

Kärnvapen, inbördeskrig och en hemtrevlig känsla

Skapande och användande av minnen utifrån BioShock Infinite och Metro 2033

Mirella Arnell

ETNK02, Etnologi med kulturanalytisk inriktning, kandidatuppsats

HT 2022

Handledare: Simon Halberg

Institutionen för kulturvetenskaper, avdelningen för etnologi

Lunds universitet

Innehållsförteckning

Abstract	3
Bakgrund	4
Syfte och frågeställningar	5
Metod och material	6
Tidigare forskning	10
Teoretiska perspektiv	13
Analys	16
Spelaren, spelet och interaktionen dem emellan	16
Det fina, det fula och det frustrerande	19
Omvärlden i spelets termer	22
Sammanfattande diskussion	25
Litteraturlista	27

Nuclear weapons, civil war and a feeling of home. Creation and usage of memories of *BioShock Infinite* and *Metro 2033*

Abstract

In light of video games and gaming becoming a more normalized and widespread phenomenon this essay examines how personal memories are created and used from playing video games. I have used the games *BioShock Infinite* and *Metro 2033* as a basis for this discussion. The study is based on observations of internet forums centred around the games and live streams of people playing them. The theoretical perspectives used to analyse this material are prosthetic memory from Alison Landsberg as well as Edward S. Casey's analysis of mnemonic techniques, most notably recognizing and habitual body memory. To answer the question of how memories from gaming are used to interpret the world we usually live in I first consider the questions of how these memories are created, how they become personal and which memories are created. The conclusions presented focus on the different memory-centered processes which are analyzed throughout the essay. Furthermore I discuss how the gaming experience make real-life phenomena, which usually would have been distant and foreign to the players' everyday lives, more personal for the players. The memories and remembering also work to create common experiences as well as a shared basis for discussion.

Keywords: video games, dystopia, apocalypse, memory, identification

Bakgrund

Digitala spel, datorspel eller tv-spel – oavsett vilket begrepp man väljer att använda är det ett fenomen vars popularitet vuxit enormt. E-sportsmatcher når många tittare och välställda sponsorer, politiska kandidater i Nordamerika använder spelandet för att nå ut till fler väljare och genom spelen möjliggjordes socialt umgänge under Coronapandemins sociala distansering och karantäner. Fältet som ägnas åt forskning av datorspel kallas game studies och har flera tidskrifter kopplade till sig. Det är ett transdisciplinärt fält vilket innebär att forskare med såväl matematisk som psykologisk eller filosofisk bakgrund ägnar sig åt game studies. Framför allt intressant för etnologer har varit spelandet som problematiskt samt spelandets vardagliga och sociala aspekter. Vad detta innebär mer ingående kommer dock lyftas mer ingående framöver.

Mitt personliga intresse för datorspel började någon gång när jag var barn och fick ett Game Boy Color med spelen *Pokémon Red* och *Donkey Kong Country*. Sedan dess har jag spelat fler och fler spel på fler och fler plattformar. Under årens gång har det blivit något av en hobby och jag kan idag entusiastiskt koppla ihop sladdar och adapterar för att få mitt gamla Playstation 2 att fungera med en mycket modernare TV, för att jag någon gång i framtiden kanske skulle vilja spela på det igen. Efter många timmars spelerfarenhet vet jag att det påverkat hur jag upplever min omvärld. Från att återskapa riktiga personer i *The Sims* till att läsa på om historiska världsledare från *Sid Meier's Civilization VI* har kopplingarna mellan spelvärlden och den empiriska verkligheten skiljt sig åt utefter vilket spel jag ägnat min tid åt och vad som skett i världen omkring mig under samma tid. Genomgående är dock att kopplingen har funnits där.

Jag har inte valt att, i min studie, inrikta mig på spel i allmänhet utan gjorde tidigt en avgränsning för att fokusera på dystopiska och apokalyptiska spelvärldar. Mitt intresse för dystopier och apokalypser kan ha kommit från 2010-talets trend av dystopiska ungdomsböcker men det skulle lika gärna ha kommit från att ha levt igenom en global pandemi. Dystopiska och apokalyptiska världar i datorspel tycker jag huvudsakligen är intressant eftersom det kombinerar vad som, för mig, är ett väldigt vardagligt fenomen – spel – med vad jag, trots de senaste årens dystopiska och apokalyptiska inslag, upplever som otroligt extraordinärt – en dystopisk verklighet.

Intresset för dystopi och apokalyps i allmänhet är dock inte bara mitt eget. Ett tydligt exempel på detta är den tidigare nämnda litterära och filmiska trenden med bok- och filmserier som *The Hunger Games*, *Divergent* och *The Maze Runner*. Tankar om samhällets förfall och världens undergång har periodvis varit mer och mindre intressanta. Vid det senaste millennieskiftet fanns stor oro kopplad till millenniebuggen, år 2012 inväntades apokalypsen som aldrig kom och de senaste

åren har klimatkrisen, Coronapandemin och kriget i Ukraina¹ väckt allt mer tankar om den dystopiska verklighet vi alla snart ska leva i. I en forskningsmässig kontext har apokalyps och dystopi varit återkommande ämnen. Att forskningsintresset för dessa ämnen idag är stort tror jag dock illustreras bäst genom Jayne Svenungssons forskningsprogram ”Vid världens slut. En transdisciplinär utforskning av apokalyptiska föreställningar i dåtid och nutid” som nyligen tilldelades ett anslag på 50 miljoner kronor av Riksbankens Jubileumsfond.

Syfte och frågeställningar

Syftet är att illustrera hur individer använder spelbaserade minnen för att tolka sin omvärld. Spelen som legat till grund för undersökningen är *BioShock Infinite* och *Metro 2033*, två spel som på olika vis skildrar dystopiska världar. Den övergripande frågeställningen jag vill besvara är därmed hur minnen av *BioShock Infinite* och *Metro 2033* används för att tolka den empiriska verkligheten. Jag har valt att bryta ner denna fråga till tre, vilka är:

- Hur skapas spelbaserade minnen och hur blir de personliga?
- Vilka minnen skapas genom spelandet av *BioShock Infinite* och *Metro 2033*?
- Hur används minnena för att tolka omvärlden?

För att frågan hur minnena används över huvud taget ska vara relevant att ställa krävs att de som spelar dessa spel faktiskt har personliga minnen av dem. Minnen är komplexa och innefattar såväl specifika händelser som yttre omständigheter och inställningar. Den andra frågan syftar därför till att ge kontext kring och förståelse för spelupplevelsen och spelvärldarna i *BioShock Infinite* och *Metro 2033*. Frågorna överensstämmer även med strukturen på uppsatsens analytiska del. Den första delen kommer därför ägnas åt att diskutera den minnesskapande aspekten. I uppsatsens andra del kommer jag lyfta konkreta minnen som skapats utifrån spelen och i den tredje delen kommer jag ägna mig åt användandet av minnen.

¹ Jag menar inte att, genom att nämna alla dessa fenomen tillsammans, på något vis hävda att oron kring alla är eller har varit obefogad. Flera utav de exempel jag lyft bör i allra högsta grad väcka oro bland människor men jag lyfter dem här för att illustrera hur det allmänna intresset för dystopi och apokalyps ökat i samband med specifika händelseförlopp.

Metod och material

Fältarbetet har huvudsakligen skett över internet. Jag har ägnat mig åt observation av två olika internetforum samt observerat fyra personers spelande, två som spelat *BioShock Infinite* och två som spelat *Metro 2033*. Typen av observation jag ägnat mig åt ingår i kategorin dold observation, vilken medför flera etiska överväganden som jag kommer återkomma till.

Efter att ha läst flertalet artiklar inom game studies-fältet bestämde jag mig för att en del av mitt arbete bör ägnas åt att bekanta mig med spelen jag ville fokusera på och den internetbaserade gemenskap som omgärdar dem. Tidigt i fältarbetet ägnade jag mig åt autoetnografiskt arbete genom att själv spela både *BioShock Infinite* och *Metro 2033*. Detta var aldrig tänkt att utgöra en betydlig del av det empiriska materialet utan fungerade snarare som ett underlag för mig att skapa liknande referensramar som personerna på internetforumen och därigenom bättre förstå de frågor och resonemang jag kom att stöta på. Eftersom *Metro 2033* kan ta någonstans mellan 9 och 23 timmar att spela färdigt och *BioShock Infinite* tar någonstans mellan 11 och 27 timmar spelade jag endast igenom några av de tidiga delarna av respektive spel. Även om jag hade haft längre tid för fältarbetet tror jag inte det hade varit tillräckligt gynnsamt för mitt arbete och mitt material att spendera den tiden på att klara hela spelen. De första speltimmarna ger en god känsla av hur det är att uppleva respektive spelvärld och eftersom jag från början intresserat mig för andras spelupplevelse tror jag det var värdefullt att inte spendera mer tid än så på att själv spela.

De tidiga observationerna jag gjorde tog plats på respektive internetforum och genomfördes parallellt med mitt eget spelande. Jag filtrerade och sorterade inlägg utifrån de som fått flest interaktioner, de som uppladdades mest nyligen och de som tilldelats en ”diskussion”-tagg. Skribenterna kan själva markera sina inlägg utifrån olika kategorier, bland annat foto/video och meme, och jag fann att inläggen som markerats med diskussion innehöll många intressanta reflektioner kring såväl spelen i allmänhet som de ämnen jag intresserat mig för. Efter detta gjorde jag många sökningar utifrån både vaga och mer specifika sökord såsom dystopi, utopi, apokalyps, slaveri, rasism, Chernobyl, Ryssland, Ukraina och kärnvapen. Eftersom sökfunktionen endast hittar ord som används i inlägg eller kommentarer sökte jag alltså efter ord som skulle kunna vara kopplade till dystopiska och apokalyptiska fenomen i spelen.

En aspekt jag saknade i foruminläggen var upplevelsen av själva spelandet. Vissa inlägg berörde ämnet men lyfte det utifrån ett retrospektivt perspektiv. Från egen erfarenhet vet jag att monotona och mindre viktiga moment i spel är lätta att glömma. Mot bakgrund av det bestämde jag

mig för att genomföra observationer av inspelade livesändningar av personer som spelat igenom spelen och valde därefter ut fyra personer som livesänt hela sitt spelande. Två av personerna kände jag till sedan tidigare men hade inte sett när de spelade. En av personerna som spelade *BioShock Infinite* hade spelat det tidigare, de andra tre var nya till respektive spel men hade stor erfarenhet av spelande utöver det samt viss erfarenhet av andra spel ur *BioShock* och *Metro* spelserierna.

Materialet består av citat och observationsanteckningar. Vad gäller materialet utifrån foruminläggen har jag även kategoriseringar utifrån vilket forum de är från, vilket spel eller spelserie de är kopplade till, när inläggen laddades upp och när jag läste dem samt vilken typ av inlägg det rör sig om. Anteckningarna från livesändningarna var till en början främst citat med vissa kontextuella beskrivningar. Efter hand insåg jag att många intressanta aspekter snarare rörde hur de spelade än vad de sa vilket innebär att de senare anteckningarna innefattar fler aspekter av spelandet och spelupplevelsen jämfört med de tidiga anteckningarna. Allt material har sedan kodats utifrån samma tre teman som uppsatsens empiriska kapitel berör.

Observationsanteckningar går att föra på en mängd olika vis. Tjora lyfter tio olika observationsmodus som leder till olika typer av anteckningar. Några av dessa observationsmodus är naiv beskrivning, förklaring och värdering. (Tjora 2012:51ff) Eftersom jag sedan tidigare hade erfarenhet av liknande spel och spelande, det vill säga att jag besitter insidekunskap, är alla mina anteckningar i någon mån tolkande.

Två metoder jag övervägde under arbetets gång men sedan valde bort är frågelistor och deltagande observation. Idén om att sammanställa en frågelistor dök upp då jag höll på att planera fältarbetet eftersom jag inte förväntade mig att det var ämnen som redan skulle ha lyfts på internetforumen eller av spelarna som livesände sitt spelande. Efter hand som jag fortsatte söka blev jag gång på gång motbevisad och hittade mängder av diskussioner och reflektioner som kunde vara relevanta för min studie. Jag tror fortfarande att en frågelistor hade varit värdefull som komplement och möjligtvis hade lett till mer strukturerat och lätthanterligt material. Anledningen till att jag trots det valde bort metoden var eftersom jag redan hade ett tillräckligt omfattande material och, utifrån hur jag hade tänkt dela frågelistan, hade nått samma personer som genom forumen. Varför jag valde bort deltagande observation är av ungefär samma anledning. Jag tror inte det hade funnits några betydande skillnader mellan materialet jag hade kunnat få utav att använda den metoden jämfört med det från observationerna av livesändningar. Övervägningen av deltagande observation var eftersom jag intresserade mig för spelandet under tiden det skedde vilket fångas av det befintliga materialet. Såväl frågelistor som deltagande observation hade säkert gett intressanta annorlunda dimensioner till materialet men i slutändan har jag haft en tidsbegränsning att förhålla mig till.

Framför allt deltagande observation hade varit väldigt tidskrävande. Jag tvivlar inte på att dessa metoder hade lett till intressanta reflektioner men utifrån de förutsättningar och målsättningar jag haft menar jag ändå att det varit ett rimligt bortval att göra.

Som tidigare nämnt innefattas mitt metodval i det Tjora (2012:72f) benämner dold observation och väcker etiska frågeställningar liknande de som är relevanta för observation på internet. De etiska frågorna jag anser vara mest relevanta i mitt arbete är huruvida jag observerat offentliga eller privata sfärer och i vilken utsträckning deltagarna ska vara anonyma. Jag har framför allt förlitat mig på Tjoras bok *Från Nyfikenhet till Systematisk Kunskap* i den fortsatta diskussionen men vill även vara transparent med att jag har tidigare erfarenheter av såväl internetforum som livesändningar vilket haft stor påverkan på mina ståndpunkter i dessa frågor.

Dold observation strider, som termen antyder, mot den forskningsetiska principen att personerna som omfattas av forskningen ska ha kännedom om den och möjligheten att avbryta sitt deltagande. Tjora menar dock att dold observation kan vara acceptabel i offentliga sammanhang eftersom forskaren annars hade behövt informera och få samtycke från ett stort antal människor. Gränsen mellan det offentliga och det privata är ofta otydlig, vilket Tjora lyfter även i diskussionen kring internetbaserad observation. I flera av de exempel Tjora lyfter betonar olika forskare hur gränsen bör dras utifrån huruvida människorna inblandade beter sig som om det vore ett offentligt eller ett privat sammanhang. (Tjora 2012:72f)

Även denna gränsdragning, kring hur personer beter sig, är dock vag och har inga tydligt formulerade kriterier. Utifrån hur jag tolkar såväl exemplen i Tjoras bok som mina egna erfarenheter av forum och livesändningar beror det främst på förväntade deltagare och mottagare, vilka de förväntas vara samt hur de förväntas delta. Två väldigt drastiska exempel på detta är hur deltagarna och mottagarna i en gruppchatt förväntas vara tydligt avgränsade till de medlemmar som finns i chatten jämfört med deltagare och mottagare av ett Twitter-inlägg från den amerikanska presidentens konto kan förväntas vara en stor andel av alla människor med tillgång till internet. I det första fallet rör det sig om ett privat sammanhang likt en konversation över matbordet och i det andra fallet rör det sig om ett offentligt sammanhang mer likt ett pressmeddelande eller ett tal.

Vad gäller deltagare och mottagare på internetforumen där jag utfört min observation är det möjligt att argumentera både för att det skulle vara en offentlig och en privat sfär. De förväntade deltagarna är huvudsakligen människor med intresse för spelen. Forumet kopplat till *Metro 2033* beskrivs som en plats för fans av *Metro*-serien, både böckerna och spelen. Forumet för *BioShock Infinite* beskrivs som en plats att dela med sig av allt med koppling till spelet. Det krävs ingen registrering av något slag för att ta del av innehållet på forumen utan vem som helst med en

internetanslutning kan läsa det som skrivs. Det enda som förväntas av deltagarna är att de har någon slags bekantskap med ämnet som diskuteras men forumen är öppna för både diskussioner kring specifika ämnen som kräver mycket förkunskap och grundläggande frågor som ställs av nybörjare. Forumen har ungefär 70 500 respektive drygt 14 000 ”medlemmar”, vilket fungerar som en indikation för hur många återkommande deltagare som finns. På forum med färre deltagare är sannolikheten större att det skapas en bekantskap mellan dess medlemmar och att det därför i högre grad upplevs vara en privat sfär men eftersom båda forum jag utgått från har ett stort antal deltagare, såväl återkommande som nya, kan inte det sägas vara fallet här. Utifrån dessa faktorer vill jag därmed hävda att specifikt dessa forum bör betraktas som offentliga platser. Informationen som deltagarna delar med sig av är inte heller kopplade till dem själva och kan inte sägas utgöra känslig information.

Vad gäller frågan om anonymitet har jag i flertalet texter som använt sig av observation av internetforum stött på resonemanget att skribenterna redan är anonyma genom att de har ett användarnamn snarare än sitt riktiga namn. Förutsatt att de inte delar känslig information om sig själva kan det tyckas vara ett rimligt argument. Efter hand som jag vistats på internetforum har det dock blivit tydligare att många personer skapar en identitet kopplad till sitt konto. Det finns en uppsjö av exempel på användare som blir kända inom vissa forum eller för vissa inlägg de gjort. På många internetforum är att hänvisa till någons användarnamn detsamma som att hänvisa till någons riktiga namn. Användarnamnet fyller samma funktion som en persons namn och det kopplas samman med den identitet användaren skapar online. På samma vis som det inte är etiskt försvarbart att skriva ut en informants telefonnummer eller adress menar jag att det inte heller är etiskt försvarbart att använda information som kan användas för att hitta vilken användare som står bakom ett visst uttalande. Eftersom det är väldigt enkelt att hitta källor till citat över internet har jag därför valt att återge eller översätta de foruminlägg jag hänvisar till. Jag försökte till en början korta ner citat eller bryta ut och separera fragment av dem. När jag själv testade leta upp inläggen med hjälp av citatdelarna tog det mig mindre än en minut att hitta den exakta källan för varje citat. Det enda sättet att göra dem svårare att hitta var att endast använda ett eller två ord men även då är det möjligt att söka upp dem och jag beslutade att det är rimligare att återge inläggen och därigenom kunna ha med större sammanhängande delar av varje inlägg. Vad gäller citat hämtade från livesändningarna är de svårare att söka upp eftersom de inte finns i skrift och då jag citerar materialet är det citat från livesändningarna. För allt material har jag dock sett till att använda det på ett sådant vis att allas anonymitet är säkerställd.

Tidigare forskning

Spel och spelande är ett ämne som många etnologer intresserat sig för såväl historiskt som i senare tid. Den nyare etnologiska forskningen kring spel har främst fokuserat på sporter. Datorspel, spelandet och spelarna har fått allt större uppmärksamhet men utgör fortfarande ett relativt litet område inom etnologin. Jag har gjort ett urval av den etnologiska forskning som fokuserat på datorspel och spelande i liknande former som jag ägnat mig åt i mitt arbete. Vidare kommer jag lyfta tidigare forskning som tematiskt ligger nära mitt arbete men som utgått från andra perspektiv än den etnologiska. Denna forskning innefattas i det tvärvetenskapliga fältet *game studies*.

Jessica Enevold är en av de etnologer som, utifrån min kännedom, forskat mest kring datorspel och spelande. Hon genomförde projektet *Datorspelande mammor. Att bolla med spel, tid och vardagsliv* tillsammans med Charlotte Hagström. Utöver detta har hon genomfört ett par andra projekt med inriktning på datorspel och är även redaktör för tidskriften *Game Studies*.

Texten *Mothers, Play and Everyday Life: Ethnology Meets Game Studies* från 2009 är en av artiklarna som publicerats i samband med *Datorspelande mammor*-projektet. Enevold och Hagström skriver där om kombinationen etnologi och *game studies*. Artikeln författades i en tid då datorspel och spelande genomgick en normalisering. Från att tidigare ha betraktats som beroendeframkallande och uppmanande till våld gick det till att i större utsträckning betraktas som ett vanligt vardagsfenomen. De redogör även för hur utvecklingen av olika typer av spel har möjliggjort en större mångfald bland spelare och hur spelandet ytterligare normaliseras till följd av detta. Mot denna bakgrund argumenterar Enevold och Hagström för att etnologer i större utsträckning borde intressera sig för datorspel och spelande. Inom såväl etnologin som andra ämnen har tidigare spelforskning främst skett ”offline” vilket skiljer sig från stora delar av samtida forskning inom *game studies*-fältet som istället sker ”online”. Utifrån dessa förutsättningar undersöker Enevold och Hagström hur etnologiska metoder går att anpassa för att bättre överensstämma med ambitionerna inom dagens digitala spelforskning. De framhäver hur såväl tekniska som kulturella färdigheter och kunskaper måste anpassas för att på ett gynnsamt vis kunna kommunicera online. Även etiska överväganden förändras i samband med att forskningen sker genom datorn.

Charlotte Hagström har tillsammans med Matilda Marshall skrivit artikeln ”’Zone taken!’: Kunskap, förändring och kulturell gemenskap i mobilspelet *Turf*”. De utgår från *Turf* för att undersöka hur kulturella gemenskaper och identiteter skapas genom spelande. *Turf* spelas såväl

online som offline. Själva spelet är digitalt och laddas ner till mobilen men för att spela krävs att spelaren rör sig till den fysiska motsvarigheten till digitala zoner, exempelvis ett torg eller annan offentlig plats. Detta möjliggör spontana möten mellan spelare under tiden de spelar samt uppmuntrar till att organisera träffar där spelarna samlas och spelar med och mot varandra. Hagström och Marshall undersöker såväl kombinationen av det fysiska och digitala som vilka normer och vilken etikett som skapas spelarna emellan.

Ytterligare forskning som Jessica Enevold varit delaktig i är boken *What's the Problem in Problem Gaming?* (2018) vilken hon var redaktör för tillsammans med Anne Mette Thorhauge och Andreas Gregersen. Flera av författarna till de olika kapitlen deltog i projekt och seminarier kopplade till beroende i spelsammanhang med fokus på vardagslivet under åren 2014 till 2016. Boken ägnas åt att undersöka ”problem gaming” och ”video game addiction” utifrån bland annat hur det kopplas till konflikter mellan sociala roller och institutioner, stigmat kring problem gaming och det problematiska i spelandet i förhållande till etisk speldesign.

Den etnologiska forskningen kring datorspel har i stor utsträckning berört spelaridentitet, problematiska aspekter av spelande och spelande i vardagslivet. Flera av texterna har skrivits som konsekvens av spelandets normalisering men verkar även ha den implicita ambitionen att verka ytterligare normaliserande genom att betona specifikt den vardagliga aspekten och mångfalden bland spelare. Idag kan en spelare vara vem som helst och det är, åtminstone inte i Sverige, inte kontroversiellt att beskriva spelande som något vardagligt. Jag tror dagens etnologiska forskning kring digitala spel hade gynnats av ett skifte från *att* och *hur* spel är ett vardagligt fenomen till att istället acceptera det som en premiss för fortsatt, mer djupdykande forskning kring fenomenet.

Inom game studies-fältet har skrivits en mängd texter som på olika vis anknyter till mitt arbete. Två artiklar som varit särskilt relevanta publicerades i tidskriften *Loading...* år 2019. Den första av dessa är ”Playing the Past and alternative Futures: Counterfactual History in *Fallout 4*” skriven av kommunikations- och kulturvetaren Samuel McCready. Han undersöker sanna och fiktiva historiska skildringar kopplade till kalla kriget utifrån hur amerikansk estetik och kultur använts i spelet *Fallout 4*. Spelet utmanar det typiska amerikanska narrativet kring kalla kriget och möjliggör en omtolkning av händelseförlopp genom att skildra alternativa skeenden. Hur delar av den empiriska verkligheten används som utgångspunkt för en fiktiv spelvärld samt vad det får för konsekvenser för spelaren är centralt även i mitt arbete. Den stora skillnaden mellan min studie och McCreadys artikel är hur hans lägger fokuset vid de historiska skildringarna och jag huvudsakligen intresserat mig för spelarens upplevelse.

Den andra artikeln från *Loading...* som jag vill lyfta är ”’The Father of Survival Horror’: Shinji Mikami, Procedural Rhetoric, and the Collective/Cultural Memory of the Atomic Bombs” skriven av Ryan Scheiding som har sin bakgrund inom kommunikationsstudier. Scheiding undersöker hur spel av producenten Shinji Mikami hör till en tradition av kollektivt minnesskapande kring atombombningarna av Hiroshima och Nagasaki. Likheter mellan Scheidings studie och min egna är framför allt den gemensamma inriktningen på minnesskapande och minnesanvändning genom datorspel.

Litteraturvetaren Gerald Farca (2018) har skrivit *Playing Dystopia: Nightmarish Worlds and the Player’s Aesthetic response* inom game studies. I boken undersöker han den implicerade spelarens estetiska upplevelse av dystopiska spelvärldar. Den implicerade spelaren är alltså spelaren som förväntas genom hur spelet strukturellt är utformat, snarare än en faktisk spelare. Farcas huvudsakliga utgångspunkt är *BioShock Infinite* (Irrational Games, 2013) men han använder sig även av spelvärldarna i *Metro 2033* (4A Games, 2010) och *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013).

Farca har en ambition liknande min egen i sin utgångspunkt att undersöka spelarens upplevelse av spelvärldar. Hans fokus ligger dock på spelarens estetiska upplevelse och den viktigaste skillnaden mellan mitt och Farcas arbete är hur spelaren Farca utgår från är den som impliceras i spelet. Detta innebär alltså inte en faktiskt spelare utan syftar snarare till den programvara som bestämmer spelarens handlingsutrymme. Trots att Farca säger sig undersöka spelarens upplevelse är det alltså snarare spelet han undersöker.

Att den implicerade spelaren och den faktiska spelaren kan vara väldigt olika går bäst att exemplifiera genom hur glitcher används. En glitch i ett spel brukar oftast betraktas som ett fel eller en brist i programvaran och innebär att spelet reagerar på ett oväntat sätt utifrån en viss input. Framför allt när spelare utmanar sig själva att klara ett spel eller ett mål i ett spel så snabbt som möjligt används dessa eftersom de till exempel kan göra det möjligt för spelare att röra sig genom väggar eller färdas mycket snabbare än spelet vanligtvis tillåter². Glitcher finns i programvaran och skulle därför kunna betraktas som en aspekt av den implicerade spelare Farca undersöker. Den implicerade spelaren är trots allt ramverket som möjliggör att spelaren kan inta en viss roll inom spelvärlden. Det är dock inte ett argument Farca lyfter eller på något vis antyder. Den implicerade spelaren han utgår från framgår istället genom spelets narrativ och hur spelet engagerar spelaren i

² Ett av de mer kända exemplen på detta går att hitta i *Super Mario 64* (Nintendo, 1996) och kallas ”backwards long jump”. Läsaren kan själv uppsöka en video av detta för ett exempel på hur en glitch kan se ut men kort sagt innebär det att spelaren rör sig på ett sådant vis att Mario flyger baklänges upp för trappor och därmed kan ta sig förbi låsta dörrar.

handlingen. Den faktiska spelarens och Farcas implicerade spelares upplevelse kan därmed vara väldigt annorlunda varandra. Trots att både jag och Farca säger oss undersöka spelarens upplevelse av samma dystopiska spelvärldar är det alltså väldigt olika spelarupplevelser vi intresserar oss för vilket leder till annorlunda intresseområden och annorlunda slutsatser.

Farcas arbete är huvudsakligen relevant för mig i hur han analyserar spelvärldarna. Trots att det inte är det huvudsakliga fokuset för min studie underlättar det att förstå sig på en upplevelse genom att förstå sig på vad den utgår från. Han anlägger även ett fenomenologiskt perspektiv vilket har varit hjälpsamt mer allmänt i att förstå hur fenomenologin är brukbar inom studier av datorspel. Den fenomenologiska utgångspunkt jag har består av filosofen Edward S. Caseys analys av minnande, vilken utgör uppsatsens centrala teoretiska perspektiv.

Teoretiska perspektiv

Teori kopplad till minnesforskning, särskilt inom etnologin, inriktar sig i stor utsträckning på minnen i form av kulturarv. Denna typ av minne sträcker sig över en lång tidsperiod och är ofta kopplad till en någorlunda avgränsad grupp människor. De minnen jag har inriktat mig mot går inte att sammankoppla till kulturarv och jag har därför nyttjat teoretiska perspektiv som inte formulerats utifrån en kulturanalytisk utgångspunkt men som bättre överensstämmer med materialet jag har sammanställt.

Minnesforskaren Alison Landsberg (2004) formulerade begreppet *prosthetic memory* i boken *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*. Prosthetic memory beskriver en slags minne som förmedlats och skapats genom populärkultur. Likt en protes fungerar populärkulturella mediala uttryck ersättande för den faktiska upplevelsen av en viss händelse. Platserna där dessa minnen skapas, exempelvis en biograf eller ett museum, benämner Landsberg som upplevelsebaserade platser. Utgångspunkten för Landsbergs analys ligger i berättelser om immigration, slaveri och förintelsen. Hon beskriver även hur människor, genom hur dessa händelser framställs inom populärkultur, skapar personliga minnen av händelser de inte tidigare hade en personlig koppling till. Prosthetic memory möjliggör på så vis ett identitetsskapande som grundas i kroppen men som samtidigt inte utgår från en essentialistisk ståndpunkt.

Landsberg skrev sin bok utifrån en politisk kontext och lyfter därför möjliga konsekvenser av prosthetic memory utifrån hur människor organiserar sig politiskt. Några aspekter hon lyfter är

förhöjd empatiförmåga och hur de kan fungera motiverande. (Landsberg 2004:147ff) Kombinerat med detta är stora delar av hennes text normativa och har därmed varit svåra för mig att applicera i mitt arbete. Hennes analys av fenomenet *prosthetic memory* har dock varit användbar för att identifiera och tolka materialet efter hand som jag samlade in det. Landsbergs begrepp har alltså i första hand fungerat som en premiss för hela arbetet, snarare än att kontinuerligt tillämpas aktivt.

Edward S. Casey skrev sin bok *Remembering: A Phenomenological Study* i en tid då han upplevde att mnemoniken, eller minnestekniken, försumrats. Boken publicerades första gången 1987 och Casey lyfter själv i den hur datorns växande status hade fått människor att negligera sitt eget minnande. Vid denna tid var datorns funktion främst lagring av information, vilket är varför den kunde betraktas som konkurrent till det mänskliga minnandet. Ambitionen Casey har är därmed att upphöja minnandets status genom att undersöka olika minnestekniker och deras funktion.

Tre minnestekniker Casey lyfter som särskilt viktiga är *reminding*, *reminiscing* och *recognizing*. Vad teknikerna innefattar stämmer i stor utsträckning överens med ordens vanliga innebörd. Skillnaderna mellan dem gäller främst teknikernas medium och temporalitet. *Reminding* menar Casey innefattas i ett semiologiskt medium och dess temporalitet kan antingen koppla oss till dåtiden, framtiden eller båda på en gång. *Reminiscing* har vissa likheter till *reminding* eftersom dess medium är verbalt. Vad gäller den temporala aspekten kastar *reminiscing* oss tillbaka till dåtiden genom att vi återupplever den. Mediet för *recognizing* beskriver Casey som perceptuellt eller intrapsykiskt. Temporaliteten i *recognizing* innebär en stark koppling till samtiden och då det finns en länk till dåtiden utgår den oundvikligen från sin skugga i samtiden. Gemensamt för dessa tre tekniker är att fungera sammankopplande mellan sinnet med kroppen och kroppen med världen, såväl den egna världen som andras. (Casey 2000:141)

Utav dessa tre begrepp är *recognizing* det som varit centralt i min analys. Casey menar att handlingar av *recognition* inte bara sker i nutiden utan även konstituerar den. För att illustrera detta lyfter han hur *recognition* bidrar med *availability* och *consolidation*. *Availability* fungerar genom att tillgängliggöra föremål och fenomen genom att möjliggöra deras identifiering. Genom att identifiera upplevda entiteter framträder de tydligare för oss och ger en känsla av direkt kontakt till dem. *Consolidation* utgör processen då entiteten som igenkänns framträder som sig självt och får en egen identitet och stabilitet. Med andra ord är det övergången från att vara ett vagt och svårfångat fenomen till att vara tydligt och identifierat. (Casey 2000:123f)

Ytterligare två aspekter av *recognizing* är *merging* och *clarification* vilka Casey lyfter då han diskuterar förhållandet mellan dåtiden och nutiden hos *recognizing*. Den mest grundläggande

aspekten av merging är hur det sammanför det upplevda med det ihågkomna. Det är en process som sker åt båda håll, det vill säga att det ihågkomna blir del av det upplevda och det upplevda blir del av det ihågkomna. Detsamma blir fallet för det dåtida och det nutida. Temporaliteterna sammankopplas genom akten av recognizing. Clarification är en konsekvens av detta händelseförlopp. Andra aspekter än enbart de upplevda sammankopplas med det upplevda för att möjliggöra en nytolkning och en djupare förståelse. (Casey 2000:127ff)

I sitt resonemang kring den självreflektiva delen av recognizing, det vill säga self-recognition, utgår Casey från Lacans idéer om identitetens första stadie. Lacan menade att små barn först lär sig känna igen sig själva när de kollar i en spegel och kopplar samman rörelserna de själva utför med rörelserna de ser i reflektionen. Igenkännandet utvecklas sedan till att även utgå från bland annat känslor, vanor och tankar. Fortsatt även i äldre åldrar menar Casey att self-recognition kommer utgöra en betydande del av den egna identiteten. (Casey 2000:136f)

Det sista jag vill lyfta kring recognizing är hur det inte bara sker genom upplevelsen. Lika mycket som den upplevda entiteten påverkar recognizing är det också en process som influeras av känslotillstånd. I ett exalterat sinnestillstånd kommer den recognition som sker skilja sig enormt jämfört med den i ett depressivt tillstånd. (Casey 2000:130) Det är inte en aspekt som varit central i mitt arbete men är trots det värdefullt att ha med sig för att ytterligare nyansera förståelsen av begreppet recognizing.

Casey undersöker minnandet utanför sinnets ramar i form av det kroppsliga minnet. Detta kontrasterar han mot minnande av kroppen. Det kroppsliga minnen är nämligen intrinsikalt till kroppen och utgörs av kroppens sätt att minna genom hur vi minns i och genom kroppen. I jämförelse till andra minnestekniker är det kroppsliga minnet mer fundamentalt. Liksom rumsligt minne bestämmer var vi är i världen fungerar kroppsminne, särskilt det vanemässiga, genom att etablera hur vi är i världen. Casey tillskriver därmed kroppsminnet en slags a priori status i egenskap av att vara den mnemonik som alla andra minnestekniker av nödvändighet utgår från. (Casey 2000:146f)

Utav de olika typer av kroppsminne Casey undersöker är det vanemässiga mest relevant för mitt material. Det vanemässiga kroppsminnet har en orienterande funktion. Genom att etablera kroppsliga vanor, och därmed vanemässigt kroppsminne, skapar vi en stabil bas av trygghet och bekvämlighet som mer avancerade och spontana handlingar kan uppstå från. Orientering handlar också om att få en uppfattning av det egna varandet i förhållande till det omgivande landskapet. Kort sagt menar Casey att orientering innebär att genom vanemässiga mönster av kroppslig rörelse lära sig vilka vägar som är möjliga och därefter vilka vägar som är eftersträvansvärda. Det

vanemässiga kroppsminnet fungerar även genom att förkroppsliga dåtiden i nutiden. (Casey 2000:149ff) Detta innebär att det vanemässiga kroppsminnet liknar recognizing vad gäller de temporala aspekterna. Båda mnemoniker kopplar samman det dåtida och det nutida genom minneshandlingar i nutiden. Denna sammankoppling är en central del av mitt material och min studie vilket är en anledning varför jag valt att lägga särskilt fokus vid dessa två minnestekniker.

Caseys begrepp exemplifieras i stor utsträckning i det material jag samlat. Jag kommer därför löpande återkomma till de olika begreppet som presenteras här för att illustrera de processer som sker på ett mer abstrakt vis.

Analys

Uppsatsens analytiska delar är uppdelade utefter de tre avgränsade frågeställningarna, det vill säga: (1) Hur skapas spelbaserade minnen och hur blir de till spelarens egna?, (2) Vilka minnen är det som skapas? och (3) Hur används spelbaserade minnen för att tolka och förstå omvärlden? Uppdelningen är gjord på detta vis eftersom den både speglar centrala teman som finns i materialet och möjliggör en djupdykning i olika delar av minnesskapande- och användning.

Spelaren, spelet och interaktionen dem emellan

Interaktionen mellan spelare och spel är en väsentlig del av spelupplevelsen och därmed även en väsentlig del av att minnesskapandet. Mitt insamlade material täcker huvudsakligen två av interaktionens aspekter. Den första är de praktiska eller mekaniska aspekterna av interaktionen och hur dessa påverkar spelupplevelsen. Den andra är interaktionen utifrån inlevelse och identifiering.

Det första steget i spelande, oavsett vilken slags spelare och spel det rör sig om, är att lära sig interagera med spelet rent praktiskt. Detta fungerar på samma sätt som det Casey benämner orientering. Orienteringsprocessen handlar om att lära känna sin omgivning och skaffa en trygg bas av rutiner som möjliggör mer fria och spontana handlingar. Inom spelandet består orienteringen i stor utsträckning av att bygga upp ett muskelminne kring spelets olika grundläggande handlingar. I mitt material, vilket även Casey (2000:146) betonar, framgår vikten av muskelminnet och orientering framför allt i de situationer det inte fungerar, det vill säga när desorientering uppstår. Eftersom personerna som diskuterar spelen på internetforum ofta är personer som har stor

erfarenhet av spelandet, och därmed kan förväntas ha en högre grad av orientering, framgår denna aspekt inte alls i mitt material rörande forumen. Tre av fyra utav de spelare vars liveströmmningar jag observerat hade inte tidigare spelat respektive spel och desorientering framgår därför tydligt i de delarna av materialet.

Inom olika spelgenrer finns kontroller som går att återfinna i de flesta av spelen. Både *BioShock Infinite* och *Metro 2033* ingår i genren FPS, vilket står för first person shooter. Det innebär att de båda spelas ur ett förstapersonsperspektiv och att stridssekvenser utgör stora delar av spelen. För FPS-spel som spelas med tangentbord och mus är vanliga kontroller exempelvis att WASD-tangenterna används för rörelse, musen för att sikta och vänstra musknappen för att skjuta. I *BioShock Infinite* finns utöver dessa bland annat en tangent för att interagera med omvärlden, en för att återfå hälsa och några stycken kopplade till spelets karta och menyfunktioner. De mer specifika kontrollerna dyker upp på skärmen då de är relevanta för spelaren. Detta innebär att de kontroller som behöver memoreras är få och främst de som används ofta. I kontrast till detta har *Metro 2033* många kontroller för särskilda handlingar och få hjälpmedel för spelaren att minnas dessa. Specifika kontroller finns bland annat för att ta på eller av sin gasmask, tända eller släcka sin tändare eller ändra vilken slags ammunition som används. Även vid de tillfällen spelet assisterar med vilken tangent som ska användas finns det skillnader i huruvida den ska tryckas eller hållas nere.

Tidigt i *Metro 2033* får spelaren olika resurser och ett vapen. För att ta sig vidare i spelet krävs att spelaren tar emot dessa. Resurserna läggs en och en på ett bord och spelaren måste plocka upp varje föremål innan nästa dyker upp. Om spelaren inte tar resurserna dyker rätt tangent att trycka på upp på skärmen. Informationen som spelet inte ger är att tangenten måste hållas nere för att plocka upp vapen. Båda spelare vars livesändningar av *Metro 2033* jag observerat hade samma problem vid detta moment. De stod riktade mot vapnet, tryckte på rätt tangent och blev förvirrade när inget hände. Till sist listade båda ut hur de skulle gå till väga men inte utan att först ha upplevt den omtumlande känslan som desorientering medför.

Detta händelseförlopp skedde efter ungefär en halvtimmes spelande för båda spelarna men även flera timmar senare uppstod förvirring och frågor kring vilka kontroller som gör vad. Bland annat handlade detta om olika handlingar i spelet och huruvida spelaren lyckats utföra den handling de menat. En av spelarna plockade upp resurser som låg på olika bord i en bar och tyckte sig se en effekt på skärmen. Eftersom spelaren ges begränsad information kring hur spelet fungerar i *Metro 2033* förstod inte spelaren huruvida det var en indikation för att hon stulit från karaktärerna vid borden eller om hon endast samlat de resurser som fanns tillgängliga, vilket ofta är förväntat och uppmuntrat i FPS-spel. Den andra *Metro 2033*-spelaren försökte ta resurser från ett lik samtidigt

som han förflyttade sig och efter att inte ha fått någon indikation från spelet sa han ”no I was trying to loot the guy. I don’t even know if I fucking looted him. I have no idea. I’ve lost control”. ”Loot” hänvisar i spelsammanhang till att samla resurser eller de samlade resurserna och är, som tidigare påpekat, en grundläggande del av FPS-spel. Upplevelsen av desorientering beskriver Casey som att känna sig som en annan, klumpigare, person som misslyckas med handlingar man förväntar sig kunna utföra utan problem. (2000:146) Denna känsla återspeglas väl bland spelare när de inte riktigt lyckas eller inte vet huruvida de lyckas interagera med spelet på det vis de försökt.

Beskrivningarna av det som sker är en viktig skillnad i hur en spelare upplever ett spel jämfört med exempelvis hur en läsare upplever en bok eller en tittare upplever en film. I skildringen av det som hänt i spelet framgår tydligare hur spelaren upplever sig vara en del av det som skett. Ett exempel på detta är hur en spelare, då hon samlade in pengar som låg på olika platser i en kyrka, sa ”Pay me no mind as I loot your church”. Att beskriva *min* handling, något *jag* gör, visar på hur spelaren upplever sig själv som del av spelet.

Skildringarna skiljer sig i viss utsträckning åt utifrån olika situationer men även när spelaren inte själv beslutat om vad som ska hända eller endast genomfört handlingarna motvilligt finns detta perspektiv kvar. Det framgår genom en spelare som, efter en spelsekvens där en annan karaktär dött, sa ”our friend died, why are we happy? Why are we celebrating? Our friend died!” Trots att spelarens upplevelse av vad som precis hänt, ett misslyckande av henne att hålla sina allierade vid liv, skiljde sig från spelkaraktärernas, ett firande för att de hade överlevt, beskriver hon ändå situationen som något hon är del av, ”our friend”, ”why are we” snarare än ”your friend” och ”why are you”. Trots dessa diskrepanser mellan spelarens upplevelse och vad som försiggår i spelet kvarstår alltså uppfattningen att spelaren var en del av vad som skedde.

I flera av dessa exempel överensstämde inte spelarens intention och känslor med de som framställdes i spelet. De identifierade sig ändå, åtminstone i viss utsträckning, med spelkaraktären vilket går att likna till Lacans idéer om handlingar som första stadiet till igenkänning. Att trycka på tangenterna och se karaktären agera därefter fungerar liknande barnet som ser sig själv i spegeln. Orienteringen kan i dessa fall inte sägas vara grundläggande för identifiering med spelkaraktären. Bristande orientering sätter därmed gränser för vilka handlingar som är möjliga men är inte väsentlig för att identifieringen ska ske. Enbart genom själva spelet görs kopplingen mellan jag-jaget och spel-jaget och till följd av det kan spel-jagets upplevelser integreras till jag-jagets.

Det fina, det fula och det frustrerande

I följande kapitel kommer jag undersöka vilka minnen det är som skapas genom spelandet av *Metro 2033* (4A Games, 2010) och *BioShock Infinite* (Irrational Games, 2013). Spelarnas upplevelser hanteras tematiskt utifrån kategorierna: (1) det frustrerande, såsom moral och olika funktioner i spelen som väckt frustration, (2) det ”fula”, det vill säga upplevelser av mer typiskt dystopiska teman och (3) det ”fina”, huvudsakligen skönheten i *BioShock Infinite* och hemtrevligheten i *Metro 2033*. Till följd av detta upplägg kommer jag löpande ge kontext kring spelen i samband med att jag redogör för upplevelser där kontexten är nödvändig för att beskriva och förstå dem.

Metro 2033 (4A Games, 2010) utspelar sig år 2033 i framtida Moskva, 20 år efter ett kärnvapenkrig. Världen på ytan är förstörd och består huvudsakligen av ruiner. På gatorna står förstörda bilar, luften ovan jord går inte att andas, muterade monster är vanligt förekommande och framför allt möts spelaren av väldigt många lik. Mänskligheten har, till följd av de dåliga förutsättningarna för överlevnad på ytan, bosatt sig i tunnelbanesystemet. Det har byggts upp en slags städer i olika delar av tunnelbanan och tåggrälserna används för att transportera människor och föremål mellan dessa delar. Många resurser är svåra att få tag på så de som säljs är väldigt dyra. Som valuta används militär ammunition vilken spelaren även kan välja att bruka i sina vapen.

En av de mest värdefulla resurserna är filter till gasmasker. Dessa ger spelaren mer tid att vistas på ytan och i de zoner under jord där luften inte går att andas. När filtren tar slut tas gasmasken av automatiskt och om gasmasken inte är på i en av dessa zoner kommer Artyom, karaktären spelaren styr, hosta för att indikera för spelaren att han håller på att kvävas. Det är alltså viktigt att spelaren både ser till att köpa tillräckligt många filter och inte spenderar för mycket tid i dessa zoner, eftersom de då kommer behöva använda fler av filtren. En forumanvändare beskriver hur denna till en början gillade hur spelaren tvingades vara medveten om och förhålla sig till bristande resurser. Efter ett tag blev det dock irriterande då spelaren inte visste vilken väg denna skulle ta och behövde till följd av det använda 10 av sina totalt 13 filter. En annan spelare förstod först inte vad det betydde när karaktären hostade vilket ledde till ett dödsfall kort därefter. Samma spelare fick även slut på filter efter att ha tagit lång tid på sig att undersöka alla skrymslen i en del av spelet. För att klara sig igenom en längre stridssekvens väntade han tills karaktären höll på att kvävas, satte på gasmasken i några sekunder och tog sedan av den igen upprepade gånger. På så vis kunde han utnyttja den tid det tog för karaktären att kvävas för att spara på den tid filtret gav honom att överleva. Samma funktion i spelet, hushållandet med resurser, kan alltså förstärka spelarens

känsla av att befinna sig i en post-apokalyptisk värld samtidigt som den kan leda till underliga och bitvis komiska tillvägagångssätt.

Ytterligare en aspekt som väckt frustration är den moraliska. I *BioShock Infinite* handlar det främst om handlingen i spelet och hur karaktärerna framställs. *BioShock Infinite* äger rum år 1912 huvudsakligen i den fiktiva staden Columbia. De olika stadsdelarna befinner sig på luftskepp och hela staden flyger ovan molnen utan för kusten till den Amerikanska delstaten Maine. Stadens grundare och såväl religiösa som politiska ledare heter Comstock. Som motreaktion mot Comstocks grovt förtryckande styre har det formats en revolutionär grupp med Daisy Fitzroy som sin ledare. En forumanvändare laddade upp en meme som kritiserar hur Comstock och Fitzroy framställs som lika dåliga. I bilden sammanfattas deras respektive handlingar som ”Comstock creating a white ethnostate” och ”Daisy Fitzroy almost killing one child”. Svaren på inlägget visar hur fler användare upplevde det som frustrerande både hur karaktärerna framställs som jämbördiga och hur spelaren var tvungen att agera utefter att detta genom att döda ett stort antal människor på båda sidor av konflikten.

Frustrerande moral går att återfinna även i *Metro 2033*. Alla spel i *Metro*-serien har olika slut beroende på spelarens bra och dåliga handlingar genom spelandet. Spelaren kan få goda poäng bland annat genom att ge resurser till behövande och onda poäng genom att exempelvis döda människor som inte attackerat först. Många delar av spelet är även svårare att ta sig igenom om spelaren vill undvika dåliga handlingar och genomgående i spelet är det lättare att få fler onda än goda poäng. Till följd av det upplevde flera användare det som väldigt ansträngande att försöka få spelets bra slut. Två användare lyfte det som särskilt frustrerande att undvika att döda nazisterna i spelet och, eftersom det ändå inte garanterar det bra slutet, tyckte inte det var mödan värd.

De dystopiska aspekterna i spelen är många. Från barn som tvingas in i militärtjänst och arbetare vars hela liv spenderas i fabriker till sjukhus överfulla med döende och döda människor kan listan göras lång. Trots detta riktade en forumanvändare kritik mot *BioShock Infinite* eftersom användaren upplevt det vara för muntert i jämförelse med de andra spelen i *BioShock*-serien. Flera användare svarade på detta att visuellt kan *BioShock Infinite* sägas vara mer muntert men utöver det finns flertalet aspekter som visar på vilken hemsk värld det är. En användare påpekade att den vackra estetiken används för att dölja stadens mörka sidor. Genom att blanda samman nöjesparker och amerikansk propaganda skapas en stad som ler samtidigt som den dödar sig, menar användaren. En annan forumanvändare lyfte hur spelet ansluter sig till spelseriens dystopiska skildringar av en galen ledare, fri vilja och kapitalism. Kombinationen av detta och den fina estetiken skapar snarare

en mer obehaglig känsla jämfört med de andra *BioShock*-spelen. Detta framgår även av en av spelarna som livesänt sitt spelande och sa ”why is this place so pretty? It makes me trust it even less.”

Till skillnad från *BioShock Infinite* etablerar *Metro 2033* direkt att världen det utspelar sig i inte är en någon borde vilja leva i. Spelaren möter redan under de första minuterna av spelande gigantiska muterade monster och flygande demoner. Det skulle kunna vara en konsekvens av detta, att de dystopiska teman är så pass uppenbara, som få personer pekar ut dessa teman i spelet. Att det är en hemsk och brutal värld är det ingen fråga om och det finns därför ingen anledning att lyfta frågan. En forumanvändare som jag faktiskt såg påpeka detta upplevde dock de dystopiska aspekterna som alldeles för överväldigande. Användaren hade svårt att ta sig igenom de första delarna av spelet för att de gav en så obehaglig känsla och spelaren var rädd för att fortsätta. Att hela tiden ha dåligt med ammunition, medicin och andra resurser satte så mycket press på spelaren. Skribenten hade inte haft svårigheter med andra skräckspel de tidigare spelat och kunde därför inte förstå riktigt varför det var så svårt att ta sig igenom *Metro*.

BioShock Infinite inleds med att spelaren anländer till en liten ö omgiven av ett stormigt hav. Spelaren möts direkt av dödshot skrivna i blod och ett lik för att visa vad konsekvenserna blir om uppdraget inte fullföljs. Uppdraget i fråga är att ta sig till staden Columbia och hämta Elisabeth i utbyte mot att bli av med en stor skuld. Vägen till staden är genom en slags raket som finns högst upp i den fyr spelaren befinner sig vid. Resan är skakig, högljudd och varken spelaren eller spelkaraktären upplever sig ha någon kontroll över vad som händer. Det enda sällskapet Booker, spelarens karaktär, har under färden är en förinspelad röst som kontinuerligt berättar hur högt de befinner sig ovan jord. Plötsligt åker raketerna genom molnen, stannar upp i en sekund och Booker ser en enorm staty av en ängel som inbjudande sträcker fram sin hand varpå den förinspelade rösten säger ”halleluja”. Booker har anlänt till Columbia. Spelarens första introduktion av staden är som en vacker och fridfull plats frånkopplad kaosen och oroligheterna på jordytan. Upplevelserna av detta moment liknar den en av de livesändande spelarna hade. När raketerna stannade upp och hon fick sin första överblick över Columbia sa hon ”oh look at it... this is absolutely gorgeous.” En forumanvändare redigerade ihop en video utav klipp från olika av spelets visuellt finaste delar och lade till ett pianostycke i bakgrunden. Flera användare svarade att *BioShock Infinite* är ett av de vackraste spelen de spelat och att de, efter att ha sett videon, kände sig manade att spela om det. Liksom den sköna fasaden inom spelvärlden fungerar inbjudande och tilldragande fungerar den på

samma vis för spelarna. Syftet med att skapa staden sägs, inom spelet, ha varit att skapa ett slags paradiset på jorden, en Edens lustgård tillgänglig för en viss slags människor.

Metro 2033 ger, som tidigare lyft, spelaren ett brutalt välkomnande till spelvärlden. Mellan stridssekvenserna är stämningen dock drastiskt annorlunda. Introduktionen spelaren får till vardagslivet i tunnelarna ges både genom Artyom, spelarens karaktär, dagboksinslag och genom att spelaren själv får vandra igenom dem, lyssna på olika konversationer och se vad som händer. Trots de tuffa överlevnadsförhållandena uttrycker Artyom i ett dagboksinslag att han gillar livet i tunnelarna eftersom rutinerna och bekantskapen ger en bekväm känsla. En av spelarna vars livesändningar jag observerat stannade till vid flera tillfällen för att lyssna på konversationerna. När hon stötte på ett par barn som sprang runt och lekte följde hon efter dem en bit för att se vart de skulle ta vägen. Både hon och flera av de som tittade på livesändningen tyckte det var en väldigt mysig plats och, efter en interaktion med en non-player character (NPC³), sa hon ”everyone’s so friendly”. På forumen framgår den hemtrevliga känslan huvudsakligen genom delande av skärmbilder. En användare laddade upp en skärmbild där det går att se lite solljus som sträcker sig ner ner i tunnelarna. Användaren lade sedan till att atmosfären mellan striderna gav en känsla av fridfullhet. Flera andra forumanvändare svarade med kommentarer kring hur vacker bilden var. För många spelare förstärkte de bekväma momenten upplevelsen av spelvärlden som verklighetstrogen. Att genom speldesignen framställa tunnelbanorna som en plats där människor har skapat ett hem tillgängliggjorde upplevelsen av även det post-apokalyptiska genom att konkretisera de strategier som använts av människorna för att hantera situationen och bygga upp ett vardagsliv.

Omvärlden i spelets termer

Kopplingarna som görs mellan spelet och den empiriska verkligheten skiljer sig åt på många vis. Vissa hänvisar till historiska händelser och andra till samtida, vissa utgår från övergripande teman i spelet och andra från specifika händelser eller platser. Det jag kommer fokusera på i följande del är den process av recognizing som kopplar samman spelvärlden och omvärlden.

Som tidigare nämnt utspelar sig *Metro 2033* i Moskva men även stora delar av personerna som arbetat med spelet har någon slags koppling till Ryssland eller Ukraina. I samband med

³ NPC används för att hänvisa till alla karaktärer i spel som inte styrs av en spelare. Det kan röra sig om karaktärer som endast finns för att handla med spelaren men också karaktärer som endast vistas på en plats för att göra den mer levande.

Rysslands invasion av Ukraina och med särskilt fokus på Putins uttalanden om användning av kärnvapen lyfte en användare frågan huruvida en *Metro*-värld hade kunnat bli verklig samt vad de andra forumanvändarna trodde skulle ske i Ukraina framöver. En användare påpekade hur sannolikheten är väldigt liten att monster liknande de i spelet skulle muteras fram som följd av att kärnvapen används. Skribenten fortsätter påpeka att det även skulle ta mycket längre tid än det sägs ha gjort i spelet för olika djur och växter att anpassa sig efter dessa nya levnadsförhållanden. Slutligen skriver användaren att mänsklighetens överlevnadschanser utifrån de förutsättningar som finns i spelet, bland annat konstant brist på mat och vatten, antagligen skulle vara små. Andra användare har liknande tankar kring aspekterna som rör användningen av kärnvapen och de mutationer som skulle kunna följa.

Kort inpå Rysslands invasion av Ukraina publicerade utvecklarna bakom spelet ett uttalande, vilket även delades på forumet. Spelutvecklarna skrev att de inte hade förväntat sig att deras spelvärldar skulle gå att känna igen så väl i omvärlden. I sitt uttalande skrev de fortsatt att deras enda önskan var att krigets fasor inte skulle lämna fiktiva världar. En forumanvändare speglar denna ståndpunkt i sitt svar och skriver att de flesta av oss hoppas det närmsta vi kommer till krig är genom våra skärmar. Ytterligare en användare frågar sig huruvida det är ett bra stöd för spelstudion att köpa deras produkter eftersom personen inte hade möjlighet att skicka pengar till Ukrainas militär. En tredje person citerade en av karaktärerna i spelet, ”if it’s hostile you kill it”, följt av en kommentar om att Ukraina ska fortsätta kämpa. I flera av svaren på inlägget sker därmed recognizing i form av availability. Genom att etablera kopplingar till såväl platserna, Ryssland i spelet och Ukraina genom dess utvecklare, som händelseförloppet, att ha upplevt konsekvenser av ett kärnvapenkrig, upplevs omvärldens händelseförlopp mycket närmre och mer personligt än det hade gjort om kopplingen inte fanns där. Den tredje av kommentarerna skildrar även ett fall av recognizing i form av merging. Genom att lyfta en fras ur spelet i denna kontext har användaren både känt igen spelminnena i omvärlden och sammanfört upplevelserna av dem båda. Till följd av denna process tillskrivs omvärlden egenskaper ur spelet och spelet tillskrivs egenskaper ur omvärlden, vilket utgör en ny tolkning av omvärlden och i sin tur överensstämmer med det Casey benämner clarification.

Kopplingar till specifika händelseförlopp görs även genom *BioShock Infinite*. En forumanvändare laddade upp en skärmbild från spelet som visar en av stadens mer utsatta delar. Karaktärerna som bor där arbetar i samma fabrik där de i princip utför slavarbete. Klasstillhörighet i spelet är starkt kopplad till den institutionaliserade rasismen och dessa arbetare är därför också huvudsakligen svarta. Skärmbilden laddades upp på forumet i juni 2020, strax efter de stora och

uppmärksammade Black Lives Matter-protesterna. Personen som först laddade upp bilden skrev inte explicit att den hänvisade till dessa men påpekade att spelet känts lite för relevant nyligen. I svaren till inlägget gjorde en användare liknelsen till den revolutionära organisationen i spelet och en annan användare kopplade det till företaget Amazon som under perioden fick en hel del uppmärksamhet för sina slavliknande arbetsförhållanden. Ytterligare en användare påpekade att hela syftet med *BioShock*-spelen är att handla om politik och ifrågasatte huruvida ett liknande inlägg skulle göras vid varje upplopp. Samma koppling mellan spel och omvärld upplevdes i det här fallet olika för olika personer. Vissa av användarna tyckte att spelets händelseförlopp tydligt kändes igen i flertalet omvärldsfenomen men den sist nämnda användaren menade att kopplingen är uppenbar och uttryckte istället en frustration kring andra forumanvändare som åter igen lyfter likheter mellan spel och omvärld. Oavsett huruvida det upplevdes som en rimlig eller onödig koppling gjorde dessa forumanvändare ett igenkännande i form av merging och clarification då de använde spelvärldens kopplingar mellan rasism och klassklyftor för att illustrera sambandet mellan samma fenomen i sin omvärld.

Associationerna till USA i allmänhet är dock huvudsakligen historiska eller innefattar någon annan slags distansering. En av spelarna som livesände sitt spelande stannade upp och lyssnade på en konversation i spelet där en NPC sa "I thought I detected a hint of an accent from our waiter". Det är ett av spelets mer subtila uttryck för den grova rasism som präglar hela den fiktiva staden och tog därför en sekund innan spelaren riktigt förstod vad som menades, vilket framgår i hur spelarens reaktion på konversationen var "a hint of an accent... ah, I'm forgetting this is, like, 1912". Den andra spelaren vars livesändningar av *Bioshock Infinite* jag observerade gjorde en liknande koppling till USA då han, innan han börjat spela, sa "[the] premise for this is kind of like a more radicalist America and there's a lot of racism in this game". Det var huvudsakligen menat som en förvarning för de som tittade på livesändningen eftersom flera moment i spelet uttrycker mycket mer grova och våldsamma former av rasism än den nyligen nämnda. Intressant med båda dessa uttalanden är dock hur de innefattar ett igenkännande och närmande, genom identifierandet av USA, samtidigt som de uttrycker en distans, det är ett historiskt USA eller en annan version av landet. Den andra av dessa spelare återkom fortsatt till ämnet genom spelets gång. Efter en inledande stridssekvens påpekade han "this is a game that's not afraid to deal with some very heavy subjects, as you can very clearly see from what we've played so far. This is not a great version of America." Identifieringen av USA i de här fallen innebär consolidation i en sådan utsträckning att det inte längre är likheterna som upplevs märkvärdiga utan det är skillnaderna, att det är en annan tid eller ett annat slags USA, som är värda att utpeka.

Även *Metro 2033* innefattar moment som mer subtilt uttrycker den dystopiska spelverkligheten. En forumanvändare lyfte ett händelseförlopp i spelet då spelarens karaktär, Artyom, vill ge militär ammunition till en kvinna så att hon kan köpa bättre mat till sitt barn. Kvinnan antog då att Artyom i utbyte mot pengar ville göra ”something” mot barnet. Forumanvändaren skriver det inte explicit men syftar i inlägget till att det skulle röra sig om sexuell exploatering av barnet. Fortsatt menar skribenten att det kändes ”onödigt mörkt” och upplevde hela interaktionen som alltför tillgjord. Tidigare i inlägget skrev personen att det roliga i *Metro* är hur det är en ”deprimerande värld” där människor dödar varandra för resurser men menar alltså ändå att det finns en gräns för hur mörk spelvärlden bör vara. En annan användare svarade att det inte kändes ”edgy”, vilket den första skribenten hävdade, utan snarare verklighetstroget och sannolikt då det redan i vår samtid förekommer pedofili och trafficking av barn. Eftersom *Metro 2033* utspelar sig i en dyster och mörk framtid menar denna forumanvändare istället att det är rimligt att anta att övergrepp mot barn har förvärrats och normaliserats i takt med att världen i allmänhet har blivit mer dyster. Ytterligare en användare menar att tanken bakom att skildra extrema verkligheter är för spelaren ska uppleva en verklighet de inte vill leva i och fungera som ett verktyg för att se och känna igen dystopiska fenomen i omvärlden. Spelets dystopiska aspekter antas därmed fungera som ett verktyg för igenkänning men tillskrivs även en avskräckande funktion. Det är denna motiverande, i det här fallet genom att vara avskräckande, egenskap som Landberg menar är det huvudsakliga syftet med prosthetic memories. Liknande materialet i det förra stycket sker även här consolidation med viss motvilja. Fenomenet närmas genom identifiering men eftersom det är ett oönskat närmande lyfts skillnader för att istället framhäva distansen. Detta skulle kunna vara exempel på hur känslotillstånd påverkar recognition. Eftersom jag dock har begränsad kunskap om personernas känslotillstånd är det svårt att tolka utöver att de verkar ha en avig inställning till igenkännandet.

Sammanfattande diskussion

I uppsatsens analytiska delar har frågorna som presenterades i samband med syftesbeskrivningen besvarats. Dessa är som bekant (1) hur skapas spelbaserade minnen och hur blir de personliga?, (2) vilka minnen skapas genom spelandet av *BioShock Infinite* och *Metro 2033*? och (3) hur används minnena för att tolka omvärlden?

Spelbaserade minnen skapas genom processer av orientering, identifiering och igenkänning vilket jag har illustrerat med hjälp av Caseys begrepp recognizing samt de olika aspekter av recognizing som Casey redogör för. I takt med att spelaren blir mer och mer orienterad i spelvärlden, identifierar olika aspekter av denna och känner igen sina egna handlingar som de som sker inom spelet blir minnena allt mer nyanserade och personliga.

Upplevelserna av spelvärlden är många och bygger på erfarenheter av spelandet. Vilka minnen det är som skapas skapar förutsättningarna för hur och vilken tolkning som sedan sker utifrån dem. Spelandet av *BioShock Infinite* och *Metro 2033* väcker många känslor och skapar mängder av olika associationer, vilka jag har undersökt utifrån kategorierna det fina, det fula och det frustrerande.

Tolkningarna som görs av omvärlden utifrån dessa minnen är kopplade till såväl specifika, avgränsade händelseförlopp som mer allmänna uppfattningar av ett fenomen eller en stat. Genom att reflektera kring fenomen i omvärlden utifrån spelminnen skapas en gemensam grund för diskussion. Erfarenheterna från spelandet gör dessa omvärldsfenomen mer tillgängliga och personliga för spelarna men skapar även förutsättningar för att specifika tolkningar ska göras.

Genom att göra spelaren delaktig i ett visst händelseförlopp fungerar spel som ett effektivt medium för att engagera och influera spelare i särskilda frågor. Ytterligare forskning hade kunnat göras kring flera av aspekterna jag undersökt för att vidare undersöka detta fenomen. Bland annat hade det varit intressant med etnologisk forskning av denna slags minnesskapande och hur gemenskaper kan byggas på delade erfarenheter av spelvärldar. Vad som händer genom introduktionen av dystopiska och apokalyptiska fenomen i hemmet är en fråga som ledde mig in på det här arbetet men som sedan inte kom att bli det huvudsakliga fokuset. Jag tror fortfarande det hade varit en spännande fråga att dyka djupare i, särskilt utifrån en etnologisk utgångspunkt.

Litteraturlista

Casey, Edward S.. (2000). *Remembering. A Phenomenological Study*. 2. uppl. Bloomington: Indiana University Press.

Enevold, Jessica, & Hagström, Charlotte. (2009). Mothers, Play and Everyday Life: Ethnology Meets Game Studies. *Ethnologia Scandinavica*, 39. 27-41

Enevold, Jessica, Thorhauge, Anne Mette, & Gregersen, Andreas. (Red.). (2018). *What's the Problem in Problem Gaming*. Göteborg: Nordicom

Farca, Gerald. (2018). *Playing Dystopia. Nightmarish Worlds in Video Games and the Player's Aesthetic Response*. Bielefeld: transcript Verlag

Landsberg, Alison. (2004). *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*. New York: Columbia University Press

Marshall, Matilda, Hagström, Charlotte. (2018). "Zone taken!": Kunskap, förändring och kulturell gemenskap i mobilspelet Turf. *Idrott, historia & samhälle*, 2018. 72-91

McCready, Samuel. (2019). Playing the Past and Alternative Futures: Counterfactual History in Fallout 4. *Loading...*, 12(20). 15-34

Scheiding, Ryan. (2019). "The Father of Survival Horror": Shinji Mikami, Procedural Rhetoric, and the Collective/Cultural Memory of the Atomic Bombs. *Loading...*, 12(20). 1-14

Observationsprotokoll från observationer av internetforum och inspelade livesändningar under perioden 221026-221215. Observationsprotokoll finns i författarens ägo