Roger Caillois ur en narratologs perspektiv

Ulf Wilhelmsson, Högskolan i Skövde

The classic work Les jeux et les hommes *(2001/1958) by the French sociologist Roger Caillois is put in analytical relation to the fields of narratology and dramaturgy, mainly by a comparison to some thoughts and ideas in Mats Ödeen's* Dramatiskt berättande *(1988). The purpose is to highlight in what way Caillois's theory can be applied to the study of narratives and to identify analogies between narrations and games. The emphasis of the article is on a description of narratives based on Caillois's concept of game. Caillois's six criteria for game and play as process and phenomenon are systematically investigated: voluntarity, separation in time and space from ordinary life, unpredictability, improductivity, regulated by rules, and fictional. The article concludes that these parameters are valid definitional criteria for narratives as well.*

Keywords: action, computer games, drama, genre studies, ludology, narratology

Den franske sociologen och antropologen Roger Caillois anses i allmänhet inte vara en narratolog eller ens i närheten av att beskriva berättelser i sin sociologiska teoribildning med sin bas i spel och lek och dessas betydelse för samhällelig utveckling (Caillois 2001/1958). Möjligen kan han understundom betraktas som en av ludologins förtrupper tillsammans med Johan Huizinga vars bok *Homo Ludens* (1998/1949) också är att betrakta som en klassiker inom studier av spel och lek. De senaste åren har Caillois teoribildning aktualiserats bland annat i och med det ökade intresset för studier av datorspel som akademiskt område. Caillois utgör

Wilhelmsson, Ulf. "Roger Caillois ur en narratologs perspektiv." *HUMAN IT* 9.3(2008): 110–127.
© Författaren
Published by the University College of Borås

därför också ofta en referenspunkt för ludologer som Eskelinen (2001), Frasca (1999) och Juul (2003). Caillois systematiska indelning av spel i olika kategorier är självklart delvis relevanta för detta område trots att de härstammar från det sena 1950-talet. Till stor del beror det på den allmängiltighet och det fokus hans teori har. Dessa egenskaper är dock inte odelat positiva varför exempelvis Juul och Eskelinen också kritiserar och förkastar delar av Caillois ramverk, men det kan ändå vara av intresse att såsom en tankelek applicera Caillois begrepp om spel och lek på traditionella berättelseformer. I det följande vill jag därför lyfta fram delar av Caillois teoribildning i relation till narratologi och dramaturgi och undersöka vilka konsekvenserna skulle vara om hans sätt att definiera spel appliceras på mer traditionella berättelseformer som det klassiska dramat.

Spel och lek som princip och process

Caillois söker i sin bok föra fram idén att de lekar och spel som finns i ett givet samhälle är viktiga och förtjänar en djupare förståelse, och inte enkelt bör avfärdas med orden ”det är bara en lek”. Lekandet och spelandet förstås av Caillois som en från arbete och annat vardagsliv avskild del av mänsklig aktivitet. Samtidigt menar han alltså att denna typ av åtskild aktivitet faktiskt påverkar samhället och vice versa (Caillois 2001/1958, 64-65 samt 82-87). För att citera Caillois direkt:

> *In other words, the principles ruling various types of games – chance [alea] or skill [agôn], luck or proven superiority – are reflected to the same extent outside the closed universe of play.* (ibid. 64)

Caillois definierar också spel och lek utifrån en skala med två huvudsakliga poler där lekar utan fasta regelsystem (*paidia*) återfinns i ena änden och spel med regelsystem (*ludus*) i den andra (ibid. 36). Spel och lek har alltså olika hög grad av dessa båda huvudingredienser. Det inbördes beroendet mellan kultur och sfären av lek och spel skymtar fram redan i hans indelning av spel i fyra grundläggande principiella kategorier: *agôn*, *alea*, *mimicry* och *ilinx*. Agôn betyder i Caillois teori konkurrens/tävling där den egna skickligheten avgör vem som vinner. Alea är spel och lekar med slumpen som huvudsaklig princip, vilket innebär att inget spelaren själv gör kommer att påverka utfallet. Mimicry innebär spel och lekar ba-

serade på härmning och är viktigt i den bemärkelsen att små barn efterhärmar vuxna och leker det vuxna gör, men också i ett större perspektiv där förställning spelar en viktig roll. Ilinx betecknar lekar och spel med yrsel/svindel/rus som den grundläggande principen, det vill säga den slags lek där vi söker kraftig fysisk stimulans såsom i en berg- och dalbana eller där vi söker en effekt av kraftigt rus. Caillois jämställer begreppen agôn med *merit,* alea med *hereditet*, mimicry med *förklädnad* (huvudsakligen i rituell betydelse) och ilinx med *besatthet* i sin diskussion om kulturens visavi spelens och lekarnas samverkan och ömsesidiga beroende av varandra (ibid. 87). Ett samhälle eller en subkultur med alea, det vill säga slumpen som huvudsaklig drivkraft (ämbeten ärvs snarare än förvärvas genom skicklighet) skulle utifrån detta resonemang kunna leda till en samhällsordning där planering är mindre viktig och där slumpen får avgöra viktiga frågor. Caillois menar att de lekar och de spel som är dominerande i ett givet samhälle har möjlighet att påverka hela samhällets utveckling och samhällets möjligheter. Detta trots att lekandet och spelandet i Caillois studie betraktas som något som är avskilt från samhället i övrigt. Återverkningarna av spel och lek finns där, åtskillnaden till trots.

Caillois definition av spel och lek som process består av sex punkter där spelet ska:

1. innehålla frivillighet,
2. vara avskilt från vardagen och begränsat i tid och rum,
3. ha ett oförutbestämt utfall,
4. vara improduktivt,
5. vara regelstyrt,
6. vara påhittat.

Låt oss så mer systematiskt gå igenom vad konsekvenserna skulle bli om vi antog att Caillois definitioner ovan kan beteckna berättelser lika väl som spel.

Frivillighet

Spel, lek och berättelser har sedan mycket lång tid tillbaka varit sammanflätade aktiviteter (Rollings & Adams 2003, 89). En lek kan byggas kring en berättelse likväl som ett spel kan förmedla en berättelse. Berättelser

kan innehålla delar som bygger på spel och lek. Ett spel eller en lek ska enligt Caillois alltså vara frivilligt att deltaga i och inte vara en obligatorisk syssla. Detta är viktigt att ta fasta på eftersom Caillois menar att spel i sig utgör och kännetecknas av ett åtskiljande mellan vardagsuppgifter (som arbete) och fritid. Med andra ord kan spel utgöra en fritidssyssla som ligger utanför den vardagliga rutinen i betydelsen motsättningen mellan arbete och fritid. I den engelska översättning som jag har utgått ifrån används ordet ”diversion” i detta sammanhang (Caillois 2001/1958, 9). Ordet kan förstås i betydelserna fritidssyssla, underhållning och rekreation. Spel är alltså en sysselsättning vars syfte är att skilja arbete från nöje (vilket vi ska återkomma till under rubriken ”Avskiljbart som process”).

Hur kan nu denna idé om frivillighet relateras till berättelser? En berättelse, oavsett dess form och dess innehåll är i normalfallet frivillig att ta del av. Vilka former *har* då berättelser som vi kan förstå som frivilliga att ta del av, och finns det undantag från denna grundläggande premiss rörande frivilligheten? Detta beror på vad vi ytterst menar med en berättelse. En hel del berättelser finns omkring oss utan att vi kanske i förstone tänker på dem som just berättelser. Låt oss därför börja med att ta fasta på sådana berättelser som är tydliga exempel på uttalade berättelser både vad gäller deras sätt att *presenteras* och det sätt varpå de så att säga *lagras*.

Berättelser kan för det första lagras på flera olika sätt varför deras tillgänglighet varierar. Med detta påstående avser jag att berättelser kan vara muntligt traderade (det vill säga lagrade i minnet hos berättaren i avsikt att förmedlas muntligen), nedtecknade i skrift, nedtecknade i notskrift, nedtecknade i bild, lagrade på fotografisk väg som stillbild, lagrade på film, på videoband, på DVD, CD-ROM eller annat optiskt eller magnetiskt lagringsmedium. Denna summariska sammanställning är inte heltäckande utan syftar till att skapa en ingångspunkt för det vidare resonemanget. Den muntligt traderade berättelsen lagras som sagt i minnet på den som berättar den och denna form av lagring och tradition av muntligt berättande har mycket gamla anor och kan spåras långt tillbaka i tiden. Vi kan dessutom se spår av denna muntliga tradering i äldre nedtecknade berättelser som de som återfinns i de bibliska böckerna, i de vediska skrifterna och i andra religiösa skrifter. Att ta del av berättelser är ofta en från arbetet skild verksamhet, även om undantag givetvis finns.

Låt oss därför anta att det finns något som vi kan kalla en normal typ av berättelsekonsumtion och vidare göra några antaganden om hur denna ter sig.

En eller flera TV-apparater finns i de allra flesta svenska hem och utgör i många fall en central del av umgängesplatsen i hemmet. Det är en i stort sett frivillig aktivitet att se på TV, oavsett om det är ett program som sänds via en TV-kanal eller om det är ett programinnehåll på ett lagringsmedium som en DVD eller en videobandkopia av en film. Visst finns det undantag från frivilligheten men de är just undantag. Exempelvis kan man ju bo på ett sådant sätt att man är mer eller mindre tvungen att se på TV med sin sambo eller sina barn eftersom man annars inte kan vara hemma. Men i det stora hela och till sin grund kan själva TV-aktiviteten förstås som en frivillig aktivitet som dessutom är intentionell till sin natur. Vi har alltså en intention med vårt tittande – avkoppling, nöje eller information, för att nämna några exempel. Även det rena slötittandet har sin funktion vilken också den bygger på idén om att det är en frivillig aktivitet.

En stor del av attraktionen av just TV som plattform är tillgängligheten och den enkelhet apparaten i sig själv erbjuder. Tryck på knappen, välj material och koppla av. Eller är det så att vi rent av kopplar på något samtidigt som vi kopplar bort något annat? Vi kopplar på lusten att ta del av en berättelse och kopplar då också bort arbetet från dagen. Även bokläsandet och datorspelandet har denna funktion. Vi tar frivilligt upp en bok och börjar läsa i den, om vi inte har en specifik uppgift knuten till boken. Vi börjar oftast också spela ett datorspel på frivillig basis. Visst finns det undantag här också: det finns studier som visar att många i dagens medievärld spelar alltfler spel utifrån beroendet av stimulansen de ger oss tillbaka. Caillois är inne på detta spår helt kort i sin studie av spel och talar just i termer av beroende. Men om vi ser till själva grunden för spelaktiviteten eller berättelsesituationen kan vi nog ändå konstatera att det trots allt i grunden rör sig om en frivillig aktivitet. Självklart utgör inte allt stoff som förmedlas via en TV just berättelser, men nog så mycket av detta stoff har sannolikt någon form av berättelsestruktur (t.ex. dokusåpor, kriminalserier och SF-serier).

Berättelser är alltså till sin grundläggande natur frivilliga att ta del av. Det finns dock mer dolda undantag i form av normativa berättelser som

omger oss utan att vi är helt medvetna om det. Berättandet i sig kan ses, som Mats Ödeen påpekar i sin bok om det dramatiska berättandet (1988), som en kosmonogisk verksamhet. Med detta menar Ödeen att berättarkonsten i sig är del av den världsbild vi skapar oss och där berättaren har som avsikt att beskriva världen på ett bestämt sätt för att antingen upprätthålla eller omstörta ett rådande paradigm. Det dramatiska berättandet i synnerhet menar Ödeen är just omstörtande till sin natur då det bygger på och strävar efter förändring. Därför är bland andra filosofen Platon emot det dramatiska berättandet. Idéerna i Platons uppfattning om världen är ju eviga och oföränderliga och det är svårt att i den bilden få in tanken om förändring (se även Wilhelmsson 2000). I Platons sätt att berätta är det den logiska och rationella argumentationen för riktigheten i ett antagande som är det primära, och detta gör Platon medvetet på bekostnad av dramats emotionella dimension (Ödeen 1988). Känslor är inte förnuftiga utan irrationella och ska därför bekämpas. Platon vill endast driva förändringen till ett givet slutstadium och sedan kommer den att dö ut. Herakleitos å andra sidan konstaterade långt före Platon att allt är statt i ständig förändring och att kriget är den motor som utgör själva drivkraften för denna förändringsprocess (Ödeen 1988).

Man kan alltså skönja en möjlig koppling mellan vad Ödeen behandlar och det Caillois tar upp i sin diskussion: Ödeen menar att det dramatiska berättandet, eller rent av berättarkonsten i stort, är en central del i att förstå och beskriva världen, och på så vis antingen upprätthålla eller omstörta den genom sin kosmonogiska funktion. Caillois menar å sin sida att spel och lek är betydande verksamheter som i sin tur har återverkningar på det samhälle de existerar inom. Caillois strävan är ju att konstruera en sociologisk teoribildning utifrån spel och lek. Vi kan alltså se det som utslag av två likartade grundläggande tankar: att en kulturs utveckling beror på och är beroende av dels de spel och lekar som finns inom samhället (Caillois), dels de berättelser som berättas inom samhället (Ödeen). På sätt och vis kan vi också koppla samman detta rent begreppsmässigt. Caillois tar upp begreppet mimicry, det vill säga härmning som en slags kategori av lek och spel. Teatern är ett av Caillois exempel på sådan härmning. Skådespelaren är inte den karaktär denne spelar utan tar på sig en roll (Caillois 2001/1958, 21). Ödeen är inne på samma tankegång i det påstående han gör om berättelsen som kosmo-

nogisk verksamhet. Berättelsen återskapar ett samhälle, tar fram dess goda och dåliga sidor och lyfter fram dessa i ljuset. På sätt och vis är vi omgivna av berättelser som definierar oss själva och vår roll i den kultur och i det samhälle där vi lever. Man kan förstå det som att det finns övergripande berättelser som upprätthåller samhället. Dessa berättelser finns i de myter och de ritualer som är gemensamma inom kulturen, och där olika aspekter av myternas kärna är mer eller mindre aktuella under olika epoker i kulturens utveckling. Detta gör också att berättelserna som sådana både kan vara en frivillig möjlighet och en kulturell företeelse som inte i alla lägen är möjlig att tänka bort. Snarare är det så att vi kan bestämma oss för att ta del av en viss berättelse men att själva den ram som omger oss också samtidigt utgör ett slags berättelsemönster inom vilket vi lever vårt liv.

Caillois studerar inte berättelser som sådana men likväl kan man, enligt min mening, finna kopplingar mellan spel, lek och berättelser på flera nivåer. Vad är egentligen skillnaden mellan att vara del av en kultur som har ett ramverk byggt på gamla myter som beskriver världen i form av övergripande berättelser, och att leva i en kultur där gamla myter utgör grunden för en del av de lekar och spel vi hänger oss åt? Den lek som innuiterna leker vid vårdagjämningen (”Ball and Cup”) och som Caillois tar upp i sin studie (2001/1958, 37-39) visar att det finns ett starkt inslag av återberättande i denna lek. Återberättandet visar på en historisk likväl som en mytologisk förankring av leken. Ritualen har blivit till en lek och leken har blivit till en ritual på nytt med starka berättelseinslag. Leken är en del av den kosmonogiska verksamheten att berätta. Till dels är det en frivillighet att delta i både leken och i det som utgör en berättelse; till dels är det en kulturell kontext som också präglar denna typ av aktiviteter. Det finns alltså både en frivillighet och en ofrivillighet i att ta del av dessa aktiviteter som utgörs av spel och berättelser. Caillois idé om frivillighet är alltså inte självklar för spel och lek och inte heller för berättande. Dock är tanken lika tillämpningsbar på spel och lek å ena sidan som på berättelser å andra sidan. Ytterligare en dimension som är intressant i detta är när människor gör spel, lek och berättelser till sitt arbete. Vi ska vidare utreda detta under rubriken ”Improduktivt” nedan, och även nudda vid denna fråga under nästföljande rubrik som behandlar lekens skiljbarhet från vardagen.

Avskiljbart som process

Caillois menar att spel och lek ska vara avskilda som processer, begränsade i tid och rum. Spelet och leken är en aktivitet som i sig inte är att betrakta som arbete (varför det också av Caillois förstås som improduktivt, något vi återkommer till senare). Man leker eller spelar inte *på* arbetsplatsen i normalfallet. Vi kan då sluta oss till att vi heller inte spelar eller leker *under* arbetstid. Vi skulle kunna leka och spela på arbetsplatsen under en rast från arbetet vilket många också gör. Beroende på vad vi jobbar med och vilka möjligheter detta arbete erbjuder, kan vi leka och spela olika saker. Finns det en piltavla kan vi kasta pil en stund, sitter vi framför en dator kan vi spela ett datorspel för att ta en paus. Det leken och spelet erbjuder oss som spelare är en tidsbubbla som viker ut från arbetet. Vi separerar oss från arbetet genom akten det innebär att spela och leka. Vi tar på oss en annan roll för en stund och upphäver själva rutinen det innebär att arbeta.

Ett problem med själva definitionen ”avskilt från vardagen” är begreppet vardag. Vad innebär detta begrepp? I egentlig mening återfinns inte just detta begrepp hos Caillois under denna punkt i definitionen, men det används ofta på svenska som del av förståelsen av vad han avser. I den engelska översättningen skrivs denna del av definitionen ut som: ”*Separate:* circumscribed within limits of space and time, defined and fixed in advance.” (Caillois 2001/1958, 9) Spel och lek har alltså sina egna tidsrum där de utspelas. Vi kan direkt sluta oss till att det handlar om en särskilt avsatt plats och en särskilt avsatt tid för spelet och leken vilka dessutom ska vara bestämda på förhand. Om vi förutsätter att det föreligger en åtskillnad mellan arbete å ena sidan och fritid å andra sidan kan vi se att rasten från arbetet kan utgöra just en sådan förutbestämdhet som Caillois tar upp. Inom arbetstiden ryms det tid för rast som kan vara tidsbestämd och även platsbestämd. När vi dessutom tar in den tid som ligger helt utanför arbetstiden kan vi även i detta lätt se att vi kan avsätta både tid och plats för en viss aktivitet som spel eller lekande. Vi talar här om vad vi kan kalla ett normalfall; viss pedagogik bygger exempelvis på lek och spel som delar av inlärningsprocessen varför det är svårt att göra en sådan absolut avgränsning. Det är heller inte någon poäng att göra en sådan absolut avgränsning. Frågan är då om vi fortfarande kan tala om ett rent spel eller en ren leksituation? Låt oss nu bygga vidare på tanken

om just spel och lek som från vardagen avskilda aktiviteter för att göra en vidare jämförelse med hur berättelser kan förstås utifrån samma struktur.

Först kan vi konstatera att vi oftast tar del av berättelser på annan plats och inom annan tid än den tid och den plats inom vilken vi arbetar. Detta med förbehållet att det alltså finns undantag. Likaså måste vi göra det förbehållet att det finns kulturella övergripande berättelser som vi inte alltid är medvetna om.

En berättelse är i sig själv en avskiljande aktivitet. I berättelser manifesteras nya tidrum som helt eller delvis ligger utanför vår egen tidrumslighet. En berättelse kan utspela sig på en för oss okänd plats. Detta innebär att inte bara innehållet och formen för en berättelse kan avskilja oss från vårt ordinära tidrum, vilket nu detta än är. Berättelsen rymmer en funktion att förflytta oss till en annan tid och en annan plats är den vi just nu befinner oss på. Vi kan glömma oss in en annan tidsdimension så att säga. Det är ju en aspekt av berättelser att de kan ha en sådan kraft att de helt absorberar oss för en stund och tar oss till en helt annan plats och tid. Däri ligger en stor del av berättelsens attraktionskraft; berättelserna talar inte bara till vårt förnuft och logik utan till våra känslor och våra drömmar (jämför diskussionen ovan om Platon).

Även inom själva berättelserna kan tidrummen avskiljas från varandra i det att en berättelse kan spänna över långa tidsperioder, till exempel i det episka sättet att berätta. Att ta del av en berättelse är alltså också en *aktivitet*. Vi är aldrig passiva mottagare av ett innehåll. Vi är snarare alltid aktiva konstruktörer när vi tar del av och skapar en berättelse (se vidare Iser 1974; Ong 1982). Vi sätter samman ord till meningar och meningar till stycken och skapar en helhet utifrån detta som blir den berättelse vi tar del av när vi exempelvis läser en bok eller lyssnar på en berättelse. Tar vi del av en filmberättelse sätter vi samman sekvenser av rörelsebilder och ljud till helheter. Hugo Münsterberg, en pionjär i att studera film på ett vetenskapligt sätt, sammanfattade detta som att det är vårt medvetande som är själva materialet för en film (se vidare Andrew 1976). Film är strukturerad på ett sätt som är analogt med vårt medvetande. Eftersom det är med vårt medvetande vi skapar själva filmen som artefakt och med medvetandet vi också skapar oss en förståelse av berättelsen, är detta inte alls märkligt. Vad som kan tyckas märkligt är att det, detta till trots, kan skilja så mycket på hur en berättelse berättas.

Vi kan alltså konstatera att dels är berättelser i sig en från vardagen avskild aktivitet och dels utgör de också i sig själva en tidsrumslig konstruktion. Likheterna mellan en berättelse och vad Caillois menar är ett utmärkande drag hos spel är med andra ord högst påtagliga. Både berättelser och spel förmår att avskilja oss från vardagens sysslor på flera sätt och på flera nivåer: rast skiljs från arbetstid, berättelserna skapar egna tidrum och spelen har sin egen tidrumskonstruktion vilken kan vara absolut konkret, förhandlingsbart konkret eller abstrakt. Fotboll kräver en viss absolut plats för att kunna spelas efter sina regler (absolut konkret), men kan också spelas under andra former och på andra platser än en regelmässig fotbollsplan. Utrymmet är alltså förhandlingsbart liksom även tiden är det. En match kan variera i längd beroende på situationen (förhandlingsbart konkret).

Improduktivt

I Caillois teori produceras inget materiellt genom spelprocessen. Inga nya varor och artefakter uppstår genom att några spelar ett spel eller leker en lek. Det som sker inom spelet är endast en omfördelning av de insatser som fanns när spelet påbörjades, inte en nyproduktion av något materiellt (Caillois 2001/1958, 10). Det handlar med andra ord om en förändrad balans inom ett givet system som är avskärmat från omvärlden och vilket det utgör en frivillig instans att ta del av eller inte. Om detta är allmängiltigt kan diskuteras. I likhet med de argument Caillois själv ställer upp under premissen *frivillighet* finns anledning att fundera på *när* ett spel upphör att vara ett spel och blir till något annat. Om vi tvingas att spela ett spel upphör det ju att vara frivilligt, men försvinner i grund och botten också spelmomentet? Om ett spel faktiskt skulle producera något materiellt upphör det då att vara ett spel? Och om det materiella endast är virtuell materialitet, hur ska vi då förhålla oss till det hela? Det finns idag en utbredd marknad för objekt som är skapade i spelvärldar och är avsedda att användas som spelredskap i dessa världar men som också utgör en ny handelsvara på webbplatser såsom E-bay. Man kan exempelvis köpa virtuellt guld för US dollar och spekulera i växelkursens uppgång (dvs. växelkursen för det virtuella guldet gentemot US dollar) och sedan sälja det på nytt eller självklart använda det i det spel det ursprungligen kom från. Det har med andra ord uppstått en reell ekonomi med virtu-

ella objekt. Men ändå finns själva spelet kvar och utgör ett spelsystem. Det som hänt är snarast att betrakta som en extension av spelmöjligheten, där gränsen mellan spelets avskildhet och struktur luckrats upp och tagit minst ett par steg in i andra delar av vardagen och arbetet. Det finns alltså de som har till yrke att spela upp karaktärer och leta upp sällsynta objekt endast i syfte att sälja dem vidare. Leken har övergått till ett rutinmässigt arbete. Kanske kommer vi få se en överspekulation inom dessa virtuella världar som påminner om tulpankrisen i Holland eller fastighetsmarknaden i Sverige inom kort.

Hur förhåller det sig då med det improduktiva när det gäller berättelser? Genom en muntlig redogörelse för en händelse skapas ingen artefakt i egentlig mening. Däremot skapas en upplevelse som dessutom kan delas med andra och traderas vidare. Om berättelsen tecknas ned har den utsatts för en teknologisering (Ong 1982) och givits en materiell form, kanske som en bok eller ett blad papper eller som en samling ettor och nollor i en digital fil. Det talade har givits en form som är materiell. Det har alltså blivit en produkt som ska konsumeras. Men att ta del av berättelsen producerar inget nytt material. Möjligen kanske kunskap om något tidigare okänt erhålles, men någon produkt i egentlig materiell mening kan vi inte finna. Vi ska inte förväxla berättelsens stoff med dess form och materialitet. Under berättelsens uppehållande och från vardagen avskiljande tidsrum frigörs den som tar del av berättelsen (i någon mån i alla fall) från den värld som ligger utanför berättelsens rumslighet, och vi uppnår kanske det som Caillois menar definierar ett spel i fråga om avskiljande från vardagen. Å andra sidan kan det också vara så att vi tämligen oproblematiskt skiftar mellan berättelsens rumslighet och den vardagliga ”utomberättelseliga” rumsligheten i snabba kast. Vi kan se ett avsnitt av vår favoritteveserie (fyll gärna på med ett eget exempel här – att leka och vara interaktiv är ju kul) samtidigt som vi gör något annat och där vi skiftar fokus från den ena världen till den andra flera gånger i minuten.

Om vi med berättelse enbart avser mer traditionella former där interagerbarheten mellan berättelsen och den som tar del av den är låg, kan Caillois devis om improduktivitet i spel kanske fungera. Om vi däremot också inkluderar andra former av berättelser med en högre grad av interagerbarhet såsom spel, kanske resultatet är att berättelsen kräver någon form av produktivitet. Om berättelser kan förstås som en kedja av proak-

tioner och reaktioner kan det finnas en möjlighet att det i denna kedja krävs någon form av artefakter som är ett resultat av, och samtidigt en förutsättning för, kedjans kontinuitet. Det är sannolikt att det finns situationer i en sådan kedja där något måste produceras och ges en materiell form för att berättelsen som sådan ska fortlöpa.

Oförutbestämt utfall och regelstyrdhet

I Caillois teoribildning kring spel betonas regelstyrdheten (*ludus*) men också vikten av det oförutbestämda utfallet, vilket betyder att man inte på förhand ska kunna veta vem som vinner ett givet spel. Utfallet som sådant relaterar alltså till vinst- kontra förlustparametern i den givna spelsituationen. Med andra ord: hur är spelet balanserat, och vad är det som krävs för att stå som vinnare i slutet av spelet? Regelverket som omger en spelsituation är ett utslag av vad Caillois kallar *ludus*. Idén om det oförutbestämda utfallet kan synas stå i opposition till tanken att ett spel också är en form av interagerbar berättelse, eftersom en berättelse i traditionell mening *har* ett givet utfall i betydelsen *upplösning,* även om läsaren eller åskådaren inte kan vara helt säker på hur berättelsen ska komma att sluta. Å andra sidan omges många berättelser av ett regelverk i form av en genretillhörighet.

Vi kan i det följande jämställa genre med ludusprincipen. Genrer har använts av både berättelseproducenter och publik för att kunna hantera det väsentligt lika mellan olika berättelser (även om genrebegreppet som sådant kan utsättas för kritiken att det också finns likheter mellan berättelser ur olika genrer). Låt oss för argumentets skull ta ett konkret exempel, visserligen ett gammalt sådant, men vars giltighet är hög. Om vi säger att en berättelse är en tragedi av William Shakespeare innebär det också i de flesta fall att berättelsen är predestinerad att sluta med huvudkaraktärens/ernas död. Det ligger i just denna genres grundläggande form och struktur att det är på detta vis, och vi kan jämställa genre med ludus i denna tankekedja då båda syftar till att skapa systematik och regler. Låt oss fortsätta med exempel från Shakespeare. Som huvudkaraktär i en tragedi kan Hamlet inte överleva dramat, då det skulle bryta mot genrens grundläggande struktur. Inom en annan struktur, som en annan genre med ett annat regelverk (ludus), skulle utfallet vara annorlunda. I till exempel komedin *En midsommarnattsdröm* får händelserna en helt annan

upplösning, det vill säga det hela slutar lyckligt, trots alla berättelsens vindlingar. Efter ett flertal förvecklingar slutar ju oftast ett stycke inom genren komedi med att den manliga huvudkaraktären får den kvinnliga huvudkaraktären eller omvänt beroende på ur vems perspektiv berättelsen är fokuserad. Genre är alltså i sig ett sätt att styra innehållet. Genrer utgör ett system av regelverk vars tillämpningar naturligtvis har varierat från tid till annan. Under vissa epoker har berättelser konstruerats för att minutiöst gestalta genrens och de litterära reglernas grundvalar (se vidare Sjöberg 1999).

Utfallet – upplösningen – i en berättelse är i hög grad förutbestämt genom den genre berättelsen tillhör. Detta skiljer sig från Caillois idé om det oförutbestämda utfallet. Genretillhörigheten är i sig ett utslag av vad Caillois kallar ludus, det vill säga det regelsystem som omger den specifika lek- eller spelsituationen vilket i genrer har som primär funktion att bestämma berättelsens formella och stilistiska uttryck. Även om en spelare lyckas spela ett givet spel till slut, det vill säga om spelaren lyckas uppnå slutmålet och uppnå ett på förhand givet och regelstyrt vinstkriterium, kan vägen dit variera. Detta innebär alltså att *hur* målet uppnås kan variera från en spelomgång till en annan. Detta gäller även om det bara finns ett slutmål i spelet, endast ett sätt att vinna och endast en kan stå som vinnare i slutet av spelet.[1]

Oförutsägbarheten i spelutfallet är betydligt större än i en traditionell berättelse, om vi med oförutsägbarheten avser vem som ska vinna. Vinstkriterierna i sig är styrda av regelsystemet och beskriver under vilka förutsättningar någon vinner. Vi vet också att någon kommer att vinna, under förutsättning att spelet inte har ett regelsystem som tillåter oavgjorda resultat eller spelet avbryts innan det spelats klart. Vi vet inte på förhand vem som vinner, även om spel som styrs av slumpen ofta balanseras så att den som organiserar det vinner mest frekvent som i exempelvis roulett. Banken vinner oftare än den enskilde spelaren, men inte alltid, och slumpen styr. I en mer traditionell berättelse styr genren ofta utfallet. James Bond dör inte. Det är hans motståndares uppgift och roll. Under vilka omständigheter det sker varierar emellertid (om än inte i så hög grad).

Påhittat

Vi finner hos Caillois idén om att spel och lek utgörs av fiktionen och medvetenheten om ett andra slags verklighet eller en fri overklighet (2001/1958, 10). Detta är naturligtvis inte svårt att överföra till narratologin. Tvärtom känns det nästan som om Caillois har lånat in denna del av sin definition från området berättelser och berättelseteori. Även om många berättelser har någon grund i ett yttre reellt förhållande kläs stoffet om i en dräkt av fiktiva platser, karaktärer och händelser som möjligen kan spegla ett verkligt förhållande men som också renodlar drag och särtecken i en konstruktion av fiktion. Som vi tidigare varit inne på kan berättelser av mer traditionell karaktär skapa helt främmande och påhittade tidsrum som ändå kan vara ytterst övertygande till sin natur. Inom berättelseteori brukar man tala om ”the suspension of disbelief” (det vill säga ”avstängandet av misstron” eller, om man hellre vill, ”upprätthållandet av illusionen”) som den funktion som gör att vi så att säga ”köper” den värld och de händelser som bygger upp berättelsen. Den form av berättelser som datorspel utgör har en sensomotorisk grund där den taktila och kinestetiska länken mellan spelaren och dennes/as spel-jag är central för upplevelsen (se Wilhelmsson 2001 respektive 2006), särskilt i aktionssekvenser där tempot är högt och där fingerfärdighet och motorisk kontroll utgör huvudkärnan i spelprocessen.

Att spela är i många fall att vara en aktiv och aktiverande del av en sensomotorisk ström av händelser, där avstängandet av misstron bygger på kontinuiteten i just denna ström. Om systemet skulle uppvisa glapp mellan spelare och spel-jag, skulle illusionen av att vara en del av spelmiljön kollapsa ungefär som i en pjäs av Brecht (förvisso med en annan intention) där någon från scenen vänder sig direkt till publiken och påpekar att detta du ser och hör bara är en teaterföreställning (se vidare Ödeen 1988, kap. 1). Den emotionella och sensomotoriska länken mellan datorspelet och spelaren måste upprätthållas för att hålla kvar fiktionen och upplevelsen av delaktighet. Även i mer traditionella berättelseformer som film och romaner finns ofta just denna strävan efter att inrama publiken i fiktionens väv, där känslor och intellekt till viss del kan stå i motsatsförhållande till varandra. Intellektuellt sett kan vi som publik naturligtvis förstå att det som sker i berättelsen inte är möjligt i den reella världen, men emotionellt reagerar vi som om det vore verkliga situa-

tioner. Om vi som publik inte ges tillräckligt med tid att reflektera kan berättelsens egen logik och kraft ta över helt, och vi intellektualiserar inte upplevelsen som sådan förrän berättelsen nått sitt slut.

Avslutande tankar

Det finns klara symmetrier mellan vad Caillois anser definierar ett spel och vad som kan sägas definiera en berättelse. Berättelsen är i likhet med spel till viss del frivillig att ta del av. Den är avskild från vardagen, begränsad i tid och rum samt improduktiv i så motto att den som tar del av en berättelse inte producerar en ny vara eller produkt (även om detta inte helt kan uteslutas). Berättelsen är dessutom regelstyrd i så motto att den kan inordnas i genrer och efter konventioner. Den är också ofta (men inte nödvändigtvis) påhittad, det vill säga fiktiv. Vad Caillois menar med det oförutbestämda utfallet är att den som spelar inte på förhand ska kunna veta vem som vinner i en given spelsituation. Vad gäller det oförutbestämda utfallet i relation till berättelser kan vi konstatera att en berättelse i traditionell mening har *ett givet* slut, även om detta slut inte med nödvändighet behöver vara glasklart och tydligt utan bara kan antydas. Ofta betraktas berättelser som konstruerade i syfte att nå just *det* och *endast det* slut som berättaren har bestämt ska utgöra slutpunkten på berättelsen. Spel, lek och berättelser uppvisar likheter. Caillois begrepp rörande spel och de parametrar han sätter upp i sitt skapande av en taxonomi för spel kan förstås också i relation till, och som definition av, berättelser. Berättelser bör alltså inte enbart förstås i snäv och traditionell mening, utan kan omdefinieras som mer eller mindre interagerbara tidsrumskonstruktioner, vilka uppvisar de egenskaper som redovisats ovan.

Ulf Wilhelmsson är lektor i filmvetenskap vid institutionen för kommunikation och information, Högskolan i Skövde. Han disputerade 2001 med avhandlingen Enacting the Point of Being: Computer Games, Interaction and Film Theory. *Det primära forskningsintresset är berättande med och i datorspel. Han ingår i forskargruppen InGaMe Lab vid Högskolan i Skövde <http://www.his.se/iki/ingame>.*
E-post: ulf.wilhelmsson@his.se
Webbplats: http.//www.his.se/wilu

Noter

1. Datorspel kan också ha en uppsättning olika slut, vilket exempelvis är fallet i det numera klassiska spelet *Myst* (1993).

Referenser

ANDREW, J. DUDLEY (1976). *The Major Film Theories: An Introduction.* Oxford: Oxford UP.

CAILLOIS, ROGER (2001). *Man, Play, Game*. [På franska som: Les jeux et les hommes]. [1958]. Chicago: U of Illinois P.

ESKELINEN, MARKKU (2001). "The Gaming Situation." *Game Studies* 1.1. <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> [2006-02-19]

FRASCA, GONZALO (1999). "Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)Games and Narrative." [På finska som: "Ludologia kohtaa narratologian"]. *Parnasso* 3. <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> [2008-15-03]

HUIZINGA, JOHAN (1998). *Homo Ludens*. [1949]. London: Routledge.

ISER, WOLFGANG (1974). "The Reading Process: A Phenomenological Approach." *The Implied Reader: Patterns in Communication in Prose Fiction from Bunyan to Beckett*. Baltimore: Johns Hopkins UP.

JUUL, JESPER (2003). *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/> [2006-09-16]

MYST (1993). PC-version. Cyan Worlds, Brøderbund.

ONG, WALTER (1982). *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*. London: Methuen.

ROLLINGS, ANDREW & ERNEST ADAMS (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. Boston: New Riders Games.

SJÖBERG, BIRTHE (1999). *Dramatikanalys: en introduktion*. Lund: Studentlitteratur.

WILHELMSSON, ULF (2000). "Dialogue on Film and Philosophy." *M/C: A Journal of Media and Culture* 3.4. <http://www.api-network.com/mc/0008/dialogue.html> [2002-05-13]

WILHELMSSON, ULF (2001). *Enacting the Point of Being: Computer Games, Interaction and Film Theory*. Diss. Copenhagen: University of Copenhagen.

WILHELMSSON, ULF (2006). "What is a Game Ego (or How the Embodied Mind Plays a Role in Computer Game Environments)." *Affective and Emotional Aspects of Human-Computer Interaction: Game-Based and Innovative Learning Approaches. Volume 1: The Future of Learning*. Ed. M. Pivec. Amsterdam: IOS-press.

ÖDEEN, MATS (1988). *Dramatiskt berättande: om konsten att strukturera ett drama*. Stockholm: Carlssons.