

Mellan digitala och fysiska världar

– En utredning av immersionens och realismens retorik i kommersiella datorspel

Av: Axel Bruér
Handledare: Gunilla Almström-Persson
Examinator: Mats Rosengren

ABSTRACT

This master thesis examines commercial video games and their relation to the concept of immersion and realism. Games as a communicative medium is quite a new area of interest within rhetorical research in Sweden. Most of the research conducted has, however, been focused on gaming and formation on opinion – games that explicitly tries to persuade the player, unlike commercial games that focus on entertainment, that is. But that does not mean that commercial games cannot influence us. From time to time we can read about video games in the press and the discussions they generate. Most recently, China has banned the Swedish video game *Battlefield 4* when Chinese government officials was claiming that the game portrays the Chinese military in an unfair manner. Thus we seem to ascribe meaning to the things that happen to us in the digital world, and that what happens in the digital world also has effects in the physical world, which the example clearly implies. With all the advanced gaming consoles today, I often find that game journalists and game developers in many contexts are talking about realism and immersion as two concepts that make up a good gaming experience. But what is realism and immersion: what does it mean and how do they relate to each other, and what kind of rhetorical impact do they really have on the player in the game?

Although there is more research about commercial games and rhetoric in an international context, there is no one to my knowledge that has been exploring the concept of immersion and realism in games in this way. In this essay I argue that it is crucial to understand immersion and realism in order to fully understand the video game medium and its persuasive aspects. By examining three popular games *Battlefield 4*, *Grand theft auto V*, and *The last of us*, and by applying the theories of Nelson Goodman and Kenneth Burke to my examination, my aim is to increase the understanding of the effect of realism and immersion in games.

I find that there are several ways that rhetoric can help us in understanding the two concepts. Both realism and immersion could be seen as something that enables the creation of identification within the realms of gaming. My suggestion is that we should understand realism as something that is enabled by the use of symbols and that it is enabled through the use of procedures in gaming. While my other suggestion is to perceive immersion as something that transfer the player from the couch and into the game world through argumentation and narrative. Both realism and immersion is something that make the player feel that he or she is one with the characters, the events and the story in the game.

Keywords: Games, rhetoric, realism, immersion, procedures, Nelson Goodman, Kenneth Burke.

SAMMANFATTNING

Den här masteruppsatsen undersöker förhållandet mellan realism, immersion och påverkan i kommersiella dator- och tevespel. Att undersöka kommersiella spel som ett kommunikativt medium är ett tämligen nyetablerat intresseområde inom retorikforskningen i Sverige. Den forskning som har bedrivits har istället fokuserat på opinionsbildande spel – det vill säga spel med ett avsiktligt försök till påverkan – istället för kommersiella spel som fokuserar på underhållning. Men det betyder inte att kommersiella spel inte kan påverka spelaren. Då och då kan vi läsa om datorspel i media och de diskussioner spelen skapar. Nyligen har Kina förbjudit det svenska spelet *Battlefield 4* då kinesiska regeringen menar att spelet skildrar den kinesiska militären på ett orättvist sätt. Det förefaller som att vi tillskriver mening till de saker som händer i den digitala världen, och att det som händer i den digitala världen också får effekter i den fysiska. Med dagens avancerade datorer och spelkonsoler ser jag ofta hur speljournalister och spelutvecklare i olika sammanhang talar om realism och immersion som två företeelser som skapar ett bra spel. Men vad är realism och immersion, och hur relaterar de till varandra och hur ser deras påverkan ut i spelande av kommersiella spel?

I den här uppsatsen argumenterar jag för att det är avgörande att förstå realism och immersion och deras påverkan för att överhuvudtaget kunna förstå hur kommersiella spel påverkar spelaren. Genom att undersöka tre populära spel, *Battlefield 4*, *Grand Theft Auto V*, och *The Last Of Us*, och genom att använda Nelson Goodmans och Kenneth Burkes teorier i min undersökning är mitt syfte att förstå realismens och immersionens relation till påverkan och realismens och immersionens effekt i kommersiella spel.

Jag ser att retoriken kan hjälpa oss att förstå dessa två aspekter av spelande på flera sätt. Både realism och immersion kan förstås som något som möjliggör identifikation under spelandets gång. Mitt förslag är att utöka perspektivet på realism som en företeelse som möjliggörs genom både symbolbruk och genom processer. Mitt andra förslag är att förstå immersion som en företeelse som förflyttar spelaren från soffan och in i spelvärlden genom argumentation och genom narrativ. Både realismens och immersionens effekt är att få spelaren att känna att hen är ett med karaktärerna, händelserna eller berättelserna i spelen.

Nyckelord: Datorspel, retorik, realism, immersion, processer, Nelson Goodman, Kenneth Burke.

FÖRORD

Jag har länge fängslats av de världar spel har kunnat erbjuda ända sedan jag som liten parvel cyklade hem till kompisar och spelade Super Nintendo, tills jag i tonåren fängslades av de kontroversiella spel som vissa menade skulle göra gulliga barn till galna mördare. Jag blev ingen mördare i alla fall. Jag blev retoriker. Då förstod jag att de världar som spel har att erbjuda har potential att påverka oss. Uppenbarligen händer *något* eftersom det ofta diskuteras vilt över vilken effekt vissa spels våldsscener, kvinnosyn eller skildring av olika nationaliteter har. Ivrig om att förstå mig på de saker som händer runt om mig började jag därför mitt sökande efter vad det är som händer med oss i spel utan att för den sakens skull ge mig in i spelvåldsdebatten. Många mycket kloka forskare inom både retorik och andra discipliner har gett sig i kast med samma uppdrag, men jag insåg samtidigt att för att kunna förstå vilken effekt spel har på oss så finns det ett antal saker man måste förstå innan man sätter igång. Och det är här min uppsats börjar. Letar du efter en uppsats som vältrar sig i massor av analyser, så är det här fel text för dig. Det är en uppsats som försöker klargöra hur två företeelser, realism och immersion förhåller sig till spel. Jag argumenterar för att det är väldigt svårt att analysera spel utan att först förstå vilka mekanismer som ger oss mening i spelen. Så jag hoppas att den här uppsatsen kan inspirera dig som läser detta till att ta med dig den förståelse jag erbjuder i den här uppsatsen till kommande arbeten (och analyser?) om spel och påverkan.

Den här uppsatsen hade dock aldrig varit möjlig utan ett antal mycket viktiga personer. Först och främst vill jag tacka min handledare Gunilla Persson för ditt tålamod, din energi och dina smarta förslag. Utan dig hade aldrig den här uppsatsen blivit särskilt klok. Sedan vill jag tacka mina föräldrar och min syster för ert stöd, inspiration och ja, för att ni är ni, helt enkelt. Till sist vill jag tacka min älskade Marielle. Jag söker hela tiden efter mening, men utan dig hade det inte funnits någon.

Väl mött och god läsning!

Axel Bruér

Maj 2014

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1. INLEDNING	1
2. SYFTE	2
2.1 FRÅGESTÄLLNING.....	4
3. TIDIGARE FORSKNING.....	5
3.1 ANALYSMODELL FÖR OPINIONSBILDANDE SPEL.....	6
3.2 PERSUASIVA DRAG I OPINIONSBILDANDE SPEL	7
3.3 ANALYSMODELL FÖR IMMERSION I SPEL.....	8
4. KONTEXT	9
4.1 KONSUMTIONSKULTUR.....	9
4.1.1 MEDIEKONSUMTION.....	10
4.2 SPELKONSUMTION	11
5. TEORETISKA UTGÅNGSPUNKTER OM PÅVERKAN	13
5.1 ARISTOTELES ARV	13
5.2 NELSON GOODMAN'S SYMBOLISKA VÄRLDAR	15
5.3 IDENTIFIKATION SOM RETORISKT MEDEL	18
5.4 SAMMANFATTNING AV GOODMAN OCH BURKE	19
6. TEORETISKA UTGÅNGSPUNKTER OM SPEL.....	19
6.1 VAD UTGÖR ETT DATORSPEL.....	20
6.2 LEKEN	21
6.3 REALISM.....	24
6.4 IMMERSION	29
7. SPELRETORISK TEORI	32
7.1 IDÉHISTORISK TEORI.....	33
7.2 STILFIGURER OCH SPEL	35
7.3 PROCESSER SOM ARGUMENTATIONSSTYRARE.....	38
7.4 DIGITALA VÄRLDAR MED FYSISKA VÄRLDARS NORMER	43
8. METOD	46
9. URVAL	47
10. MATERIAL	50
10.1 BATTLEFIELD 4.....	50
10.2 THE LAST OF US.....	51
10.3 GRAND THEFT AUTO V	54
10.4 SKILLNADER OCH LIKHETER HOS ARTEFAKTERNA	56
11. UTREDNING.....	58
12. DISKUSSION.....	65
12.1 REALISM.....	65
12.2 IMMERSION	68
12.3 KONSUMTIONSKULTUREN	71
13. KÄLLFÖRTECKNING.....	74

1. INLEDNING

2010 sitter jag i mitt rum och spelar actionspelet *Call of Duty: Black Ops* (Activision 2010) som precis har släppts. Jag spelar den amerikanska CIA-agenten Alex Mason. Året är 1961 och jag har i hemlighet landstigit på Kuba under invasionen av Grisbukten. Jag och mina kollegor har precis stormat en stor villa en bit upp i skogen. Efter att ha eliminerat flera beväpnade vakter gläntar jag till sist långsamt på en dörr. Jag kommer in i ett sovrum med en stor himmelsäng. Framför sängen står två personer. En ung kvinna, klädd i ett vitt nattlinne, och en ung skäggig man klädd i en grön militäruniform, som plötsligt tar tag i kvinnan och använder henne som en mänsklig sköld. Det är Fidel Castro. Jag tvekar inte en sekund. Jag höjer min pistol, siktar och skjuter. Skottet slår in i Castros panna, och den unge revolutionären sjunker ner på sängen, död. Uppdraget är avklarat.

Det här är en uppsats om förhållandet mellan retorik och datorspel, men inte bara det. Det är en uppsats om hur påverkan fungerar i spel. När jag tänker på mitt inledande exempel, så verkar det som att det händer något med oss när vi träder in i den digitala världen – vi tycks bli helt uppslukade av den värld som erbjuds i spelet. Vi kan betrakta en tavla eller ett fotografi av en karibisk ö, men det är liksom inte samma sak som att spela ett spel i en sådan virtuell miljö. Med datorspel kan jag som spelare befinna mig på en viss plats eller i ett visst scenario, jag kan vara med om att uppleva en karibisk ö under en statskupp utan att någonsin ha satt min fot på en karibisk ö. Att spela scenen verkar vara en helt annan sorts upplevelse än att se den på film, eller att se ett fotografi av samma scen.

Jag tror därför att spel har potential till att påverka oss mer än vad vi själva inser och vill erkänna. Men i ett medielandskap där datorspel har kommit att få minst lika mycket utrymme i våra liv som traditionella medier såsom tv, film, tidningar och sociala medier behöver vi förstå hur denna påverkan under spelande ser ut. Här tror jag retoriken kan hjälpa oss på traven med att förstå datorspelens effekt på den som spelar.

Det finns gott om exempel där kommersiella spel tillskrivs påverkande effekter i den offentliga debatten utan att spelen för den sakens skull har ett uttalat syfte att påverka i en viss fråga. Spelet *Modern Warfare 2* från 2011 skapade kontroverser, när spelaren – en CIA-agent som har infiltrerat en rysk terroristgrupp – ska genomföra ett terrordåd genom att skjuta ihjäl civila människor på Sheremetyevoflygplatsen i Moskva. En artikel i

Aftonbladet hävdar att detta spelsegment har inspirerat en riktig terrorist till att detonera en bomb på en flygplats i Ryssland (Högberg 2011). Som en pendang till dessa händelser argumenterar Röda korsets internationella kommitté vid ett senare tillfälle för att internationella krigslagar bör råda i spel. Med andra ord skulle det förbjuda våldshandlingar mot civila i spel. ”Spel som återger slagfält, samtida slagfält, befinner sig väldigt nära verkligheten. Och egentligen är det väldigt svårt att särskilja riktiga krigsbilder och de bilder du kan få från tv-spel”, sa François Senechaud som är företrädare för denna idé från Röda korset (Högberg 2013a). Det senaste inlägget i debatten står Kina för, som har totalförbjudit det svenska actionspelet *Battlefield 4*, där man från kinesiskt håll anser att Kina och Kinas armé skildras som skurkar, vilket de menar är en orättvis och ensidig bild av kineser i spelet (Tassi 2013).

Dessa artiklar och mina inledande exempel tycks ha gemensamt att de pekar på att spelen ger uttryck för vissa normer, utöver spelens underhållningsvärde. Mer därtill kan man mellan raderna se en jämförelse mellan den värld som spelen konstruerar och vår egen. De här artiklarna är utmärkta exempel på hur man tillskriver spelen ett värde som utvecklarna från början förmodligen inte hade i åtanke. Det är även ett utmärkt exempel på att man tillskriver spelen olika effekter. Det är möjligt att spelen skapades för ren underhållning. Samtidigt reflekterar vi över frågor om hur våld föder våld, eller hur spel kan befästa gamla militära och politiska motsättningar. I debatten om *Modern warfare 2* och *Battlefield 4* är det istället relevant att fråga sig *hur* vi påverkas av spel när vi spelar, vilket leder mig vidare till att utreda relationen mellan ett spels verklighetstrogna karaktär och denna uppslukande känsla som jag benämner immersion. Om spel har förmågan att påverka oss borde det vara möjligt att formulera en teori för spelens retorik. Vilket leder oss till uppsatsens kärna: hur kan vi förstå påverkan i när vi spelar kommersiella spel?

2. SYFTE

För att sammanfatta min inledning menar jag att vi saknar förståelse för vad som händer med oss när vi spelar. I tidningsartiklarna om spelvåld lyfter författarna fram effekterna av vad som händer när en spelare träder in i en digital värld som allt mer och mer liknar verkligheten. Att

artikelförfattarna gör den kopplingen innebär i mina ögon att man tillskriver spel påverkande effekter. Det är här min uppsats träder in.

Tidigare retorisk forskning har fokuserat på opinionsbildande spel, och de spelens försök till att påverka i politiska samhällsfrågor. I den ringhörnan har man skrivit om intentionell påverkan, det vill säga att en aktör avsiktligt försöker påverka en användare till att inta en viss hållning i en fråga. De kommersiella spel som jag beskriver i inledningen och som jag är intresserad av är inte främst ämnade att påverka åt ett bestämt opinionshåll. De är kommersiella spel som primärt syftar till att underhålla spelaren. För mig blir det på så sätt ofruktbart att söka efter en avsiktlig påverkan i kommersiella spel. Istället för att söka efter en avsikt eller ett syfte med hur vissa händelser och skeenden framstår i spel vill jag söka efter icke-intentionell påverkan i spel. Med andra ord vill jag söka efter effekt snarare än avsikt. Som framgår av debatten ovan så tillskriver artikelförfattarna spelen påverkande effekter, om än av annat slag än för spel ämnade att bilda opinion i en specifik fråga. Syftet med min uppsats är att söka en djupare förståelse av hur påverkan under spelande av kommersiella spel ser ut. Därför skiljer jag mig från tidigare forskning om spelretorik (se t.ex. Wolrath-Söderberg & Manker 2010). För att uppnå detta syfte har jag valt att ta två saker i beaktande. Den första rör vad spelens verklighetstroga karaktär har för effekt på den som spelar. Den andra rör kraften i vad det är som får oss att vilja fortsätta spela, att inte kunna sluta, och vad det innebär att bli uppslukad av ett spel. Dessa två aspekter vill jag koppla till påverkan. Min ambition är att pröva om det finns ett spänningsfält mellan dessa två aspekter av spelande och att beskriva vilken roll de två aspekterna av spelande har på spelaren.

En utgångspunkt är här att kommersiella spel, liksom många andra medier, ger uttryck för värderingar och normer. Värderingarna och normerna är emellertid inte lika uttalade som hos de opinionsbildande spelen, och uttalade försök till att påverka spelaren i en viss riktning hör sannolikt inte till en medveten strävan hos spelföretagen eller spelutvecklarna. Snarare har vi att göra med en diskretare sorts påverkan som inte är intentionell, som till exempel skulle kunna manifesteras som ett perspektiv som spelaren identifierar sig med. Påverkansbegreppet kommer jag mer specifikt att komma in på senare i uppsatsen.

För att ta avstamp i de här två elementen – det vill säga spelens verklighetstroga karaktär och kraften som får oss att fortsätta spela – av spelande vill jag pröva begreppen realism och immersion i relation till påverkan. Realism är det begrepp som både speljournalister och spelutvecklare ofta talar om som ett mått på ett spels grafiska, narrativa eller spelmekaniska sätt

att efterlikna verkligheten vilket gör begreppet relevant att placera under lupp (se Frum 2013). Känslan av att hänföras eller att gripas in i den digitala värld som står till buds är också den en intressant aspekt av spelande. I spelbranschen talar man inte bara om realism, utan även om ett fenomen som man kallar för *immersion*. Här är betydelsen lite mer luddig, men man talar ofta om immersion i sammanhang där man vill mena att vissa egenskaper som grafik, narrativ eller spelmekanik gör att spelaren lever sig in i den digitala världen (se Mäki 2013). Det handlar alltså om att spelaren blir helt fokuserad på vad som händer på skärmen och känner stark närvaro i spelet. Immersion skulle med andra ord kunna vara den företeelse som sammanfaller med känslan av inlevelse eller känslan av att vilja fortsätta spela, vilket leder mig till att även vilja pröva immersion som det som kan förklara både hur vi blir hänförda av en digital spelvärld, och ett spels effekter på spelaren.

Uppsatsens yttersta syfte är alltså att förstå hur spel påverkar genom att förstå hur relationen mellan realism, immersion och påverkan ser ut. Jag vill helt enkelt pröva de här begreppen som retoriska resurser för att se vilka roller de får i spelande. Relationen mellan realism, immersion och påverkan är något som jag ännu inte har sett utredd i spel- och retorikforskning. En följd därav är att vi saknar förståelse för realismens och immersionens effekter på spelaren, vilket jag menar skapar svårigheter när forskare inom både retorik- och medievetenskap och spelutvecklare försöker förklara vad som händer när en spelare tillskriver mening till en digital värld. Men för att möjliggöra en förståelse av relationen mellan begreppen omfattas syftet därtill av att söka förståelse av realismens och immersionens egenskaper i förhållande till spelande – vad är utmärker realism och immersion, och vad är det som gör dem relevanta i spelande? Detta sammantaget leder fram till de frågor som jag söker svar på i den här uppsatsen.

2.1 FRÅGESTÄLLNING

Att konkret söka få med så många av mina ambitioner som möjligt utan att denna uppsats resulterar i ett sammelsurium av en rad olika frågor är svårt. Men med tanke på det resonemang jag för i både inledningen och i syftet vill jag därför formulera följande frågor som kommer att vara bärande för hela uppsatsen:

1. Vad innebär begreppen realism och immersion i förhållande till påverkan?
2. Hur ser relationen mellan realism, immersion och påverkande ut i spelande?

3. Varför kan realism och immersion ha effekt i spelande av kommersiella spel?

Som jag pekar på i syftet vill jag alltså utreda vad realismen och immersionen har för egenskaper, och vad realism och immersion spelar för roll för människan i spelande. Slutligen vill jag också undersöka varför realismen och immersionen kan ha effekt i vårt spelande. I följande avsnitt kommer jag att beskriva den forskning som tidigare har bedrivits om retorik och spel. Men för att kunna formulera tillfredställande svar på de frågor jag ställer finns en del utgångspunkter som måste utredas först. Som ett led i mitt retoriska perspektiv räcker det inte med att ”bara” försöka begripa sig på mina spelartefakter i sig. En del av förståelsen av artefakterna och av spelande står att finna i dels hur vi ser på spel och spelande i ett kulturellt sammanhang, dels handlar det också om att förstå vad det är som spelande utgörs av. Jag kommer därför i kommande avsnitt göra en kontextbeskrivning av spelmediet. Det är även på sin plats att utreda vilka teoretiska utgångspunkter som kommer att vara bärande för denna uppsats. Jag kommer också att klargöra vilket perspektiv på retorik och påverkan jag har i uppsatsen. Det är också på sin plats att utreda vilket perspektiv på spel och spelande jag har. Detta kommer sedermera att utmytna i en undersökning av spelen *The Last of Us*, *Grand Theft Auto V*, och *Battlefield 4*. Det här är i första hand en teoretisk uppsats, men jag har ändå valt att ha en empiri för att kunna diskutera kring och för att ge stöd för några av mina påståenden.

3. TIDIGARE FORSKNING

Forskningsfältet retorik och spel är inom både Sverige och Skandinavien ett ganska nyetablerat intresseområde där tillgången på såväl litteratur som forskning och teoribildning om hur spel påverkar än så länge är begränsad, inte allra minst när det gäller realism och immersion.

Det finns dock en del forskning att tillgå inom andra vetenskapsfält som kan vara relevanta för retoriken beroende på vad man vill forska i. Här vill jag särskilt nämna genusforskaren Jenny Sundén, kommunikationsforskaren Malin Svenningsson, och medieteknikforskaren Sofia Lundmark som tre personer som har bedrivit normkritisk

forskning om konstruktionen av kön i spel och hur interaktiva medier konstruerar identitet (se Sundén & Svenningsson 2012; Lundmark 2010).

Inom internationell retorikforskning finns däremot mer material att hämta om spel och retorik på ett mer generellt plan som jag kommer att presentera nedan och senare i uppsatsens teoribildning. Viktiga verk här är i huvudsak Ian Bogosts *Persuasive games* (2007), Jesper Juuls *Half-real* (2005) och Janet Murrays *Hamlet on the Holodeck* (1997) som alla tre på olika sätt berör antingen kommersiella spel eller realism och immersion, även om realism och immersion i flera fall inte har en klart definierad roll i spelande.

Den retorikforskning som har bedrivits i Sverige har emellertid varit mer fokuserad på spel och opinionsbildning än på kommersiella spel. Med opinionsbildning har forskningen rört sig mer mot politisk påverkan i spel, och spels förmåga att väcka engagemang för olika samhällsfrågor. En del av de forskningsalstren kommer jag i det följande att presentera. Några av dem har riktat in sig på att utföra analyser av opinionsbildande spel, på att undersöka hur opinionsbildande spel kan vara avsiktligt påverkande, andra har riktat in sig på att utveckla en analysmodell för immersion. Ingen av dem utreder emellertid realism eller förhållandet mellan realism och immersion.

3.1 ANALYSMODELL FÖR OPINIONSBLDANDE SPEL

Den norske medieforskaren Anders Sundnes Løvlie publicerade 2009 boken *The rhetoric of persuasive games* där han analyserar *America's army* som opinionsbildande medium. Spelet ifråga utvecklades för både att stärka rekryteringspotentialen hos den amerikanska armén och för att stärka bilden av den amerikanska armén både inom och utanför USAs gränser. Sundnes Løvlies analyser är komparativa, det vill säga att vad han gör är att han jämför *America's Army* med två andra för den tiden populära spel, det av Valve utvecklade *Counterstrike* och det av DICE utvecklade *Battlefield 2* (Sundnes Løvlie 2009). Sundnes Løvlie vill formulera en retorisk analysmodell, samt med retoriska termer beskriva vad det är i spel som fungerar just opinionsbildande. Intressant för min uppsats är Sundnes Løvlies resonemang om spelvärldarnas retoriska dimensioner (2009: 85), hans resonemang om autenticitetsbegreppet i spel (2009:52), samt Sundnes Løvlies övergripande perspektiv på procedurell retorik, vilken jag senare presenterar med hjälp av Ian Bogost. Men Sundnes Løvlie identifierar med andra ord tre olika retoriska strategier i *America's Army* – först

förmågan till att skapa identifikation, för det andra förmågan till att skapa en känsla av autenticitet i spelet, och för det tredje förmågan till att få vissa händelser och beslut att framstå som mer rationella än andra (jfr Sundes Løvlie 2009:108). Sundes Løvlie söker dock efter en deskriptiv analysmodell för att analysera hur spel balanserar frihet och begränsningar genom att analysera spelvärlden, spelarroller och spelets regler för att applicera på datorspel. Min uppsats kan istället placeras i ett mer konceptuellt fält. Jag antar med andra ord att Sundnes Løvlie förutsätter vissa retoriska mekanismer som jag menar inte är fullt utredda, som realism och immersion. Emellertid kommer jag att diskutera en del av Sundnes Løvlies begreppsapparat i ljuset av de förslag jag presenterar.

3.2 PERSUASIVA DRAG I OPINIONSILDANDE SPEL

2010 sökte medievetaren Jon Manker och retorikforskaren Maria Wolrath-Söderberg starta ett svenskt forskningsprojekt om retorik och spel. Dessvärre verkar det som att detta projekt inte mynnade ut i mer än en artikel ”Spelets retorik” (2010) i forskningstidskriften *Rhetorica Scandinavica*, där de presenterar sitt forskningsprojekt. Syftet med projektet var att undersöka hur spel kan fungera som opinionsbildande medier, dels genom att undersöka spel som det av den amerikanska armén sanktionerade spelet *America's Army*, dels genom att undersöka hur flera så kallade independentspel, eller indiespel¹ kan driva en politisk agenda utöver spelets underhållningsvärde (Wolrath-Söderberg & Manker 2010:54f). De konstaterar att spel har stor genomslagskraft, för det första då många exponeras för spel, för det andra då spel kräver att användaren interagerar med det, och för det tredje då spel har förmågan att engagera individer i olika frågor som normalt sett inte är intressanta för dem (Wolrath-Söderberg & Manker 2010:55). Slutligen presenterar de också en analysmodell för hur man kan kategorisera olika persuasiva drag i spel. Spel kan enligt dem fungera åsiktpåverkande, dialogskapande, aktionsskapande, utbildande och problematiserande (Wolrath-Söderberg & Manker 2010:66ff). Ser man till Wolrath-Söderbergs och Mankers syfte att undersöka spel som opinionsbildande medel kan man också se att de hittar flera intressanta spel som syftar till att just påverka våra åsikter, däribland actionspelet *America's Army* (Wolrath-Söderberg & Manker 2010:54, jfr Sundnes-Løvlie 2009:15f). I forskningspresentationen väcker de slutligen flera intressanta frågor som förslag på

¹ Ett indiespel syftar oftast på ett spel som sägs vara utvecklat utan kommersiella intressen, oftast av en mindre grupp privatpersoner som inte tillhör ett etablerat spelutvecklingsföretag.

kommande forskning, vilket bland annat inspirerade mig till den här uppsatsen (jfr Wolrath-Söderberg & Manker 2010:62f).

3.3 ANALYSMODELL FÖR IMMERSION I SPEL

2010 publicerade den amerikanske retorikforskaren Shaun Lee Cashman sin avhandling *The rhetoric of immersion in video game technologies*. Cashman, liksom jag, ser immersion som en viktig företeelse för att förstå hur vi interagerar med och hur vi förstår medierade budskap i interaktiva medier. Problemet enligt Cashman är att det inte finns någon enhetlig bild av vad immersion är, allra helst då det finns en rad olika vetenskapliga discipliner, såväl psykologin, sociologin som ludologin², som har försökt att definiera begreppet (2010:4). Cashman vill med sin avhandling argumentera för att immersion är en retorisk funktion, samtidigt som en spelare per automatik inte påverkas bara för att det sker immersion i spelet (Cashman 2010). Slutligen plockar Cashman fram sju olika aspekter av hur spel kan förstärka eller hindra immersion för att sedan jämföra dessa sju aspekter av immersion mot två andra analysmodeller för att visa fördelarna med sin modell (Cashman 2010). Cashmans ger enligt min mening en god inblick i den immersionsforskning som har bedrivits inom en rad olika discipliner och fungerar som en god introduktion till spelforskare och/eller speldesigners som söker efter en överblick av immersionen. Det finns dock vissa skillnader mellan Cashmans avhandling och vad jag vill göra i min uppsats. Framförallt söker Cashman samla olika vetenskapliga aspekter av immersion för att slutligen själv kunna ge en retorisk definition av immersion (se Cashman 2010:47f). Slutligen syftar också detta till att mynna ut i en analysmodell för immersion, vilket också gör Cashmans avhandling komparativ när han ställer modellen mot två andra analysmodeller. Således beskriver Cashman vad immersion skulle kunna vara rent retoriskt, och hur man skulle kunna analysera immersion jämfört med två andra tillvägagångssätt. För min uppsats syften är det även här lika avgörande att kunna fastställa vad immersion skulle kunna vara. Emellertid är mitt övergripande syfte att kunna förstå vilken effekt immersion har i spelet och på spelaren. Min uppsats undersöker dessutom växelspelet mellan realism och immersion, vilket inte Cashman gör. Mina förslag kan därför ses som tillägg till Cashmans arbete, med förbehållet att där Cashmans avhandling är mer

² Ludologi är det vetenskapliga studiet av spel, även kallat *game studies* på engelska.

metodologisk söker min uppsats förståelse av fenomenen realism och immersion och effekterna av dem.

4. KONTEXT

För att förstå vilka roller och egenskaper realism och immersion har för människan i spelande är det inte bara nödvändigt att förstå vad realism och immersion utgörs av och vilken effekt de har på oss som spelar, vilket som sagt är den här uppsatsens huvudfrågor. En del av förståelsen av dessa två aspekter hos spelande ligger i att först försöka förstå sammanhanget i vilket realism, immersion och spelande ingår i, vilket är huvudtemat för detta avsnitt. Spel är en del av vår samtida kultur och jag menar att en del av förståelsen av spel, spelande, och av hur vi påverkas och i längden också realismens och immersionens effekter måste sökas i vår kulturella kontext.

4.1 KONSUMTIONSKULTUR

Ett sätt att förstå spelande är i relation till konsumtion och vad som styr vår konsumtion. I takt med den högteknologiska utvecklingen under 1900- och 2000-talet kommer det nog inte som någon större nyhet att massmedier spelar stor roll för oss människor. De allra flesta i västvärlden är idag läs- och skrivkunniga och de allra flesta har dessutom tillgång till radio, teve men också till datorer, internet och snabba bredbandsuppkopplingar.

Den engelske sociologen Anthony Giddens menar att medier är en viktig del av moderniteten, det vill säga den moderna samhällsordning som har växt fram under senare delen av 1900-talet ur upplysningens idéer. En viktig aspekt av förståelsen av denna modernitet är vårt kapitalistiska samhälle och kommersialiseringen av både oss själva och av olika materiella ting, i kombination med industrialisering, övervakning och militär makt (Giddens 1997:62f). Ur moderniteten kommer vår konsumentkultur. Den människa som arbetar, får lön för sitt arbete förväntas därtill konsumera varor. Inom ramen för denna ordning av förväntad konsumtion menar sociologen Don Slater även att våra värderingar och våra identiteter skapas runt denna konsumtion (Slater 1997:24f). Vi kan med andra ord skapa och upprätthålla olika sociala ordningar genom vårt sätt att konsumera (Slater 1997:151). Samtidigt som vi lever i en fri värld och i en fri marknad där vi har förmågan att göra fria val och att konsumera fritt, gör vi det med andra ord samtidigt också i ett socialt

sammanhang och som ett uttryck för social tillhörighet. Denna omständighet benämner Giddens som *självets reflexiva projekt*, där den moderna människan söker upprätthålla och konstruera en koherent berättelse om sig själv i förhållande till andra människors berättelser om sig själva genom konsumtion (Giddens 1997:13). Det betyder att när vi tror att vi fattar egna beslut, så är det på samma sätt också ett uttryck för masskonsumtion samtidigt som vår konsumtion därtill är ett uttryck för identitet och social tillhörighet – man skulle rent utav kunna tala om en social tyngdlag, i det att vi både dikterar och dikteras av vår livsstil.

4.1.1 MEDIEKONSUMTION

I denna konsumtionskultur är det naturligt att massmedier får en central roll. Men de utgör inte bara en kraft som stipulerar vilken bil vi ska köpa eller vilken utomlandsvistelse vi ska välja. Medierna utgör även en manifestation av vårt behov av ett socialt liv eller behovet av att tillhöra ett större socialt sammanhang. Och medierna erbjuder oss att vara en del av detta abstrakta kollektiv. Spelet *Second Life* (2003) kan exemplifiera hur ett erbjudande av tillhörighet i ett större socialt sammanhang kan se ut. Spelarna får tillgång till en virtuell värld där de med sina avatarer kan interagera med andra människor världen över, köpa, sälja och skapa virtuella föremål – alltsammans kan göras i spelet utan att spelaren behöver lämna sin lägenhet så länge hen har tillgång till dator och internetuppkoppling.

Medier tillhandahåller med andra ord olika tillhörigheter, där dessa tillhörigheter med Giddens ord om självets reflexiva projekt blir ett sätt att skapa en berättelse om jaget, vilket inte allra minst *Second Life* visar. På så sätt kan även globala idrottsevenemang skapa en känsla av nationell stolthet, eller en stor olycka skapa en känsla av nationell sorg genom att gå från en större global objektivt existerande händelse till att bli en subjektiv upplevelse genom användarens teveskärm. Liknande omständigheter kan också sägas gälla för internets explosionsartade utveckling under 1990-talet. Genom E-post, sociala medier, och world wide web har det blivit avsevärt lättare att skapa och upprätthålla relationer med människor världen över. Jag kan stå i kontakt med min syster i England via *Skype*, samtidigt som jag söker arbete i Nordamerika med *LinkedIn*, samtidigt som jag publicerar en bild på hela spektaklet på *Instagram*. Man kan på så sätt säga att tekniken både förändrar våra vanor, samtidigt som våra vanor också förändrar tekniken. Att vi skapar identiteter genom mediekonsumtion är bland annat en omständighet som får

kommunikationsteoretikern Marshall McLuhan att benämna medier som en förlängning av människan och människans sinnen (1994:45f). Han menar att om medierna är en förlängning av människans sinnen är det också nödvändigt medierna förändrar människans beteende genom att påverka fysiska, psykiska och sociala egenskaper (McLuhan 1994:4; 90).

Ett sätt att se hur medier har förändrat vårt beteende är att se på hur vi konsumerar media, inte allra minst genom en tendens som Jostein Gripsrud kallar *tabloidisering* (2002:295). Med det menas att massmedierna idag i hög utsträckning prioriterar underhållande material framför samhällsinformation och debattämnen. Vilket på sätt och vis kanske inte är en särskilt iögonfallande utveckling: jag själv har till exempel ungefär tio tevekanaler att välja mellan på min teve, samtidigt som jag också har mediaspelare, tillgång till flera så kallade video-on-demand-tjänster, samtidigt som jag också har tillgång till både dator och spelkonsol. Vi börjar konsumera underhållning, och vi har också kommersialiserat de upplevelser som kan generera underhållning: i takt med att utbudet på underhållning växer, växer också konsumenternas behov av underhållning, och det kanske inte heller är ett vågat påstående att konsumenternas preferenser för vad som ska klassas som underhållning blir mer avancerade. I linje med konsumtionssamhällets sociala ramar kan man påstå att vi inte bara materiellt konsumerar medier, det vill säga att vi köper teveapparater, datorer och spelkonsoler, för att konstruera berättelsen av oss själva, utan vi konsumerar även upplevelser, det vill säga vår förväntan på mediernas innehåll och effekt. Man kanske kan säga att både det medium som antingen ger flest eller störst upplevelser för valutan och det medium som kan ge olika grader av upplevelser vinner.

4.2 SPELKONSUMTION

Datorspel har länge setts som något utav en udda hobby, eller som ett tidsfördriv som är till för barn och som man så småningom växer ifrån. Men den normen har på senare tid ändrats. Mycket av denna förändring menar jag dels har att göra med hur en generation av de som var barn för 25-30 år sedan nu har tagit med sig spelen in i vuxenvärlden, dels menar jag att det också har att göra med hur spelkonsolernas teknologiska utveckling i mångt och mycket har ändrat vårt sätt att spela och i viss mån även vår uppfattning av tid och rum. Inte minst har jag själv upplevt denna utveckling på nära håll.

När jag var liten i mitten av 90-talet var ett populärt nöje efter skolan att cykla hem till en klasskamrat och spela tevespel. På den tiden innebar det hög status att äga en spelkonsol bland mina kamrater, vilket i sin tur innebar att praktiskt taget varenda 7-åring i mitt område ägde någon form av spelkonsol. Denna spelkonsol placerades allt som oftast i husets källare, eller ”lekrummet” som det hette i flera sammanhang. Man placerade av för mig okända skäl aldrig konsolerna i vardagsrummet. Idag 20 år senare är det betydligt vanligare att se en spelkonsol i människors vardagsrum. En tanke är som sagt att de som var barn då har tagit med sig spelen i vuxenvärlden. En annan tanke är att de flesta av dagens konsoler har både en bredare målgruppsinriktning och har blivit mer tekniskt mångsidiga. Från 80-talets Nintendo NES (1986) med primitiv handkontroll och klumpiga spelkassetter har vi idag konsolerna Playstation 4 (2013), Xbox One (2014) och Wii U (2012) – avancerade konsoler som för det första använder infrarött ljus som ger spelaren möjlighet att använda arm- och kroppsrörelser för att styra spelen, för det andra spelar konsolerna blu-ray- och DVD-skivor, för det tredje använder konsolerna internet och molntjänster där spelaren kan ladda ner och strömma spel och filmer och använda sig av sociala nätverk, där spelaren kan dela och titta på videoklipp på exempelvis Facebook och Youtube.

Konsolerna har med andra ord blivit betydligt mer sociala och fysiskt stimulerande, vilket även har förändrat konsumtionen av både spel och konsoler. Är det rimligt att individuell konsumtion speglar individens identitet kan man också påstå att konsolerna samtidigt har blivit mer identitetsskapande. Detta är faktorer som onekligen tycks ha gjort spelkonsolerna mer populära: 29 procent av svenska befolkningen, drygt 2 700 000, uppgav att de 2012 spelar spel en genomsnittlig dag, det vill säga en ökning med nästan 700 000 spelare jämfört med 2011. Detta gör spelande nästan lika populärt som böcker och tidskrifter, som ligger på 34 respektive 33 procent (Nordicom 2013; Carlsson 2011). Spelandet ökar med andra ord i Sverige, och spelbranschen har också kommit att bli en miljardindustri räknat i svenska kronor. Där har inte allra minst svensk spelutveckling kommit att hamna i framkant. Det svenska spelföretaget Dice har till exempel sålt 8 008 000 enheter av spelet Battlefield 4 sedan det släpptes i november (Vgchartz 2014a). Föregångaren Battlefield 3 har sålt 16 470 000 enheter sedan det släpptes 2011 (Vgchartz 2014b). Tillsammans har Dice sålt mer av Battlefield 3 och 4 än vad artisten Lady Gaga har sålt skivor (Statistic Brain 2012). En teknisk slutsats är att samtidigt som tekniken har fört

konsolutvecklingen framåt, vilket har gjort konsolerna mer tekniskt avancerade, så konsumerar spelaren idag i stort sett samma typ materiell-tekniska funktioner som spelare gjorde 1977 – spelmediet består idag fortfarande i grund och botten av ett spel, en typ av skärm, en dator och ett användargränssnitt liksom det gjorde då.

5. TEORETISKA UTGÅNGSPUNKTER OM PÅVERKAN

I följande två avsnitt kommer jag mer specifikt att börja nysta i begreppen immersion, realism och påverkan. Jag börjar i detta avsnitt med påverkansbegreppet. Syftet med detta avsnitt är att reda ut uppsatsens perspektiv på retorik och påverkan – om utgångspunkten är att realism och immersion påverkar är det avgörande att först utreda vad som menas med påverkan.

5.1 ARISTOTELES ARV

Inom retorikforskning är det vanligt att referera till Aristoteles definition av retorik ”låt retoriken vara en förmåga att i varje enskilt fall uppfatta det som kan vara övertygande eller övertalande” (*Retoriken* 1.2.1). Ska man se retorik ur ett brett perspektiv är det nog inte ett djärvt påstående att hävda att det i viss mån alltid finns någonting i mänskligt varande och mänsklig interaktion att finna som övertygar. Aristoteles perspektiv blir likaså problematiskt när det inte säger något om *vad* det är som är övertygande eller *hur* nu detta vad fungerar övertygande. Sätter man in Aristoteles i sin kontext kan man anta att det är politiska tal som kan stå för *vad*: et. Aristoteles hade bevisligen inte datorspel i åtanke när han definierade retorik, vilket i mitt fall blir en begränsning om man ska sätta likhetstecken mellan verbalkommunikation och spel – en modern retoriksyn är idag lika mycket studiet av mening i såväl medietext som studiet av bild, film och teve (jfr McGee 1999; Prelli 2006; Brummett 1991). För mig handlar retorik därför om att leta efter valet av yttrande, sätta det i sitt sammanhang och peka på hur det fungerar, inte om att söka efter intentioner.

Jag vill dock bredda synen på vad som räknas som yttrande. Ett tal eller en text kan utan tvekan räknas som ett yttrande, men vad jag försöker säga är att det blir vanskligt att *läsa*, och därmed omtolka, spel som om det vore tal eller text. Jag vill snarare mena att retoriken är en komplicerad funktion som kan förmedla mening på flera olika nivåer via flera

motsvarande representationer (jfr Brummett 1991:37). En aristotelisk syn på retorik skulle bara erkänna det retoriska i retoriken om den är explicit, men den förklarar inte hur publiker kan tillskriva olika betydelser till en text som har samma källa. Fokuset på den verbala utsagan och det verbala symbolbruket är därför inte helt optimal på spelens kontext som består av ett sammelsurium av olika tekniska kreationer av spelvärldar, strukturer, och spelmekanik som här fungerar retoriskt. Samtidigt är det svårt att helt bortse från Aristoteles arv hos hela den retoriska tanketraditionen, och på ett övergripande plan är jag förvisso ute efter att finna ett fenomen som i längden kan fungera persuasivt. Även om jag inte söker efter intentionalitet så betyder det arvet för mig att retoriken går tillbaka till utsagan och sammanhanget, samtidigt som jag menar att det finns fler aspekter än rent språkliga, eller verbala aspekter som kan tolkas in som utsaga.

Ett liknande perspektiv har även Mats Rosengren när han med hjälp av Ernst Cassirers och Cornelius Castoriadis begreppsapparater har argumenterat för att vidga retoriksynen till att även inkludera myter, institutioner, och stadsplanering som symboliska former för vårt sociala meningsskapande (Rosengren 2014). Vi bör enligt Rosengren ta hänsyn till vad vår doxa, och vad vårt meningsskapande har för effekt, och vilken funktion det har i sammanhanget istället för att leta efter dess essenser (Rosengren 2014:22f). Här vill jag lägga till skapandet av spelvärldar som en del i vårt mänskliga sätt att generera mening. Det gör inte bara retoriken som vetenskap relevant för min uppsats – att se spel som ett sätt att skapa mening, och att se varje spel som ett uttryck för effekt i ett visst sammanhang gör att jag kan se varje spel som separata artefakter istället för att komma med generella slutsatser om spelet som medium.

I grund och botten tror jag att denna dubbelhet hos retoriken är en problematik som har sin rot i två olika vetenskapliga perspektiv som krockar³. Dels handlar det om det praktiska språkbruket, det vill säga hur vi skapar mening genom att använda språk gemensamt, och givetvis också hur vi använder språk. Dels handlar det också om en bredare teoretisk inriktning där det finns betydligt fler företeelser än det praktiska språkandet som påverkar oss vilket är där jag nu hamnar. Man kan på så sätt säga att min mening med begreppet *retorik* eller *retorisk* i uppsatsen, i praktisk mening förvisso följer den aristoteliska tanketraditionen i bemärkelsen ”vetenskapen om det som övertygar eller övertalar oss” som, så att säga, överordnad ambition. Men på ett bredare teoretiskt plan säger det som sagt

³ För en mer övergripande diskussion se Kjeldsen (2008).

inte någonting om vilket fenomen eller vilka faktorer som skulle kunna vara övertygande och jag vill även mena att fokuseringen på det verbala inte till fullo är tillämpbar här.

Med min retoriska bakgrund antar jag att datorspel är en typ av kommunikation. Jag menar att spel förmedlar sin mening genom interaktion, till skillnad från andra medier som förmedlar ett linjärt meddelande mellan talare och publik. På så sätt kan man fundera på om spel i sig kommunicerar något meddelande överhuvudtaget, eller om det i själva verket är spelaren som konstruerar själva meddelandet. Här kommer jag även in på påverkansbegreppet. Att söka utöva påverkan mot någon har i min tolkning att göra med det praktiska görandet i hur vi människor skapar mening och betydelse mellan varandra (jfr Brummett 1991:xii). Det behöver inte nödvändigtvis bygga på en medveten intention om att övertyga, utan snarare inkluderar det även händelser som inte medvetet försöker övertyga oss – man skulle kunna kalla det ett slags tyst påverkan, makt över tanken, eller förmågan att kontrollera mening (jfr Brummett 2011:4). Framförallt handlar detta dynamiska förhållande om att släppa sökandet efter intentionen, eftersom det sökandet bygger på ett linjärt förhållande mellan sändare och mottagare, och istället söka efter effekten.

5.2 NELSON GOODMAN'S SYMBOLISKA VÄRLDAR

I mångt och mycket påminner det påverkansperspektiv som jag söker efter om den amerikanske pragmatikern Nelson Goodmans i *Ways of worldmaking* (1978). Han menar att vi skapar vår värld genom symboler, där dessa symboler framställer en viss version av världen (1978:1). En av poängerna är att det inte finns en färdig oberoende värld bortom oss, utan att vi hela tiden återskapar och omformar nya världar utifrån gamla med hjälp av symboler.

Symboler ser Goodman här ur ett tämligen brett perspektiv där de kan innefatta såväl språk, ideologier, bilder, musik, religioner, konst, natur, och teknik – världarna kan inte existera utan ord eller symboler (1978:6). Symboler, menar Goodman, är också något som är inordnade under symbolsystem och skriver att ett ”symbol system consists of a symbol scheme correlated with a field of reference” (1976:144). I just det här fallet skriver han om konst, och menar att olika konster har egna symbolscheman, därav kan man ana titeln på Goodmans bok *Languages of art* (1976). Ett symbolschema ingår med andra ord i ett större symbolsystem. Ett symbolsystem menar Goodman, utgörs av ett symbolschema som är en

uppsättning tecken, eller symboler, såsom bokstäver eller siffror, plus en syntax för att bestämma och kombinera tecknen. Tecknen i detta symbolschema måste enligt Goodman ha egenskaperna *disjointness* och *indifference*. Med *disjointness* menas att tecknen är bestämt åtskilda (bokstaven B kan till exempel aldrig vara C), och med *indifference* menas att det måste vara möjligt att bestämma ett teckens karaktär (Goodman 1976:131). När Goodman skriver om *field of reference* i citatet ovan menar han även att denotationen är beroende av, men även avgörande för symbolschemana – de ihopsatta tecknen anger något. Skiljer till vi till exempel mellan att läsa de skrivna orden i en bok, och att höra någon som läser upp de skrivna orden så kan vi säga att de skrivna orden denoterar uppläsningen av dem. Den centrala punkten i Goodmans tankar, vill jag mena har att göra med Goodmans kommentar ”the significant difference lies in the relation of a symbol to others in a denotative system” (1976:228). Som exempel använder Goodman skillnaden mellan en skiss av det japanska berget Fuji och ett foto av samma berg. Skillnaden mellan skissen och fotot ligger inte i vad som är symboliserat men i vad som är syntaktiskt: även om skillnaden mellan vad skissen och fotot framställer kan vara liten, exemplifierar de två olika symboler, och de kan också ha olika referenter (Goodman 1976:226f). Båda kan egentligen vara framställningar av berg, medan endast fotot denoterar Fuji. En skiss är med andra ord ett annat slags symbolanvändande än ett foto, och varje skillnad emellan dem kan ha olika denotationsområden och olika referenter. Det ena symbolsystemet fungerar på ett annat sätt än det andra, därför att det ena har skilda referentiella relationer än det andra. En symbols interna struktur är med andra ord inte viktig, vad som är viktigt är att den symboliserar annorlunda genom att fungera på ett annorlunda referentiellt sätt inom schemat. Vad som räknas är med andra ord symbolernas roll inom schemat.

Här är även Goodmans idé om *samples* viktig för att förstå vad symboler gör. Två bärande begrepp för att förstå *samples* är *denotation* och *exemplifiering*. Hos Goodman står denotationen för relationen mellan en etikettering och det etiketterade objektet, som till exempel *Fredrik Reinfeldt* och *Sveriges statsminister* (Goodman 1976) [mitt exempel]. Att ha en egenskap eller en funktion, som att till exempel vara glad, utgörs endast av att betecknas med en särskilt etikett, som ”glad”. Exemplifiering – som Goodman själv exemplifierar med en skrädres tygprover – kräver att den exemplifierande symbolen refererar tillbaka till etiketten som denoterar den (Goodman 1976:53). Etiketten *rutig* kan till exempel denotera till varje rutigt existerande objekt, där till exempel rutiga tygprover är

ett *sample* eller ett utsnitt av *rutigt*. Poängen med dessa provers karaktäristika är att de är selektiva (jfr Goodman 1978:63-70). En skrädrares tygprover är inte exempel för alla egenskaper ett tygprov kan besitta utan betecknar bara sådana som är symboliska. Tanken med ett tygprov är till exempel att visa färg och struktur, istället för att visa till exempel storlek och form, vilket förstås beror på i vilket system symbolerna används – i ett annat kanske form och storlek är mer relevant än färg och struktur. Sammanfattningsvis så tolkar jag Goodmans idéer som att vi har en rad olika symbolsystem som framställer olika utsnitt av hur världen är beskaffad. Poängen är således inte att säga att det ena utsnittet av världen är mer sant eller troget än det andra, om vi pratar om vad som är sant så är det i så fall sant inom utsnitten (1978:17). Förstår jag Goodman rätt behöver sanning inte ens vara relevant att tala om inom utsnitten och inom symbolsystemen. Språk till exempel är egentligen ett symbolsystem bland många andra, så varför tala om sannare eller riktigare språk? Med hjälp av Goodman menar jag att mitt perspektiv på retorik, påverkan, realism och immersion per automatik inte innebär att jag vill påstå att det är en objektiv eller en sann värld jag kommenterar. Snarare vill jag lämna alla anspråk på absoluta sanningar, och istället tala om mening och effekt. I relation till Goodmans tankar vill jag därför använda retoriken och påverkan som både den tanketradition och det övergripande begrepp som specifikt intresserar sig för frågorna om meningsskapande och effekt och som därtill kan förklara hur vi med hjälp av språkliga eller ideologiska symboler återskapar världar, hur vi tillskriver mening till världarnas symboler, och vilken effekt och vilka roller symbolerna och symbolanvändandet har för oss.

Jag tror därför att Goodmans idéer kan hjälpa mig att förstå förhållandet mellan realism och immersion. Om det här innebär att skapandet och användandet av realism och immersion också är ett slags symbolschema torde det intressant nog även sammanfalla med tanken om vad som händer när vi försöker påverka varandra. Här är inte bara Nelson Goodmans tankar intressanta, jag vill även lyfta fram det perspektiv Kenneth Burkes använder i *A Rhetoric of Motives* som ett perspektiv som jag själv kommer att ha genomgående i denna uppsats på så väl påverkan som på vad det vill säga att tillskriva något realistisk effekt. Jag vill här visa att både Goodmans och Burkes tankar är intressanta att ställa mot varandra.

5.3 IDENTIFIKATION SOM RETORISKT MEDEL

Centralt i Kenneth Burkes tänkande är identifikationen. Burke skriver ”A is not identical with his colleague, B. But insofar as their interests are joined, A is *identified* with B /.../ To identify A with B is to make A ’consubstantial’ with B” (Burke 1969:20f). Samtidigt som vi är fysiskt åtskilda varelser, finns det vissa element vi delar såsom abstrakta värden, idéer, perspektiv på rätt och fel och så vidare. Påverkan handlar här om hur A kan få B att förstå att A delar dessa värden med B; det handlar i sin enklaste form om att mötas på mottagarens sida, att röra sig närmare målgruppen, hellre än att söka övertala någon över till sin egen sida (jfr Burke 1969:55). Burkes tankar om samhörighet, det vill säga, *consubstantiality*, känns inte så långt ifrån Goodmans tankar i hur vi kan mötas eller inte mötas när våra symboliska världar samspekar med varandra (1978:8f). Vi identifierar oss när vi talar mottagarens språk, samtidigt som vi delar oss när vi inte gör det (se Burke 1969:22), men man skulle också med hjälp av Goodman och Burke kunna säga att vi identifierar oss och känner samhörighet när vi förstår att våra världar hör ihop.

Resonemanget visar att när vi kan identifiera oss så kan vi också agera tillsammans, varpå vi sedermera kan känna samhörighet (jfr Burke 1969:21).

Burkes syn på identifikation och samhörighet hänger i grund och botten ihop med hans grundantagande om människan som en symbolanvändande varelse visavi språkets roll i vårt bruk av symboler: ”i detta avseende är det rimligt att varje del av hans [människans förf. anm] ’verklighet’ ses genom symbolernas dimma [min översättning]” (Burke 1969:136). Med andra ord är språk något som formar vår verklighet genom symboler, bilder, idéer – gemensamma eller inte. Det är en tanke som han väcker i det tidigare verket *Language as symbolic action* och som han kallar för *terministic screen* (Burke 1966:45). Dessa terministiska fönster är det som finns mellan oss och verkligheten och fungerar som de mått med vilka vi når världen och där språket kan sägas vara det medel som låter oss uppfatta och förstå världen, eller snarare världarna. Och eftersom dessa världar är skapade av människan blir det meningslöst att söka efter en sann version av världen. Vi kan med goodmanska mått inte säga att något *är* verkligheten, däremot kan vi påstå att det *är som* verkligheten (jfr Goodman 1978).

5.4 SAMMANFATTNING AV GOODMAN OCH BURKE

Burkes och Goodmans perspektiv på symboler och påverkan gör den digitala världen intressant: ett animerat interaktivt Los Angeles kan aldrig vara Los Angeles, men vi kan med hjälp av våra erfarenheter tillskriva det interaktiva Los Angeles värdet att det ser ut som den fysiska världens Los Angeles, exempelvis genom att vi själva har varit där, genom att vi har sett bilder eller filmer från Los Angeles, eller att det finns vissa symboler som vi ser som typiska för Los Angeles eller Kalifornien – vad nu det skulle kunna vara. Därtill väcker Goodmans och Burkes resonemang också frågan om hur realism egentligen skapas: är det genom en mekanisk efterlikning, det vill säga genom bruk av symboler eller är det genom vår egen empiri, det vill säga fysiska upplevelser av världen eller digitala upplevelser som formar vårt mått av realism?

Framförallt delar jag Burkes grundtanke om att vi alla på ett kognitivt plan ser och tolkar vår värld på olika sätt, och lägger man till Goodmans tankar kan man fråga sig vems eller vilkas värld det är vi ser, och från vilken värld jag själv som betraktare ser den. Symboler och människans användande av symboler, visar Burke, är det som kan skapa både delning och identifikation. Där vi söker påverkan söker vi därför konsensus, vi söker efter ett mått på hur vi kan få vår motpart att förstå att vi ser på världen på samma sätt som hen. I min läsning av Burke ser jag detta resonemang som också pekar på att han är socialt situerad, och där hans tankar visar att intersubjektivitet ersätter den traditionella uppdelningen mellan subjekt och objekt; det finns inget som är absolut, eller ett fundament som är objektivt mer sant än det andra: vi skapar vår uppfattning om världen och samhället antingen genom symboler i mindre grupper eller på större samhällsnivå.

6. TEORETISKA UTGÅNGSPUNKTER OM SPEL

I föregående avsnitt redde jag ut den syn på retorik och påverkan som kommer att vara bärande för min uppsats och hur påverkan kan fungera i spelerfarenheten. I detta avsnitt fortsätter jag med att reda ut begrepp och idéer som direkt har med spel att göra. Jag kommer att presentera en översikt över begreppen spel, lek, realism och immersion vilka innefattar tankar från både retoriken, filosofin och ludologin. Syftet är här att visa dels vad realism och immersion innebär, dels att visa hur realism och immersion kan fungera både

begreppsligt och praktiskt i spelarenheten. Men det är först relevant att resonera om vad det innebär att spela ett spel. Jag kommer att börja detta avsnitt med att redogöra för vad det är som konstituerar spel.

6.1 VAD UTGÖR ETT DATORSPEL

Frågan om vad som är ett datorspel kan tyckas vara en tämligen anspråkslös sådan, men det kan ändå vara fruktbart att för en stund stanna upp och reflektera över själva begreppet datorspel och vad det innebär.

Datorspelet är egentligen ett slags hybridmedium av flera olika tekniker som samlas under samma ramverk. Men som jag tidigare har skrivit kan man koka ner ett datorspel till ett medium som kräver fyra komponenter: ett spel, en skärm, en dator och ett användargränssnitt, såsom till exempel en handkontroll som gör att spelaren kan interagera med datorn och spelet.

Men vad är då spel i dator-*spel* egentligen? Säger man *datorspel* så kan man givetvis se datorspel som en genre, som sorteras in i en större grupp av *spel* som kan innefatta både kortspel, brädspel, mekaniska spel, utomhusspel och så vidare. I det ljuset blir datorspel en relativt ny underhållningsform som har växt fram efter radio, och teve, genom datorernas framfart under senare hälften av 1900-talet. Det första spelet *Spacewars!* släpptes till exempel 1961 till den så kallade PDP-1 (Markoff 2006).

Man skulle också kunna se dator-*spel* som en metaforisk term. Metaforen, den retoriska stilfiguren där ett begrepp byts ut mot ett annat som kan associeras till ursprungsbegreppet. Här tänker jag på spel som metaforer som något som används för att göra en abstrakt företeelse konkret, eller snarare för att förstå någonting nytt med hjälp av något gammalt. Ser man datorspel så här så kan man se en rad olika förgreningar till begreppet, där datorspel är en av dem. Här har spelet desto mer historia – en av de äldsta anses vara *Senet*, ett brädspel som tros ha spelats i Egypten under Egyptens första dynasti, cirka 3000 år f.v.t (Piccione 1980).

Vilken väg man än väljer så blir begreppet spel rörligt därför att man kan tala om både poker, fotboll, Monopol och Battlefield 4 som spel. Denna svårighet är något som även speldesignarna Katie Salen och Eric Zimmerman verkar hålla med om när de definierar spel som ”ett system där spelare engagerar sig i artificiell konflikt som definieras av regler

och som resulterar i ett mätbart resultat [min översättning]” (2003:80). Reglerna som definierar spelet är enligt dem för det första *exekutiva regler*, såsom instruktionerna till ett brädspel eller instruktionerna på spelskärmen för hur spelaren ska använda kontrollerna eller spelbrädet. För det andra definieras spel av *organiserande regler*, det vill säga spelets underliggande logik. I poker är en organiserande regel att spelet spelas med en kortlek, bestående av 52 kort, uppdelade i fyra färger, där varje färg har en speciell valör och består av ett ess, en kung, en dam, en knekt, samt nio numrerade kort från två till tio, samt att spelaren inte kan spela med exempelvis två stycken ruter knekt. Till sist utgörs spelet av *implicita regler*, som påverkar det sociala beteendet runt spelet, såsom att man till exempel inte förolämpar en motspelare i poker, men dessa regler är, som namnet antyder, i allmänhet inte angivna (Salen & Zimmerman 2003:130). Tar man Salen och Zimmermans resonemang om spel och regler i beaktande blir spel ett fenomen som kan täcka in ganska många aktiviteter inom ramen för spel. Filosofen Ludwig Wittgenstein såg exempelvis språk som en sorts spel, där vi kan använda språket på olika sätt inom olika aktiviteter, och där våra språkdrag liknar regelstyrda spel⁴ (Wittgenstein 1978: §23; §66f).

Gemensamt för datorspel som varken poker, fotboll eller Monopol har är skärmen och de visuella symboler som skärmen visar. Men om vi talar om spel i största allmänhet, oavsett om det är Monopol eller Battlefield 4 så har de en gemensam nämnare i att de måste ha ett användargränssnitt. Men vad Salen, Zimmerman och även Wittgenstein säger mig är att det inte räcker med att ha ett användargränssnitt såsom ett spelbräde eller en scen i ett datorspel – det måste även finnas regler eller ett fundament som ytterligare definierar gränssnittet.

6.2 LEKEN

En del ludologer menar att själva fundamentet för datorspel finns i leken (jfr Rodriguez 2006). Lek är ett mångtydigt begrepp, som dels är synonymt med *spel* och som dels kan innebära spelet i sig självt, leken, och det praktiska görandet i att spela, det vill säga att man leker eller är på lekfullt humör när man spelar. För att börja någonstans så vill jag

⁴ Det är också här Wittgenstein talar om *familjelikhet* för att beskriva en relation mellan olika ting som samlats under ett gemensamt begrepp, där det vanligen kan vara vanskligt att hitta en gemensam betydelsekärna när vi nyttjar ord i vissa situationer. Begreppet *spel* har i den meningen inte några gemensamma egenskaper utan har snarare besläktade likheter som kan förekomma på olika sätt, på samma sätt som att en son kan ha sin fars hårfärg medan sonens bror kan ha sin mors hårfärg: de är fortfarande besläktade med varandra utan att ha några gemensamma egenskaper (Wittgenstein 1978: §66).

understryka begreppets mångtydighet och jag vill här också poängtera att jag vill försöka skilja mellan lek och spel. Denna åtskillnad ska jag återkomma till senare, men en del ludologer menar att leken är själva basen för spelandet, oavsett om vi pratar om brädspel eller datorspel. Människor är lekfulla varelser, samtidigt som lek är något av en kulturell aktivitet enligt biologen John Huizinga (1949:1). Lekens funktion finns det gott om teorier om, inte minst bland många av pedagogikens och didaktikens förgrundsfigurer. Till exempel kan den kreativa leken utmana vår fantasi och stimulera problemlösning (Vygotskij 1995), leken kan stimulera vår intelligens (Piaget 1973), leken kan också vara en aktivitet som behövs för att tillfredsställa behov (Dewey 2008:105).

Inom ludologin är nyss nämnda John Huizinga, och den amerikanske filosofen Bernard Suits två vanligt förekommande figurer, där båda två har sina respektive teorier om lekens och spelens karaktäristika. Huizinga menar att leken har fem kännetecken: leken är fri, leken hör inte till det verkliga livet, leken är skild från det verkliga livet både spatialt och temporalt, och bundet av ett slutet, absolut regelsystem (Huizinga 1949:8ff). Bernard Suits beskrivning av spelets natur fortsätter i samma fotspår som Huizingas beskrivning av lek. Suits beskriver spel enligt följande:

To play a game is to attempt to achieve a specific state of affairs [prelusory goal], using only means permitted by rules [lusory means], where the rules prohibit use of more efficient in favour of less efficient means [constitutive rules], and where the rules are accepted just because they make possible such activity [lusory attitude] (Suits 2005: 54f).

En intressant antydning som finns hos både Huizinga och hos Suits är spelets lekfulla dimension. Allra helst eftersom de tycks antyda att det är en attityd spelaren intar när hen spelar ett spel eller leker en lek. Den här förståelsen känns också igen hos Salen och Zimmerman där spel ses som en artificiell konflikt, det vill säga en aktivitet som är separerad från den fysiska världens aktiviteter. Det är här som jag tycker mig uppfatta en problematisk motsättning. En motsättning där i alla fall ”lekfull” tillsammans med ”skild från det verkliga livet” för mig associerar till något som är på låtsats, eller artificiellt med Salens och Zimmermans ord. Och detta är i och för sig en av Huizingas poänger i spelets karaktäristika med både avskildheten från det verkliga livet, och det bundna regelsystemet – reglerna i detta slutna rum inte är applicerbara på världen utanför. Vad som skulle uppfattas som ett allvarligt slagsmål utanför rummet, ändras i rummet till ett lekfullt

slagsmål. Och detta tror jag förvisso är viktigt för att förstå spelets gränser. Känslan av realism och immersion torde vara avhängigt om spelaren befinner sig i eller utanför rummet. Samtidigt blir detta en svår tanke om man med detta vill mena att det som händer i det slutna rummet inte har något att göra med livet utanför rummet. Jag tänker närmast på mina exempel i inledningen om *Modern warfare 2* och *Battlefield 4*, där artikelförfattarna uttryckligen menar att problem i den fysiska världen kan härledas till problem i den digitala. Men mig veterligen har det samtidigt inte ägt rum någon massaker på sheremetyevoflygplatsen i Moskva, och inte heller ett krig mellan USA och Kina. Samtidigt antyder kritiken mot spelen att spelen inte längre är skilda från den fysiska världen i Huizingas mening, utan snarare ganska nära den fysiska världen. Röda korsets ambition att införa krigslagar i spel, som jag nämner i uppsatsens inledning är också det ett talande exempel på detta. Mellan raderna säger artikeln att samma syn på etik och moral som vi har i verkligheten bör gälla även i fiktionen. Men om man inom ludologin kopplar spel till lek och samtidigt påstår att spelet definieras från en artificiell konflikt är det som att blunda för realismens effekter – kan något vara realistiskt eller ha verklighetsförankring samtidigt som det är artificiellt (eller på låtsas)?

En rimlig förståelse av allt detta är att gränserna för detta slutna artificiella rum börjar lösas upp. Om inte annat så tycks dagens avancerade datorspel i alla fall ha gjort gränserna otydliga, på så sätt att de inte längre tycks vara klart definierade. Samtidigt kan gränserna både byggas upp och försvinna. Om motsättningen mellan artificiellt och icke-artificiellt börjar luckras upp är det därför inte helt obefogat att fråga sig hur skäligt det är att förstå datorspel utifrån leken. En intressant tanke här är konflikten i hur spel plötsligt börjar bli verkliga nog att efterlikna verkligheten, scenarier och händelser, i alla fall så som spelaren upplever verkligheten, samtidigt som spelen vilar på förgivettagandet att spel och verklighet är skilda från varandra som direkt pendang till Huizingas och Suits resonemang.

Jag menar att Huizingas och Suits teorier tycks ha följt med likt kluster när ludologin talar om datorspel: tanken om att datorspel och spel konstrueras enligt samma regler, där fiktionens effekt inte bär på någon betydelse utanför rummet – fiktion kan inte vara verklighet på samma gång. Att säga att det är på låtsas blir problematiskt när man börjar tillskriva spelen etiska eller politiska värden utöver ambitionen att underhålla. Jag vill snarare mena att länken mellan fiktion och verklighet i grund och botten är kommunikativ – då länken bygger på association snarare än likhet – och där den enda likheten dem emellan

egentligen utgörs av dess regler, procedurer och inramning av scenen. Det är med andra ord inte relevant att fråga sig om fiktion och verklighet kan vara samma sak eller inte, som Huizinga och Suits gör.

Både Suits och Huizinga saknar dessutom en beskrivning av deltagarna i spelet vilket i mitt fall handlar om spelaren och spelarens förankring i spelet. Om ett spel utgörs av regler, vill jag med mitt retoriska perspektiv mena att spelets regler endast kan få sitt värde och sin effekt genom spelaren och de möjligheter spelaren har att agera i spelet. Denna förståelse vill jag mena är en förståelse som retorisk teori kan komplettera med.

Med detta avsnitt har jag velat belysa att det är svårt att hålla isär begreppen spel och lek, speciellt när man inom ludologin talar om datorspel som en aktivitet eller ett kommunikationsmedium som ekar tillbaka till leken. Då lekens eller den lekfulla attitydens gränser har blivit mer svårdragen i datorspel, förändras även spelmediets villkor, och det gör det även svårt att tala om immersion men i synnerhet realism som verklighetsförankring i spel. Det gör att det problematiskt att associera spel med lek. Allra helst är det problematiskt när mina exempel från inledningen visar hur datorspel tillskrivs påståenden om verkligheten, och idéer om vårt samhälle. Även om det också är viktigt att påpeka att tanken om vad som är lek också är viktigt för att förstå spelarens individuella beteende. Kommunikationens roll blir också här betydande, då det är genom vår kommunikation och vårt meningsskapande som vi kan forma gränserna runt lekrummet. Inte minst menar jag att retoriken kan bidra till ökad förståelse för just denna idé, eftersom jag här vill placera in spelaren i situationen. Detta är en aspekt som man inom ludologin bortser ifrån trots att man talar om lekens betydelse, och som går stick i stäv mot retorikens perspektiv: spel är en kommunikationsform, spel försöker skapa mening, och den meningen kan bara uppstå hos spelaren och mellan spelare.

6.3 REALISM

Realism i spel skulle kort kunna beskrivas som det mått med vilket vi kan uppfatta det vi ser och hör som något som ligger i linje med vår uppfattning om hur verkligheten ter sig (jfr Sandström 2013). Det är också viktigt att påpeka att detta är ett perspektiv på realism som på ett större vetenskapsteoretiskt plan har blivit kritiserat och polariserat mot vad man kallar kritisk realism inom filosofin (jfr t.ex. Descartes 1998 [franskt original 1637]; Locke

2008 [engelskt original 1689]). Frågan om både kritisk och naiv realism har framförallt kommit att bli en stor enskild metafysisk diskussion, men för att kommentera den har man, däribland Locke, menat att alla ting har objektivt existerande egenskaper, oberoende av oss, såsom former och rörelser, medan det samtidigt finns vissa subjektiva egenskaper såsom smak och lukt och så vidare. Detta benämner i synnerhet Locke som primära och sekundära egenskaper: där tingen i sig finns är en primär egenskap och vår perception av tingen är en sekundär egenskap (Locke 2008; bok 2; kap 8). I min tolkning av Locke betyder det att en primär egenskap hos exempelvis en chokladkaka består av ett brunt eller vitt rektangulärt block, medan en sekundär egenskap kan mätas med min upplevelse av den, såsom sötma, beska, och tuggmotstånd med mera. Det måste med andra ord finnas en relation mellan våra sinnen och det som våra sinnen avbildar, samtidigt som det som avbildas existerar oberoende vår perception av det.

Den kritiska realismen står här ställd mot vad man kallar naiv realism, där man kort menar att man ser verkligheten som den är. Påståenden om verkligheten kan bara komma från ett upplevande subjekt, samtidigt som ett subjekt också har förmåga att se verkligheten objektivt. Här har till exempel psykologen H.H Price med sin bok *Perception* (1973) och filosofen John Cook Wilson med sin bok *Statement and inference* (2002) gjort viktiga inlägg i diskussionen om naiv realism.

I mer modern tid finns ytterligare en diskussion om realism som knyter an till diskussionen om både naiv realism och kritisk realism i fysikerna Stephen Hawking och Leonard Mlodinows bok *The grand design* (2010), där de skisserar en teori som de kallar *model-dependent design*. Utgångspunkten är att våra mänskliga verktyg inte duger för att bestämma och förstå universums egenskaper, och vårt vetandes egenskaper. Vad vi däremot har tillgängligt är våra egna observationer, och effekten av våra observationer som ett mått på hur verkligheten ter sig. I sin teori menar de att våra hjärnor tolkar signaler från våra sinnesorgan på så sätt att signalerna skisserar en modell av världen. När modellbilden av världen kan förklara vissa saker för oss blir en konsekvens att vi tillräknar oss den och de element som utgör modellbilden och dess kvaliteter av sanning eller verklighet (Hawking & Mlodinow 2010:7). Det som gör Hawking och Mlodinows diskussion intressant men problematisk är att de till skillnad från Locke och Descartes menar att det är meningslöst att fråga efter teorier som är oberoende av vår uppfattning av verkligheten. Det fungerar alltså inte att säga att en bild av verkligheten är mer riktig än den andra när det

ändå är våra egna observationer och vår egen vilja som bestämmer hur verkligheten är utformad (2010:42;47). Samtidigt tycker jag att man kan se att de står fast i naturvetenskapens mylla när de skriver att en god modell av världen bör innehålla få arbiträra eller flyttbara element och att de skriver att uppdelandet av naturkrafterna i fyra kategorier är konstgjort och en konsekvens av människans brist på förståelse (2010:109). Jag menar att detta liknar Descartes och Lockes kritiska realism, i alla fall om man ska förklara naturlagarnas kategorisering som ett icke-fundament genom att hänvisa till fysikens fundament.

Det finns förstås flera poänger i såväl Hawkings & Mlodinows, Descartes och Lockes perspektiv på realism. Jag menar emellertid att deras syn på kritisk realism och bland andra Prices och Wilsons syn på naiv realism inte fungerar om man ställer deras perspektiv på realism i relation till det påverkansperspektiv som jag ovan har skisserat med hjälp av Goodman och Burke. Med min syn på påverkan ovan (se avsnitt 5) menar jag snarare att vi måste röra oss bort från de objektiva värden vi har, och situera våra uppfattningar, våra försanthållanden och vårt kunskapande utifrån oss själva. Det är en tanke som bland andra Cornelius Castoriadis introducerade genom sitt autonomiprojekt (1997), där det autonoma samhället enligt Castoriadis utgörs av samhällsmedborgarnas egen medvetenhet om att det är de själva som skapar samhällets lagar (1997:270ff). Vi befinner oss enligt Castoriadis alltid nedströms. Det betyder i min läsning av Castoriadis att vi inte är predeterminerade, men att vi däremot betingas av en rad olika omständigheter där vi befinner oss.

Därför menar jag att många tänkare i diskussionen om realism, både inom den kritiska och naiva realismen, utgår ifrån ett visuellt element som bas. Det vill säga att man är överens om att realism utgår från synen för att sedan ur olika perspektiv diskutera vad synen egentligen visar oss. Och det är en diskussion som jag menar inte riktigt duger för att fånga förståelsen av realism i spel. Det finns förvisso en del poänger i diskussionen om kritisk och naiv realism: att till exempel se verkligheten som det som våra sinnen visar oss att den är, behöver inte nödvändigtvis betyda att det våra sinnen visar är neutralt eller objektivt riktigt. Men det behöver inte heller betyda att det saknas en relation mellan vår perception och det avbildade, och att vi därmed kan konstruera en massa verkliga fantasifoster från vårt tänkande: tanken på en rosa elefant gör den inte verklig, men vi kan ändå föreställa oss hur en sådan skulle se ut. Tankeexperimentet med den rosa elefanten antyder någonstans att man kan ha en visuell erfarenhet som baseras på vår perception från

synen, men det visar även att man kan ha en visuell erfarenhet på basis av en tänkt visuell erfarenhet. De visuella elementen torde alltså ha betydelse för vår uppfattning av realism, men det kan inte enbart vara ett fundament för realism, och i mina ögon blir det uddlöst att diskutera om det som mina ögon ser verkligen finns och om det som mina ögon ser finns oberoende av mig. Denna syn på realism, som jag skulle vilja benämna likhetsrealism, är med andra ord intressant i min jakt på förståelse för upplevelsen av realism i spel. Men samtidigt vill jag bortse från den metafysiska diskussionen om denna likhetsrealism. I mina ögon är det inte lika intressant att veta varifrån realismen kommer som att veta vad realismen har för effekt.

Jag hoppas att jag har gjort det tydligt att realism tycks vara beroende av vilka variabler vi lägger in i begreppet realism. Ovan har jag pratat om en likhetsrealism som betingas av det visuella, och i viss mån också det audiella. Men det finns fler dimensioner av realism som är värda att ringa in. Spelet *Tetris* (1984) kan till exempel knappast sägas vara särskilt realistiskt rent visuellt om man ställer dess tvådimensionella grafik i relation till många av dagens speltitlar med tredimensionell grafik. Men under 80-talet fick spelet samtidigt den amerikanske spelrecensenten Lynne Weatherman att kalla *Tetris* ”det mest beroendeframkallande spelet på den här sidan av berlinmuren” (Weatherman 1988). Istället för att i det tvådimensionella spelet *Tetris* tala om ett slags likhetsrealism kanske man här hellre kan tala om ett slags processrealism, det vill säga realism som en form stimulans. Här har vi kanske snarare att göra med realism som en kognitiv betingning snarare än en upplösning av subjekt-objekt-relationen från fysisk till digital värld. Istället har *Tetris* variabler såsom förmågan att kunna fokusera vår uppmärksamhet, möjligheten att uppnå mål och mentala utmaningar och få omedelbar feedback. Här är jag med andra ord en annan typ av realism på spåret: istället för att här tala om realism som en form av perception, närmar jag mig nu kognition och erfarenheter av processer i min förståelse av realism. Köper man tanken om att människan i grund och botten är behovsstyrd, så kan man givetvis fråga sig var behovet av att fokusera uppmärksamheten och var behovet av att uppnå utmaningar kommer från, och ett enkelt svar på den frågan kan kort och gott vara att känslan av mental stimulans i den fysiska situationen där och då saknas. Denna processrealism skulle därtill kunna ses som en del av ett spel som styr vår uppfattning om hur vi kan handla och agera under spelande. I många spel har spelaren möjlighet att lösa vissa uppkomna situationer och problem på flera sätt. Att spelaren får möjlighet till att fatta

beslut på olika sätt möjliggör illusionen av att spelaren har full kontroll över sina handlingar, och att de möjligheterna till att agera vilar på ett förgivettagande som finns även i den fysiska världen, det vill säga förgivettagandet om att ett påkommet problem kan ha flera lösningar och även flera utfall.

Det är även möjligt att se realism som inte bara betingat av våra perceptioner och våra processuella erfarenheter, utan även av doxa, det vill säga ett slags logosrealism. På ett högre plan kanske summan av våra synintryck och våra processuella erfarenheter också samspelar med spelarens värderingar, normer och uppfattning om hur samhället och världen ser ut. I exemplet med att *Battlefield 4* bannlystes i Kina kanske en del av realismen står att finna i att låta kinesiska armén utföra vissa handlingar som jag som spelare tolkar som onda, som till exempel våld mot civila. Som uppväxt i västvärldens politiska landskap ser jag inte nödvändigtvis kinesiska armén som onda i sig själva, men när de begår i mina ögon onda handlingar i spelet väcker det samtidigt gamla associationer till kalla kriget och motsättningen mellan öst och väst, och framförallt kanske också fördomar om kalla kriget, där Kina som kommuniststat länkades ihop med forna Sovjetunionen. Slutsatsen jag drar av detta i mitt spelande blir i stil med ”kinesiska armén utöver våld mot civila, och skjuter mot mig när de ser mig. Det kanske inte är så konstigt – det är ju en gammal öststat”. Realism handlar här med andra ord inte bara om att jag ser ett ting i spel där jag börjar jämföra dess likhet med liknande ting i den fysiska världen, eller att jag uppfattar likheter och erfarenheter i spel som jag även har i den fysiska världen. Realism kan också handla om argumentation i den bemärkelsen vissa företeelser och händelser skildras på ett sätt som samspelar med mina värderingar och normer och med hur jag som spelare ser och uppfattar min värld.

Det jag har velat belysa i detta avsnitt är att vår förståelse av spel som realistiska är en företeelse som är ytterst mångfacetterad och som kan ha flera egenskaper. Realism och verklighetsförankring är på många sätt bredare än vad vi tror att det är – realismen kan därtill fungera på olika sätt i spelande. Realism är inte bara funktionen av att visuellt efterlikna en sak eller en händelse utan kan även ha egenskapen av att kunna tillfredsställa behov, efterlikna spelaren och den spelaren skulle vilja vara. Realism kan även samspela med spelarens perspektiv på och erfarenheter av världen. För att förstå vad spelens realistiska karaktär gör med oss i spelandet och vad realismen har för effekt för spelaren så tror jag att retoriken kan vara en väg för att utveckla diskussionen om ett bredare perspektiv

på realism. Med hjälp av Goodman, Burke och även Castoriadis kan man anta att det har ringa betydelse varifrån våra uppfattningar om vad som är realistiskt kommer från. Det både Locke och Hawking & Mlodinow har gemensamt är att realism förstås utifrån visuell perception. Jag menar här inte att jag blundar för det visuella för att ringa in begreppet realism, men realism är samtidigt mer än så. Att det visuella är den primära perceptionen kan tyckas vara närmast en självklarhet, men vad jag menar är snarare att det blir svårt att förstå realism, och det blir ännu svårare att svara på de frågor jag ställer i avsnitt 2 om man endast använder det visuella som ett neutralt fundament. Snarare handlar det om vad kombinationen av vad olika symboler, tecken och processer, oavsett om det är visuella, emotionella, eller mekaniska, betyder, och vad symbolerna och tecknen har för effekt i ett visst sammanhang. Poängen är att vi i olika situationer kan tillskriva ett värde till det som sker, i den bemärkelsen att det som sker anpassas till ett tillgängligt logos. *Varifrån* det sker och den metafysiska aspekten av realism, det vill säga om det som sker framför mina ögon verkligen sker, eller inte, är enligt mig egentligen inte intressant i sig för min uppsats. Det jag är intresserad av är vad som händer med spelaren, och vad realism och immersion har för effekt på spelaren.

Förståelsen av realism i den här uppsatsen vill jag därför pröva som en serie kombinerade symboler som är både kontext- och processberoende och som kan anta flera roller i spel än bara visuell efterlikning. Realism kan ses som måttet på hur en eller flera mottagare tillskriver det avbildade trovärdighet, men realism är på samma sätt också måttet på hur en eller en grupp mottagare identifierar sig med avbildarens perspektiv på det avbildade. Ur ett retoriskt perspektiv blir realism en del i ett spel, en företeelse som påverkar datoranvändaren till att identifiera sig med spelvärlden samt att se den skapade spelvärlden som sannfärdig och trovärdig.

6.4 IMMERSION

Jag vill börja med att dra en parallell mellan immersion och Platons grottlukelse i *Staten* (Bok 7;514a-521b). En grupp människor sitter fastkedjade i en mörk grotta och tittar mot grottväggens skuggfigurer. Människorna diskuterar skuggornas utseende och antar att skuggfigureernas bilder är verkliga. Men om människorna skulle komma ut i ljuset skulle de se att skuggfigurerna inte är verkliga. Liknelsen syftar till att beskriva Platons idé om

sinnevärlden, där de ting som vi kan förnimma med våra sinnen finns och idévärlden, där de sanna idéerna om tingen finns, och som människorna i sinnevärlden uppfattar.

Människorna diskuterar om skuggorna stämmer eller inte, samtidigt som de bortser från skuggorna som former av representationer. Här ser jag en spänning mellan språk och immersion i form av språkets förmåga att skapa illusioner, vilket i min tolkning av Platon lyfter fram inte bara språkets förmåga att tala till sinnet och vår föreställningsförmåga, utan även språkets förmåga att sudda ut gränserna mellan fantasi och verklighet, vilket inte minst påminner om vad Friedrich Nietzsche skriver i verket *Avgudaskymning* där han diskuterar just upplösningen av distinktionen mellan det reella och det skenbara (Nietzsche 2013:101ff). I min läsning av Platon använder hans alterego Sokrates just dessa tankar om språkets förmåga att skapa illusioner från *Staten* för att skilja mellan det verkliga och det skenbara, där till exempel ett foto på någon som målar en häst blir för många upprepningar som steg för steg rör sig från den verkliga idén om hästen. Mimesis kommer jag att resonera om mer senare, men med dessa tankar kunde Platon skilja mellan verkligt och skenbart, sant och falskt, och mellan filosofi och retorik, där den vishet filosofin respektive retoriken ger uttryck för är sann respektive falsk. Även om jag inte kommer att gå vidare in på hur Platon styckar upp logosbegreppet genom att skilja tanke och idé från tal och åsikter kan jag å ena sidan skönja en reflektion om hur språket kan tala till våra sinnen och om hur språket kan påverka våra sinnen hos Platon, vilket, tycker jag, är ett intressant avstamp i diskussionen om immersionens karaktär. Å andra sidan visar hans tanke om att det finns något som är verkligare än det andra på en omständighet som är viktig för att förstå både immersionens och realismens roll i spelande. I synen på spel färgat av leken som jag har skrivit om ovan, eller i synen på spel som en aktivitet som är på låtsas kan man ana konturerna av den platoniska uppdelningen mellan sken och verklighet. Erkänner man att spel är en typ av fiktion blir spel per automatik oftast underordnade den fysiska världen. En digital värld är egentligen en fiktiv värld medan den fysiska världen egentligen är en verklig värld – spelen erbjuder på så sätt en alternativ värld som egentligen bara är en efterlikning, eller en imitation av den fysiska världen (jfr Walsh 2007:13).

På engelska kan *immersion* översättas med antingen hänförelse, fördjupnad eller försjunkenhet, vilket gör immersion till ett något komplicerat begrepp då både fördjupnad och försjunkenhet associerar till någon slags överksamhet där spelaren förvandlas till en passiv karaktär. Samtidigt är spelaren ytterst aktiv i den bemärkelsen att hen fångslas,

intresseras och väljer att tränga in i spelvärlden: spelaren tycks vara fullt fokuserad på vad som händer på teveskärmen, utan att spelaren för den sakens skull är omedveten, eller oförmögen till att reagera på eller interagera med omgivningen utanför skärmen.

I medieforskaren Janet Murrays bok *Hamlet on the Holodeck* (1997) skriver hon om spellandskapet som om det vore kommandobryggan i teveserien *Star Trek*, där utgångspunkten i hennes bok är att hon ser datorn och den värld datorn har att erbjuda som en ny teknologi för storytelling. Immersionen, skriver hon, är en metaforisk term som härstammar från den fysiska upplevelsen av att befinna sig nedsänkt i vatten. Vi söker också samma känsla från en immersiv upplevelse som när vi dyker ner i havet eller när vi lyssnar på musik: känslan av att vara omgiven av en annan värld än den vi lever i (Murray 1997:98). Hennes resonemang säger mycket om vad spelvärlden gör för spelaren och vad immersion kan göra: spellandskapet/kommandobryggan är för spelaren/tittaren en apparat som kan projicera en uppslukande, genomskinlig och illusorisk värld där spelaren kan uppta sig själv i en engagerande berättelse. Murray drar också en parallell mellan kommandobryggan och Shakespeares *Hamlet* och Shakespeares berättartekniska drag i att låta publiken dras med i prins Hamlets tvivel på sig själv som ett sätt att visa olika illvilliga intentioner inom tragedigenren – en sorts narrativ som Murray menar har följt med i datorspelen. Spelet kan startas, stängas av men dess värld ser ut som och beter sig som en verklig värld, full av karaktärer och händelser som spelaren kan interagera med, och spelaren får också inblick i vilka krafter och agendor som driver karaktärerna (Murray 1997:15). Narrativet menar Murray är viktigt för spelupplevelsen för att berättelsen erbjuder spelaren genom att ge henom något som är utanför hen själv, berättelsen är skapad av någon annan än spelaren och vi erbjuds att projicera våra känslor på berättelsen (1997:100).

Immersion tycks för Murray betingas av en sorts spänning mellan att spelaren själv låter sig upptas av en annan värld och narrativens förmåga att låta spelaren projicera känslor. På så sätt kanske man kan säga att immersion i spelande kan framträda både som ett fysiskt tillstånd, ett varande, en resa från en fysisk verklighet till en virtuell verklighet, och en psykologisk upplevelse, i form av ett projicerande, ett skapande av något verkligt som inte finns där. Immersionen blir alltså lika mycket ett mentalt tillstånd som ett fysiskt. Och det är detta som från början fick mig att tänka på Platons grottlukelse: språkets förmåga att skapa illusioner torde vara det som gör att språket kan skapa immersion, genom att skapa

ett förhållande mellan betraktaren och representationen och de associationer som representationen väcker genom språket. Vägen till språkets förmåga att skapa immersion borde lägga stort fokus på spelens innehåll genom att till exempel skapa berättelser och visuella appeller som talar till spelarens sinne. Genom Goodmans och Burkes tankar kan man också anta att immersionen även förordar att narrativen och de visuella appellerna visas på ett språk, eller genom symboler som spelaren förstår och som spelaren kan tolka. Spelarens tolkning tror jag är en viktig aspekt av immersion då immersionens psykiska del möjliggörs genom spelarens fantasi som i sin tur möjliggörs genom språket och därigenom också genom innehållet: om alla karaktärer i survival horror-spelet *The last of us* hade talat japanska skulle jag som spelare få svårt att skapa en emotionell koppling till vad som händer på skärmen då jag helt enkelt inte har verktygen för att avkoda det som händer till mening.

Immersion kan sammanfattningsvis alltså bestå av två delar när vi spelar. En fysisk immersion och en psykisk immersion som samverkar med varandra. Den fysiska immersionen framträder som den länk som förflyttar spelaren från soffan och in i spelvärlden. På så sätt har den fysiska immersionen en teknisk aspekt – den är beroende av en viss spelmekanik och av en spelkontroll, teknologiska företeelser som gör att mina knapptryckningar och de kommandon som jag gör i soffan översätts till handlingar i spelvärlden. Man skulle också kunna se den fysiska aspekten av immersion som ett talande exempel på Marshall McLuhans tankar jag skriver om i avsnitt 4.2 om medier som en förlängning av människans sinnen. Den psykiska immersionen betingas mer av det som faktiskt händer på skärmen, såsom berättelser och visuella appeller. Den här delen av immersion kan man med hjälp av Goodman och Burke påstå att den betingas av utvecklarens bruk av symboler och spelarens kodning och översättning av symbolerna till meningsfullhet.

7. SPELRETORISK TEORI

Jag har i tidigare avsnitt diskuterat begreppen realism och immersion och andra begrepp som är bärande för uppsatsen. Syftet med det har varit att sätta begreppen i relation till ett retoriskt ramverk och förstå hur de två begreppen fungerar i spelande. I detta avsnitt ska jag

med hjälp av förståelsen av realism som ett fenomen som kan agera utöver en visuell bas och förståelsen av immersion som något som kan vara både fysiskt och psykiskt söka insikt i hur realism och immersion yttrar sig i spelen, vad det är som gör begreppen till påverkande resurser i spelande, och vad de har för effekt i spelen. Så presenterar detta avsnitt tre teoretikers försök att förklara vad som gör spel påverkande. Jag kommer att presentera deras teorier och jag kommer också att söka efter specifika exempel i spelen på vad de menar. Men först vill jag rota denna utredning i den retoriska idéhistorien.

7.1 IDÉHISTORISK TEORI

Jag vill i detta avsnitt peka ut ett par centrala begrepp från retorikens historia som på ett idéhistoriskt plan kan hjälpa till att förklara en del av spelmediets påverkansmekanismer. De två begrepp som framförallt är centrala här är *mimesis* och *evidentia*. Begreppen är inte minst intressanta då de pekar på att man redan under antikens dagar resonerade hur vi gör för att överbrygga tanke med bild.

Mimesis är en estetisk term och kan enkelt förklarats sägas vara både det avbildade, det imiterade, och repetitionen av det avbildade. I Jasinskis tolkning av mimesis väljer han att översätta mimesis som estetikens svar på retorikens representationsbegrepp (Jasinski 2001:491n1). Jens Kjeldsen kallar däremot mimesis ”retorisk efterlikning”, en i hans ögon viktig appell för att påverka åhörarnas känslor och för att skapa en känsla av verklighetsförankring (Kjeldsen 2008:287;304).

På ett historiskt plan är mimesis också föremålet för Platons förkastande av poeterna i det offentliga rummet. I linje med Platons många andra tankar⁵ menar han att konsten ger opålitlig kunskap, till skillnad från filosofin som står närmare verkligheten och som bortser från efterlikningarna. Om konstnären ska måla en ros i en vas, krävs det för det första en verklig ros, för det andra en idé om rosen, dess form, storlek, färg, och så vidare. För det tredje krävs det också att någon har plockat rosen och satt den i en vas. Om konstnären här gör ett porträtt av denna ros har konstnären tagit tre kliv från den verkliga rosen. Poesi och konst är alltså discipliner som för Platon är för långt ifrån sanningen och verkligheten – det är tredjehandsimitationer av den sanna verkligheten. Konsten appellerar till sinnena,

⁵ Jag tänker i det närmaste på Platons förkastande av retoriken som en skenvetenskap, ett sökande efter en imaginär sanning som baserar sig på tyckande istället för vetande (se *Gorgias* 464c-465a).

konsten ger en tvivelaktig känsla av lust, det vill säga våra sämre sidor, enligt Platon, snarare än att ge sann tillfredsställelse (*Staten*, Bok X, 605a-606b).

Aristoteles har dock en mer öppen hållning mot poeterna än vad Platon har. Att imitera, menar han är en aktivitet som alla människor gör, ty vi har ett behov av att avbilda det som finns i naturen (*Om diktkonsten*, 4:1448b). Istället för att se mimesis utifrån termerna idé/avbild som i fallet med Platon, ser Aristoteles mimesis utifrån mänsklig handling, och utifrån de något svårbegripliga termerna *mythos* och *praxis*. Har jag förstått Aristoteles rätt såg han *mythos* som ordnandet av mänskliga handlingar, eller händelsernas struktur så att de efterbildar en handling eller ett händelseförlopp medan *praxis* däremot avsåg handlingens omfattning i början, mitt och slut så att den kan uppfattas som meningsfull (*Om diktkonsten* 6:1450a; 7:1450b; jfr Melberg 1994:16f). De här begreppen visar en väsentlig skillnad mellan Platons mimesis och Aristoteles mimesis. Där Platons mimesis kan ses som ett passivt avbildande, ses Aristoteles mimesis snarare som aktivt skapande. En annan för den här uppsatsen intressant retorisk dimension av mimesis hos Aristoteles är också den tidsliga och rumsliga dimension som ligger inneboende i Aristoteles mimesisbegrepp. För vad Aristoteles gör med mimesis-mythos-praxis är att han dels orienterar mimesis mot dramaturgi, dels orienterar han mimesis mot kontext.

Dramat måste ha en början, en mitt och ett slut. Men också på ett fenomenologiskt plan tycks dramat/konstverket imitera det som föregår dramat/konstverket⁶, men tanken är också att åskådaren av dramat/konstverket imiterar de reaktioner som dramat/konstverket är tänkt att frammana, såsom rädsla eller glädje, eller det som Aristoteles kallar *katharsis*. Frågan är då vad det är som åskådaren tar efter på ett mer abstrakt plan: konstverkets verklighet, naturen, eller värderingarna?

Katharsis är ett intressant begrepp i förhållande till realism och immersion, speciellt om man talar om realism som en del i att stimulera spelaren och tillfredsställa behov som jag gör i avsnitt 6.3. Talar man om immersion i ljuset av katharsis kan en möjlig tolkning av immersionen vara att immersionen förstärker känslan av rening, eller känslan av stimulans hos realismen och som är svår att finna i andra sammanhang än i spel. En tavla eller en dikt

⁶ Jag tänker på förhållandet mellan mimesis och Jacques Derridas idé om iterabilitet och i viss mån även citationalitet, där tecken, symboler och texter har möjlighet till att upprepas och citeras i andra kontexter (2008:126). Mimesis och iterabilitet går också att koppla till Derridas begrepp *différance*: det finns en ambivalens i att texter och tecken refererar eller rättare sagt upprepar något som har föregått dem, och att de därför aldrig kan vara ursprungliga. Ursprung är med andra ord inte något statiskt utan blir enligt Derrida en process, eller en pågående rörelse framåt (Derrida 2008:119f).

är ett föremål som åskådaren till viss del är låst till att betrakta på ett visst sätt, även om det givetvis också är så att konstverk kan vara mångtydiga, abstrakta eller helt enkelt att poängen är att konstverket inte har någon poäng. Men min poäng är i alla fall att spel inte betraktas på samma sätt som tavlor eller poesi, även om spel givetvis också har en uttänkt poäng, i bemärkelsen av ett budskap som spelskaparna vill ha sagt med spelet. Men i spelet är det spelaren som har kontroll över perspektivet, och det är även spelaren som för spelets berättelse framåt – medan tavlans eller diktens berättelse är låst i ett givet ögonblick. Det är därför även relevant att fråga sig var eller hos vem efterbildningen framställs. Frågan är huruvida spelaren kan söka imitera själva ramen runt spelet, det vill säga acceptera spelets värderingar eller perspektiv. Som exempel prisades spelet *Grand theft auto V* för sin verklighetstroga skildring av Los Angeles med omnejd, däremot kritiserades spelet för sin raljanta kvinnosyn (jfr Högberg 2013b). Som en koppling till Aristoteles mimesisbegrepp ur ett retoriskt perspektiv vill jag därmed påstå att verket vann acceptans för sin imitation av naturen, men däremot inte för sin imitation av idealen. Det ”efter” hos Aristoteles mimesis stämmer med andra ord inte överens med dess ”före”, samtidigt som man tycks invända mot verkets grund, eller helhet. Det intressanta med Aristoteles tanke med mimesis är hur konstnären, likt spelutvecklare, till skillnad från Platon inte söker skapa en perfekt kopia av det hen imiterar. Däremot är det en kreativ process av att selektera, tolka, och omforma ett verk från ett medium till ett annat, en omtolkning av verklighetens Los Angeles till ett interaktivt animerat Los Angeles – som jag tidigare har antytt så sker tolkningen utifrån tolkarens mått.

7.2 STILFIGURER OCH SPEL

Den antika retorikhandboken *Ad Herennium* beskriver stilfiguren *evidentia* som en figur ”varigenom man med ord uttrycker något på ett sådant sätt, att man tycker sig se handlingen utspelas och saken framställas framför sina ögon” (*Ad Herennium* IV.68). På samma sätt fördjupar Quintilianus begreppet ytterligare i *Institutio oratoria*⁷. *Evidentia* handlar inte bara om att ge klarhet i det rhetorn säger därför att klarhet endast gör det rhetorn talar om tydligt. *Evidentia*, den levande beskrivningen är även det som påtvingar oss uppmärksamhet (*Institutio oratoria* VIII.3.61). *Evidentia* är en företeelse som visar att

⁷ Jag använder här Donald Russells översättning av *Institutio oratoria*, *The orator's education* (2002).

något har hänt, men det visar också hur det har hänt, eller att det beskrivna ter sig så verkligt så att det visar hur det skulle kunna ha skett genom att frammana en rad bilder och associationer (*Institutio oratoria* IX.2.40-44). Quintilianus fortsätter med att vi även kan tillfoga den levande beskrivningen till skildringen av fiktiva händelser, och även få dem att framstå som sanna genom att nämna konkreta drag från varje situation (VIII.3.70).

Funktionen hos *evidentia* är den persuasiva kraft den frammanar. Att frammana bilder så att de framstår som levande framför våra ögon är onekligen en mycket kraftfull känslomässig appell. Quintilianus kallar retoriken för ofullkomlig om den endast kan vända sig mot åhörarnas hörsel, om inte rhetorn kan presentera sina fakta som livs levande bilder framför sin publik (jfr *Institutio oratoria* VIII.62).

Att *evidentia* kan presentera abstrakta idéer är även en tanke som talar för *evidentia* som ett eventuellt överordnat begrepp till de två retoriska stilfigurena *apostrof* och *ethopoeia*. *Apostrof* innebär talaren låtsas vända sig till en tredje part. Detta ska fungera som ett publikinkluderande yttrande som talaren kan använda sig av för att få publiken extra engagerad för talarens sak (Lausberg 2002:338). Här finns även en parallell till stilfiguren *ethopoeia* där talaren fabricerar en annan persons ord eller karaktär genom talet, men det är också en teknik som används för att uttrycka fiktiva känslor (Lausberg 2002:366-367). Men både *apostrof* och *ethopoeia* innebär ett visualiserande i att publiken tvingas föreställa sig något som inte finns där.

Att kunna framkalla bilder genom ord på ett sådant kraftfullt sätt antyder även en visuell makt hos *evidentia*-begreppet. Här finns en del av den tanke som jag påpekade i föregående avsnitt att både John Huizinga och Bernard Suits missar att förhålla sig till i sina respektive perspektiv på spelets karaktäristika. Här tycker jag mig se att *evidentias* påtvingande dimension för spelaren är en tanke som fattas i deras resonemang. Idén om att se spel som en sak som har ett absolut regelsystem och som förhåller sig skiljt från den verkliga världen innebär samtidigt att just missa själva appellen, och spelets visuella och processuella makt. *The Last of us* ger ett intressant exempel på vad jag menar. Joels dotter Sarah dödas av en soldat i början av spelet. Det ges ingen förklaring till varför, spelaren får se att soldaten mottar en order från sin radio, höjer sitt gevär och skjuter och det finns inte heller något som spelaren kan göra för att förhindra att detta sker. I en av de följande scenerna som utspelar sig 20 år framåt i tiden vandrar Joel genom en gata i Boston, och ser plötsligt hur soldater i gasmasker föser ut en grupp människor ur en byggnad, tvingar ner dem på knä

och börjar föra en mobiltelefonsliknande apparat över dem. Det ser ut som att de söker efter något på en kvinna i gruppen. Till slut utbrister en soldat ”She’s infected!” varpå han höjer sitt gevär och på stående fot avrättar både kvinnan samt en annan kvinna som reser sig upp för att försöka fly. På så sätt etablerar man en konflikt mellan civilbefolkning och soldater tidigt i spelet. Civilbefolkningen är de som kämpar för att överleva – soldaterna ska egentligen skydda civilbefolkningen mot angrepp men tycks snarare föredra att jaga och döda dem. Det är nog inget obetänksamt påstående om jag som spelare säger att jag blixtsnabbt får associationer och bilder av företeelser som etnisk rensning, och man kan givetvis spekulera i hur många andra spelare som får samma associationer som jag. Slutsatsen jag drar av det förlopp jag ser framför mig är att militären inte är att lita på.

Poängen med mitt exempel är att i min tolkning av Quintilianus resonemang om *evidentia* så verkar det som att *evidentia* just får sin effekt från både närhet och omedelbarhet, vilket i sin tur torde framkalla starka känslomässiga appeller. Närhet i bemärkelsen att det är en bild som framträder direkt för mottagarens ögon, omedelbarhet i bemärkelsen att det är en plötsligt framkallad bild och en plötslig känsla som slår mottagaren. Det visuellas makt jag talar om torde i det här fallet vara tämligen persuasiv i den mån att den inte inbjuder till vidare argumentation eller problematisering av vad de mentala bilderna, det muntliga resonemanget eller symbolbruket egentligen innebär, men talar istället till mekanismer i hjärnan såsom vårt behov av att känna njutning, skuld, och/eller vårt behov av att inte ta ställning eftersom ställningstagandet istället serveras rakt framför oss (jfr Kjeldsen 2002:271). I fallet med *The last of us* ges spelaren inte utrymme att argumentera emot det som sker framför honom. Kanske känner vi på ett psykologiskt plan skuld över att vi inte kan ingripa, eller kanske känner vi en mörk befrielse i att inte behöva värdera situationen för eller emot något.

Begreppet *processuell retorik* kommer att fördjupa en del av de resonemang jag har tagit upp i det ovanstående. Bland annat kan den processuella retoriken förklara varför vi inte kan ingripa i *The last of us* och vad som menas med det. Begreppen *mimesis* och *evidentia* är exempel på vilka retoriska begrepp som kan vara relevanta för spelmediet. I anslutning till resonemanget om realism som jag för i avsnitt 6.3 och 6.4 är också *mimesis* ett begrepp som visar att skapelsen och urvalet sker i ett sammanhang och att det hela handlar om en imitation av ett ”före”, det vill säga det som imiteras måste imiteras i relation till något som funnits rumsligt tidigare. Detta är något som i mina ögon skakar om motsättningen mellan

fiktion och verklighet som i alla fall två framstående figurer inom ludologin har gett uttryck för. Skildringen av Los Angeles i *Grand Theft Auto V* eller skildringen av Boston i *The last of us* sker mot bakgrund av att en grupp spelutvecklare har valt ut vissa särdrag som man menar karaktäriserar Los Angeles eller Boston för att sedan skapa en imitation av dem. Vad evidentia pekar ut är den suggestiva bilden av hur verklig bilderna av Los Angeles eller Boston ter sig.

I ljuset av mimesis och evidentia är även Goodmans teori intressant. Hans tankar om *samples*, eller utsnitt, skulle kunna svara på vad evidentia och mimesis egentligen återger, samtidigt som resonemanget också visar vad det är som finns *mellan* våra världar, och vad det är som kan skapa både en känslomässig och doxisk länk, världarna emellan. Att Kinas armé vill förbjuda *Battlefield 4* eller att kvinnosynen i *Grand Theft Auto V* kritiserats har sin grund i goodmanska mått inte bara i uppfattningen om att spelaren inte tillhör samma värld som utvecklarna utan också i att vi inte ser samma utsnitt: där DICE av olika orsaker har valt den kinesiska armén som spelets antagonister, går den kinesiska armén emot detta, ty exemplifieringen är ett utsnitt av antagonister eller skurkar, vilket gissningsvis inte ligger i linje med den kinesiska arméns självbild.

7.3 PROCESSER SOM ARGUMENTATIONSSTYRARE

Termen *processuell retorik* stöter vi på i Ian Bogosts bok *Persuasive games* (2007). Han menar att datorspel har en del retoriska funktioner som inte andra medier har i samma utsträckning. Här introducerar han begreppet processuell retorik som bärande för dessa retoriska funktioner. Processuell retorik beskriver han som ”konsten att övertyga genom regelbaserade representationer och interaktioner snarare än genom det talade ordet, skrift, bilder eller film (Bogost 2007:ix; *min övers.*). Med processuell menar han en serie kulturella regler, eller om man så vill, logik, som styr oss i vårt handlande och i vår kommunikation. De styr oss i bemärkelsen att processerna berättar för oss vad som är möjligt eller inte möjligt att göra eller att kommunicera i en given situation (Bogost 2007:3;7). Att exempelvis stå anklagad för ett brott, för exempelvis skull, stöld, och försvara sig med argumentet ”jag gjorde bara som hen sa att jag skulle göra, och hen sa åt mig att stjäla” förutsätter en procedur eller en policy som begränsar våra möjligheter att handla, som i det här fallet att blint följa vad någon annan säger. Alternativet att välja att inte stjäla

finns inte. Bogost hämtar begreppet ”processuell” från Janet Murray, där processualitet för Murray (och Bogost) avser en dators förmåga att utföra en serie beteenden som bygger på en serie algoritmiska regler. I anslutning till spel handlar det inte så mycket om kulturella regler, utan snarare om mekaniska regler för vad vi får göra och inte göra; processualitet är en dators förmåga att manifesteras en serie regler i spel: spelaren kan bara utföra de handlingar spelet tillåter. Det processuella uttrycket, menar Bogost, innebär dock inte bara en rad mekaniska beräkningar, utan innebär också ett konstruerande och ett tolkande av ett symboliskt system som styr det mänskliga tänkandet och handlandet (Bogost 2007:5).

Resonemanget bygger på att man förutsätter att det finns en spelare som följer reglerna enligt en på förhand given mall, och en spelvärld som snarare innehåller än producerar processuell retorik. Vad Bogost också tycks syfta på med sin processuella retorik är det praktiska spelandet, och hur det praktiska spelandet måste skiljas från traditionella element såsom texter och bilder. Bogosts fokus är på det praktiska spelandets uppsättning av regler och upplägg. Mening skapas inte genom ett återskapande av en viss värld, utan genom att selektivt modellera utvalda, lämpliga delar av denna värld (Bogost 2007:46). Den processuella retoriken, menar Bogost, är här själva utövandet av att använda processer för att övertyga, precis som den muntliga retoriken utövar konsten att övertyga genom ord, och precis som den visuella retoriken är konsten att övertyga genom bilder och visuella element (2007:28). Bogost fortsätter med att förklara att den processuella retoriken bygger upp sina argument, inte genom ord, utan genom att auktorisera vissa regler, eller processer för att styra vårt beteende. Dessa regler skapas genom programmering av kod (Bogost 2007:29). I exemplet med *The last of us* så kan jag som spelare inte ingripa i soldaternas grymma avrättning, därför att algoritmen som skulle göra det möjligt inte finns inprogrammerad i spelmekniken. Jag som spelare ska med andra ord inte ingripa, enligt spelutvecklarna. I en annan passage i spelet befinner jag mig i ett hus som är fullt med smittsamma zombiesporer. I källaren hittar jag en soldat som ligger fastklämd under ett arkivskåp. Joels datorstyrda partner Tess utbrister ”oh no, he’s infected” varpå soldaten flämtar fram ”please, don’t let me turn into one of them”. Här får jag två alternativ. Antingen kan jag välja att döda soldaten, eller så kan jag välja att skona honom. Men om jag väljer att skona honom har jag förstått att soldaten kommer att förvandlas till en zombie, dessutom mot soldatens egen vilja genom frasen ”don’t let me turn in to one of them”. Samtidigt som denna scen utspelar sig visar spelet kontrollerna för hur spelaren använder skjutvapen, det

vill säga, en text som dyker upp på skärmen där texten proklamerar ”håll in L1 för att sikta, tryck på R1 för att skjuta”. Genom de visuella representationerna, och genom spelets processer är det med andra ord nästan upplagt för att jag ska döda soldaten. Detta indikeras genom fyra överordnade argument som kan ställas upp enligt följande premisser och slutsatser:

Argument 1

- Soldaten är infekterad
- Infektioner som dessa leder till att man förvandlas till en zombie

Slutsats: alltså kommer soldaten att förvandlas till en zombie

Argument 2

- Förvandlas soldaten till en zombie är sannolikheten hög att han kommer att attackera mig eller andra.
- Zombier brukar attackera människor som inte är zombier.

Slutsats: alltså kommer soldaten att attackera mig eller andra förr eller senare.

Argument 3

- Soldaten lider, dels för att han är fastklämd, dels för att han inte vill bli förvandlad till en zombie.
- Att lida är negativt.

Slutsats: Om jag känner medlidande för soldaten, bör jag göra vad jag kan för att lindra hans lidande.

Argument 4

- Skjuter jag soldaten lindrar jag dels hans lidande, dels lär jag mig också kontrollerna för hur jag hanterar vapen.
- Att lindra lidande är positivt, att samtidigt också kunna hantera vapen är nödvändigt för min överlevnad.

Slutsats: alltså bör jag skjuta soldaten.

Argumenten kan givetvis var för sig delas upp i flera underargument, med premisser och slutsatser, men poängen är att visa hur både spelets processer och visuella representationer skapar en blixtnabb argumentation hos användaren. Den processuella retoriken har övertalat mig om nödvändigheten av att döda. Även om jag ges valet att avstå så påstår spelets processer att jag gör mig själv en björntjänst om jag väljer att inte döda soldaten. Istället för att ha en moralisk överläggning med mig själv om hur och när det är rätt att döda, fattar jag ett snabbt beslut som kan sägas vara rotat i ovanstående argument. Detta är även en omständighet som Bogost har noterat i förhållande till interaktivitet, i en företeelse han kallar för *the simulation gap*. Det är helt enkelt ett glapp mellan spelets processer och spelarens subjektivitet, där det finns en rad mentala slutsatser som spelaren fyller i genom att interagera med spelet och spelets mekanik mellan processerna och spelarens subjektivitet (Bogost 2007:43). *The simulation gap* pekar inte bara på moderna spels komplexitet, det pekar även på den processuella retorikens makt, i alla fall inom ramen för spel. Enkelt sagt, tvingar spelets processer spelaren till att tänka, men meningen är att spelaren ska tänka det som utvecklarna vill att spelaren ska tänka. Här innebär det, enligt Bogost, inte per automatik en diskursiv strömning, där vår tolkning och vår perception stimuleras av sociala och kulturella ramar. På sätt och vis är det ett problem hos Bogost, därför att han menar att procedurer stimulerar oss på en mer kognitiv nivå. Vilket, det enligt mig även diskurser och doxa gör. Men jag tror att Bogost menar att just denna processuella påverkan sker först genom interaktionen med spelet och den entymemiska processen. Självt menar jag att denna interaktion skapar en ganska markant skillnad mellan kommunikation mellan människa och människa och kommunikation mellan människa och dator.

Diskursens kraft utvinns just genom interaktionen mellan människor, och där själva utgångspunkten i Mats Rosengrens doxologi är att vi skapar kunskap och vetande genom vår interaktion med varandra (jfr Rosengren 2008). Det bygger på att det under processens gång finns ett visst kommunikationsflöde. Samma kommunikationsflöde finns inte mellan människa och spel med Bogosts resonemang, ty vad som styr ”samtalet” mellan människa och spel är inte ett samtal eller en kommunikationsprocess i gängse mening där vi har vissa möjligheter att förmedla kommunikation och feedback. Det som kommuniceras i interaktionen mellan maskin och människa är vad spelsystemet vill kommunicera oberoende av vad jag som spelare vill kommunicera tillbaka; det vill säga att det redan finns en fördefinierad ram exempelvis i form av en färdig berättelse i kombination med

färdiga regler för vad spelaren har för möjligheter att agera i berättelsen. Det betyder att jag som spelare inte har någon möjlighet att i realtid återkoppla exempelvis fördjupande kommentarer eller invändningar mot den berättelse som förs ut: mina val består i att antingen sluta spela, eller fortsätta att spela. Och enligt Bogost är det processerna som inte bara får oss att acceptera vissa ramar i spelet. Samtidigt så gör procedurerna att vi tror att vi har kontroll, fast den upplevda kontrollen, så att säga, är tillrättalagd.

Jag skulle i anslutning till den processuella retoriken vilja dra en parallell till den så kallade framingteorin. Kort kan jag beskriva framingteorin som att samtidigt som en avsändare lyfter fram vissa fakta, antaganden, eller karaktäristika om en händelse, en person, eller en situation, så skyls vissa andra aspekter av det som rhetorn lyfter fram (Goffman 1974:21; Strömbäck 2000:217). Rhetorn har med andra ord satt en ram runt en händelse eller ett skeende som ringar in vissa aspekter av denna händelse, samtidigt som det utesluter andra. Det är skillnad på att säga ”föraren körde av vägen” och att säga ”bilen var utom kontroll”. Båda påståendena är sanna men olika vägar öppnas beroende av vilket val man väljer – *bilen var utom kontroll* säger exempelvis ingenting om förarens skuld i olyckan. Framing har också en dubbel betydelse; framing handlar dels om hur jag ringar in en viss situation i min kommunikation, dels också om vår egen perception av världen, det vill säga hur våra hjärnor ramar in våra världar, och vad vi uppfattar som normalt (Goffman 1974:39). Om jag skriver *bil*, kommer du som läser detta automatiskt att tänka på ord som *ratt*, *däck*, och *motor* etc. Enligt framingteorin har det sin grund i att ord aktiverar ett stort nät av en rad olika associationer. I förhållande till bilder kan man säga att ett rorschachtest fungerar på samma sätt: genom att titta på ett papper med bläckplumpar projiceras betraktarens undermedvetna associationer, varpå psykologen kan strukturera betraktarens karaktär och känslofunktion (Groth-Marnat 2009:385). Framingteorin är i jämförelse med processuell retorik tämligen tänkvärd, då egentligen båda syftar till att forma mentala idéer om världen vi befinner oss i. Skillnaden ligger i *hur* vi formar våra idéer. Å ena sidan ser framingteorin till det språkliga uttrycket allena, så som tal, text och bild, medan processuell retorik ser vilka processer vi tolkar om till språkliga uttryck. Å andra sidan skulle man, förvisso något slarvigt, kunna se processerna som en sorts ram, eftersom processerna som sagt är tänkta att mynna ut i ett språkligt entymem där ovan nämnda argumentation är ett utmärkt exempel. Men det som är intressant med framingteorin är att frames är något som är socialt och kulturellt delat (jfr 1974: 37f). Även om Bogost liksom jag drar paralleller till

framing och processer, är han lite otydlig med processernas samverkan med sociala och kulturella förhållanden (se t.ex. 2007:104f). Själva poängen med boken är just att det finns något tvingande påverkande i att begränsa en aktörs handlingsutrymme i såväl spel som i andra sammanhang. Dock pekar han förvisso på hur processer och ramar senare får effekt hos en grupp som delar samma värderingar som spelet ger uttryck för, om man kan förstärka styrkan av en redan existerande attityd hos gruppen (Bogost 2007:106f).

7.4 DIGITALA VÄRLDAR MED FYSISKA VÄRLDARS NORMER

Den danske it-forskaren Jesper Juul skriver likt Bogost också om processer och regler i sin avhandling *Half-real* (2005). För Juul är ett datorspel:

”ett regelbaserat system med ett rörligt och mätbart utfall, där olika utfall tillskrivs olika värden, och där spelaren både anstränger sig för att påverka resultatet och känner sig känslomässigt bunden vid resultatet, och där konsekvenserna av aktiviteten är ändringsbara” (Juul 2005:36).

Detta upplever jag som en definition av spel som för denna uppsats känns tämligen tacksam att arbeta med. Till skillnad från Huizinga och Suits som jag har beskrivit ovan tar Juul inte riktigt ställning till den problematiska motsättning mellan fiktion och verklighet jag talat om ovan. Snarare tar han, liksom även Bogost gör, mer hänsyn till spelens regelbaserade dimensioner och hur vi förstår dem. Vad som också är intressant med Juuls definition är att han även täcker in spelarens motivation till handling, och spelarens emotionella band till spelet. Som jag förstår tanken om att konsekvenserna av att spela är ändringsbara så menar Juul att spelaren här har en förmåga att påverka spelprocessen, och att resultatet av spelprocessen därför även är en process som kan ändras. Om jag till exempel dör i det verkliga livet förblir jag död, men om min avatar dör i GTA V kan jag ladda en tidigare sparad session och fortsätta spela, utan att vara rädd för att spelet är slut, eller att jag måste spela om spelet från början på grund av min avatars död (jfr Juul 2005:41). I kraft av mitt perspektiv påstår jag att spelarens motivation och känslomässiga band till spelet är retorisk, i att dels motivationen innebär att erbjuda spelaren en utmaning eller en konflikt att utreda genom att spela vidare, dels också i de känslomässiga banden då datorspelen har förmågan att göra spelaren glad om hen vinner eller ledsen om hen förlorar (Juul 2005:40). Juul gör också skillnad på spel som kan ha en *emergent design* och spel som kan ha *progressive*

design. Ett spel som drivs av en emergent design drivs av ett mindre antal regler, som tillsammans ger en stor spelkropp. Detta skapar en stor variation av olika spelvariationer i det att spelaren tvingas till att skapa olika spelstrategier (Juul 2005:73). Olika sällskapsspel som exempelvis *Monopol* och strategispel såsom *Sid Meier's Civilization* är exempel på emergent speldesign. Spel som drivs av progressiv design är desto mer linjära, där spelaren tar sig genom spelet genom att klara eller genom att gå igenom en serie fördefinierade händelser eller situationer (Juul 2005:70). *The last of us* som jag tidigare nämnt är ett utmärkt exempel på progressiv design – för att till exempel få se den grymma avrättningsscenen krävs det att spelaren har rört sig genom en viss sträcka, det krävs att spelaren har klarat vissa delmål på resan. Juul nämner också *Grand Theft Auto III*, det vill säga en föregångare till *Grand Theft Auto V*, som ett exempel på ett spel som hamnar i ett mellanläge mellan emergent och progressiv speldesign, och uppbyggnaden i GTA III är likadan som den i GTA V: för att ta sig från början till slut krävs det att spelaren uppnår en serie mål på sträckan, i form av så kallade huvuduppdrag i spelet, som att till exempel stjäla en bil eller att genomföra ett bankrån. Samtidigt som det finns en på förhand given väg för spelaren, så är spelaren fri att välja när hen vill genomföra uppdragen, och hen är också fri att välja hur hen vill genomföra uppdragen, vilket ger spelaren illusionen att hen har friheten att själv välja hur hen vill spela spelet. Juul menar att tanken är att spelaren i princip inte behöver genomföra huvuduppdragen, men hen känner sig ändå manad till att göra det, eftersom det är intressantare att genomföra huvuduppdragen än att bara spankulera runt i New York (Juul 2005:82f). Med Bogosts ord skulle man kunna påstå att spelets procedurer kommunicerar en känsla av utrymme och frihet till spelaren, samtidigt som spelets grund är tämligen linjär. Ett viktigt element torde här vara att se till så att spelets procedurer inte överlappar varandra – att göra en sak i två olika sammanhang ska producera olika resultat, det vill säga att genomföra ett huvuduppdrag på en plats bör generera ett resultat, och att planlöst köra omkring i en taxi på samma plats bör generera ett annat. Denna emergenta design bidrar till att på sätt och vis skapa något av en paradox hos spel, därför att spelutvecklarna skapar en värld som vinner acceptans hos spelaren helt enkelt för att reglerna skapar illusionen av en föränderlig progression.

Det fundamentala i Juuls bok är datorspelens dubbla natur. Datorspelen fungerar både på ett verkligt plan och på ett imaginärt plan på samma gång: spelen är verkliga därför att de består av verkliga objektiva regler som spelaren interagerar med (Juul 2005:121). Det finns

ingen sådan sak som imaginära regler, enligt Juul. Att vinna eller att förlora ett spel är helt enkelt en ontologiskt verklig händelse. Spelet är på så sätt dels verkligt, men det är dels också imaginärt: om jag dödar en zombie så genomför jag en verklig händelse, däremot existerar det mig veterligen inte några zombies i verkligheten. Att spela ett spel är på så sätt att interagera med verkliga regler mot en imaginär värld (Juul 2005:1). Men det handlar lika mycket om att skapa en imaginär värld där spelet utspelar sig som att spelaren kan föreställa sig denna imaginära värld – Juul skriver: ”Games project fictional worlds through a variety of different means, but the fictional worlds are imagined by the player, and the player fills in any gap in the fictional world” (Juul 2005:121). En retorisk läsning av denna tanke torde associera till det entymemiska i Bogosts begrepp *the simulation gap*. Det borde betyda att en spelutvecklare skapar en imaginär värld, som exempelvis Boston i *The Last of us*, men att det är upp till spelaren att fylla i luckorna i hur den imaginära världen fungerar, det är till exempel upp till mig som spelare att avgöra hur världen utanför Boston ter sig, och hur saker som inte finns explicitgjorda i spelet ter sig såsom till exempel hur samhället fungerar utanför Boston och USA, hur man resonerar kring politiska och moraliska frågor efter apokalypsen och så vidare (jfr Juul 2005:122). Att militären i en enskild situation avrättar en grupp civila som är smittade, tillsammans med en rad andra omständigheter såsom att militären bär skulden till Joels dotters död, att militärerna alltid skildras beväpnade i uniform, med hjälmar och gasmasker för att avpersonifiera dem gör att spelaren drar slutsatser om militären i stort i *The last of us* spelvärld. I det här fallet konkluderar spelaren förmodligen att militären är opålitlig och opersonlig. Ur ett retoriskt perspektiv torde det också vara denna omständighet som sätter fingret på hur vi bedömer en imaginär värld som trovärdig. Enligt Juul kan ett spel ses som en allegori för någonting annat (2005:133) vilket påminner om det metaforiska i en företeelse som hjälper oss att förstå någonting nytt okänt med hjälp av någonting redan känt.

En sista intressant tanke rör själva regelbegreppet hos Juul. Jag hoppas att jag har gjort det tydligt att Juuls regelbegrepp påminner ganska mycket om vad Bogost kallar för procedurer; båda tycks vara en konstruerad mekanisk algoritm som begränsar oss i våra möjligheter att agera i spelvärlden. Samtidigt finns det något i min läsning av Juul som gör att jag vill skilja Juuls regelbegrepp från Bogosts procedurbegrepp. Tanken om att den imaginära världen är just en värld som spelaren föreställer sig sätter just reglerna på en ganska intressant plats ur ett retoriskt perspektiv, för vad Juul belyser är just samspelet

mellan verkliga regler och imaginära världar. Man kan fråga sig om det rent utav skulle kunna vara så att spelets regler hjälper spelaren i spelarens bedömning av spelvärlden? Juul talar förvisso om narrativ, men snarare med utgångspunkt i spelvärlden och hur den tillsammans med spelets regler skapar ett narrativ om spelet och dess värld (se Juul 2005:163). Men varken Juul eller Bogost reflekterar enligt min mening särskilt mycket över reglerna och procedurerna, annat än den mekaniska aspekten av dem. Ty Juuls tankar om regler och narrativ tycks ur ett retoriskt perspektiv konkludera att ju fler verkliga regler vi implementerar, desto trovärdigare, eller mer realistisk ter sig den imaginära världen. Även om regler i juulsk mening skapar narrativ, och procedurer i bogostsk mening skapar entymem är jag tämligen nyfiken på att vidare utreda vad dessa regler och procedurer *är* om de besitter en sådan kommunikativ kraft att de kan få oss att se en värld som realistisk och att få oss att ”fylla i de tomma luckorna”. Jag är med andra ord säker på att regel- och procedurbegreppet är betydligt mer mångfacetterat och komplext än vad som antyds hos Juul och Bogost, även om jag tolkar Bogosts procedurbegrepp som någonting betydligt mer statiskt än Jesper Juuls regelbegrepp. En orsak till att reglerna och procedurerna är svåra att ringa in går tillbaka till mitt syfte och min frågeställning: reglerna och procedurerna förutsätter att det redan finns något påverkande med dem, och därför tror jag inte att reglerna och procedurerna i sig själva räcker till för att generera mening. Mina tidigare resonemang om realism och immersion visar att realismens och immersionens egenskaper i spelande har retoriska kvaliteter som är värda att utredas vidare.

8. METOD

Denna uppsats syfte är att dels få svar på vad det är som händer med spelaren i datorspel, dels att få svar på vad som händer med oss efteråt. Som tidigare nämnts är ett antagande här att förhållandet mellan påverkan-realism-immersion är en faktor som spelar in.

Utredningen syftar till att ligga till stöd för den förståelse av begreppen påverkan-realism-immersion och relationen dem emellan⁸. Här har jag valt ut tre olika spel som är intressanta för detta ändamål och som jag presenterar närmare i avsnitt 10. Hur jag har resonerat om själva urvalet kommer jag att ta upp i avsnitt 9. Med hjälp av de teorier jag tar upp i avsnitt 7 har jag

⁸ Sundnes-Løvli (2009) och Cashmans (2010) undersökningar syftar däremot att ta fram modeller för analys av spel (jfr avsnitt 4.1 och 4.3).

spelat igenom samtliga spel, och fört loggbok över de scener och element i spelen som kan ha betydelse för realism- och immersionsbegreppen. När jag har berört teorierna i avsnitt 7 har jag använt mig av de genomspelningarna och de anteckningarna som exempel på hur immersion och realism samspelar med påverkan, och vilken effekt det får. Mina slutsatser kommer jag att diskutera ytterligare i avsnitt 12. Jag har tidigare pekat på hur man inom ludologin har sett på realism och immersion, men även angett hur man skulle kunna placera realism och immersion inom ett retoriskt ramverk. Med hjälp av de teorier jag presenterat i avsnitt 7 och angreppssättet jag nu har presenterat hoppas jag sammanfattningsvis kunna utreda begreppens varande och relation till varandra ytterligare i diskussionen. Med det sagt kommer jag nu i följande kapitel att redogöra för hur jag har valt ut artefakterna för att sedan presentera dem.

9. URVAL

I detta avsnitt kommer jag att redogöra för vilka artefakter jag kommer att använda mig av i mina resonemang om kommersiella spel. Det finns mig veterligen dock inte någon klar avgränsning av vad det är som konstituerar kommersiella spel. Med det sagt blir det för mig svårt att komma med en klar definition av vad jag menar med kommersiella spel, men jag ska här kort försöka ta upp ett antal viktiga riktlinjer. Jag nämner så kallade indiespel i en fotnot som en typ av spel som är utvecklade utan kommersiella intressen, i andra kretsar talar man om så kallade *serious games* som primärt syftar till att utbilda, snarare än att underhålla (se Michael & Chen 2006). Jag kan kanske med andra ord säga att kommersiella spel kan vara det som indiespel och serious games per definition inte är, det vill säga spel som utvecklats med vinstintresse och som samtidigt produceras med syftet att underhålla spelaren, snarare än att påverka spelaren till att inta en politiska eller ideologisk ståndpunkt. Ett kommersiellt spel utvecklas oftast av ett större, väletablerat företag med hög omsättning på sina produkter, där företaget allt som oftast sköter både utveckling, utgivning och distribution av spel. Företagen har oftast vid utvecklandet av varje titel tillgång till ett stort utvecklingslag och tack vare företagets höga omsättning och kapital är det inte ovanligt att man av olika anledningar också köper upp mindre utvecklingsföretag som ligger bakom

framgångsrika titlar⁹. Spelen man oftast utvecklar benämns i datorspelsbranschen *AAA-spel* och innefattas främst av attribut såsom hög spelkvalitet, bred publik, hög förväntad försäljning, stor budget, och stora utvecklingsteam (Hietalahti 2006).

Här finns det framförallt tre spel som är intressanta att titta närmare på och som kommer att fungera som mitt huvudsakliga material i den här uppsatsen, *The Last of us*, *Grand Theft Auto 5* och *Battlefield 4*. Titlarna är intressanta främst för att de ligger inom ramen för de riktlinjer för kommersiella spel jag ovan har skisserat. Det är också titlar som har fått ett gott mottagande: titlarna har överlag fått goda recensioner i media¹⁰ vilket rimligtvis också ökar förutsättningarna för att spelen ska sälja bra, vilket alla tre också har gjort. Statistik för exakt hur många titlar som har sålts finns ännu inte att tillgå, men klart står i alla fall att *The last of us* såldes i 3,4 miljoner upplagor efter att ha funnits på marknaden i tre veckor (Karmali 2013a). *Grand theft auto V* sålde snabbare – hisnande 11 miljoner upplagor hade sålts ett dygn efter spelets släpp (Karmali 2013b). *Battlefield 4* är det spel vars försäljning har gått mest långsamt: 8 miljoner upplagor sedan släppet i november 2013 (Vgchartz 2014a). Att alla tre spel har fått stor räckvidd, och nått ut till många spelare över hela världen är något som ligger väl i linje med datorspel som det just nu snabbast växande mediet. Det gör det relevant att också undersöka de titlar som också har växt snabbt, till skillnad från uttalat politiska spel som har rent teoretiskt har potential att nå lika många som *Grand theft auto V* men som inte gör det. Oftast bygger en sådan nischad speltitel också på ett intresse för politiska frågor, vilket kanske är en fråga som inte diskuteras allt för ofta i de branschrelaterade kanalerna¹¹. Mönsterspelaren exponeras med andra ord mycket sällan för opinionsbildande spel, till skillnad från kommersiella spel – däribland *The last of us*, *Battlefield 4* och *Grand theft auto V* – som omskrivs på de största datorspelssiterna, som recenseras i dags- och kvällspress, och som i vissa fall till och med visas i reklamfilmer på teve.

Samtliga spel har också så kallade enspelarlägen eller flerspelarlägen. I den här uppsatsen kommer jag primärt att fokusera på spelens enspelarlägen. Det som gör

⁹ Så har exempelvis skett med Activision Blizzard som 2001 köpte upp studion Infinity Ward som ligger bakom den framgångsrika spelfranchisen *Call of Duty*, och Electronic Arts som 2005 köpte den svenska spelstudion Digital Illusions Creative Entertainment, DICE.

¹⁰ Rankningssiten *Metacritic* ger *The last of us* ett snittbetyg på 95/100, *Grand theft auto V* ett snitt på 97/100 och *Battlefield 4* ett snitt på 80/100 (Metacritic 2014).

¹¹ Jag baserar denna kommentar på att tre av de största datorspelssiterna på internet *Ign.com*, *Gamespot.com* och *Gametrailers.com* oftast lyfter fram kommersiella speltitlar genom artiklar om dem, trailers, och videoförhandlingar. Att man kommenterar politiska frågor som relateras till något annat än datorspel är sällsynt.

enspelarlägena mer intressanta är att de oftast är mer uppbyggda av narrativa element än flerspelarlägen, då enspelarläget fokuserar mer på olika färdiga berättelser. Jag upplever därför att det finns fler retoriska kvaliteter att hämta ur enspelarläget. En teknisk detalj är också att spelkonsolernas tekniska prestanda är mer optimerade för spelens enspelarläge, vilket ökar förutsättningarna för en högre visuell kvalitet i spelen. I ett flerspelarläge måste datorn eller konsolen oftast arbeta med att dels skapa och behålla uppkopplingen till en server, samtidigt som datorns eller konsolens RAM-minne och grafikkort måste fokusera på att hålla igång många processer samtidigt såsom att dels skissera, hantera och koda ett på förhand okänt antal avatarer som träder in i spelet och avatarernas handlingar som i jämförelse med på förprogrammerade AI-botar inte är lika begränsade i sina handlingar. Motståndare är också de intressanta i jämförelsen mellan enspelar- och flerspelarlägen. I ett spels flerspelarläge är de motståndare spelaren möter kontrollerade av andra människor runt om i världen. I ett enspelarläge drivs spelarens motståndare av artificiell intelligens, förkortat AI, en kodad algoritm i spelets programkod som säger hur motståndarna ska bete sig i vissa situationer, vilket här ställer spelets procedurer och spelets mekanik i en mer intressant dager än motståndare som drivs av andra människors knapptryckningar som på så sätt blir desto mer komplexa. Även om det visst finns fog för att påstå att en mänsklig motståndares handlingar också i viss mån begränsas av ett spels processer, möjligheter och begränsningar. Ett enspelarläges AI-botar handlar med andra ord mer om utvecklarens skapande medan ett flerspelarläges mänskliga motståndare mer handlar om hur människor beter sig och får bete sig i vissa situationer. Spelets AI är en funktion som jag bedömer vara en viktig egenskap för spelets realism och är en funktion jag kommer att ha anledning att återkomma och resonera vidare kring senare i uppsatsens teoribildning. Jag vill här för nu för urvalets skull kort konstatera att enspelarlägets motståndare är betydligt mer intressanta än flerspelarläget om vi beaktar just AI då AI betingas mer av procesuellretoriska (se avsnitt 10.2) dimensioner än vad än mänsklig spelares knapptryckningar gör.

Jag kommer i följande avsnitt att presentera artefakterna som är mitt material för uppsatsen, dess berättelser och dess spelmekanik och dess skillnader och likheter.

10. MATERIAL

10.1 BATTLEFIELD 4

Battlefield 4 (2013) utvecklades av den svenska spelstudion *Digital Illusions Creative Entertainment*, förkortat *DICE*, och släpptes under senhösten 2013 till PC, Sony Playstation 3 och Microsoft Xbox 360 samt till de så kallade nästgenerationskonsolerna Sony Playstation 4 och Microsoft Xbox One. *Battlefield 4* kan sägas tillhöra genren taktiskt förstapersonsspel, där spelaren ser genom spelkaraktärens ögon och där målet är att använda rätt vapen till rätt fiende precis som i traditionella förstapersonsskjutare. De taktiska skjutspelen utmärker sig genom att förordna mer planering och samarbete än i förstapersonsskjutare. De är därtill mer grafiskt avancerade, och oftast är ett skott från en fiende dödande vilket kräver mer försiktighet (Adams 2009). Spelet har två spellägen, dels ett enspelarläge, en så kallad singleplayerkampanj, där endast spelaren själv interagerar under spelsessionen – spelet kan bara spelas av en spelare. Dels har spelet också ett flerspelarläge, ett så kallat multiplayerläge, där mer än en person kan interagera i samma utrymme vid samma tid. Oftast handlar det om att både samarbeta med vissa spelare i lag, för att tävla eller att bekämpa andra spelare i ett annat lag. Singleplayerkampanjer förlitar sig nästan uteslutande på att skapa spännande berättelser för att attrahera spelaren och för att väcka engagemang. Multiplayerläget förlitar sig inte lika mycket på ett färdigt narrativ, här är det spelarna själva som skapar narrativet. Snarare är här tanken att kastas in i en mer eller mindre okänd miljö för att samarbeta eller motarbeta andra människor.

Battlefield 4: s singleplayerkampanj utspelar sig år 2020 där tillståndet mellan USA, Ryssland och Kina är spänt. Kina ligger på gränsen till krig, då spelets huvudantagonist amiral Chang har planer på att störta den kinesiska regeringen. Om Chang lyckas kommer att han ha fullt stöd från Ryssland, vilket kommer att leda till krig mellan Kina och USA. Spelaren träder in i rollen som sergeant Daniel Recker, medlem i ett okänt specialförband inom den amerikanska armén. Spelaren börjar spelet under ett uppdrag i Baku, huvudstad i Azerbajdzjan. Efter uppdraget får spelaren reda på att amiral Chang har planer på att störta den kinesiska regeringen, och att Chang har låtit mörda den kinesiske presidentkandidaten Jin Jié, och att Chang har övertygat den kinesiska regeringen om att USA är ansvariga för mordet. Detta startar en konflikt mellan USA, Ryssland och Kina. Fortsatt i spelet är det nu spelarens uppgift att slutföra en serie uppdrag, såsom att rädda en grupp VIP:s, det vill säga en akronym för Very Important Person. Spelaren får också i uppdrag att leda ett anfall mot

en militärflygplats i Singapore för att förstöra det kinesiska flygvapnets möjligheter till luftherravälde. En av dessa VIP som spelaren räddar visar sig senare vara den kinesiske presidentkandidaten Jin Jié. När amiral Chang får reda på detta försöker han ramma hangarfartyget USS Valkyrie som spelaren befinner sig i för att tysta alla som känner till att Jin Jié fortfarande är i livet. Utan något annat sätt att försvara sig är det nu spelarens uppgift att ta sig till Changs fartyg för att förstöra det med sprängämnen. Gruppen planterar ut sprängämnena på Changs fartyg och flyr upp till skydd under en bro. När de ska detonera sprängladdningarna visar det sig att fjärrkontrollen till bomberna inte fungerar, vilket kräver att någon måste byta ut tändhattarna på bomberna. Spelaren står nu inför två val; antingen att inte göra någonting och låta amiral Chang förstöra USS Valkyrie och därmed döda Jin Jié, eller att offra en av sina två kamrater i gruppen, antingen en karaktär som kallas Hannah eller en annan karaktär som kallas Irish, som får hissa sig ner från bron och detonera bomberna. Så snart fjärrkontrollen lyser grönt, detonerar Recker bomberna vilket sänker amiral Changs fartyg och den i gruppen som spelaren nu har valt att skicka ner. Spelkampanjen är nu slut, och det antas att konflikten nu är över i och med att spelaren räddade presidentkandidaten Jin Jié som nu kan återvända till Kina för att skapa stabilitet i landet och i relationen med USA och Ryssland. Spelet utspelar sig i första person, det vill säga att skärmen visar spelets scener ur spelkaraktärens ögon. I Battlefield 4 kan spelaren välja mellan en rad olika skjutvapen för att bekämpa olika sorters fiender, från soldater till pansarvagnar, attackplan och attackhelikoptrar. På skärmen kan spelaren se valt vapen, ett hårkors i mitten som visar var kulorna kommer träffa. I högra nedre hörnet kan spelaren se hur mycket ammunition hen har, hur många granater hen har, samt hälsostatus¹². I vänstra nedre hörnet kan spelaren se en karta för att lättare få överblick över miljön. Oftast står banans mål utmärkta som en punkt eller en pil på kartan.

10.2 THE LAST OF US

The Last of us (2013) släpptes exklusivt till Playstation 3. Spelet är utvecklat av studion *Naughty Dog* och är ett så kallat *survival horror game*. Inom genren är spelkaraktären oftast underbeväpnad och mer sårbar än i traditionella actionspel. Detta gör att spelaren i

¹² Hälsostatusen går från 0 till 100. Om spelaren blir träffad sjunker statusen, och när den når noll dör spelaren och får oftast börja om banan.

många situationer måste fokusera på problemlösande, smygande och att undvika och gömma sig för fiender, hellre än att konfrontera dem (Fahs 2009).

The last of us utspelar sig i en fiktiv nära framtid och som skildrar en postapokalyptiskt Nordamerika där världen som vi känner till den har gått under på grund av en omfattande virusepidemi, ett virus bestående av *cordyceps*, ett slags parasitsvamp som har muterat till att angripa människor. Denna epidemi har förvandlat majoriteten av världens befolkning till zombieliknande varelser. Befolkningen består antingen av infekterade mutanter eller kämpande överlevare. Spelaren tar rollen som Joel en ensamstående far vars dotter Sarah dödas av en amerikansk soldat i början av spelet när de försöker fly från den nyss utbrutna epidemin. Efter detta hoppar spelet 20 år framåt i tiden. Under åren som har gått har samhället och civilisationen förstörts av epidemin. De som har överlevt den lever antingen i karantänzoner som kontrolleras av militären, eller i bosättningar, eller som nomader. Joel arbetar som smugglare i en av dessa karantänzoner i Boston tillsammans med sin partner Tess. I mötet med en motståndsgrupp kallad *Fireflies* blir Joel och Tess lovade en stor belöning, av gruppens ledare Marlene, för att smugla en ung kvinna, Ellie till ett fireflies-läger utanför karantänzonen. De tre lyckas smyga ut ur zonen under natten, men efter ett möte med en grupp soldater får Joel och Tess reda på att Ellie bär på det cordycepsvirus som förvandlar människor till människoätande zombier. Denna förvandling sker endast efter två dagar, men Ellie fasthåller att hon har haft viruset i flera veckor. Med andra ord tycks Ellie vara immun mot viruset, och hon kan därför vara en nyckel till ett botemedel mot viruset. När de så småningom kommer till den överenskomna mötespunkten utanför staden finner de motståndsmännen döda. Tess avslöjar att hon har blivit biten av en zombie, och kommer följaktligen att bli en zombie. Plötsligt är huset omringat av soldater, och Tess väljer att offra sig själv för att Joel och Ellie ska kunna fly.

De reser land och rike för att överleva, och för att få tag på *Fireflies* och möter både vänner och fiender på vägen. Så småningom hamnar de i Colorado där de får veta att *Fireflies* befinner sig på universitetsområdet i Colorado. När de kommer dit får de veta att *Fireflies* har flytt till ett sjukhus i Salt Lake City, innan sjukhuset invaderas av banditer som skadar Joel. På vägen mot Salt Lake City försöker de klara vintern. Joel är skadad efter mötet med banditerna i Colorado, och Ellie försöker ta hand om honom på bästa sätt. I skogen skjuter hon en hjort. Strax därefter träffar hon på två människor, David och James. Hon försöker byta hjorten mot medicin åt Joel, men får så småningom veta att David och

James är kannibaler och en del av det banditgäng som anföll dem i Colorado. Därefter tillfångatar de Ellie. Joel som piggnar till ger sig ut för att rädda Ellie, vilket han lyckas göra. Därefter sätter de fart mot sjukhuset i Salt Lake City. De lyckas ta sig till Salt Lake City där de blir tillfångatagna av en grupp *Fireflies*. I nästa sekvens vaknar Joel upp på sjukhuset. Där står Marlene, som berättar att de förbereder Ellie för operation. För att få fram ett vaccin mot viruset, måste de undersöka Ellies hjärna, vilket skulle döda henne. Joel bryter sig loss och kämpar sig fram till operationsrummet där han finner en medvetslös Ellie. Han bär henne ner till sjukhusets garage där han hamnar i konfrontation med Marlene, och dödar henne för att förhindra att *Fireflies* förföljer dem. När de kör ut ur staden vaknar Ellie. Joel ljuger om vad som har hänt och berättar att *Fireflies* försökte få fram ett vaccin men misslyckades och har nu gett upp. Ellie uttrycker sin skuld över detta och ber Joel att svära på att hans berättelse är sann. Vilket Joel gör. Därefter börjar spelets eftertexter att rulla.

Spelet utspelar sig i tredjeperson, det vill säga att kameran befinner sig strax bakom spelkaraktärens ryggtafla, vilket gör att den som spelar lättare kan panorera med handkontrollen för att lättare se vad som finns i omgivningen, till skillnad från ett förstapersonsspel där spelaren måste vända på hela spelkaraktären för att se sig runt. I spelet har Joel tillgång till en ficklampa och en rygsäck där han kan samla vapen, förband och olika verktyg som han kan uppgradera sina vapen med. Genom att hålla in en viss knapp kan man fokusera Joels blick, och har Joel ett vapen framme kan han också sikta, eller kasta sten eller granater med denna knapp, varpå ett hårkors syns i mitten av skärmen. Spelmekaniken inriktar sig i grund och botten på att spelaren ställs inför en scen eller en nivå med massor av zombies eller banditer. Spelarens uppgift är att ta sig själv och Ellie från startpunkten till målet på banan. Spelaren får själv välja om hen vill försöka smyga sig förbi zombierna eller skjuta dem. Dock är en inbyggd mekanism i spelet att det inte finns särskilt mycket ammunition att tillgå, så spelaren måste kunna hushålla med den ammunition hen hittar. Meningen med detta är att få spelaren till att blanda spelstil mellan att skjuta när det behövs och smyga i vissa situationer för att spara ammunition. När Joel smyger kan han plocka upp glasflaskor, tegelstenar eller andra mindre föremål som han kan kasta iväg för att avleda uppmärksamhet. En av zombietyperna i spelet kallas *Clickers* och är gravt infekterade av svampviruset, till den grad att ögonen täcks för så att de inte kan se. Därför har de utvecklat en viss typ av sonar, vilket ger dem viss förmåga att ”se”. Dock har

de mer välutvecklad hörsel, varför kastandet av flaskor och stenar just är ett lämpligt tillvägagångssätt för den typen av fiende. Oftast innehåller en bana flera Clickers, och om spelaren väljer att skjuta en av dem, kommer de andra efter spelaren. Ofta har inte spelaren ammunition nog vilket gör smygandet mer klokt. Andra fiender såsom mänskliga fiender eller zombier där infektionen inte har spridit sig så har spelaren större valfrihet att välja hur hen vill tackla situationen. Spelet har likt *Battlefield 4* också avancerad grafik: när spelet släpptes prisades det för sin vackra och verklighetstroga grafik och för sin skildring av förfallna och övergivna miljöer. Spelet är också ganska våldsamt. I strider syns skottskador väl, och när spelaren skjuter eller hugger ihjäl fiender kan man oftast se tämligen detaljerade skador.

10.3 GRAND THEFT AUTO V

Grand theft auto V (2013) är ett så kallat *open world* eller sandlådespel i tredje person. Utmärkande drag för *open world* eller sandlådespel är en icke-linjär, öppen och omfattande spelvärld – *Grand theft auto Vs* yta sträcker sig ca 79 kvadratkilometer – till skillnad från andra genrer där spelnivåerna oftast är tämligen inrutade och där det krävs att spelaren följer en viss sträcka för att nå banans mål. Ett *open world/sandlådespel* har också en serie huvudmål liksom taktiska skjutspel och survival horror-spel, men i ett *open world/sandlådespel* ger man oftast spelaren ganska stor frihet att välja hur eller när hen vill börja uppdragen (Harris 2007).

Spelets huvudkaraktär är den före detta bankrånaren Michael Townley. Efter att ett bankrån går fel med två bankrånare döda, och en tredje på flykt i den påhittade staden Ludendorff, i den påhittade delstaten North Yankton, lever Michael med sin familj i Los Santos (*Grand theft auto Vs* version av Los Angeles) under ett vittnesskyddsprogram. Han lever nu under namnet Michael De Santa. Den andra spelbara karaktären heter Franklin Clinton, och jobbar åt en bilhandlare. Michael och Franklin möts när Franklins chef ber honom att återta en bil som Michaels son Jimmy har köpt och som han inte har kunnat betala. Michael som är övertygad om att hans son har blivit lurad, konfronterar Franklin och beordrar honom under vapenhot att krascha bilen in genom bilhandlarens skyltfönster. Franklin får givetvis sparken men vinner också en vän i Michael. Michael upptäcker snart att hans fru är otrogen med hennes tenniscoach och jagar tenniscoachen till hans hus som

han förstör i vredesmod. Ett par dagar senare får Michael veta att det egentligen inte var tenniscoachens hus. I själva verket var det den mexikanska drogbaronen Martin Madrazos hus som han förstörde. Madrazo kräver kompensation för huset under hotfulla former, så Michael och Franklin planerar och genomför ett rån hos en juvelerare för att betala skulden.

Spelets tredje spelbara karaktär är Trevor Phillips, den enda förutom Michael som överlevde Ludendorff-rånet. När Trevor hör talas om rånet mot juveleraren inser han att Michael lever och att Michael har iscensatt sin egen död. Trevor lever nu i en husvagn ute på landsbygden där han precis har startat företaget *Trevor Phillips Enterprises*, som mestadels handlar med vapen och metamfetamin. Trevor beger sig iväg till Los Santos och återförenas med Michael. Här börjar nu det allra mesta att gå utom kontroll. Efter att ha återförenats med Trevor blir Michael mer oberäknelig och hänsynslös, vilket gör att hans familj flyttar ifrån honom. Michaels ambitioner att lyckas gör dock att hans vägar korsas med Devin Westons, en mycket framgångsrik miljardär, aktiehandlare och riskkapitalist. De två hamnar i konflikt och de båda vill hämnas för olika oförrätter. Så småningom blir Michael kontaktad av Dave Norton och Steve Haines, två agenter hos den fiktiva polismyndigheten FIB (troligen en parodi på FBI). Norton och Haines kräver att Michael, Franklin och Trevor ska utföra en serie attentat för att underminera IAA (troligen en parodi på CIA), en konkurrerande underrättelsebyrå. Haines metoder börjar nu hamna under lupp på FIB och han beordrar Michael, Trevor och Franklin att göra inbrott på FIBs huvudkontor för att förstöra alla bevis. Michael passar här på att förstöra alla dokument om honom själv för att eliminera Haines övertag över honom. Efter detta börjar de planera den största kuppen av de alla: ett rån mot centralbanken.

Michael har nu försonats med sin familj, och de lever tillsammans igen. Trevor upptäcker dock att det är något som är fel med det gamla Ludendorff-rånet. En av bankrånarna blev inte fängslade som Trevor trodde, utan dödades under rånet och begravdes vid en sten märkt för Michael. Trevors känslor för Michaels svek börjar skapa sprickor i gruppen och hotar att förstöra planerna på rånet mot centralbanken. När Michael och Dave Norton hamnar i ett så kallat mexikanskt dödläge¹³ mellan FIB, IAA och det privata säkerhetsföretaget Merryweather (troligen en parodi på säkerhetsföretaget

¹³ En vanlig situation från filmens värld, ofta använd i Sergio Leones westernfilmer eller Quentin Tarrantinos actionfilmer. Tre eller flera parter siktar med vapen på varandra. I en duell med två personer har den som skjuter först en taktisk fördel. Det har man inte i ett mexikanskt dödläge. Om A skjuter B först, så kan C skjuta A. Eftersom det är den andra parten som skjuter som har den taktiska fördelen så vill ingen skjuta först.

Blackwater) så hjälper Trevor Michael och Dave att fly och fasthåller att Trevor är den som har ensamrätt på att döda Michael. De förlåter aldrig varandra men kommer överens om att genomföra rånet mot centralbanken och sedan skiljas åt.

Efter rånet kommer både Devin Weston och Steve Haines och Dave Norton fram till Franklin. Haines och Norton påpekar att Trevor är en belastning, och Weston vill utkräva hämnd mot Michael. Franklin har därför tre val. Val ett innebär att Franklin ska döda Trevor. Val två innebär att Franklin ska döda Michael. Val tre innebär att Franklin väljer att döda varken Trevor eller Michael. Istället väljer Franklin att gå ihop med Trevor och Michael för att döda alla deras gemensamma fiender, det vill säga Weston, Haines, samt Stretch och Cheng, två bekantskaper till Trevor och Franklin som har gjort oförrätter mot dem. Efter att Franklin har gjort sitt val och utfört målen som följer är spelet slut, men spelaren är nu fri till att utforska spelvärlden som hen vill.

Spelkontrollerna i *Grand theft auto V* är tämligen lika dem i *The last of us*. Det finns kontroller för att röra både karaktären och kameran i olika riktningar, och knappar som styr hur man använder vapen, samt ett osynligt ”förråd” där spelaren har sina vapen. Där *The last of us* är mer inriktat på växelspelet mellan smygande och action är *Grand theft auto V* mer varierat. Här handlar det mer om ren action och om körning av olika fordon såsom bilar, motorcyklar, cyklar, båtar och flygplan. Spelaren kan välja att smyga under vissa uppdrag, men till skillnad från *The last of us* är kontrollerna här inte lika finkänsliga. Med det sagt upplever jag det som att *Grand theft auto V* mer är inriktat på att skjuta och köra sig fram hellre än att noggrant planera sin framfart.

10.4 SKILLNADER OCH LIKHETER HOS ARTEFAKTERNA

Både *Grand theft auto V* och *The last of us* är tredjepersonsspel där spelarens karaktär är synlig på skärmen och där kameran befinner sig bakom spelarens karaktär, till skillnad från *Battlefield 4* där spelaren ser miljön genom spelkaraktärens ögon. För tredjepersonsspel i största allmänhet gör perspektivet att spelaren kan se miljön runt spelkaraktären, vilket gör det lättare för en spelare i tredjepersonsperspektiv att interagera med föremål i spelvärlden än vad det gör i ett förstapersonsspel. Ett tredjepersonsspel fokuserar också i högre grad på karaktären eftersom det som är i centrum är spelarens avatar på skärmen. Det gör å ena sidan tredjepersonsperspektivet mer filmiskt, å andra sidan ger ett förstapersonsperspektiv

spelet ett större djup och större inlevelse i spelvärlden (jfr Hutcheon 2006:55f). I kontexten av urval betyder det att alla tre spel inte visar samma vy. Det ger i mina ögon undersökningen en förhoppningsvis större bredd, samtidigt som den behåller sitt fokus på realismen och immersionen. Det blir därför också intressant att jämföra om det finns några skillnader mellan betraktelseperspektivets funktion och förhållande till spelets realism och immersion. Det kan skapa följdfrågor om exempelvis huruvida tredjepersonsperspektiv har mindre tendenser till visuell-mekaniska appeller såsom linsöverstrålning¹⁴ än vad förstapersonsperspektiv har, och om det i så fall finns andra delar i spelet som man försöker göra realistiska.

Det alla tre spel har gemensamt är att de kan sorteras under actiongenren, även om jag i beskrivningen av spelen har valt att dela in spelen i utmärkande undergenrer. Men utmärkande drag för actiongenren är att spelaren kontrollerar en avatar, det vill säga en spelkaraktär, som ska ta sig igenom en serie banor i spelet. På dessa banor finns oftast en rad hinder som ska utmana spelaren, i form av olika fiender som spelaren bör bekämpa. Det är inte heller ovanligt att spelaren på vissa banor ska lösa vissa gåtor eller fysiska hinder, eller samla på ett objekt eller lösa en uppgift på en viss utsatt tid (Adams 2009). Undantaget kan vara *Grand theft auto V* som inte består av flera banor, utan av en stor bana innehållande flera olika uppdrag som spelaren ska utföra. Samtliga spel har också för tiden tämligen avancerad grafik. Spelen är också ganska våldsamma. Samtliga spel innehåller våldsamma skottlossningar, där det ingår att döda olika fiender med olika vapen. *Grand theft auto V* utmärker sig här genom att dessa fiender kan bestå av poliser, och spelaren har också möjlighet att skjuta eller köra på civila människor som hen vill. *Grand theft auto V* är också det enda spelet som innehåller flera satiriska drag – spelets motsvarighet till sociala nätverket Facebook kallas till exempel *LifeInvader*, och spelets motsvarighet till möbelkedjan IKEA kallas här *Krapea*. *Grand theft auto V* är å ena sidan våldsamt, där spelaren har möjlighet att utöva våld mot oskyldiga, å andra sidan innehåller spelet mycket humor, som parodierna mot ovanstående företag, eller genom skruvade kufiska karaktärer. Så pass tydlig humor är frånvarande i *The last of us* och i *Battlefield 4*.

Trots att samtliga spel kan klassas som kommersiella och tillhör samma genre, kan man dela in dem i undergenrer vilket skapar en del skillnader spelen emellan. Den tydligaste

¹⁴ Ett optiskt fenomen där en stark ljuskälla bryts i en kameralins och skapar en bild av ljuskällan. Det kan dels ses som en defekt i en bild, men det kan dels också ha estetiska effekter.

skillnaden, som förvisso inte har med genre att göra, är betraktelseperspektivet. Därför kan det vara intressant att också undersöka dels om realismen förändras, dels också om immersion yttrar sig på olika sätt beroende på perspektivet, om det är rimligt att ett förstapersonsperspektiv ska ge mer inlevelse än ett tredjepersonsperspektiv.

11. UTREDNING

Det finns många exempel ur spelen som aktualiserar Bogosts processuella retorik. Allra helst i anslutning till de scenerna i spelen där spelaren introduceras för spelets kontroller. Detta finns både i *Grand theft auto V*, *Battlefield 4* och *The last of us*. Samtliga spel presenterar också spelens vapenkontroller samtidigt som spelaren också ställs inför valet att döda någon eller att själv bli dödad eller råka illa ut. I *Battlefield 4* introduceras vapenkontrollerna när huvudkaraktären Reckers kamrat Irish störtar ut genom ett fönster med en grupp ryska soldater hack i häl. Här är det underförstått att om spelaren inte använder sig av kontrollerna kan spelaren försätta Irish och resten av gruppen i fara. I *The last of us* introduceras kontrollerna när spelaren stöter på den fastklämde soldaten som kommer att förvandlas till en zombie om inte spelaren dödar honom. I *Grand theft auto V* introduceras vapenkontrollerna under ett bankrån där en av spelarens kompanjoner tas som gisslan av en säkerhetsvakt (se Bild 1). Här finns samma typ av argumentation som i *Battlefield 4* underliggande: skjuter du inte X, finns risken för att han dödar Y, eller så riskerar du att försätta hela gruppen och uppdraget i fara. Så som jag tolkar just denna omständighet finns här vad man kan kalla immersionerande effekter i spelet, utifrån mitt eget sätt att spela spelet, i bemärkelsen att jag behåller min fulla uppmärksamhet på vad som händer på skärmen. Alla dessa ovanstående scenarier introduceras dessutom i spelet som något som sker plötsligt och överraskande, och där jag som spelare är tvungen att agera snabbt, vilket jag som spelare också gör genom att följa de instruktioner och uppmaningar som sker i spelet under just de scenerna. Så fort instruktionerna för vilken knapp jag ska trycka på för att skjuta med mitt gevär i *Grand theft auto V* dyker upp, så följer jag instruktionerna och skjuter vakten utan att reflektera över tanken på vad jag precis har gjort. Samma tanke och handlingsmönster upprepar sig också i *Battlefield 4* och *The*

last of us – allt sker snabbt, eller plötsligt påkommet och jag handlar snabbt utan att reflektera i tron om att jag *måste* agera snabbt.

Bild 1. Grand theft auto V, "Use "R" to aim at the target and take him out with one headshot."



Om jag skulle vänta, och tar tid på mig i scenerna i *Grand theft auto V*, i *Battlefield 4* och i *The last of us* så händer i princip ingenting. Så jag är egentligen inte tvungen att agera snabbt. Spelen är konstruerade så att nästa scen eller spelsekvens laddas så fort jag avslutar föregående scen, det vill säga, genom att skjuta mitt vapen och träffa de mål som spelet anger, men det finns inte någon inprogrammerad algoritm som stipulerar exakt *när* jag måste göra det. Om jag dessutom skulle misslyckas måste jag också spela om scenen, tills jag lyckas. Jag beslutar mig alltså för att skjuta snabbt i samtliga spel, men jag skulle gott kunna vänta i ett antal minuter innan jag vill besluta mig för att skjuta, eller att stänga av spelet. Här vill jag peka på en karaktäristika som utgör en av immersionens påverkande krafter: trots att jag har möjlighet att vänta och begrunda mina alternativ i spelet, så gör jag det inte. Det visar också på en psykisk immersion, där situationen i *Grand theft auto V* får mig att sätta mig in i bankrånarens situation och se på situationen ur bankrånarens perspektiv. I och med att situationen får mig att dra slutsatsen att om jag inte skjuter säkerhetsvakten så finns det risk för att min kumpan blir skjuten samtidigt som det också finns risk för att jag själv råkar illa ut, trots att det inte finns några uppenbara risker för mig

att bli skjuten av en säkerhetsvakt där jag fysiskt befinner mig och spelar. Samtidigt som den processuella retoriken låter mig tro att jag har kontroll över mina handlingar, så är spelet konstruerat för att leda mig mot en viss riktning. Här finns också en narrativ dimension av spelets procedurer: för att få fortsätta spela, för att fortsätta ta del av den berättelse som utspelar sig framför mina ögon så måste jag följa spelets instruktioner och regler, vilket skapar ett slags narrativ makt som jag inte riktigt har upplevt så tydligt i något annat sammanhang som i spel. Och så som jag förstår allt det här, så är det en tanke som väcker en metodologisk reflektion – det är vanskligt att applicera *en* analysmodell på spel utan att bli reduktionistisk. Immersion i ovanstående sammanhang i ljuset av processer kan innehålla både narrativa och argumentativa dimensioner, vilket gör det svårt att applicera *en* analysmetod.

Spelartefakterna och spelsessionerna är intressanta för de ger indikationer på den processuella retorikens relevans och att Bogost har fog för sina teorier. Samtliga tre spel har därtill gott om processer, och sekvenser där jag tror att jag har kontroll men har det inte. När jag skjuter den fastklämde soldaten i *The last of us*, skär av Dunns fastklämda ben i *Battlefield 4*, eller skjuter en säkerhetsvakt i *Grand theft auto V*, så tror jag att jag fattar ett självständigt val där mitt mål är att minska lidande, utan att förstå att det är meningen att jag ska tänka i just de banorna. Men samtidigt vill jag också vidga Bogosts perspektiv. Det som gör processerna persuasiva i spelen är immersionen. Immersionen skapar en förflyttning där jag, dels tvingas behärska spelkontrollen snabbt, dels identifierar jag mig med karaktärerna och träder in i deras roll och situation. Jag upplever att jag agerar som en soldat, en bankrånare, eller en apokalypsöverlevare samtidigt som jag fogar in mina karaktärsegenskaper i de situationerna där spelaren får välja mellan ett antal olika alternativ för hur berättelsen ska fortgå. Man kan också säga att det finns ett slags utbildande dimension av det persuasiva i spel: hur jag ska handla i frågan om den fastklämde soldaten i *The last of us* är på många sätt en oerhört svår fråga. Är det rätt att döda för att förhindra lidande? Jag menar inte att det finns ett universellt giltigt svar på frågan, men just i den situationen fattar jag ett beslut om vad som är rimligt i den situationen. På så sätt kan jag själv få en uppfattning om vad som är drivkraften och syftet med att handla liknande i andra situationer, och i andra spel.

Realism är också intressant att nämna i förhållande till argumentation. När Joel och Ellie i *The last of us* vandrar genom den övergivna staden Lincoln (se Bild 2) på jakt efter Joels

vän Bill vandrar de igenom en skivbutik. Joel börjar leta efter förnödenheter, medan Ellie börjar bläddra bland vinylskivorna i skivstället och säger plötsligt uppgivet för sig själv ”Wow, this is kinda sad. All the music that’s sitting here. No one’s around to listen to it...”.

Som jag förstår denna scen så kommer också ett exempel på evidentiä genom både Ellies kommentar men också genom min tidigare promenad genom staden (Bild 2). Något som påverkar min uppfattning om spelets mått av realism. Jag kan se krossade fönsterrutor, rostiga bilvrak, och grästuvor som tränger upp genom asfalten vilket förstärker bilden av en isolerad övergiven plats. Ellies kommentar bidrar på så sätt att förstärka en redan bekräftad bild av miljön för mig som spelare som jag redan själv har sett med mina egna ögon. Man kan se det som ett uttryck för realism genom att en mekanism i spelet (Ellie) kommunicerar ett meddelande till mig som spelare som bär på ett budskap som jag själv redan har accepterat, det vill säga att den tidigare så livfulla och sprudlande småstaden Lincoln nu är övergiven, en scen som påminner om evidentiäs visuella makt som jag resonerar om i avsnitt 8.1. Jag kommer att återkomma till detta senare, men jag vill tolka mina genomspelningar som att, om vi nu talar om realism, att det finns flera olika mekanismer i spel som kan ge uttryck för realism. I mitt exempel har vi att vi att göra med en relation mellan mig som spelare och spelets AI som ger uttryck för realism. Det vill säga den programkod som bestämmer vad datorboten Ellie ska göra och säga i vissa givna situationer i spelet. Någonstans förväntar jag som spelare mig att konceptet Ellie ska motsvara den bild av Ellie jag ser i spelet. Jag ser en ung kvinna i 15-årsåldern och förväntar mig följaktligen att boten Ellie ska bete sig någorlunda likt en sådan människa i verkligheten. Kommentaren ”Wow, this is kinda sad. All the music that’s sitting here. No one’s around to listen to it...” blir på så sätt ett slags markör som visar att Ellie, som yttrar den, har förmåga att känna empati, och förmågan att kunna sätta sig in i andra människors situationer än den hon just nu befinner sig i, vilket är två egenskaper som jag inte omedelbart associerar till datorstyrda karaktärer utan till människor eller till förmågan att vara mänsklig. På så sätt kan man säga att spelutvecklarna skapa både en känsla av identifikation och realism i att botarna i vissa situationer kan ge uttryck för känslor, vilket gör dem mänskliga. Sådana här markörer finns också i Grand theft auto V genom en av spelets huvudkaraktärer Michael De Santa. Han tycks leva ett fridfullt liv i spelets kopia av Los Angeles, kallad Los Santos, samtidigt som spelaren får vara med och se, och själv uppleva hur Michaels tidigare misstag och demoner kommer tillbaka för att jaga honom.

Spelaren får till exempel vara med om hur Michael misslyckas med att upprätthålla en god relation med sin familj, och spelaren får vid flera tillfällen välja om hen vill ta Michael till en psykolog, Isiah Friedlander. Spelaren får till och med välja vid ett antal tillfällen om hur hen ska agera när Michael sitter hos psykologen, som till exempel att välja om Michael ska lyssna på psykologen, eller om Michael ska strunta i psykologens råd och gå därifrån. Vid spelets sista session med psykologen kan spelaren till och med välja att döda psykologen. Men att visa huvudkaraktärens psykiska vedermödor och att också ställa spelaren inför svåra moraliska val som Michael måste ta blir inte bara ett sätt att göra huvudkaraktären mänsklig, det blir även ett sätt att spegla spelarens karaktär i de val Michael gör i och med att spelaren själv får vara med och välja hur Michael bör agera. Det skulle också kunna ses som en typ av fysisk immersion, alltså en förflyttning spelaren gör, där spelaren tar med sin egen karaktär och person från den fysiska världen och in i spelvärlden – spelaren identifierar sig fysiskt med Michael. När Michael ställs inför vissa val kom jag på mig själv att tänka ”hur skulle jag själv ha gjort om jag var i Michaels kläder?”.

Bild 2. The last of us, Joels och Ellies färd genom staden Lincoln



En annan aspekt av spelsessionerna är hur immersionen får mig som spelare att känna empati snarare än identifikation. Medkänslan för botarna kan till exempel vara någonting

som påverkar hur jag som spelare uppfattar procedurernas gränser. I Battlefield 4 har min gruppchef Dunn fastnat under ett betongblock, som har krossat hans vänsterben under knät. Plötsligt utbrister han ”a wolf in a trap will chew of it’s own leg to survive! Come on, the bone’s powder, just flesh and uniform keeping me here” varpå spelaren ska trycka på en knapp för att ta fram en bajonett och skära av Dunns krossade ben. Det är åter ett slags förflyttning där jag förflyttar mig från soffan i hemmet till ett slagfält, och där jag börjar se situationen ur min spelkaraktärs perspektiv men istället för att känna identifikation är det min egen känsla av empati för Dunn som gör att jag vill rädda honom. Scenen startar en argumentation hos mig där jag tänker på att om det bara är vävnad och uniformen som håller Dunns ben kvar under blocket, så borde det inte göra mer ont att skära loss uniformen än att få ett betongblock över hela benet (trots att botar uppenbarligen inte kan känna smärta). Dessutom är det svårt att kalla på hjälp när vi befinner oss mitt inne i fiendens territorium. Scenen startar alltså en argumentation inom mig där jag övertygar mig själv om att följa spelets procedurer, för att det är det tillvägagångsätt jag tror kan rädda min kamrat – utan att ens vara medveten om att det är meningen att jag ska tänka just så. Poängen med den processuella retoriken är att vi får känslan av att vi har kontroll över våra tankar och handlingar, samtidigt som vi egentligen inte har det, vi följer de facto ett mekaniskt regelverk. Det påminner mig om Jesper Juuls tanke om att skapa fiktiva världar med den fysiska världens normer när vi träder in i den digitala världen och tar med oss normer som i det här fallet förmågan att känna och visa empati för andra människor.

Tänker man på konsumtionskultur vill jag påstå att uppsatsens utredning pekar på att spelande, vår praktiska konsumtion av spelet är ett sätt att konstruera en berättelse om oss själva som individer. Att konstruera en berättelse om spelaren som individ är väldigt tydligt i Grand theft auto V där spelaren inte bara ska genomföra de uppdrag som utvecklarna i spelet har skisserat. Spelaren har dels möjlighet att välja när hen vill genomföra dem, dels kan spelaren också välja att växla mellan att spela de tre karaktärerna Michael, Trevor och Franklin där de kan välja att göra en rad olika aktiviteter (tillsammans, var för sig eller med någon av de vänner respektive karaktär har i spelet), såsom att spela golf, tennis, cykla i bergen, flyga flygplan, åka båt, vrakdyka, gå på bio, nöjespark, strippklubb eller att gå på krogen, med mera. Det är detta som får ludologen Gonzalo Frasca att kalla spel för simulerande media, till skillnad från film, teve och tidningar som han kallar representerande media (Frasca 2003). Det är simulerande media därför att spelet reagerar mot vissa stimuli

och kräver input från användaren, i form av att trycka på rätt knapp vid rätt sekvens, men med hjälp av Jesper Juuls tankar kan man här argumentera för en breddad förståelsehorisont för spel som simulerande hellre än representerande. Detta är förvisso en tanke som Bogost försöker täcka in med sin tanke om *the simulation gap*, det vill säga att det finns något vi fyller i mellan oss själva och spelet. Dock utvecklar Bogost inte tanken särskilt mycket mer än att säga att det är en dold argumentation som vi fyller i. Jag hoppas att jag här med mina fynd från spelen har visat att det finns en poäng i det Bogost skriver om simuleringsglappet men jag skulle med hjälp av Juul vilja bredda perspektivet till att påstå att vi även fyller i värden men framförallt argument och berättelser i den här luckan. Det var vad jag själv gjorde under mitt spelande. Med mina exempel så har effekten av mitt spelande blivit olika slags immersioner, där jag inte bara tolkar in min uppfattning om etik och moral i spelet, och mitt sätt att se på världen, utan jag har även tolkat in mina personliga egenskaper: jag har spelat som om spelens huvudkaraktärer vore mig själv. Vilket kan sägas täcka in både en fysisk immersion, det vill säga en typ av inlevelse som skapar ett kroppsligt förflyttande och psykisk immersion, det vill säga en inlevelse där jag så att säga tolkar in huvudkaraktärens tankar och ageranden med utgångspunkt i min egen person, ett ganska tydligt tecken på identifikation med Burkes resonemang i åtanke.

Det verkar som om det går att uppfatta eller känna realism när vi interagerar med digital en värld, och med ”digitala” människor när vi utifrån våra egna mått uppfattar den digitala världen och de digitala människorna som liknande om vår egen omvärld. Men med immersion med i leken tycks spelvärlden inte bara likna den fysiska världen, den digitala världen blir till den fysiska världen. Detta torde påvisa spelmediets starka persuasiva potential, inte allra minst om man utgår från Nelson Goodmans symboliska världar, där ju utgångspunkten är att vi tillhör olika världar, men att vi identifierar oss när vi hittar symboler i världarna som liknar varandra. Men det innebär också att vi får vissa saker på köpet. Identifierar vi oss med huvudkaraktärerna i spelet, innebär det också ett accepterande av vissa andra premisser som spelvärlden är uppbyggd av, som till exempel Grand theft auto Vs raljanta kvinnoösyn. Det finns också en del narrativa dimensioner som spelaren också får på köpet. The last of us drivs till exempel av en ganska stark motsättning mellan Joel/Ellie och USAs armé, där armén porträtteras som genomgående onda. De dödar Joels dotter Sarah tidigt i spelet, de drar sig inte för att döda och utsätta civila för allehanda grymheter. Det finns också flera motståndsgupper som porträtteras på samma sätt, det vill

säga grymma och osympatiska. Samma typ av skildring av motståndarna kan vi också se i Battlefield 4. Inom narratologi talar man om fokalisering. Förenklat kan det förklaras som vad som återges och från vilket perspektiv det återges, det vill säga vem som talar och vilket perspektiv det eller de omtalade får (se Genette 1982:189). I spelen får man aldrig se något mer av motståndarna än de grymheter de utför, så spelaren blir aldrig medveten om vilka motiv som ligger bakom, eller vad som förklarar motståndarnas handlande. Samma sak kan sägas om Grand theft auto Vs kvinnosyn.

12. DISKUSSION

12.1 REALISM

Jag vill börja med att diskutera hur realism relaterar till påverkan i spel och sedan resonera om immersion i spel. Det förefaller som att effekten av realism är att möjliggöra identifikation hos den som spelar. Man kan då fråga sig hur effekterna av realism ser ut i spelen. Mitt förslag utifrån min studie är att man bör utvidga de litterära och filosofiska traditionernas förståelse av realism, som jag presenterat i avsnitt 6.3. Jag har också använt mimesisbegreppet som en form av ett efterliknande av verkligheten, vilket jag uppfattar som betydelsen av realism i den retoriska tanketraditionen. Min uppfattning av realism i spelsammanhanget är snarare att realismen får sin effekt genom ett dynamiskt växelspel mellan grafiska element och kognitiv stimuli. För att förstå de realistiska dragen i spelen som retoriska resurser så räcker det alltså inte att bara se företeelsen som efterliknande av verkligheten. Att förstå realism som en retorisk resurs är att se realismens effekt hos mottagaren, men inte vad vår tolkning av realismen består i. Att just se effekten av realismen är något som för mig hör hemma specifikt hos retoriken. Realism i spel kan beskrivas med referenser till både Goodman och Bogost och i mitt tillägg för att förstå realism i spel så vill jag just lägga till Goodmans och Bogosts tankar. Realism innebär alltså att det inte räcker med att prata om visuell realism även om realismen måste ha sin början i perceptionen. Realismen kan även appellera till en världsbild eller ett perspektiv på världen, det vill säga doxa, men realismen kan också tillfredsställa behov hos spelaren genom de möjligheter vi får till att agera i spelen.

Med Nelson Goodmans perspektiv kan spelarens upplevelse av realism uppstå genom de symboler som finns i spelen. Det är rimligt att det är här i den goodmanska aspekten av realism som man kan inrymma en del av retorikens syn på mimesis. Realismen framkallas genom *samples*, eller de utsnitt vi gör av världarna och som vi ser som meningsfulla och betydelsebärande: vi ser en grupp symboler, och börjar tolka in hur vi ska förstå dem, om vi kan förstå dem med hjälp av något vi redan känner till, och vad vi slutligen ska göra med dem. Goodmans teori är med andra ord viktig för att förstå vad spelaren fyller i mellan de här fysiska och digitala världarna utifrån den kunskap hen besitter om och den erfarenhet hen har av världen. Att spelaren fyller i mellan en fysisk och en digital värld blir med andra ord en viktig faktor för att möjliggöra identifikation hos den som spelar. I spelens realism kan man med hjälp av Goodmans idé om symboliska världar förstå hur spelaren skönjer grafiska element, det vill säga symboler som samtidigt är *samples* som är beroende av spelarens förståelse för dessa utsnitt och vad spelaren tolkar in i dem. Till detta visar Bogosts perspektiv att identifikation kan ske genom de processer som finns i spelen. Följaktligen har spelarens upplevelse av realism alltså ett grafiskt symboliskt element från Goodman men också ett spelmekaniskt processororienterat element från Bogost. Realismen i ljuset av processer kan här bestå av att spelaren får möjlighet till och upplever att hen kan fatta liknande val och göra liknande handlingar som hen kan göra i den fysiska världen, eller att spelaren får tillfälle att fatta val som tillfredsställer ett behov. Därtill kan det vara ett sätt att få spelaren att identifiera sig på ett sådant sätt att vi tillfälligt kan utöka den egna identiteten. Här identifierar vi oss snarare med en spelkaraktär för att hen liknar en sådan person som har egenskaper vi själva skulle vilja ha, och som vi för stunden lånar ett tag för att utöka vår identitet. Ser man på realism i det ljuset blir ett spel realistiskt när vi tar med oss ideal från den fysiska världen och införlivar dem i den digitala.

Det är också viktigt att påpeka att Bogosts processer skiljer sig från Goodmans symboliska världar i att processerna styr argumentationen, som Bogost också visar genom sitt resonemang om *the simulation gap* medan Goodmans teori kan visa *vad* vi fyller i för att föra världarna samman. Jag vill emellertid påpeka att det här resonemanget har att göra med två olika saker, dels hur vi kan blottlägga en länk mellan en digital och en fysisk värld som är beroende av hur det är möjligt att identifiera de här världarna med varandra. Dels handlar det också om själva ifyllandet i sig, det vill säga meningsskapandet i hur vi försöker beskriva världarna så att de framstår som begripliga och meningsfulla för oss. I min läsning

av Goodman så skriver han om hur vi med hjälp av symboler väljer att återskapa, eller fylla i, olika världar, inte om själva länken som jag talar om (se t.ex. Goodman 1978:94;119).

Samtidigt som Goodman tycks tala om denna pluralism av världar som att *vara* världar och att *skapa* världar, skapar han också i min mening olika tolkningar av världsbegreppet. Trots denna mångtydighet hos Goodman, så kan min iakttagelse från spelen visa på ett tillägg: även om vi har att göra med två olika världar så möjliggör spelen en länk mellan dem eftersom spelet blir meningsfullt först när spelaren fyller i mellan fiktion och fysisk värld. Här finns det också fog för att vidga synen på interaktion – interaktion innefattar inte bara mekaniska och perceptiva dimensioner. Det vill säga att det inte bara handlar om att lära sig att trycka på rätt knapp, och se och uppfatta när man ska göra det. Interaktion handlar även om att tolka och skapa mening av det skärmen visar.

Ytterligare en förståelse för realismens effekt kan stå att finna i begreppet *fiktionalitet* som är värt att nämna i anslutning till interaktion och realism. Historikern Hayden White menar att historieskrivande inte primärt handlar om att återskapa en historia som bygger på fakta. Historieskrivande handlar snarare om förmågan att berätta en historia, vilket gör historieskapande till en diskursiv praktik. Har jag förstått White rätt menar han att vi kan använda oss av olika historiska dokument för att bevisa att en händelse faktiskt har skett vid en given tidpunkt och plats, men vi kan inte skapa en historisk verklighet genom dessa historiska dokument, vilket i det ljuset gör dem tämligen betydelselösa. Vi kan till exempel visa på en rad olika omständigheter som visar att slaget vid Poltava har ägt rum vid en viss plats och tidpunkt, men det i sig ger oss inte mening: för att visa hur verkliga förloppen var eller hur de kändes måste vi ge historien en form som vi får från fiktionen (jfr White 1976). Det verkar alltså som att det finns en motsättning eller ett glapp mellan historia och fiktion som White menar blir vansklig, allra helst om historien gör anspråk på att beskriva ett förlopp sakligt, eller om den gör anspråk på att beskriva historien sannfärdigt. Både historia och fiktion är tolkande till sin natur, och att beskriva historiska förlopp objektivt är snarare uteslutet då förmågan att beskriva dem blir meningsfull genom narrativ och fiktion, genom vad White kallar för *emplotment*, alltså att arrangera olika förlopp till en berättelse och ge den en intrig (1973:7). Alla former av skildringar av verkligheten innehåller på så sätt ett visst mått av fikcionalisering av den (White 1976). En tanke hos White är också att vi väljer vårt förflutna genom att välja ett närvarande i nuet och tvärtom, det vill säga att vi förstår och skapar historien retroaktivt vilket gör att vi lever framåtvänt. Genom att göra det kan vi

rättfärdiga vissa handlingar och händelser så att de passar in i en koherent historia (White 2010:135). Därför menar jag att Whites tankar om fikcionalitet visar att en aspekt av realismens effekt hos spelaren kan ligga i det värde vi tillskriver realismen, därför att materialet enligt White tillskrivs ett värde det i sig inte har. Värdet av realism är alltså beroende av hur vi ser realismen som meningsfull först när vi ser en narrativ struktur i den som vi känner igen från tidigare.

Realism kan därför ses som en resurs som möjliggör att två olika världar, en digital och en fysisk kan mötas – det är här identifikationen hos spelaren uppstår som effekt. Genom identifikation i spel finns möjlighet till påverkan och det är vad som händer i kommersiella spel via immersion och realism som gör att vi dras in i spelet.

12.2 IMMERSION

Jag lämnar för en stund realismbegreppet och går över på mitt förslag på vad immersion kan vara och vilka effekter immersion har hos spelaren. För att sammanfatta min diskussion om realism menar jag att det är en resurs som torde ha stark potential till att fungera påverkande i kommersiella spel då den möjliggör identifikation på flera olika sätt hos spelaren. Realismen i sin tur möjliggörs genom de olika symboler som figurerar i spelet och som gör att vi fyller i olika saker.

Att vi fyller i kan i viss mån sägas gälla även för immersionen som av sin komplexitet har varit svår att utreda. I mitt försök att fånga immersionens egenskaper i spelande föreslog jag utifrån min undersökning att immersionen gör att vi förflyttar oss till en annan plats. Det här skedde inte allra minst genom mina egna spelsessioner som utgångspunkt. Att vi förflyttar oss är en företeelse som gör att vi träder in i en annan roll än den vi själva är i spelet, i det här fallet i rollen som yrkeskriminell, soldat eller zombieöverlevare samtidigt som vi också bär med oss en del av vår egen personlighet. Det liknar på sätt och vis när vi identifierar oss med en karaktär på film, men här handlar det inte bara om att vi hittar vissa karaktärsenskaper som vi tycker påminner om våra egna, eller som vi själva skulle vilja ha, här handlar det också om en sorts dubbelhet i att vi ikläder oss den andra karaktärens roll, och tvingas interagera, det vill säga fatta beslut och tänka, utifrån den här karaktärens situation i spelet samtidigt som vi utgår från oss själva utanför spelet Vilket också är en omständighet som gör det problematiskt för ludologin att placera datorspel i

samma fack som lek, som jag skriver om i avsnitt 6.2: om vi utgår från oss själva i vårt beslutsfattande, hur kan vi veta var gränsen mellan allvar och på låtsas går?

Jag vill påstå att just den här interaktionen, upplevandet och förflyttandet torde vara en tämligen stark appell som påverkar spelaren, och som många andra medier inte har. Detta gör de kommersiella spelen till en kulturyttring att räkna med. Det är en kulturyttring att räkna med då immersionen kan ses i ljuset av detta växelspel mellan fysisk/mekanisk förflyttning, och psykisk/emotionell förflyttning. Shaun Lee Cashman skriver å ena sidan om immersionens retoriska effekter i sin avhandling, men han talar å andra sidan bara om den mekaniska aspekten av immersion (jfr 2010:46). Jag vill tillägga att den psykiska immersionen behöver den fysiska för att spelaren ska ha möjlighet till och ha känslan av att kunna agera i den digitala världen, samtidigt som den fysiska immersionen behöver den psykiska för att flytta spelarens uppmärksamhet från att hantera en kontroll och vissa knapptryckningar till att uppmärksamma det som sker på skärmen. Därför kan man till exempel säga att filmer har psykisk immersion, men inte fysisk immersion i samma utsträckning som spel, vilket gör spänningen mellan fysisk och psykisk immersion unik för spelmediet¹⁵.

Effekten av immersion är alltså att spelaren dras in i spelet. Mitt förslag för förståelsen av hur immersion går till är genom spelets argumentation. Argumentationen menar jag har en viktig roll då argumenterandet blir ett sätt för spelaren att förflytta sig till spelkaraktären. Argumentationen är alltså en möjlig väg till immersion. Som exempel hamnade jag själv inför flera situationer i spelet när jag tänkte ”hur skulle jag ha gjort om jag var i den här personens situation?”, vilket gör att jag börjar överlägga med mig själv. Detta leder vidare till att jag inser att när jag spelar spelet *är* jag i den karaktärens situation och måste handla därefter. Argumenterandet är en intressant aspekt av spel som inte liknande medier såsom filmer och böcker har. Argumentationen är smart uppbyggd då den dels vilar på att den får

¹⁵ Detta säger jag även om jag vill påpeka att spelmediet har haft mycket att hämta från filmmediet i både narrativ och scenografi. Jag tänker på att till exempel inkorporera så kallade *cut-scenes* i spel, som upplevs som filmiska då det oftast är en skriptad sekvens där spelaren inte kan kontrollera händelseförloppet. I *The Last of Us* och *Grand Theft Auto 5* behövs det dessutom inte särskilt mycket tid för spelet och datorn att ladda upp filmsekvensen, och att återigen ladda fram en scen där spelaren har kontroll över spelkaraktären, vilket gör att gränserna mellan spelande och *cut-scenes* blir suddiga.

oss att förflytta oss från soffan och in i spelet där den snabbt tvingar oss till att sätta oss in i en annan människas situation, dels är argumentationen baserad på ett spels processer och på ett spels narrationer. Narrationerna är i sin tur grundade på berättelsens kraft i det att spelaren hela tiden drivs in i spelets intrigsättning – spelaren drivs till att hen hela tiden vill veta hur det ska gå för karaktär A och vad som ska hända vid skede B. Jag menar att argumentationen inom ramen för immersion samverkar med vårt goodmanska ifyllande, vårt begär efter att veta hur det ska gå, och spelets processer.

Upplevandet är också den en viktig del i att förstå immersionens effekter i spel. Jag tror att tidigare upplevelser av spel och narrationer i spel påverkar oss när vi träder in i ett nytt spel. Som jag uppfattar upplevandet så kan man förstå det på två sätt: upplevelse kan ses som både vår erfarenhet av spelande, och det kan också ses som vårt praktiska interagerande i spelet. Med min erfarenhet av tidigare actionspel, erfarenhet av både actionspelsgenren och actionspelens berättande, får jag möjlighet till att snabbare sjunka in i ett nytt spel. Det är möjligt därför att jag på förhand har en uppfattning om vad som förväntas av mig som spelare och jag har i viss mån redan en uppfattning om hur berättelsens struktur borde se ut. Jämför man detta med en person som aldrig har spelat ett actionspel förut, tror jag att det skulle ta betydligt längre tid för den personen att förstå spelets processer och narrationer, vilket gör att det blir svårare för den personen att leva sig in i spelvärlden. Men jag tror även att upplevandet som praktiskt agerande är viktigt för att förstå immersion, då en ytterligare aspekt av immersion kan vara att spelaren stimuleras till att använda sitt eget förnuft, eftersom de flesta av dagens spel är så visuellt verklighetstroga. Samtidigt appellerar ett spel till vår empatiska förmåga i att vi tvingas sätta oss in i andra karaktärers situation. Detta är en förståelse för immersion som retoriken specifikt kan bidra med. Immersionen i spel gör att vi dras in i spelen, och det gör att vi får meduppleva de händelser som utspelar sig i spelet. Om man återkopplar immersion till diskussionen ovan om realism, är realism i spel en företeelse som gör att spelet blir verkligheten istället för att avbilda eller likna den. Men hela resonemanget bygger på att spelet följer en dramaturgi, enligt narrationsvetenskapens perspektiv, eller på ett procesuellt nät, enligt Bogost. Talar vi om abstrakta spel som *Tetris* (1984) eller *Candy crush saga* (2012) så är de enligt min uppfattning spel som inte har samma typ av dramaturgi som *Battlefield 4*, *The last of us*, och *Grand theft auto V*, och som i mina ögon blir mer psykologiska. Det gör att den typen av spel hamnar i en helt annan diskussion än den jag

för (se t.ex. Eskelinen 2001), men en tolkning här kan vara att vi lever oss in i spelen genom vår lust för utmaningar eller att känna bekräftelse för att vi övervinner svåra passager.

12.3 KONSUMTIONSKULTUREN

Jag vill också återknyta till diskussionen om de resonemang jag för i uppsatsens början om konsumtionskultur. När Anthony Giddens talar om konsumtionskultur så nämner han att konsumenten erbjuds olika identiteter genom sin konsumtion. Här vill jag i det närmaste göra ett tillägg till Giddens tankar om konsumtionskultur. Ty jag ser ytterligare en identitet vi får genom spelet. Giddens resonemang är extra intressant om man tänker på att vi även konsumerar spel och upplevelser samtidigt som spel är ett kommunikationsmedium, där kommunikationsprocessen sker mellan människa och maskin. Emellertid har vi som spelar inga möjligheter att kommunicera tillbaka *till* spelet, som vi skulle kunna göra om det var en människa som berättade en berättelse för oss. Kanske skulle vi komma med invändningar, eller be om förtydliganden. Men här kommunicerar spelet en berättelse, där vi helt enkelt måste fortsätta spela för att få ta del av berättelsen. En effekt av detta är att vi däremot kan kommunicera *om* spelet med andra människor. För som spelare så erbjuds jag att tillfälligt träda in i rollen som yrkeskriminell, eller rollen som amerikansk soldat i *Grand Theft Auto V* eller i *Battlefield 4*. Om jag lånar den identiteten från spelet, för en stund eller längre så är det också en identitet vi kan samtala om med andra. Jag menar inte att vi hastigt och lustigt blir yrkeskriminella bara för att vi spelar *Grand theft auto V*, däremot kan vi skapa en större gemenskap med andra spelare som också har spelat spelet. Att vi har trätt in i samma identitet skapar med andra ord en större mer abstrakt identitet genom att vi kan säga till varandra ”jaha, du är en sådan som spelar GTA V. Det gör jag också”. Detta gör denna större kollektiva tillhörighet till en förlängning av den lånade identiteten i spelet, precis som att vi kan låna identiteter och skapa tillhörigheter i många andra sammanhang som till exempel inom politiska grupper eller inom olika subkulturella strömningar.

Därtill kan man foga in förhållandet mellan att datorspelen ökar i popularitet, att spel har kommit att bli en underhållningsform för alla, och att vi erbjuds en identitet genom konsumtion. För mig väcker det frågan: kan man kommodifiera upplevelser? Mitt förslag på hur man kan se på realismens och immersionens effekter pekar onekligen på att den

vägen är möjlig, då spelaren erbjuds att tillfälligt träda in i en annan roll än sig själv. I linje med samhällets tabloidisering tillsammans med det ökade medieutbudet verkar det onekligen som att vi tycks vara på jakt efter upplevelser. Samtidigt som samhällets konsumtionskultur både föder och är effekten av spelande och spelutveckling: i takt med att vi å ena sidan är ute efter mer verklighetstroga upplevelser finns det å andra sidan någon som ofta kan tillhandahålla dem genom att utveckla mer och mer avancerad teknik för att dessa upplevelser ska vara möjliga.

Effekten av denna kommodifiering utgörs av att även den möjliggör identifikation och tillhörighet men i ett större socialt sammanhang, trots att spelaren tycks vara medveten om att hen i spelen befinner sig i en digital värld, istället för den fysiska världen vilket återigen gör gränsdragningen mellan lek och allvar vanskelig. I kommodifieringen av upplevelser kan man ana ett slags konflikt, eller slitning, mellan en digital värld och en fysisk värld, där vi tycks uppfatta den digitala som mer och mer lik den fysiska trots att vi kan ana det är två olika världar, samtidigt som vi inte riktigt tycks vara villiga att erkänna att den digitala världen kan påverka oss.

Vi interagerar i grund och botten med ett datorsystem där det finns en grupp människor bakom systemet som har designat spelet, och definierat spelets regler. Om själva interagerandet är det som möjliggör en sammanlikning med en digital värld och en fysisk så kan man fråga sig vad det är som gör att vi vill fortsätta interagera med den digitala världen. Ur mitt retoriska perspektiv är jämförelsen mellan den digitala världen och den fysiska ett fenomen som får sin betydelse genom det värde vi, spelarna, och samhället tillskriver dem. Ingången i detta borde i så fall vara att för att vi ska kunna tillskriva dessa digitala världar ett värde så måste det finnas ett symbolbruk eller ett system för hur vi skapar världar, och där det dessutom finns spelare som tillskriver mening till dessa symboler och som gör världarna meningsfulla. Vi påverkas av den digitala världen, men vilka tendenser är det i så fall som gör att vi påverkas? Mitt förslag är att dessa tendenser kan utgöras av realism och immersion. Och här är det intressant att se det som att spelet designas och definieras utifrån doxa. Det är också intressant att nämna Chaïm Perelman och Lucie Olbrechts-Tytecas kunskapssyn i *The New Rhetoric* (1969) som parallell till spelandets doxiska dimensioner. För vad Perelman och Olbrechts-Tytecas teorier vill säga mig som jag har uppfattat dem är att kunskaper och normer utmejslas från det egna subjektet utan anspråk på att skapa objektiva sanningar – attityder, diskurser, normer och

olika kunskapssyner, definieras utifrån människan, något som också Mats Rosengren har tagit fasta på i sin *Doxologi* (Perelman & Olbrechts-Tyteca 1969; jfr Rosengren 2008:15). Inom retoriken kallar man denna företeelse för doxa. Med detta menar jag att datorspelet lika mycket blir en förlängning av oss själva och våra identiteter, som en förlängning av utvecklarnas sinnen, utvecklarnas perspektiv, och vad utvecklarna tror om oss som spelar. Och här handlar det inte om att reglerna eller procedurerna utövar en sorts kontroll över oss, snarare är det ett perspektiv som utvecklaren visar spelaren. Det är ett perspektiv vi dras in i, en berättelse vi måste acceptera, och en identitet vi skapar ur detta perspektiv: poängen är att spelaren måste acceptera de ramar och de villkor som utvecklarna sätter för att ens få möjlighet att ta del av berättelsen som spelet ger.

Med mitt resonemang ovan pekar det på att det är oundvikligt att det följer med vissa perspektiv och normer i spelen när vi konsumerar upplevelser på det här sättet. Om vi tillåts träda in i en större abstrakt identitet, så antyder det även en sorts dold makt, en makt över vårt tänkande, som får oss att tänka på ett sätt som vi kanske inte alls önskat oss från början. En liknande maktutövning står till exempel att finna hos dagens massmedier som ramar in vissa situationer på ett sätt medan alternativa perspektiv trycks undan (jfr Lukes 2005). Vad det har för påverkan på oss på ett socialt eller samhälleligt plan vill jag inte spekulera i, men om spel har potential till att påverka oss, torde det även finnas potential för att vi även påverkas av de ramar spelet sätter, som till exempel olika typer av stigmatisering i *Battlefield 4* och objektifiering i *Grand theft auto V*. Genom spelutvecklarnas gestaltning av platser, karaktärer och händelser borde det vara möjligt för dem att rama in en viss situation på ett sådant sätt så att det får vissa händelser och beslut att framstå som rationella eller icke-rationella, vissa personer att framstå som goda eller onda, och så vidare. Vilket i sig bör ha starka retoriska effekter då spelaren själv medupplever händelseförloppet, för händelseförloppet framåt och ges i viss mån även möjlighet att påverka händelseförloppet.

Sammanfattningsvis vill jag hävda att spelvärldarna i *Battlefield 4*, *The last of us* och *Grand theft auto V* är socialt och kulturellt betingade, och tänker man på konsumtionskulturen som den företeelse som erbjuder identiteter så betyder det därtill att spelarens konsumtion av spel och upplevelser även påverkar andras konsumtion av spel och upplevelser. Och om konsumtionskulturen även är en form av socialt meningsskapande betyder det likaså att konsumtionen av spel kommer att speglas i andras handlande, värderingar och sociala sammanhang.

13. KÄLLFÖRTECKNING

Litteratur

Ad herennium: de ratione dicendi ad C. Herennium (2005) Bergh, Birger (övers). Rhetor förlag. Åstorp.

Adams, Ernest (2009) *Fundamentals of game design*, 2:a utgåvan. New Riders. Berkeley.

Aristoteles (1994) *Om diktkonsten*. Stolpe, Jan (övers). Alfabeta bokförlag AB. Stockholm.

Aristoteles (2012) *Retoriken*. Akujärvi, Johanna (övers). Retorikförlaget. Åstorp.

Bogost, Ian (2007) *Persuasive games: the expressive power of videogames*. MIT Press. USA.

Brummett, Barry (1991) *Rhetorical dimensions of popular culture*. The University of Alabama Press. Tucaloosa.

Brummett, Barry (2011) *Rhetoric in popular culture*. 3:e uppl. Sage Publications. Los Angeles.

Burke, Kenneth (1966) *Language as symbolic action*. University of California Press. Berkeley.

Burke, Kenneth (1969) *A rhetoric of motives*. University of California Press. Berkeley.

Carlsson, Ulla (2012) *Mediebarometer 2011*. Carlsson, Ulla (red). Nordicom. Göteborg.

Cashman, Shaun Lee (2010) *The rhetoric of immersion in video game technologies*. North Carolina State University. Raleigh.

Castoriadis, Cornelius (1997) ”The greek polis and the creation of democracy”. Curtis, David Ames (övers). I: *The Castoriadis reader*. Blackwell Publishers. Oxford.

Derrida, Jacques (2008) ”Signatur händelse kontext”. Rosengren, Mats (övers) I: *Filosofin genom tiderna: 100-talet: efter 1950*. Bokförlaget Thales. Stockholm.

Descartes, René (1998) *Discourse on method and meditations on first philosophy*. Hackett Publishing Company. Indianapolis.

Dewey, John (2008) *Democracy and education*. Wilder Publications. Radford.

Eskelinen, Marku (2001) ”The gaming situation” I: *The international journal of computer game research*, nr 1. Juli.

Frasca, Gonzalo (2003) ”Simulation vs narrative: introduction to ludology” I: Wolf, Mark J. P & Perron, Bernard (red) *The video game theory reader*. Routledge. New York.

Genette, Gerard (1982) *Narrative discourse*. Lewin, Jane E (övers). Cornell university press. New York.

Giddens, Anthony (1997) *Modernitet och självidentitet: självet och samhället i den senmoderna epoken*. Daidalos. Göteborg.

- Goffman, Erving (1974) *Frame analysis: an essay on the organization of experience*. Northeastern University Press. Boston.
- Goodman, Nelson (1976) *Languages of art: an approach to theory of symbols*. Hackett Publishing Company. Indianapolis.
- Goodman, Nelson (1978) *Ways of worldmaking*. Hackett Publishing Company. Indianapolis.
- Gripsrud, Jostein (2002) *Mediekultur mediesamhälle*. Daidalos. Göteborg.
- Groth-Marnat, Gary (2009) *Handbook of psychological assessment*. 5:e uppl. John Wiley & Sons. New Jersey.
- Hawking, Stephen & Mlodinow, Leonard (2010) *The grand design: new answers to the questions of life*. Bantam Books. New York.
- Huizinga, John (1949) *Homo ludens: a study of the play-element in culture*. Routledge & Kegan Paul Ltd. London.
- Hutcheon, Linda (2006) *A theory of adaption*. Routledge. New York.
- Jasinski, James (2001) "Representation" I: *Sourcebook on rhetoric: key concepts in contemporary rhetorical studies*. Sage Publications. Thousand oaks.
- Juul, Jesper (2005) *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. The MIT Press. Cambridge.
- Kjeldsen, Jens Elmelund (2002) *Visuel retorik*. Institut for medievitenskap, Universitetet i Bergen. Bergen.
- Kjeldsen, Jens Elmelund (2008) *Retorik idag: introduktion till modern retorikteori*. Studentlitteratur. Ungern.
- Lausberg, Heinrich (2002) *Handbook of literary rhetoric: foundations for literary studies*. Bliss, Matthew T, Jansen, Annemiek, Orton, David E. (övers). Koninklijke Brill NV. Leiden, Nederländerna.
- Locke, John (2008) *An essay concerning human understanding*. Oxford University Press. USA.
- Lukes, Steve (2005) *Power: a radical view*. 2:a uppl. Palgrave MacMillan. Basingstoke.
- Lundmark, Sofia (2010) *Children's use of media technology in everyday life*. Linköpings universitet. Linköping.
- McGee, Michael Calvin (1999) "Text, context and the fragmentation of contemporary culture" I: *Contemporary rhetorical theory: a reader*. Lucaites, John Luiz, Condit, Celeste & Caudill, Sally (red). The Guilford Press. New York.
- McLuhan, Marshall (1994) *Understanding media: the extensions of man*. MIT Press. Cambridge.

Melberg, Arne (1994) "Inledning av Arne Melberg" I: Aristoteles, *Om diktkonsten*. Stolpe, Jan (övers). Alfabeta bokförlag AB. Stockholm.

Michael, David & Chen, Sande (2006) *Serious games: games that educate, train and inform*. Course Technology. Mason, Ohio.

Murray, Janet (1997) *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Free Press. New York.

Nietzsche, Friedrich (2013) "Avgudaskymning: eller hur man filosoferar med hammaren" I: *Samlade skrifter 8: sena skrifter*. Brutus Östlings Bokförlag Symposion. Stockholm.

Nordicom (2013) "Andel av befolkningen 9-79 år som använder olika medier en genomsnittlig dag 2012" I: *Medienotiser*, nr 1/2013.

Perelman, Chaïm & Olbrechts-Tyteca, Lucie (1969) *The new rhetoric: a treatise on argumentation*. The university of Notre Dame Press. Notre Dame.

Piaget, Jean (1973) *Main trends in psychology (main trends in the social sciences)*. Allen & Unwin. London.

Platon (2003) *Staten: skrifter bok 3*. Stolpe, Jan (övers). Atlantis. Stockholm.

Prelli, Lawrence J (2006) "Rhetorics of display: an introduction" I: *Rhetorics of display*. Prelli, Lawrence J (red). University of South Carolina Press. Columbia.

Price, Henry Habberley (1973) *Perception*. Methuen. London.

Quintillianus (2002a) *The orator's education, volume III: books 6-8*. Russell, Donald A (övers.) Loeb Classical Library. Harvard University Press. Harvard.

Quintillianus (2002b) *The orators education, volume IV: books 9-10*. Russell, Donald A (övers.) Loeb Classical Library. Harvard University Press. Harvard.

Rodriguez, Hector (2006) "The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens". I: *Game Studies: the international journal of computer game research*, nr 6.

Rosengren, Mats (2008) *Doxologi: en essä om kunskap*. Rhetor förlag. Åstorp.

Rosengren, Mats (2014) "Social mening – en retorisk fråga" I: *Rhetorica Scandinavica*, nr 65.

Salen, Katie & Zimmerman, Eric (2003) *Rules of play: game design fundamentals*. MIT Press. Cambridge.

Slater, Don (1997) *Consumer culture and modernity*. Polity Press. Cambridge.

Strömbäck, Jesper (2000) *Makt och medier: en bok om samspelet mellan medborgarna, medierna, och de politiska makthavarna*. Studentlitteratur. Lund.

Suits, Bernard (2005) *The grasshopper: games, life and utopia*. Broadview Press. Ontario.

Sundén, Jenny & Svenningsson, Malin (2012) *Gender and sexuality in online game cultures*. Routledge. New York.

Sundnes Løvlie, Anders (2009) *The rhetoric of persuasive games: freedom and discipline in America's army*. VDM Verlag Dr. Müller Aktiengesellschaft & Co. KG. Saarbrücken.

Vygotskij, Lev S (1995) *Fantasi och kreativitet i barndomen*. Daidalos. Göteborg.

Walsh, Richard (2007) *The Rhetoric of Fictionality: narrative theory and the idea of fiction*. The Ohio State University Press. Columbus.

White, Hayden (1973) *Metahistory: the historical imagination in nineteenth-century Europe*. John Hopkins University Press. Baltimore.

White, Hayden (1976) "The fictions of factual representation" I: *The literature of fact*. Fletcher, Angus (red). Columbia University Press. New York.

White, Hayden (2010) "What is a historical system?" I: *The fiction of narrative: essays on history, literature, and theory, 1957-2007*. Doran, Robert (red). John Hopkins University Press. Baltimore.

Wilson, John Cook (2002) *Statement and inference with other philosophical papers, volym 2*. Clarendon Press. Oxford.

Wittgenstein, Ludwig (1978) *Filosofiska undersökningar*. Wedberg, Anders (övers). Bonniers. Stockholm.

Wolrath-Söderberg, Maria & Manker Jon (2010) "Spelets retorik" I: *Rhetorica Scandinavica*, nr 55.

Internetkällor

Fahs, Travis (2009) "IGN presents the history of survival horror", I: *IGN*, 091030
<http://www.ign.com/articles/2009/10/30/ign-presents-the-history-of-survival-horror>
 [tillgänglig 2014-05-05]

Finlayson, Amalie (2005) "Online gamer killed for selling virtual weapon" I: *The Sydney Morning Herald*, 050330, <http://www.smh.com.au/news/World/Online-gamer-killed-for-selling-virtual-weapon/2005/03/30/1111862440188.html> [tillgänglig 2014-05-25]

Frum, Larry (2013) "Emerging technology heightens video-game realism" I: *CNN*, 131114,
<http://edition.cnn.com/2013/11/14/tech/gaming-gadgets/realism-video-games/> [tillgänglig 2014-05-21]

- Harris, John (2007) "Game design essentials: 20 open world games", I: *Gamasutra*, 070926
http://www.gamasutra.com/view/feature/1902/game_design_essentials_20_open_.php
 [tillgänglig 2014-05-05]
- Hietalahti, Juuso (2006) "What are AAA titles?" I: *Game Producer Blog*, 060526,
<http://www.gameproducer.net/2006/05/26/what-are-aaa-titles/> [tillgänglig 2014-03-07]
- Högberg, Jonas (2011) "– 'Modern warfare 2' hjälper Al-Qaida att träna terrorister" I:
Aftonbladet, 110127, <http://www.aftonbladet.se/nojesbladet/spela/article12518073.ab>
 [tillgänglig 2014-01-22]
- Högberg, Jonas (2013a) "Röda Korset vill reglera 'Battlefield' och 'Cod'" I: *Aftonbladet*,
 131004, <http://www.aftonbladet.se/nojesbladet/spela/article17599294.ab> [tillgänglig 2014-
 01-22]
- Högberg, Jonas (2013b) "'GTA V' får kritik för tortyr och misogyni" I: *Aftonbladet*,
 130917, <http://www.aftonbladet.se/nojesbladet/spela/article17486667.ab> [tillgänglig 2014-
 02-11]
- Karmali, Luke (2013a) "The last of us sells 3,4 million copies in three weeks" *Ign.com*,
 130709 <http://www.ign.com/articles/2013/07/09/the-last-of-us-sells-34-million-copies-in-three-weeks> [tillgänglig 2014-03-07]
- Karmali, Luke (2013b) "GTA 5 currently holds seven Guinness world records" *Ign.com*,
 131009, <http://au.ign.com/articles/2013/10/09/gta-5-currently-holds-seven-guinness-world-records> [tillgänglig 2014-03-07]
- Linderoth, Jonas, Björk, Staffan, Ivarsson, Jonas, Wearn, Annika & Säfström, Orvar (2010)
 "Dold kulturkritik i debatten om spelvåld" I: *Dagens Nyheter*, 101221.
<http://www.dn.se/debatt/dold-kulturkritik-i-debatten-om-spelvald/> [tillgänglig 2014-02-23]
- Markoff, John (2006) "Alan Kotok, 64, a pioneer in computer video games" I: *The New York Times*, 060603,
<http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=9E0CE0DB1731F930A35755C0A9609C8B63> [tillgänglig 2014-02-18]
- Mäki, Jonas (2013) "EA ska ge Star Wars 'Batman-behandling'" I: *Gamereactor*, 130324,
<http://www.gamereactor.se/nyheter/151224/EA+ska+ge+Star+Wars+%22Batman-behandling%22/> [tillgänglig 2014-05-21]
- Petrovic, Predrag, Olsson, Andreas, Larsson, Henrik & Ingvar, Martin (2010)
 "Dataspelsvåld minskar ungas förmåga till empati" I: *Dagens Nyheter*, 101218.

<http://www.dn.se/debatt/dataspelsvald-minskar-ungas-formaga-till-empati/> [tillgänglig 2014-02-23]

Piccione, Peter A (1980) ”In search for the meaning of Senet” I: *Archaeology*, juli/augusti. <http://www.gamesmuseum.uwaterloo.ca/Archives/Piccione/index.html> [tillgänglig 2014-02-18]

Sandström, Sven (2013) ”Realism” I: *Nationalencyklopedin*. <http://www.ne.se/realism> [tillgänglig 2014-04-22]

Statistic brain (2014) ”Lady Gaga Career Statistics” [tabell] <http://www.statisticbrain.com/lady-gaga-career-statistics/> [tillgänglig 2014-05-24]

Tassi, Paul (2013) ”China issues blanket ’Battlefield 4’ ban” *Forbes*, 131228, <http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/12/28/china-issues-blanket-battlefield-4-ban/> [tillgänglig 2014-01-22]

Vgchartz (2014a) *Game database: global sales (in millions of units) per game: Battlefield 4* [tabell] <http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=Battlefield+4&publisher=&platform=&genre=&minSales=0&results=200> [tillgänglig 2013-05-25]

Vgchartz (2014b) *Game database: global sales (in millions of units) per game: Battlefield 3* [tabell] <http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=Battlefield+3&publisher=&platform=&genre=&minSales=0&results=200> [tillgänglig 2014-05-25]

Weatherman, Lynne (1988) ”Tetris” I: *Compute!* nr 89, https://archive.org/stream/1988-07-compute-magazine/Compute_Issue_098_1988_Jul#page/n73/mode/2up [tillgänglig 2014-04-09]

Interaktiva källor

Battlefield 4 (2013) [spel] Playstation 4. Electronic Arts. Digital Illusions Creative Entertainment. Stockholm.

Call of duty: black ops (2010) [spel] Playstation 3. Activision. Treyarch. Santa Monica, USA.

Grand theft auto V (2013) [spel] Playstation 3. Rockstar North. Take Two Interactive. Edinburgh.

Nintendo Entertainment System, NES (1986) [spelkonsol]. Nintendo. Kyoto.

Nintendo Wii U (2012) [spelkonsol]. Nintendo. Kyoto.

Playstation 4 (2013) [spelkonsol] Sony Computer Entertainment. Tokyo.

Second Life (2003) [spel] PC. Linden Lab. San Fransisco.

Tetris (1984) [spel] PC. Pajitnov, Alexeu & Pohkhilko, Vladimir. Sovjetunionen.

The last of us (2013) [spel] Playstation 3. Sony Computer Entertainment. Naughty dog.
Santa Monica, USA.

Xbox one (2014) [spelkonsol] Microsoft. Redmond, Washington.