ> (8/12-15)

*Mass Effect: Genesis*, Dark Horse Comics, BioWare, 2011

<https://www.youtube.com/watch?v=qezOebpXIWA> (2/12-15)

*Mass Effect: Genesis 2*, Dark Horse Comics, BioWare, 2013

<https://www.youtube.com/watch?v=LjgdaIn-aT8> (2/12-15)

*Mass Effect: Datapad*, BioWare, 2012

<https://www.youtube.com/watch?v=ySbhMAesBd8>

*Mass Effect Galaxy*, EA Mobile, Electronic Art, 2009

[https://www.youtube.com/watch?v=v\\_hRTPcnu1U](https://www.youtube.com/watch?v=v_hRTPcnu1U) (23/11-15)

*Mass Effect Infiltrator*, IronMonkey Studios, Electronic Arts, 2012

<https://www.youtube.com/watch?v=mKWMTs6ghu4> (23/11-15)

*Mass Effect Soundtracks*, BioWare corp., Electronic Arts Music, FUNimation (2007-2013)

<https://open.spotify.com/user/aswank82/playlist/1YtPhwvERTQcaGRbJkITkU>

## 7. Bilagor

### 7.1 Bilder

#### Spel-trilogin



#### Bokserien



#### De båda seriesamlingarna, fan-filmen och den animerade filmen

