

Auditiv kommunikation i det digitala spelet League of Legends.

Abstract.

This paper is an attempt to replicate Kristine Jörgensen study of auditory functions of sound in the video game World of Warcraft, but doing so on a different game, and that game is League of Legends. By using social semiotic's multimodal theory I hope not only to replicate the results of Jörgensens study, but also come with some new insight in to the field of communication as well as contributing to sound studies which compared to visual representations are not as common. However, the focus is on communication through different semiotic representations. In the end, the results are quite positive although not ground breaking by any means.



SÖDERTÖRNS HÖGSKOLA | STOCKHOLM
sh.se

Författare: Sam Ögren

Handledare: Staffan Ericson, Jockum Hildén.

Examinator: Göran Bolin.

Kandidatuppsats: 15hp Medie- och kommunikationsvetenskap C.

VT 2017.

Innehållsförteckning

1.0 Inledning - 4

2.0 Problemformulering - 5

2.1 Kunskaper i spel - 5

3.0 Forskningsöversikt - 6

3.1 Auditiva roller i World of Warcraft - 6

3.2 Auditiv mening - 6

3.3 Auditiv information - 7

3.4 Auditivt ursprung - 7

3.5 Auditiv kontext - 8

3.6 Ekopsykologiskt perspektiv - 10

3.7 Forskningslucka - 11

4.0 Teori - 11

4.1 Socialsemiotik - 11

4.2 Multimodalitet - 13

5.0 Metod - 15

5.1 Avgränsning - 16

6.0 Empiri - 17

6.1 Kommunikation - 17

6.2 Avatarers styrka - 18

7.0 Analys – 18

7.1 System genererat ljud - 19

7.2 Bakgrundsljud - 19

7.3 Meny, rutor och gränssnitt - 20

7.4 Kommentator - 21

7.5 Ljud genererat av spelare, allierade och fiender - 23

7.6 Förmågor - 23

7.7 Utrustning- 28

7.8 Avatar fraser - 28

7.9 Funktioner - 30

7.10 NPC:s - 32

8.0 Komparativ diskurs av Jörgensens studie - 33

8.1 Systemgenererade ljud – 33

8.2 Spelares ljud – 34

8.3 Kontinuerlig justering – 36

8.4 Samma avatar i olika skepnader – 36

8.5 Konklusion – 37

9.0 Slutsats - 38

9.1 Vidare forskning - 39

Referenser - 40

1.0 Inledning

Forskning kring auditiva studier inom digitala spel är ett område med stor potential, det vill säga det finns ganska lite auditivforskning om man jämför mot mer visuella studier av spel. För att vara övertydlig, med digitala spel refererar uppsatsen till spel som utövas med någon typ av elektroniskt föremål. Spelen är virtuella och kan inte existera utan ett elektroniskt ting, till skillnad från exempelvis en sport som basket, ett spel som tar plats i den fysiska världen helt utan digitala filter i sin direkta utövning. Digitala spel förutsätter alltså något elektroniskt för att spelaren ska få tillgång till den värld där spelet tar plats.

Avsikten med uppsatsen är att försöka återskapa en tidigare studie av forskaren Kristine Jörgensen. Jörgensen undersöker i sin studie olika ljuds funktioner inom World of Warcraft (WoW). Hon argumenterar för att ljudet i datorspel förstärker spelupplevelsen och hjälper spelare att tolka olika situationer. Ljudet fungerar som en kontextuell informationskälla som både tillhör spelets värld men också informerar spelaren. Kontexten, menar Jörgensen, är en nyckel till hur ljud kan begripas (Jörgensen 2008, s. 1). Jörgensen studerade WoW, vilket innebär vissa begränsningar i generaliserbarhet och jämförelser. Således undrar jag om samma modell som Jörgensen använder sig av kommer ge liknande eller andra resultat i denna studie.

Min empiri kommer att bestå av en analys på spelet League of Legends (hädanefter LoL). LoL tillhör genren Multiplayer Online Battle Arena (moba) som skiljer på olika sätt från WoW som tillhör genren Multi Massive Online Role-playing Game (mmorpg). De största skillnaderna spelen i mellan är perspektivet spelaren har i de olika spelen, samt spelens framställning av världen som kontinuerlig eller mer flyktig. Dessa olikheter expanderas mer utförligt under analysdelen av uppsatsen. Det är först då olikheterna blir relevanta.

Motivationen till att välja LoL är främst för att det är en helt annan genre av spel, sen är LoL också det största moba-spelet av de som finns, faktum är att LoL är ett av de största online-spelen i världen (Eurogamer 2016). Detta är skälet till varför jag väljer LoL framför andra populära moba-spel som till exempel Defenders of the Ancients 2, som skulle ha kunnat vara ett alternativ.

LoL och moba-genren är en typ av spel som nästan uteslutande spelas med andra spelare i lag mot varandra, och liksom de flesta moba-spel saknar LoL ett traditionellt narrativ. Spelet spelas ganska likt en basket- eller fotbollsmatch: det finns tydliga mål för hur man vinner, och när man vunnit eller förlorat en match finns det inga konsekvenser för karaktärerna i spelet. Det finns inget narrativ som påverkas negativt eller positivt av en förlust, utan precis som i sportens värld är det viljan att vinna och bli bättre som man kan anta driver spelarna. Avatarna, som är ett annat ord för de karaktärer spelare kontrollerar, har olika texter och information som korta videosnuttar där deras personligheter och motivation förklaras, men dessa narrativ existerar nästan helt utanför själva matchflödet. En intressant jämförelse kommer vara att mmorpg tycks fokusera på världsskapande och deltagande i en konsekvent pågående miljö, medan moba-spel är narrativlösa interaktioner som kretsar kring tävlande mål med en tydlig början och ett slut.

2.0 Problemformulering

Jörgensen söker efter stoff till att bygga en argumentation vad ljud har för roll i WoW. Hennes främsta argument tycks vara att ljud är mer än bara rambyggande information till spelaren; det är även ett kontextuellt supportsystem som tillsammans med andra effekter som det visuella, textuella eller språkliga bidrar till förståelse och meningsskapande, effekterna hjälper spelaren att tolka spelets olika situationer (Jörgensen 2008, s. 13 f). Uppsatsens syfte är att replikera Jörgensens forskning för att se om samma slutsatser går att dra kring ett spel i en annan genre. Kommer det att bli ett liknande utfall eller kommer det finnas stora skillnader i resultatet? Således handlar uppsatsen om att förstå delar av ljudets olika roller eller funktioner för spelaren. Vad tillför ljud till spelet? vilken roll spelar kontexten för förståelsen av spelet och meningsskapandet?

2.1 Frågeställning

1. På vilket sätt – om något – liknar eller skiljer sig analysen av ljudet i WoW mot ljudet i LoL? Hur fungerar Jörgensens definiering av ljudets roll i en annan genre av spel?
2. Hur kan multimodalteori användas för att förstå meningsskapandet i LoL? Har ljudet någon funktion, och i så fall hur närmar man sig en förståelse av den framställningen?

3.0 Forskningsöversikt

Tidigare forskning kommer att främst bestå av Jörgensen, men också lite av Michael Kamp som tar perspektivet av ”affordances” på ljudet i ett antal spel. Jörgensen är dock utgångspunkten och Kamp är mer en motpol som fungerar som kontrast till Jörgensen. Det viktigaste är där av att Jörgensens studie redogörs mer noggrant med tanke på att det är den som ska återskapas på nytt material.

3.1 Auditiva roller i World of Warcraft

I Jörgensens uppsats återkommer funktioner och roller som centrala punkter. Jörgensens mål är att expandera synen på vilken roll ljud har, vilka fler funktioner det fyller än bara något som hörs. Relationen mellan spel och ljud är komplex. Ljud genomsyrar hela spelupplevelsen genom att ha olika funktioner, genom olika roller. Det är inte en effekt som läggs ovanpå en spelupplevelse, utan något som är djupt integrerat med spelupplevelsen (Jörgensen 2008). Ändå kan man hävda att ljudet inte är essentiellt. WoW kan fortfarande spelas utan ljud, men det är synnerligen svårt att under normala former spela WoW utan syn. Poängen är som Jörgensen säger:

“As any game audio designer or composer can tell, computer game audio is not merely ornamental and mood-enhancing. It also works as support for gameplay, by providing the player different kinds of information that needs to be comprehended in the light of the specific context.” (Jörgensen 2008, s. 1).

Ljud är en kompletterande effekt som stärker känsla och förståelse i World of Warcraft, men det mer än kompletterar det behövs för att förstå helheten i vissa sammanhang.

3.2 Auditiv mening

Man kan se på spelupplevelsen som en interaktion mellan spelare och system. Regler och ramverk är kodade i ett system, men det är spelarens tillvägagångssätt och strategier som blir spelupplevelsen. Begränsningarna kommer från de verktyg som tilldelas spelaren och de regler som systematiskt implementeras. I sitt basalaste utförande handlar det om problemlösning utifrån ett givet ramverk med regler. Meningen skapas av spelares handlingar och att dessa handlingars utkomst är urskiljbara, det är begripliga på ett sätt som är eniga de ramverk och regler som existerar. Handlingarna har en progression, en utveckling som leder

vidare. Ljudet får sin mening genom att bistå spelaren med olika typer av information, eller genom att vara integrerat i spelvärlden på ett sätt som stärker den spelande upplevelsen. Ljudet kan därför anses vara en effekt som genomsyrar hela spelupplevelsen med meningsskapande (Jørgensen 2008, s. 2).

Jørgensen redogör i sin studie för två olika sätt att se på ljud. *Situationsorienterat* synsätt eller *objektorienterat* synsätt. Jørgensen tillhör den grupp av forskare som menar att tolkandet av ljud relaterar till en begivenhet, en viss *situation* som ljud associeras till och inte ett fast *objekt*. Det finns ingen absolut källa till ett ljud menar Jørgensen, utan det är en situation. Spelforskare tenderar att lägga sig någonstans mitt i mellan och hävda att ljudet är knutet till olika speltillstånd (Jørgensen 2008, s. 2). Jørgensens positionering i studien är dock situationsorienterad.

3.3 Auditiv information

Informationen som tilldelas spelaren är situationsorienterad. Den refererar till saker som händer i spelmiljön som spelaren behöver veta. Det kan vara allt från att bli attackerad till att bli hjälpt av en allierad. Det är information som hjälper spelaren att förstå vad som händer (Jørgensen 2008).

Den auditiva informationen har en viktig funktion i att kunna överföra information oavsett vart spelaren riktar sin uppmärksamhet. Spelaren kan titta åt ett håll men får information genom ljud och vad som händer där spelaren inte av olika anledningar kan se. Ljud är också bra på att i särskilt hektiska situationer kunna informera spelaren om olika faktorer. Det finns förstås en viss gräns för hur mycket en person kan ta in samtidigt, men den mänskliga hjärnan är väldigt kapabel att sortera intryck, där även ljud efter hur viktiga de är i en given situation. Ljud har också en unik aspekt gentemot det visuella, det är allestädes närvarande. Spelare kan därför titta åt olika håll, men höra samma sak, förutsatt att de är inom räckhåll för ljudets situationskälla (Jørgensen 2008, s. 6, 14).

3.4 Auditivt ursprung

Fiktionsbaserade ljud i medietexter har olika ursprung. Detta är inte att förvirra med ett ljuds identifiering, det vill säga ljudets ”källa”. När Jørgensen pratar om ursprung refererar hon till

om ett ljud är *diegetiskt* eller *icke-diegetiskt*. Med diegetiskt menas att ett ljud tillhör spelets verklighet, det hörs av spelaren men det kan också höras och reageras på av spelarens avatar. Ljud som är icke-diegetiska är istället den typen av ljud som bara finns till för spelarens fördel och inte rimligtvis har någon plats, källa eller förklaring i spelvärlden (Jørgensen 2008, s. 4 f). Till exempel om spelarens avatarrer attackerar varandra hörs kanske ljud av svärd som slår mot varandra eller smällar på utrustning. Ljudet som kommer har ett ursprung i spelvärlden, det är något som händer och det ljud som hörs korresponderar till världen. Medan musiken som t.ex. ofta hörs i filmer eller spel, i jakt- eller stridsscener är en version av icke-diegetiskt ljud. Det är ljud som är till för tittaren, spelaren, det har ingen förankring, ingen verklighet kopplad till sig, utan fungerar som förstärkare av stämning och direkt information till betraktaren.

Jørgensen har dock tagit fram två andra varianter av diegetiska ljud, extern trans-diegetiskt och intern trans-diegetiskt ljud. Intern trans-diegetiskt ljud i WoW kan vara när spelaren försöker använda en förmåga eller göra något som inte går, då hörs en röst som korresponderar med avatarens kön och ras säga saker som "I can't do that yet" eller "That is out of range". Intern trans-diegetiskt ljud är den typen av ljud som egentligen är icke-diegetisk och bara överför information till spelaren, men knyts till spelvärlden genom att avataren är den som säger det. Ett exempel på extern trans-diegetiskt ljud är när spelaren navigerar spelets olika menyer och kommer till en kartmeny. När spelaren trycker fram kartan låter det som någon vecklar ut en gammal karta. Detta menar Jørgensen är externt eftersom det inte har någon knytning alls till den riktiga spelvärlden. Avataren utför ingen animation som antyder på att hen skulle börja studera en karta eller något dylikt utan detta är bara en kartmeny som har ett ljud av en karta som prasslar, vilket hon anser som extern trans-diegetiskt (Jørgensen 2008, s. 5).

3.5 Auditiv kontext

I ett av hennes enklare exempel berättar hon om en spelare som med sin avatar försöker försvara ett specifikt område på en plats där spelare slåss mot varandra om kontroll. Baserat på vilken klass eller roll en spelare har valt får den tillgång till olika förmågor. Ett exempel är klassen "Rouge" som bäst kan beskrivas som en skalk eller tjuv. Dessa karaktärer har förmågan att bli osynliga för motspelare men halvt synliga som en transparent siluett för medspelare. När osynligheten tar form hörs ett noterbart ljud. Här menar Jørgensen att om man som spelare hör ljudet och ser en allierad spelare smyga omkring så är detta naturligtvis

inget att frukta, en extra trygghet, hör man däremot ljudet och inte ser någon eller hör ljudet och ser en fiende försvinna finns det förstås orsak att bli orolig (Jørgensen 2008, s. 1 f). Ljudet är kontextuellt för det kan både vara bra och dåligt, men endast om spelaren förstår situationen blir detta påtagligt.

Jørgensen menar att människan är kapabel att gruppera ljud i olika strukturer baserat på hur viktigt ljudet är. Bakgrundsljud så som musiken i ett spel, eller till exempel fanfarer när någon attackerar en bas kan ignoreras före ljud som är mer relevant för spelaren i stridens hetta. Exempelvis om spelaren är upptagen med en strid med andra spelare, blir ljud som inte påverkar den striden mindre viktiga. Hon beskriver det som ett filter som filtrerar ljud efter relevans och menar att ibland kan en fanfar eller sådant ljud som varit obetydligt i vissa situationer bli mer betydligt beroende på vad som har mest nödvändighet för spelaren. Kontext är inte bara viktigt för att spelaren ska förstå vad det är för ljud, utan också varifrån ljudet kommer (Jørgensen 2008, s. 7 f).

“When the player makes meaning out of sound in context, the interpretation of what generates the sound is crucial for understanding what a specific sound communicates. Notice that the generator of a sound is not the same as the source of a sound.” (Jørgensen 2008, s. 8).

Ljudets situationskälla är också viktigt för hur hon analyserar ljudet, något som hon grupperar på tre sätt: spelar genererat ljud, ljud genererat av fiender och allierade samt system genererat ljud. Under metod delen kommer dessa grupperingar att expanderas.

Ljudet hjälper inte bara till med att informera spelaren och bidrar till stämning utan det skapar också kontext till spelvärlden. Samtidigt som när många ljud spelas över varandra plockar förmodligen få spelare upp alla ljud som spelas upp, men andra effekter som bild, tecken, text räcker för att spelaren ska kunna förstå vad som händer. Det finns dock en aspekt av ljud som i fantasy- och sci-fi-spel inte har verkligt motstycke. Det är förmodligen lätt för de flesta att föreställa sig verklighetsbaserade ljud och det ljud som motsvaras av detta ting eller fenomen i ett spel, men när magiskakrafter, eller andra fiktiva fenomen yttrar sig måste ljudet artificiellt emulera något som inte finns (Jørgensen 2008, s. 4 f, 6-7). Spel i och av sig själva är artificiella, även ljudet av något som finns är förmodligen skapat och digitaliserat, och därför manipulerat i någon grad. Ljudet av en eld som sprakar överensstämmer med en situation där spelaren tittar på en lägereld, men ett liknade sparkade ljud av eld kan också komma från eldbaserad magi. Kontexten är alltså inte bara avgörande för hur spelaren tolkar ljudets källa utan också för hur spelaren förstår vad det är hen tittar på och vad som händer i

spelet. Tittar spelaren på en lägereld och hör ljudet av en ko men ser inga kor blir spelaren säkert lätt förvirrad. Så trots att ljudet av magi sannerligen är artificiellt eftersom det inte finns några verkliga motsvarigheter så måste det ljudet formas och knytas till en kontext som spelaren kan förstå.

Visuella effekter är inte mindre viktiga utan effekter tävlar sällan emot varandra, snarare är det så att de alla samarbetar för att öka spelarens tolkningsförmåga. Jörgensens förklarar också vikten av att förstå var ljudet kommer ifrån. Kommer ljudet från en spelare eller något datorstyrt, är det ett objekt eller från en avatar? Detta skiljer hennes forskning från ekologisk psykologi eftersom hon utgår ifrån vad som gör ett ljud och inte vilka möjligheter vissa ljud erbjuder en agent (Jörgensen 2008, s. 14 f).

3.6 Ekopsykologiskt perspektiv

Det är vanligt förekommande inom spelstudier att tillämpa James Gibsons ekopsykologiska *affordances*, där fokus ligger på att förstå ett väsens olika möjligheter i relation till den miljön hen befinner sig i (Gibson 1979). Jörgensen tar som sagt avstånd från ekologisk psykologi, men de har både minst en viktig sak gemensamt, båda ser på ljud som situationsorienterat och inte objektorienterat. Ljud uppstår ur situationer och inte objekt, man kan därför argumentera att kontext är avgörande för förståelsen av ljud i spel.

Michiel Kamp har skrivit en artikel som berör både *affordances* och kontext på ett sätt som är i hög grad intressant för denna studie. Kamp försöker i sin artikel beskriva hur musiken i spel strukturerar de handlingsmöjligheter som finns tillgängliga för spelaren. Genom att ta tre olika spel som exempel: Unreal Tournament, Super Mario Bros 1 och Tetris ser han på dessa spel som en fallstudie. Musiken och ljuden Kamp väljer att studera är de ljud som skapar kontext för vad spelaren ska göra och på så sätt ramar in vilka möjligheter som finns tillgängliga för spelaren. För att ta konkretisera dessa möjligheter använder han sig av det *affordances* (Kamp 2014).

Ljud i spel tycks åter igen vara bundet av kontext, hur skulle ljudet annars finnas utan något att tillhöra? Kamp förklarar detta med hjälp av två begrepp samma begrepp som Jörgensen diegetiskt och icke-diegetiskt (Kamp 2014, s. 238 f). Det finns dock många exempel på när linjerna mellan diegetiskt och icke-diegetiskt ljud blir tvetydliga. Kamp tar spelet Tetris som

exempel. Tetris kan som bäst beskrivas som ett oändligt och abstrakt pusselspel där olika bitar ska placeras på så liten yta som möjligt utan att fylla spelarens ruta, skärm eller bild. Det komplicerade är hur ljuden och musiken i Tetris bör tolkas, som diegetiskt eller icke-diegetiskt? Är musiken och ljuden del av spelvärlden eller något som bara är till för spelaren, kanske både och samtidigt? Det som Kamp kommer fram till är att ljuden hjälper till att strukturera vilka möjligheter spelaren har, det erbjuder en sorts kontext att förstå vad som händer och vad spelaren ska göra (Kamp 2014, s. 240, 245 f). Det går alltså att med hjälp av affordances på vissa sätt förklara relationen mellan de olika typerna av ljud i spel. Kamp argumenterar därför att det ljud som är icke-diegetiskt fortfarande är förankrat i spelets totala ekologi och miljö. Eftersom det är miljön och de omständigheter som existerar i miljön för de varelser som finns där som förutsätter vilka affordances en organism har (Kamp 2014, s. 247 f).

3.7 Forskningslucka

Som nämnt i inledningen skulle samma analys på nytt material öka generaliserbarheten och eventuellt skapa nya infallsvinklar. Det intressanta blir jämförelsen som uppstår, säger den här analysen något nytt eller blir utfallet snarlikt? En annan viktig aspekt är ökad tydlighet i analystermerna. Med all respekt för Jörgensen så är hon ganska otydlig i sina analystermer. Något som den här analysen förhoppningsvis kan adressera och därav indirekt stärka Jörgensens forskning. Det tåls dock att poängtera att jag inte på något sätt jämför mig med hennes akademiska nivå, men det är ändå rimligt att kritisera henne lite för viss otydlighet kring terminologin och då hoppas att det är något som kan förbättras genom mitt bidrag till forskningsområdet.

4.0 Teori

Teoriavsnittet kommer till mestadels att handla om meningsskapande genom socialsemiotik och multimodalitetsteori. Genom att förstå hur mening kan skapas via olika effekter kan man också diskutera resultatet av analysen kring dessa ramverk. Framst kommer forskning av Gunter Kress och Theo Van Leeuwen att beröras.

4.1 Socialsemiotik

Kulturer har en begränsad uppsättning av uttryck som inte nödvändigtvis är knutet till bara ett uttryckningsmodus (text, bild etc.). I stort handlar det om preferens, vilket modus som bäst framför ett budskap, ibland kan det vara auditivt och ibland kan det vara visuellt, men det finns ett kulturellt spektrum av hur saker tolkas eller förstås inom olika kulturer (Kress, Leeuwen 2006, s. 46). Språk t.ex. är bara ett verktyg och inte vad verktygslådan består av. Det finns många typer av betydelse eller ”mening” som inte är möjliga eller i alla fall extremt svåra att nå med bara språk. Med andra ord, språk i alla dess olika former, kognitivt, textuellt, auditivt m.fl. är inte heltäckande i att förklara semiotisk mening. Faktum är att alla modus är viktiga i skapandet av samhälle och kultur, även om vissa tar mer plats än andra (Kress 2010, s. 15). Språket i olika former återfinns ofta i en stor del av de modus som vi använder även om det inte är rent textligt, auditivt etc. För att t.ex. kunna förstå en bild behöver människan tillgång till ett språkligt system, dvs. något som kan sortera intrycken till något allmängiltigt och begripligt. Samtidigt som vi inte alltid är helt överens med vad vi ser resulterar det i olika uppfattningar av ”mening” (Kress 2003, s. 14, 21 f). Förmodligen finns det tanke utan språk, ett spädbarn vet att det är hungrigt även om hen inte vet vad hungrigt är, men språket är ett sätt att kommunicera detta på ett begripligt sätt, dels auditiv genom att säga ”jag är hungrig” men också kognitivt att kunna känna känslan av hunger och sen associera det till en uttrycklig tankeprocess ”jag är hungrig”. Meningen är på så sätt inte alltid den samma. Dels kan olika modus tilltala olika personer, men så väl den kulturella som den språkliga bakgrunden ramar också in tolkningarna och ger vissa tecken, gester, bilder ljud etc. sin betydelse. Det finns inget ultimatum system för ”mening” utan olika former att försöka förklara mening.

Att prata om ett modus resurs är också att prata om dess kommunikativa potential. I och med att världen har globaliserats med hjälp av kanske främst nya teknologiska förutsättningar, men också olika ekonomiska aspekter som ökad stabilitet, så väl som sociala aspekter och flera med det. Det i och av sig självt har förändrat förutsättningarna för att studera kommunikation på ett mer sammanflätat sätt än tidigare. Kress refererar alltså främst till potentialen av olika modus att skapa mening, när är lägger fram begreppet ”resurs” (Kress 2010, s. 5 f). Eller med hans egna ord:

”At the moment I generally choose the latter route, using the term ‘resource’, as in ‘resources for representation’. Recourses are constantly remade; never willfully, arbitrarily, anarchically but precisely, in line with that I need, in response to some demand, some ‘prompt’ now – whether in conversation, in writing, in silent engagement with some framed aspect of the world, or in inner debate.” (Kress 2010, s. 7 f)

Vilket ger kommunikation en struktur, men eftersom de är sociala funktioner kommer de alltid över tid att förändras (Kress 2010, s. 8).

Man kan se på samhället som en godtagen struktur av kultur, representation och meningar. Vilket i sin tur betyder att den strukturen, de ramar som förenar ett samhälle ser olika ut beroende på vilket samhälle som betraktas. Det betyder att framställningsmodus möjlighet/kapacitet skiljer sig åt ju mer olika samhällena är (Kress 2010, s. 9). Det är som ett exempel lättare för mig som svensk att generalisera norsk kultur än guatemalansk. Rent geografiskt och i särdrag är förmodligen svensk och norsk kultur närmare varandra och delar därför säkerligen fler kulturella drag och representationer. Även om skillnaderna naturligtvis existerar, säger man i Norge att man ska på kräftska finns risken att de inte säger ”vad trevligt” utan beklagar, eftersom ”kräft” betyder cancer på norska.

Distinktionen mellan kultur och samhälle är ingen lätt sak att hålla isär, Kress tolkning är ett bra mått för senare diskurs. Samhället menar han är människors vilja att bilda olika grupper, enheter och sociala cirklar kring gemensamma ideal, värden och mål. Makt avgör de olika gruppernas hierarki. Kulturellt är den produktion som skapas via och av dessa grupper, var sig det är något fysiskt, abstrakt eller imaginärt, samt den interaktionen som kommer av dessa produkter (Kress 2010, s. 13 f). Man kan med andra ord säga att samhället är en organisering av grupper och kultur är dess sociala utövande.

4.2 Multimodalitet

Modus, en översättning av det engelska ordet ”mode”. Kress benämner det som följande:

”Mode is a socially shaped and culturally given semiotic resource for making meaning. Image, writing, layout, music, gesture, speech, moving image, soundtrack and 3D objects are examples of modes used in representation and communication. (Kress 2010, s. 79).

Vilket betyder att effekter, framställningar och även objekt i viss mening besitter möjligheten att bära mening. Det beror helt på dess framställning och antagligen dess kulturella tillhörighet.

”Different modes offer different potentials of making meaning. These differing potentials have a fundamental effect on the choice(s) of mode in specific instances of communication.” (Kress 2010, s. 79).

Resursen hos en framställning kan man argumentera är dess djup, dess förmåga till en tydlig definition av något. Framställningen har inte resurser, utan det kan ses som resurser till att skapa betydelse, uttryck eller mening. Så olika modus i t.ex. film kan vara ljuden som hörs

när en bil startas. Först sätts kanske en nyckel in i låset och det låter på ett sätt. Motorn startar och det låter, bilens hjul börjar rulla längst marken när bilen sen backar ut etc. Detta blir modus och inte bara ljud eftersom de representerar något i filmen, det är representationen av en bil som startar och börjar åka. Ljudet representerar något i en socialt formad och kulturellt skapad artefakt (film), det har mening skapat med olika framställningar.

Modalitet, i lingvistik betyder: modus, formen på det ett verb förhåller sig till (Nationalencyklopedin 2017). Till exempel imperativ ”läs det här!” eller konjunktiv ”i fall det hade regnat” samt indikativ ”det regnar”. Det är från lingvistik som termen har sina rötter. Modaliteten har eller måste ha en viss trovärdighet för att ha språklig funktion eftersom det är att uttala sig om tillstånd i den riktiga världen. Sanningsbegreppet blir därför en viktig beståndsdel i den mer kommunikativa versionen av modalitet. Det går aldrig att med multimodalteori säga om något är absolut sant eller absolut falskt, men det går att säga om något är representerat som sant eller falskt. Sant och falskt i en social semiotisk bemärkelse, baserad på sociala konstruktioner (Kress, Leeuwen 2006, s. 154 f). Till exempel dispositionen av världskartan i olika nationer/världsdelar. Där är naturligtvis samma värld som alla skildrar men kartan har olika perspektiv, den är inte nödvändigtvis mindre eller mer sann i något perspektiv, men det finns en idé i varje kultur hur ”världen” ser ut.

Multimodalitet är både ett forskningsområde och en teori. Socialsemiotiken intresserar sig för mening i sociala sammanhang och lutar därför åt det teoretiska hållet. Utan en social aspekt finns det ingen ingång att studera mening, eftersom mening enligt social semiotiken skapas genom social interaktion. Det semiotiska handlar om tecken, budskap, något som varje modus innehåller. (Kress 2010, s.54 f).

Multimodalitetsteori kan delas upp i tre aspekter.

1. Meningsskapande genom semiotik. Alla former av representation och kommunikation har denna sorts ”mening”.
2. Multi-modalitet. Den berör alla typer av modus och hur dessa modus överlappar eller interagerar med varandra. Vika beståndsdelar finns i alla eller flera framställningsmodus?
3. Det specifika i ett framställningsmodus. Saker som dess möjligheter, historiska aspekter, kulturella aspekter med flera. Att kunna bryta ner en effekt i mindre beståndsdelar, som en mening i ordklasser, ett ljud i volymskiftningar etc. (Kress 2010, s. 61).

Alla de tre aspekterna är viktiga i multimodalteori. För att förenkla det hela kan man säga att multimodalteori avser att studera hur olika modus överlappar med varandra och vilka beståndsdelar de består av i alla typer av meningsskapande.

5.0 Metod

Metoden kommer att baseras helt på Jörgensens tidigare forskning av ljud i WoW.

Just i förklarandet av sin modell finns det som tidigare nämnt en del kritik att rikta mot Jörgensen. Modellen får aldrig någon grundlig presentation och de olika parametrarna förklaras på helt olika, omärkta ställen i texten. Detta är ett försök till att sammanställa modellen och parametrarnas innebörd.

Först bör nämnas att modellen ser olika ut baserat på vilken faktor som genererar ljudet, något som hon tillskillnad från parametrarna tydligt går igenom inför varje avsnitt (Jörgensen 2008, s. 8 f, 10, 12). Sen är det också på sin plats att förklara några av Jörgensens begrepp.

Spelar-genererat ljud: kategoriserar det ljud som genereras av den egna spelaren. Exempelvis när spelaren utför en handling som skapar ljud.

Exempel = förklarar händelsen, vad som händer i exemplet.

Ursprung = förklarar vilken relation ljudet har till spelets värld. Om ett ljud tillhör spelvärlden eller om det bara är ljud som direkt ska informera spelaren utan relation till spelvärlden.

Användbarhet = hur en handling använts, om en magi träffat sitt mål, eller blev avbruten, missade osv.

Orientering = vilken plats i spelvärlden ljudet kommer från, tid och rum.

Identifiering = vilken källa ljudet kommer från (Jörgensen, 2008).

Ljud genererat av fiender och allierade: kategoriserar det ljud som i Jörgensens perspektiv görs av andra spelare gentemot den egna. Det betyder alltså att Jörgensen tar en spelares perspektiv och ställer det mot hur den spelaren upplever andra spelares genererade ljud. Ett exempel är när en med- eller motspelare gör något som skapar ett ljud som spelaren hör och uppfattar som bra, dåligt, neutralt.

Exempel = förklarar händelsen, vad som händer i exemplet.

Ursprung = förklarar vilken relation ljudet har till spelets värld. Om ett ljud tillhör spelvärlden eller om det bara är ljud som direkt ska informera spelaren utan relation till spelvärlden.

Användbarhet = om de är en handling är positiv, negativ eller neutral för spelaren.

Orientering = vilken plats i spelvärlden ljudet kommer från, tid och rum.

Identifiering = vilken källa ljudet kommer från (Jørgensen, 2008).

System-genererat ljud: kategoriseras av att vara ljud som inte aktivt görs av spelare eller motståndare. Ljudet uppstår av olika system eller kriterier som uppfylls. Det kan t.ex. vara att fienden har tagit över en bas och då hörs en röst som informerar spelarna om detta. Spelare är förvisso orsaken till ljudet men initierar inte ljuden, de har ingen kontroll över ljudet som kommer. Det uppstår inte från spelarens direkta handlingar utan av system där kriterier uppfylls.

Exempel = förklarar händelsen, vad som händer i exemplet.

Ursprung = förklarar vilken relation ljudet har till spelets värld. Om ett ljud tillhör spelvärlden eller om det bara är ljud som direkt ska informera spelaren utan relation till spelvärlden.

Användbarhet = informerar spelaren om olika tillstånd.

Orientering = vilken plats i spelvärlden ljudet kommer från, tid och rum.

Identifiering = vem/vilken/vilka som genererar ljudet (Jørgensen, 2008).

5.1 Avgränsningar

Att få med alla ljud i LoL i en mindre uppsats som den här är inte vanskligt. Även om det systemgenererade ljudet står för många undantag och intressanta tolkningsproblem så finns det inte så många olika varianter av det. Ljud gjort av olika spelare, motståndare och allierade kommer i mycket större volymer och avgränsas bäst till tre primära ljudgrupper som sen får expanderas en aning. Avatarer, funktioner och NPC:s (none-player character).

Varje avatar har minst fyra olika förmågor (ibland fler), vilket betyder fyra eller fler ljud knutna till dessa. Vissa förmågor har också flera effekter som resulterar i att ännu fler ljud tillkommer i en och samma förmåga. Enkel matematik utmynnar i minst 400 olika ljud bara i förmågor.

Styrkan i analysen kommer dock inte från kvantitet utan snarare från kvalitet. Det klokaste är därför att kartlägga varje typ av ljud och inte mängden ljud. Eftersom det är jämförelsen

mellan de olika typerna av ljud som blir själva analysen, räcker det i teori med en representant från varje grupp. Det är jämförelsen mellan dessa ljud som uppsatsen vill undersöka, och inte dess mängd. Även om det finns vissa aspekter av kvantitet som kan vara intressanta så ligger fokus främst på jämförelse och inte generaliserbarhet.

6.0 Empiri

League of Legends är ett avancerat online-spel där spelares avatarer slåss mot varandra om kontroll över olika mål på en karta. Det ultimata målet är att förstöra motståndarnas huvudbyggnad och därigenom vinna eller förlora matchen. En match tar generellt mellan ca 20-60 minuter att genomföra. Det vanligaste spelarläget kallas "Summoners Rift". I "Summoners Rift" består lagen av fem spelare var och varje spelare styr en avatar. Målet är att förstöra motståndarlagets huvudbyggnad som är skyddad av murar, torn och fiender. Respektive lag måste därför kämpa sig genom olika delmål för att kunna bryta sig in i motståndarens läger.

6.1 Kommunikation

Spelare har förmågan att skriva antingen till hela sitt lag men också till alla i matchen, så att även motståndarna kan se vad man skriver. Det mesta av kommunikationen sker dock genom olika ljudfunktioner. Där spelare har förmågan att antingen visa intresse, be om hjälp, varna för fara, varna att spelaren är osäker eller inte vet vart motståndaren är samt att också visa att man är på väg mot en utmärkt punkt. Dessa funktioner hörs och syns av alla spelare i respektive lag, men inte av motståndare. Funktionerna har olika ljud och varje funktion har en unik markör som syns på kartan och på den plats en spelare "plingar".

Den marinblåa markören i bilden är ett exempel på en av dessa "plingandefunktioner". Funktionen låter som ett ljusst ljud och visar en korresponderande markör för respektive funktion.



(Riot Games 2008).

Markören syns också på spelarens och medspelares mini-karta i hörnet av spelbilden.



(Riot Games 2008).

6.2 Avatarers styrka

Olika avatarer är bra på olika saker. Vissa kan ta mer skada och andra gör mycket skada men kan inte ta så mycket själva, medan de finns de som kan läka skada snabbt men saknar nästan helt offensiv kapacitet. Styrkan hos avatarerna kommer i kombination med sina lagkamrater och hur spelare utnyttjar avatarernas olika förmågor.

7.0 Analys

Den här analysen bara komma att handla om aktiva matcher och inte det ljud som finns i spelarklienten där spelare söker efter matcher, ser sin statistik och kan chatta med vänner med mera. Likt Jörgensen avgränsas sökandet efter ljud till en specifik del av spelupplevelsen. Jörgensens studie omfattade bara ljudet i WoW:s olika "battlegrounds" som är där spelare i

olika lag slåss mot varandra över olika mål. Det som kommer analyseras i denna uppsats är endast ljudet i spelläget ”summoners rift” från matchens start till slut och inget före eller efter detta.

7.1 Systemgenererat ljud

De systemgenererade ljuden är som tidigare nämnt inte av samma kvantitet som de andra situationskällorna. Det kommer egentligen i tre former: bakgrundsljud, menyer/gränssnitt och kommentator.

7.2 Bakgrundsljud

Musiken startar när en match börjar och slutar när matchen är över och spelare återgår till spelklienten. Musiken byter aldrig tempo, ökar aldrig i volym och genomgår egentligen ingen förändring under matchens gång. Musiken kan bäst beskrivas som lugna toner som tyst spelas över lågt låtande trumrytm. Musiken är designad för att vara ett bakgrundsbrus, den tycks inte ha något direkt syfte annat än det. Vilket också är försåtligt när man konstaterar att LoL mest efterliknar tävling eller sport, omgivningen och stämningen är inte lika viktig som tydligheten. De andra olika bakgrundsljuden som vind, eller eld från en fackla som brinner är extremt subtila. Endast om man verkligen lyssnar efter dem går de ens att höra. Så här ser musiken ut om den placeras i Jörgensens modell.

Exempel: Musiken spelas i lugna toner som tyst spelas över lågt låtande trumrytm från starten av matchen till dess slut.

Ursprung: Icke-diegetiskt. Som är vanligt med bakgrundsmusik är detta ljud inte tillhörande spelvärlden, musiken kommer bara och är allestädes närvarande för alla spelare. Det finns ingen referens till att någon skulle spela denna musik eller som förklarar vart den kommer ifrån. Det finns heller inga försök att knyta musiken till spelvärlden på något trans-diegetiskt sätt.

Användbarhet: Det finns ingen direkt användbarhet. Musiken har naturligtvis ett syfte som någon slags brus, ljud i bakgrunden, men dess direkta användbarhet för spelaren är varken positiv, negativ eller ens neutral. Den bara är.

Orientering: Dess plats är som nämnt allestädes närvarande och kontinuerlig från början till slut.

Identifiering: Ljudet genereras av ett system.

De andra bakgrundsljuden är i stort sätt de samma, det kan vara en liten groda som hoppar genom grunt vatten, eller en fågel som sätter sig på ett träd, dessa ljud skiljer sig egentligen endast genom att vara diegetiska istället, men är annars i stort sätt de samma i att de är subtila systemgenererade ljud. Det finns inget sätt för spelaren interagera med fågeln, grodan eller facklan som brinner, de bara är. Det finns åtminstone ett bakgrundsljud som är intressant att titta på i relation till Jörgensen.

Exempel: När en avatars hälsopoäng går ner till 0 försvinner avataren från kartan under en viss tid baserat på olika faktorer. Efter att tiden räknat ner hörs ett noterbart surrande, eller hummande ljud låter när avataren återuppstår i lagets bas.

Ursprung: Icke-diegetiskt. Hur kommer det sig att det inte är någon slags trans-diegetiskt ljud som i WoW när spelare återstår efter en död? I Jörgensens studie initieras spelarens liv av ett knapptryck som korresponderar till ett metalliskt ljud. I LoL finns inte denna koppling, ljudet som kommer hörs bara av spelaren vars avatar fallit i strid men nu återuppstår.

Användbarhet: Dess användbarhet för spelaren är i hög grad positiv eftersom det betyder att spelaren nu åter igen kan delta i matchen. Se det som en utvisning i en hockeymatch, en spelare har begått misstag eller tagit en nödvändig utvisning för laget, men straffas. Ljudet tillsammans med andra effekter informerar då spelaren att hen kan börja delta igen.

Orientering: Allestädes närvarande, det låter lika mycket oavsett vart spelaren har sin vy på kartan.

Identifiering: Ljudet kommer från ett system som ska informera spelaren att avataren är åter på kartan.

Förmodligen är mycket av bakgrundsljudet i WoW det samma som i LoL som i de flesta spelen. En intressant jämförelse skulle vara med spel där musiken är en tydlig del av den spelande upplevelsen. Till exempel i musikspel som Sound Shapes eller Guitar Hero kan man argumentera att musiken är diegetiskt eftersom den har en helt annan roll än i WoW och LoL.

7.3 Menyner, rutor och gränssnitt

Jörgensen menar att det ljud som kommer av klickande och navigeringen av menyner och gränssnitt är systemgenererat ljud (Jörgensen 2008, s. 13). Så om en spelare till exempel går in i alternativmenyn under en match för att sänka ljudet eller göra någon liknande inställning,

så är det ljud som kommer från att klicka på dessa olika rutor ett ljud som har system som sin identifiering.

Exempel: Klickande och dragandet av olika knappar och volymjustering resulterar i ett ljud klickliknande ljud.

Ursprung: Ljudet är extern trans-diegetiskt eftersom ljudets källa inte existerar inom spelvärlden, men är knutet till spelet i form av en meny. Ljudet är fränkopplat spelvärlden, men inte spelet.

Användbarhet: Informerar spelaren om att knappar blivit tryckta på.

Orientering: Likt mycket av det systemgenererade ljudet så har det ingen plats i rum och tid.

Identifiering: Systemgenererat och korresponderar till klickande av knappar.

Det trans-diegetiska ljudet är ett sätt för Jörgensen att fastställa ljud som är mer tvetydigt i sitt "ursprung". Allt ljud som finns i spelet tillhör förstås spelet på något sätt och det trans-diegetiska är hennes sätt förklara en typ av ljud som annars lätt skulle kategoriseras som icke-diegetiskt. I fallet med Kamp och Tetris kommer liknande problematik upp, men mer om det i diskursdelen av uppsatsen.

Man bör också hålla isär ljudet som kommer från klickandet på rutor i menyer eller gränssnittet och det faktiska användandet av förmågor. Förmågor kan användas genom att klicka i gränssnittet och sen på med eller motspelare beroende på om avataren är inom räckhåll eller har tillräckligt med energi, samt att förmågan inte är under en uppladdningsfas. Ljuden som korresponderar när spelare klickar på dessa rutor eller inte har energin att använda den är ett systematiskt ljud, men när en förmåga sen används är det ett spelar initierat ljud. Dessa faller under två helt olika kategorier av ljud.



En bild av gränssnittet i LoL, rutorna behöver inte klickas på utan har kortkommandon via tangenterna (Riot Games 2008).

7.4 Kommentator

Sist av de systemgenererade ljudgrupperna kommer ”kommentatorn”. Det är den röst som hörs av alla spelare i spelet vid olika tillfällen i matchen. Till exempel när en match snart ska börja och sen när matchen börjar. Vissa meddelanden från rösten låter likadant för samtliga spelare, men många har en positiv eller negativ konnotation beroende på vilket lag och vilken pronomen spelaren har. Om en spelare ifrån det blåa laget dödar en spelare i röda laget så hör medspelarna i blå laget ”An enemy has been slain” medan röda laget hör ”An ally has been slain”. I fallet då spelaren är den som dödar eller blir dödad hörs ”You have slain an enemy” eller ”You have been slain”. I fallet av matchens slut centreras kameran på det förlorande lagets huvudbyggnad och en röst samt text säger ”Defeat” eller ”Victory” beroende på utkomsten av matchen. En menyknapp med ”Continue” tar sen spelaren ur matchen och tillbaka till spelklienten.

Ut av de systemgenererade ljuden så är kommentatorn det mest komplexa, dels för dess pronomen men också för de positiva eller negativa konnotationerna.

Exempel: ”An enemy has been slain” eller ”An ally has been slain” beroende på vilket lag eller pronomen för spelaren. En kvinnlig röst informerar spelarna om en viss händelse.

Ursprung: Icke-diegetisk.

Användbarhet: Berättar för spelarna om en utkomst av en strid, positivt eller negativt beroende på kontext.

Orientering: Rösten har inget rum, men tid. Det är kring vissa händelser som sker vid olika bestämda och obestämda tidpunkter. Bestämd: en match startar, obestämd: en avatar elimineras.

Identifiering: Ljudet är systematiskt eftersom det inte finns någon direkt källa i spelvärlden. Det finns ingen förklaring till rösten, den bara finns och informerar.

Det finns två problem med kommentatorljuden i LoL. Dess ursprung och dess orientering. Hur kommer det sig att kommentatorns ursprung är icke-diegetiskt? Likt musiken finns det ingen koppling till avataren eller spelaren. Om en spelares avatar använder en förmåga som kastar ett eldklot, eldklotet låter först när de lämnar avataren och om det prickar en fiende. Ljudet går att knyta till avataren och dess ursprung är därför diegetiskt. I fallet med menyerna kan ljudet knytas till en spelares handling, spelaren trycker på menyns olika knappar och klickande ljud hörs. Ljudet hör inte hemma i spelvärlden, men kan ändå kopplas till en spelares handling, ljudet är extern trans-diegetiskt. En spelare eliminerar en motståndare, ljudet ”An enemy has been slain” är en respons på en spelares handling, det är något som

händer för att... men är inte en ljudeffekt av den handlingen. En ”ljudeffekt” i detta sammanhang är den direkta korrelationen till något som händer och inte att något har hänt.

Hur skiljer sig kommentatorns orientering från klickljuden i menyerna, är inte det också styrt av tid? Förvisso, och det är svårt att helt förstå hur Jörgensen menar i dess fall, men tolkningen i den här analysen är att det ljudet är direkt och inte bundet den tid och rum som är flödet av en match. Menyerna svarar med ett ljud direkt efter att de klickas på, men det har ingen plats, ingen påverkan på spelvärlden och spelets flöde av rum och tid. Som mest kan man säga att det ljudet sker direkt, tillskillnad från kommentatorn som säger något efter att en händelse skett en viss tid. Meddelandet visas även upp i chatten och markeras med den exakta tiden i matchklockan ”[03:44] Bananling (Miss Fortune) has drawn first blood”.



(Riot Games 2008).

På det sättet finns det ingen klocka eller uppfattning av tid i menyn. Det kommer aldrig stå ”[08:53] Bananling (Miss Fortune) has changed the volyme in settings”. Det sker direkt och kan ske oändligt många gånger, men har ändå ingen direkt påverkan eller spårbar relation till matchens flöde.

7.5 Ljud genererat av spelare, allierade och fiender

Avatarerna är uppsatsens mest substantiella ljudgrupp eftersom avatarerna är upphov till en majoritet av ljudet i LoL. Det bästa sättet att komma närmare de olika ljuden är genom att expandera det till mindre grupper av ljud som är av liknande fenomen i spelet.

7.6 Förmågor

I fallet med ljud genererat av den egna spelaren är syftet ofta en typ av respons. Ljudet ska informera spelaren om att en viss handling har utförts, man kan på så vis se det som en

bekräftelse eller ett avslag. Till exempel, spelaren använder en förmåga hörs ljudet av en förmåga som används och sen av en träff, bekräftelse kommer genom ljudet att förmågan har använts och att den har träffat. Avslag: inget ljud kommer eller ljuden av en missad förmåga. Kombinationen av flera framställningsmoder gör det alltså lättare för spelaren att orientera sin avatar och vad som händer i spelvärlden.

En avatars förmågor är vad som gör avataren unik och stärker dess identitet. Bästa chansen att vinna en match har det laget som samarbetar som spelar efter sina avatars styrka. Exempelvis den fragila men skadegörande samuraj-liknande karaktären/avataren Master Yi. Master Yi är i sitt bästa element när han spelas som någon som gör skada, men kan samtidigt ta väldigt lite skada själv. Master Yis förmågor reflekterar denna spelstil. Alpha Strike är en av hans förmågor.

Alpha Strike

Exempel: “Master Yi teleports across the battlefield with blinding speed, dealing physical damage to multiple units in his path, while simultaneously becoming untargetable.” (Riot games 2017). Ljudet påminner om en bil som passerar på en motorväg, för varje mål som träffas hörs ett liknande långt ljud av något i hög fart som far förbi.

Ursprung: Diegetiskt, eftersom tanken är att Master Yi rör sig så fort att han bara blir ett suddigt ljus som flyger fiende till fiende.

Användbarhet: 1) Bekräftar att förmågan använts för den egna spelaren och hur många som träffas. 2) Förmågan är neutral för medspelare eftersom de inte direkt ger dem någon positiv effekt. Den är naturligtvis negativ för motspelare som tar skada av den.

Orientering: Förmågan har inget tidsförlopp innan den används som vissa andra har, den sker direkt och eftersom Yi sen teleporteras runt fiendemål rör den sig i både rum och tid, förmågan är dock inte allestädes närvarande, eftersom bara spelare som har sin vy i närheten av Yi när förmågan utförs kan höra den.

Identifiering: Från Master Yi varje gång han skadar ett mål.

Det finns mycket att packa upp i det här exemplet. Först, ursprung. Tillskillnad från mycket av det systemgenererade ljudet går detta att direkt knyta till ett synligt om inte annat begripligt händelseförlopp och ljudet är därför uppenbarligen del av spelvärlden. Trots att Master Yi försvinner eller blir ett gult streck mellan fiender, så förstår spelaren av implikation vad som händer, vad som hörs är Master Yi. Det är inte bara ett guldsträck, det har en mening som går

att härleda och förstå genom de resurser som finns tillgängliga i texten som beskriver förmågan, det visuella som förmågan visar samt det auditiva som representerar förmågan.



Master Yi medan han utför förmågan "Alpha Strike" (Riot Games 2008).

Sen har vi parametern orientering som är en av Jörgensens absolut svåraste att förstå, inte nödvändigtvis vad orientering är, utan de ord hon använder för att kategorisera olika orienteringar. Varav lösningen så här långt varit att istället beskriva orienteringen i LoL så noga som möjligt istället för att missanvända hennes termer. Avslutningsvis kring "Alpha Strike" så hävdar jag att ljudet när Master Yi skadar sina motståndare utgår från honom och inte sina motståndare. Vilket Jörgensen förklarar. Spelar-genererat ljud är de ljudet som skapas av spelarens handlingar, men en spelares avatar kan vara källan till ett ljud trots att de inte anses vara den som skapar ljudet (Jörgensen 2008, s.7).

Av de ca 50 förmågor som analyserats så går alla att placera i Jörgensens mall. Bortsett från tvetydigheten kring Jörgensens egen kategorisering av orientering, så uppstår inga problem att analysera ljudet i avatarers olika förmågor. Det finns dock ett fenomen som är speciellt intressant. Med ytterligare en av Master Yis förmågor som exempel ska det fenomenet lyftas till ytan.

Highlander

Exempel: "Master Yi moves with unparalleled agility, temporarily increasing his Movement and Attack Speeds as well as making him immune to all slowing effects." (Riot games 2017).

Ljudet låter som något som rör sig i hög fart där vindar bryts och skapar illusionen av hastighet.

Ursprung: Diegetisk.

Användbarhet: 1) Bekräftar att förmågan använts för den egna spelaren och att den är fortsatt aktiv 2) Förmågan är neutral för medspelare eftersom de inte direkt ger dem någon positiv effekt. Den är sen också neutral för motspelare eftersom förmågan i sig bara ökar Master Yis kapacitet för skada, men utöver det inte bidrar med någon negativ effekt, som att skada, slöa ner, förhindra etc. motspelaren på något sätt. Hur en förmåga används och om det är bra eller dåligt, är utanför analysen, det är bara det direkta användandet som är subjekt för analys. En positiv förmåga kan användas negativt och vice versa, men den här analysen analyserar inte situationer eller hypotetiska scenarion utan den avser sig titta på effekten, rollen för olika ljud. Orientering: Förmågan aktiveras direkt och pågår sedan tills att den är slut. Den är på så sätt närvarande där Master Yi är och buden till tid av en begränsad period.

Identifiering: Utgår ifrån Master Yi tills förmågan är över.

Kan då spelargenererade ljud som går att knyta till avataren, men egentligen inte spelvärlden vara diegetiska? Ljudet är diegetiskt om man följer Jörgensens studie, men det finns ett problem här. I fallet med "Alpha Strike" från tidigare så finns det ett logiskt resonemang som går att följa. Master Yi rör sig så fort att det skapar effekten av dem gula sträcken och det ljud som kommer, men i fallet "Highlander" vad är det egentligen som låter? Det råder inga tvivel om att ljudet kommer från Master Yi, men vad är det egentligen i spelets värld som låter? Indikationen skulle först kunna tros vara Master Yis fart, att han springer så fort att det skapar något sorts ljud, problemet med den teorin är att ljudet fortsätter, trots att han står still. Det finns ingen logik bakom något av de framställningsmoder som används för att gestalta förmågan. Det finns ingen auditiv, visuell eller textuell förklaring till vad det är som låter, "Master Yi moves with unparalleled agility, temporarily increasing his Movement and Attack Speeds as well as making him immune to all slowing effects.". Det tillkommer vissa fart linjer kring honom och han rör sig annorlunda, så allt tyder på att ljudet tillhör honom och att ljudet är en förmåga initierat av en spelare och kan på så vis knytas till avataren, men är det helt och hållet ett diegetiskt ljud om det egentligen inte finns en förklaring till ljudet? Det intressanta i denna jämförelse är de små egenheterna studierna i mellan, detta är inget stort bekymmer eftersom Jörgensen har teckning för hur fallet ska tolkas. Det är bara en observation att hade hon inte definierat det som hon gjort, skulle man kunna argumentera att detta ljud vore icke-diegetiskt.

Det enda som egentligen skiljer ljud genererat av den egna spelaren och ljud som genereras av allierade och fiender är vilken användning ljudet som andra spelare har. I de två exemplen

från Master Yi har därför två versioner av användbarhet kategoriserats. 1) symboliserar användbarheten för den egna spelaren och 2) användbarheten för andra spelare i matchen. Orienteringen förändras inte i mellan dessa två perspektiven, men som Jørgensen pekar ut blir den extra viktig. Källan till ett ljud blir extra viktig i identifieringen av en viss förmåga som positiv eller negativ, ev. neutral. Speciellt läggs fokus först och främst på hot, före ljud av allierade (Jørgensen 2008, s.7). Något som är rimligt eftersom allierades förmågor ofta är neutrala för medspelare, medan majoriteten av motståndares förmågor kan anses som negativa. Ett lämpligt exempel är Sion.

Unstoppable Onslaught

Exempel: "Sion charges in a direction, ramping up speed over time. He can steer his charge slightly with the mouse cursor location. When he collides with an enemy he deals damage and knocks them up based on the distance he has charged." (Riot games 2017). Ljudet låter först som ett hotfullt lågt basljud. Sen mindre ljud av krockar när Sion springer över underhyggare och ett högre ljud när han krockar i en spelarkontrollerad avatar eller objekt.

Ursprung: Icke-diegetiskt och sen diegetisk. Det första basljudet som låter är som ett alarm och en varnings effekt, annat än rena vetskapen att ljudet är knutet till avataren Sion så finns det egentligen inget som förklarar ljudet.

Användbarhet: 1) Att Sion har börjat springa. 2) Neutral för medspelare, negativ för motspelare.

Orientering: Det första ljudet är oberoende av tid och rum, det bara hörs, och hörs överallt oavsett vart spelaren har sin vy. Resterande ljud som kommer från Sion när han springer pågår under en viss tid, och förutsätter hans närvaro. Endast de spelare som har vyn nära Sion när han springer hör de ljud som då kommer från honom.

Identifiering: Det första ljudet som hörs är allestädes närvarande, sen utgår alla ljud från Sion när han springer över saker och tillslut krockar i något.

Medspelare som hör ljudet har inte samma anledning att vara på sin vakt som motspelare.

Förvisso finns potential till gott samarbete i kombination med att Sion kommer inspringande, men hot går före. Vilket leder till dess användbarhet, i fallet för den egna spelaren är det som vanligt det informerar att förmågan används och om den prickar, men notera att den för motståndare är markerad som negativ, medan Master Yis "Highlander" var markerad som neutral. Resonemangen är att "Highlander" ger potential till mer skada, men förmågan i sig gör inget om inte Master Yi attackerar. "Unstoppable Onslaught" å andra sidan kommer alltid att skada en spelare om Sion vidrör en motspelare. Yi stärker sin kapacitet och gör honom

farligare, men förmågan i och av sig själv gör inget mot motspelare eller medspelare. Sions ”Unstoppable Onslaught” är alltid skadlig för motspelare, oavsett om den används i ett bra eller dåligt läge.

Det finns givetvis många nyanser och jämförelser som kan göras, dels i mellan olika karaktärers förmågor i LoL, men också i relation till WoW. Det är främst den jämförelsen som är givande och som utvecklas i den diskursiva delen av uppsatsen. Anledningen till att ställa förmågor mot varandra är för att understryka vissa av de tolkningsproblem som finns och hur jag har tänkt under analysen.

7.7 Utrustning

Under spelets gång får spelare tillgång till guld av olika källor. Guld spenderas på utrustning som ger avatarerna saker som mer försvar mot fysiska eller magiska attacker, mer hälsopoäng eller mer skada mot andra spelare. Ett litet antal av spelets utrustning kommer med en mindre, extra förmåga som då används genom att klicka på utrustningen i spelarens utrustningsruta eller använda en kortkommandoknapp. Dessa förmågor är oftast inte lika starka som avatarers riktiga förmågor, utan endast en mindre fördel, men likt vanliga förmågor gör de ljud. De skiljer sig inte på något sätt från vanliga förmågor, men det är en annan typ av ljud som inte direkt är en förmåga och därför behöver adresseras.

7.8 Avatar fraser

Det finns två olika typ av avatarfraser. Den första varianten uppstår när spelare flyttar sin avatar runt kartan, med jämna mellan rum hörs en röstfras från avataren. Det är bara den egna spelaren som hör frasen. Varje avatar har unika fraser och är olika beroende på om en spelare klickar på kartans terräng eller på en motspelare för att attackera, funktionen är dock den samma, endast citateten är det som skiljer. Exempelvis när Master Yi klickas på kartan kan han säga ”Form before strength.”.

Exempel: När Master Yi flyttas runt kartans terräng säger han ett av olika citat med visst mellanrum så att inte bli för tjatigt.

Ursprung: Intern trans-diegetiskt.

Användbarhet: 1) Det finns ingen direkt användbarhet, om något bekräftar det att avataren förflyttas. 2) Det kan heller inte höras av andra spelare utan bara den egna spelaren.

Orientering: Frasen hörs lika mycket oavsett vart spelaren har sin vy och är på så sätt allestädes närvarande för den egna spelaren.

Identifiering: Ljuden kommer från avataren.

Det är svårt att fastställa om ursprunget verkligen är intern trans-diegetiskt. Kan det inte lika bra bara vara diegetiskt? Fast om det bara är en spelare som hör det är det inte då icke-diegetiskt? Hade ljudet kunnat höras av fler spelare hade det varit diegetiskt, men eftersom bara den egna spelare kan uppleva ljudet blir det intern trans-diegetiskt. Meningen med ljudet kan man anta är inte så mycket funktion som form. Genom avatarernas olika röstfraser byggs också mer av deras identitet. Det är kanske på så sätt ingen essentiell information för spelaren, men det är onekligen en typ av budskap som ska nå spelaren på ett sätt som närmast liknar det intern trans-diegetiska exemplet från Jörgensens text där karaktären informerar spelaren att ett mål är utom räckhåll.

Den andra typen av avatarfraser kommer i form av ”taunts och emots”. Spelare har förmågan att göra så sin avatar dansar, skrattar eller säger något kul eller förolämpande. Dessa fraser hörs och syns av alla som är i närheten.

“The goggles? Just for reading!”

Exempel: Master Yi sänker sitt svärd och rör armen en aning och säger frasen: “The goggles? Just for reading!”.

Ursprung: Diegetiskt, det går tydligt att koppla att Yi är den som säger citatet och det hörs av alla spelare i närheten.

Användbarhet: Det finns ingen direkt användbarhet, det är mer en social funktion.

Orientering: Ljudet hörs bara av de som har vyn i närheten av Master Yi när han säger frasen.

Identifiering: Ljuden kommer från avataren.

Liknande sociala funktioner finns i WoW. Det är egentligen mmorpg genren som populariserat den typen av interaktioner. I WoW dock så är dessa ljudlösa och berörs därför inte i Jörgensens studie.

Det finns också ytterligare en typ av röstfras som är systematiskt genererad. I vissa fall när fiender först möts på kartan i en match kan avatarerna säga saker till varandra per automatik. Likt ”taunts och emots” hörs det av de som har vyn i närheten av detta, men olikt ”taunts och emots” så är det inte spelar initierat.

”You took the better half of me, Thresh. What you left is a dangerous enemy.”

Exempel: Karaktären Lucian säger citatet om han eliminerar avataren Thresh, citatet: ”You took the better half of me, Thresh. What you left is a dangerous enemy.”.

Ursprung: Diegetiskt, det går att koppla till Lucian genom händelsen och hans röst.

Användbarhet: Det finns ingen direkt användbarhet, det är mer en narrativ funktion.

Orientering: Ljudet hörs bara av de som har syn i närheten av Lucian när han säger frasen.

Identifiering: Ljuden kommer från avataren, men är inte spelar initierad och blir därför systemgenererat ljud.

Det finns inte så många sådana exempel, men fler av spelets nyare avatarer har någon sån här interaktion. Förmodligen en eftertanke i och med att spelet blivit allt mer populärt läggs flera funktioner, förbättringar och andra förändringar till. Spelet har också helt andra ekonomiska förutsättningar än när de startade.

7.9 Funktioner

Förutom förmågan att skriva till hela sitt lag eller alla i matchen så kan spelare i respektive lag kommunicera med sina lagkamrater via olika ljudfunktioner. Som nämnt i uppsatsens empiri del är det via dessa som en majoritet av kommunikationen i spelet sker. Chatta tar för lång tid och förutsätter att spelare ska prata samma språk på en förståelig nivå. Signalerna som spelare kan plinga med är snabbare och överstiger en del språkliga gränser, vilket ger ljudfunktionerna mycket mer resurs än skrivandet, när det kommer till snabbhet och enkel information. Förstås om ett mer säreget problem dyker upp behöver spelare kanske förklara detta på ett annat sätt, i dessa lägen har ljudfunktionerna väldigt lite resurs.

Visa att spelare är på väg.

Exempel: Markeras på kartan av små, snabba, blåa pulser och en liten blå pil med avatarens namn i en cirkel som markör. Ljudet är ljusst som de andra ljudfunktionerna men aningen längre än alla utom visa intresse.

Ursprung: Extern trans-diegetiskt.

Användbarhet: 1) Att spelaren plingat och använt rätt funktion. 2) Neutral för medspelare, okänt för motspelare eftersom den bara syns för medspelare.

Orientering: Sker direkt och är inte på något markant sätt bundet av tid, eller plats. Möjligtvis av plats, eftersom den är en specifik plats som spelaren markerar, men den har ingen rumslig

begränsning utan kan placeras på kartan när och var som helst. Det har tendenser till systemgenererat ljud, men är tydligt initierat av sen spelare.

Identifiering: Allestädes närvarande (för medspelare).

Varför är detta ljud tydligt spelar-initierat och inte systemgenererat? Svaret ligger i kombinationen av spelvärld och verktyg/information.

“Transdiegetic communication merges communication from the game system with communication from the gameworld into a frame of reference that has usability value at the same time as it upholds the sense of presence in the gameworld.”
(Jørgensen 2008, s. 5).

Vilket förklarar ljudets ursprung, men inte varför det är spelar-genererat.



Spelare på väg markören (Riot Games 2008).

Notera att under markören står namnet på avataren som initierade funktionen ”Miss Fortune” är på väg till den här platsen. Det är inget system som säger detta, det är spelaren som meddelar detta via ett system. De andra funktionerna har inte avatarens namn under sig.



Markör som varnar att spelaren är osäker eller inte vet vart motståndaren är (Riot Games 2008).

Dock på samma sätt som en tidsmarkör återfanns när en spelare dödade en annan, kommer en tidsmarkör med spelares namn och vilken avatar som spelaren använder upp.



(Riot Games 2008).

Meddelandet "Bananling (Miss Fortune) signals to be careful" knyter tydligt an till vilken spelare och när spelaren skickade meddelandet. Det är ingen automatisk respons på något som händer, utan en kommunikativ handling som har närvaro och funktion i spelets värld.

Uppenbarligen finns ingen diegetiskt förklaring till detta, men det finns en tydlig extern trans-diegetiskt koppling mellan spelare, avatar och funktion.

7.10 NPC:s

Står som tidigare nämnt för "Non-player character" och betyder oftast att de figurer som kallas NPC styrs av en kod eller AI. I en LoL match finns två versioner av NPC. Varje lag har mindre underhuggare som kontinuerlig springer bas emot bas och kan elimineras av spelare för extra guld inkomst. Det finns också monster som står still i skogarna vid sidan av slagfältet. Monstren ger också guld och i vissa fall fördelar för dödande spelaren eller spelar laget. Ljuden monstren gör är inget märkvärdigt gent emot förmågor, snarare är det anmärkningsvärda när monster eller underhuggare dör då yttrar sig ytterligare ett systemgenererat ljud.

Exempel: När monster eller underhuggare dör och en avatar gör den sista biten skada låter ett metalliskt ljud likt mynt som landar i en hög.

Ursprung: Extern trans-diegetiskt.

Användbarhet: Informerar spelaren om att hen fick den sista träffen och därför får extra guld.

Denna information tilldelas bara den spelande spelaren och inget ljud hörs för andra spelare.

Orientering: Ljudet hörs bara om spelaren är nära och är på så vis närvarande, men samtidigt fränkopplat spelet och händelsen. Avataren plockar aldrig upp guld, det bara plingar till oavsett om avataren dödar på distans eller nära håll. Guld dyker upp direkt hos spelaren i samband med ljudet.

Identifiering: Denna information tilldelas bara den spelande spelaren och inget ljud hörs för andra spelare, den är på så sätt systematiskt genererad eftersom det är ett system som talar om för spelaren att hen fick extra guld.

Det är ursprunget som är intressant. I Jörgensens exempel handlade det om en karta, när spelaren tryckte på kartknappen eller menyn för karta i WoW hördes ett ljud av en karta som vecklades upp. Avataren dock, tar inte upp någon karta, utan spelare tas till en meny för att simulera upplevelsen av en karta. Vilket också är det som är mest likt detta exempel. Guldet plockas aldrig upp av avataren, det överförs aldrig, symboliskt visas bara mängden tjänat guld tillsammans med ljudeffekten. Det går på så sätt inte att koppla samman att avataren plockar, drar till sig, trollar fram eller på något sätt tar guld till sig. Det är dock knutet till spelet genom att det finns ett ljud som informerar spelaren om att hen nu har tjänat en viss mängd extra guld.

8.0 Komparativ diskurs av Jörgensens studie

8.1 Systemgenererade ljud

Vid första anblick var jag övertygad att resultatet skulle vara mer avvikande i skillnaden ljud som var icke-diegetiska och inte någon form av trans-diegetiska som i Jörgensens studie. Det visar sig att de systemgenererade ljuden i båda spelen på något vis går att knyta till spelet internt eller externt. Det är förmodligen samma sorts systemgenererade ljud i WoW som är icke-diegetiska som de i LoL. Hon nämner aldrig att hon kartlagt musiken, men det är rimligt att anta att musiken som kanske består av en orkester eller stora trummor inte faktiskt finns och syns i den aktuella spelmiljön.

En skillnad verkar vara att det finns fler intern trans-diegetiska ljud i WoW, och fler externa i LoL. En tanke är att WoW är mer intresserat av världsskapande och en annan typ av kontinuitet. RPG i genren mmorpg står trots allt för "role-playing game" där en spekulatör kan vara att i WoW ska inte bara information om en avatar kan använda en förmåga eller inte, utan det ska också gå att iklä sig en roll. "I can't do that yet" (2008, s. 9) är ett avatarcitat från WoW, det är också i jag-form och ett exempel på internt trans-diegetiskt ljud, medan i LoL låter bara ett ljud, och man ser cirklar för hur lågt man når med en viss förmåga, eller om man

har tillräckligt med magiska poäng för att nyttja en förmåga. Det finns inte alls samma anspråk att skapa en länk mellan spelaren och avataren. Fokus i LoL tycks ligga mer på enkel och tydlig information. I båda spelen är det samma budskap, samma ”mening” som ska nå spelaren, men representationen är det som skiljer sig. En är mer personlig och den andra är mer avskalad.

I Kamps analys av bland annat Tetris, argumenterar han att alla ljud i spelet på ett eller annat sätt är kopplat till spelet. Vilket i en mer ordagrann bemärkelse så tillhör ljuden naturligtvis spelet, men det intressanta är om de tillhör narrativet, om de verkligen tillhör medietexten, på vilket sätt ljuden gör det? Jörgensen såg samma problem och utvecklade därför den trans-diegetiska tolkningen av ljuden för att lösa olika tvetydigheter. Snabbt applicerat på Kamps problem, klossarna som faller i Tetris är förmodligen ett diegetisk exempel på ljud, musiken å andra sidan har fortfarande ingen koppling till spelvärlden, det finns ingen länk att följa, inget som tyder på att någon eller något fenomen inom spelets verklighet (ett abstrakt pussel) är upphov till musiken.

8.2 Spelares ljud

Det är i det spelargenererade ljudet som flest likheter finns. Här handlar ljudet mycket om att vara ett stöd för det som händer på bilden. Träffar förmågor rätt mål, är en förmåga från en annan spelare bra eller dålig för en den egna spelarens avatar? Samt att större ytrymme ges till negativa förmågor före positiva. Sions ”Unstoppable Onslaught” aktiveras med ett ljud nästan synonymt med ett alarm. Av alla ljudfunktioner så är varning för fara den som låter allra skarpast och högst, samt har den mest visuella effekten med ett stort rött utropstecken.



(Riot Games 2008).

Anledningen till att ljuden förmodligen är mer lika i sina funktioner, tillskillnad från de systemgenererade ljuden, är för att spelen är mer lika i dessa aspekter. Trots allt visar båda spelen att vissa ljud är viktigare än andra och förutsätter att spelare sorterar ljuden efter vad som är viktigt i en given händelse. Spelen må vara från olika genrer och därför drivs det av olika system, men målen är fortfarande snarlika. Målen handlar om kontroll över olika objektiv och eliminering av andra spelare. Strukturen för hur spelet spelas med olika förmågor som alla kretsar kring räckvidd, hälsopoäng, resurspoäng, skada, försvarskapacitet etc. är väldigt lika trots att spelen spelas på olika perspektiv och kring olika system. Faktum är att många av de sociala termerna och slanguttrycken är direkt överförbara eftersom de tillhör samma typ av kulturellt fenomen. Det är inget som analyserats i den här uppsatsen men en intressant iakttagelse.

LoL skiljer sig en del när det kommer till ljudfunktionerna dvs. spelares förmåga att ”plinga” för fara, hjälp etc. men det är just därför dessa är tätt integrerade med spelets system som de inte går att jämföra på samma sätt. De är i sin natur system, del av kommunikationssystemet, inte en del av spelvärlden, men inte systemgenererade eftersom spelare initierar dessa. Annars har WoW också en textchatt med samma funktioner som LoL, de är till och med placerade på samma ställe i båda spelen (grund inställningar), dess placering lite av en konvention inom online-spel.

Spelen har många exempel på liknande resurser, dels språkliga (när spelare skriver till varandra och har olika bakgrunder) som jag nämnt över, men eftersom detta är en auditiv uppsats är det ljud som måste stå i fokus. Det allra tydligaste exemplet måste vara i adopteringen av hur fiktiva ljud ska eller bör låta. Jörgensen menar att det finns vissa konventioner kring hur magi låter, båda spelen har många fiktionsbaserade ljud som säkerligen låter väldigt lika, baserat på vad Jörgensen beskriver (Jörgensen 2008, s. 7 f). Vilket då står som ett bra exempel på hur ett framställningsmodus lånar av samma resurser. Det finns en idé kring hur magi låter, en representation som förstås av de som är etablerade inom spelkultur.

Jörgensens synsätt på ljud som situationsorienterat vågar jag säga är applicerbart i LoL. Det är ett perspektiv, men känns rimligare då det egentligen är enda sättet att förklara vissa av de systemgenererade ljuden i LoL utan det. Kommentatorn är t.ex. inte ett objekt som går att ta på eller se, utan något som producerar ljud efter olika situationer.

8.3 Kontinuerlig justering

Det finns vissa undantag för hur ljud presenteras i LoL. Spelet är i konstant förändring där nya avatarer introduceras, ny utrustning tillkommer och försvinner, samt att avatarer, utrustning och andra faktorer kontinuerligt justeras. Vilket gör att en förmåga kanske börjar göra mer skada eller får vissa andra effekter om en avatar görs om, vilket inte händer så ofta, men det händer med äldre avatarer att de uppdateras för att passa spelet som hela tiden utvecklas.

Vilket betyder att ljudet ibland förändras och är därför värt att poängtera. Dessa förändringar når intresserade spelare via forum eller spelnyheter, men står alltid med när spelet genomgår en ny ”patch” en uppgradering som sker varje vecka, med ändringar av olika grad. Ibland är de större, men oftast är det mindre saker.

8.4 Samma avatar i olika skepnader

Något som är ett vanligare problem är ”skins” som refererar till olika skepnader av samma karaktär. Oftast är dessa bara en visuell förändring där en karaktär efterliknar någon annan populärkultur eller ett nytt tema, men ibland förändras också ljudet en aning av dessa skepnader. Master Yi till exempel har en skepnad där hans svärd representeras som en ljussabel förmodligen inspirerat från filmfranchisen Starwars. Ljudet som kommer när Master Yi slår med sitt svärd i denna skepnaden låter väldigt likt det från filmerna. Det finns många exempel där Riot Games lånar från annan populärkultur.



Master Yi i olika skepnader (League of Legends Wiki 2017).

Det är samma avatar i alla dessa rutor, men i sex olika skepnader. De två över rutorna i vänstra hörnet är Master Yis original skepnad, de andra är olika versioner. Master Yi har åtminstone en skepnad som ändrar hur hans förmågor låter en aning. En stor majoritet av spelets hundratals olika skepnader har dock ingen auditiv förändring, men vissa har. Detta komplicerar förståelsen en aning då det är ganska vanligt att minst ett par av spelarnas avararer per match har skepnader, som ibland då påverkar ljudet. Ljudet, så väl som formen, är dock sällan så pass annorlunda originalet att spelare bör känna igen ljuden och vilken avatar det är.

8.5 Konklusion

Går det att utföra Jörgensens analys på materialet LoL? Självfallet, men det kräver vissa åtgärder och noggrann förklaring där Jörgensen själv är aningen otydlig.

1. På vilket sätt – om något – liknar eller skiljer sig analysen av ljudet i WoW mot ljudet i LoL? Hur fungerar Jörgensens definiering av ljudets roll i en annan genre av spel?

Ljudet verkar ha liknande funktioner i båda spelen. Ljudet är en effekt som framför allt är bra för spelare att orientera sig med, när de inte ser vart ett hot kommer från blir auditiva effekter extra viktiga. Det hjälper också till att förklara händelser som när Master Yi blir ett gult fartstreck, ljudet stärker upplevelsen av det visuella och samarbetar därför istället för att tävla om uppmärksamheten, precis som i Jörgensens utfall.

2. Hur kan multimodalteori användas för att förstå meningsskapandet i LoL? Har ljudet någon funktion, och i så fall hur närmar man sig en förståelse av den framställningen?

Multimodalitet innebär att dessa olika effekter flätas samman för att bli en representation, ljudet kan inte undvika att ha innebörd. Även om ljudet var rent nonsens så skulle det få mening som ”nonsens”. Det skulle kanske inte ha samma resurser, dvs. igenkännbarhet och förståelse, men genom att det är något som framställs i en artefakt får det någons slags mening. Hur då? Som en artefakt är det en produkt av något socialt, antingen är det kritik, hyllning, kommentar, nyskapande, återskapande etc. av något som går att uppleva. Meningen skapas genom att det finns något att tolka. Ljudet, tecken, ord, bilder kan brytas ner i symboler som har resurser och som kontinuerligt förändras över tid. Så närmandet av den

förståelsen är att allt ljud i en artefakt förmodligen har någon betydelse. Det är dock inget som säger att ett ljud bara kan tolkas på ett givet sätt. Om ett visst ljud ens märks överhuvudtaget, det är omöjligt att ta in alla intryck i ett verk. Så framställningsmodus – ljud i LoL har många funktioner, och det finns många tolkningar man kan göra. Om man ska generalisera, verkar funktionen med ljud centrera kring information och världsskapande. Spelare utsätts konstant av flera olika effekter, men som Jörgensen konstaterar samarbetar effekter för att skapa en värld och flödet av den världen. Spelare förstår vad som händer, vad man ska göra genom kombinerandet av text, ljud, bild med flera. Ljud har på så sätt inte en monoton funktion utan flera, och ”meningen” i dessa ljud kan tolkas på flera olika sätt. Så för att verkligen närma sig förståelse måste ljud isoleras mycket mer och testas mot individers olika uppfattningar. Det finns som nämnt inte någon sorts ”sanning” som man är ute efter, utan det man kan säga är om den är riktig eller falsk. T.ex. håller Master Yi i ett basebollträ eller ett svärd, vad är det som representeras? Multimodalitet är en extremt komplicerad teori att applicera till fullo i en mindre uppsats som i stor del är en ren jämförelse med en annan studie. Min förhoppning är att jag gjort den någon rättvisa i dess användning.

9.0 Slutsats

Slutligen kan sägas att Jörgensens forskning går att göra på andra spel, i alla fall var det möjligt att replikera hennes analys på League of Legends. Svårigheterna kommer främst ifrån att Jörgensens terminologi för att kartlägga vilken typ av kvalité en viss parameter hade, inte förklaras väl. Det är inte svårt att förstå vad ett ljuds orientering innebar, men vad ”närvaro” betyder utan direkta exempel eller jämförelser gjorde att benämningarna blev tvetydliga och oanvändbara. Det tvingade fram ett mer deskriptivt tillvägagångssätt från min sida. Annars fungerade analysen bra och gav mig mer en tillräckligt att föra en diskurs och besvara min forskningsansats.

Multimodalteori är stort och komplicerat, i en rak jämförelse med Jörgensen lämpar den sig aningen dåligt. Om man är generös kan man kanske säga att den på vissa sätt bekräftar Jörgensens slutsatser, men det är att svårt att verkligen bevisa det. Effekter samarbetar förmodligen eftersom om de inte gjorde det skulle artefakter som en bok, film etc. vara väldigt svårt att följa. En bok som blandar ord och grammatik från olika språk blir svår att läsa. Om en film hade en halv ruta för att gestalta det som filmats och en annan ruta som

samtidigt beskrev vad som händer i text skulle det snabbt bli distraherande. Varken Kress eller Van Leewven nämner dock något direkt samarbete, snarare ett att flera modus bildar en artefakt. För att verkligen komma närmare behöver man också komma åt tolkningar, man behöver isolera exempel och säga något om ett givet exempel, sen behöver man en metod som låter sig analysera tolkningar på ett effektivt sätt t.ex. genom mer kvalitativa intervjuer med spelare.

9.1 Vidare forskning

- Gör samma studie på Dota.
- Gör en större kartläggning av LoL.
- Gör samma studie på andra genrer.
- Gör ordentliga jämförelser ljud i mellan, spel genrer så väl som film, kanske till och med helt andra mediala framställningar, en nyhetssändning t.ex.
- Gör en analys på skepnader och olikheter de i mellan, vad tycker kanske spelare?
- Gör en mer kvantitativ kartläggning.
- Gör en induktiv och intervjubaserad, kvalitativstudie, fråga spelare vad ljudet betyder.

Referenser

- Euro Gamer (2016). *Watch: Why is League of Legends the biggest game in the world?* 10/03-2016. <http://www.eurogamer.net/articles/2016-03-10-watch-why-is-league-of-legends-the-biggest-game-in-the-world> [01/08-2017].
- Gibson, J. (1979). The Theory of Affordances I: Shaw, R. Bransford, J (red.) *Perceiving, Acting, and Knowing*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Inc, s. 127-136.
- Jörgensen, K. (2008). Audio and Gameplay: An Analysis of PvP Battlegrounds in World of Warcraft. *Games Studies* Vol 8, Num 2, inga sidnummer "s. 1-16".
- Kamp, M. (2014). Musical Ecologies in Video Games. *Philosophy & Technology* Vol 27, Num 2, s. 235–249.

- Nationalencyklopedin 2017. *Modala hjälpverb*.
<http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/1%C3%A5ng/modala-hj%C3%A4lpverb>
[07/08-2017].
- Kress, G. (2003). *Literacy in the New Media Age*. Rutledge: London/New York.
- Kress, G. Leewven, T. (1996), reprint (2006). *Reading Images – the Grammar of Visual Design*. Rutledge: London/New York.
- Kress, G. (2010) *Multimodality a Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. Rutledge: London/New York.
- League of Legends Wiki (2017). *Master Yi*.
http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/Master_Yi [21/05-2017].
- Riot Games (2017). *Champions* <http://gameinfo.na.leagueoflegends.com/en/game-info/champions/> [19,20/05-2017]