

Berättelser i realtid

Författaren och läsaren i samarbete

Jonas Carlquist

This article discusses the uses of temporality in digital narratives, especially computer games. The focus is on the use of present tense. Recent research has argued that the use of present tense should disqualify computer games as narratives. I am convinced that this is not the case as the digital medium requires interactivity and to tell a story where the audience has to interact requires present tense. The computer games' stories are told in real time. The use of real time does not always support storytelling and when interplay between audience and game is not functional we can talk about aporia. But, to let the audience reach epiphany, computer games use traditional narrative tools as described by for example Gérard Genette.

Det var en gång... Denna traditionella inledning på en berättelse omtalar att berättelsens handling är avslutad.¹ När jag läser en tryckt roman eller lyssnar på en muntlig berättelse handlar det vanligen om något som skett. Som läsare befinner jag mig alltså i en tid efter att det som det berättas om har utspelats. Ett direktsänt referat av en fotbollsmatch är således ingen berättelse – det handlar ju om något som pågår. Och enligt många forskare är detta att berätta i förfluten tid också något som karakteriserar en berättelse; det hävdas bl.a. av Deborah Tannen (1984, 97f.) och Livia Polanyi (1989). Men stämmer det verkligen? Påståendet är ifrågasatt av flera forskare, t.ex. Margolin (1997) som diskuterar begrepp som *retrospective narration*, *concurrent narration* och *prospective narration* och finner att förfluten tid inte på något sätt kan antas vara ett

krav för en definition av berättelse, och Phelan (1994) som diskuterar användandet av presens i J.M. Coetzee's *Waiting for the Barbarian*, ett verk vars narrativa status ej ifrågasatts.

Så länge som vi arbetar med traditionella texter ter sig valet av tempus vanligen inte som något problem; både muntliga och skriftliga berättelser är oftast berättade i preteritum. Men man behöver inte sträcka sig långt för att finna brott mot detta och det behöver inte röra sig om experimentromaner eller dylikt. Man kan exempelvis notera att i barnböcker för de tidiga åldrarna återges ofta handlingen i presens:

Emmas hår åker lätt in genom hålet, men bara en liten bit, för Emmas hår sitter fast på Emma, och Emma är alldeles för stor för att åka med in i dammsugaren. Lillebror då... går han in? Nää, det syns ju att lillebror är för stor, han med. Förresten skulle han bara bli rädd om Emma försökte dammsuga honom. Emma försöker med lillebrors socka i stället. Den passar precis lagom till hålet och far in med ett slurp. (Wolde 1983)

Måns springer direkt till korvarna. Där är det fullt med glada människor. Då visar Måns sin bästa konst! Men vad gör han nu? Biter han i korvarna?! Och titta! Nu kommer gubben som bestämmer i affären! Måns måste genast tillbaka till mamma. Men var är hon? MAMMA! MAMMA! (Torudd 1995)

Men om inte detta är berättelser, vad är det då? Referat? Kanske kan man här tala om en berättelse som förs fram i historiskt presens och syftet kan då jämföras med Erik Wellanders karakteristika för historiskt presens, nämligen att författaren för »de skildrade händelserna omedelbart inför läsarens ögon, liksom vore han närvarande. Som på ett slag av ett trollspö lever det förflutna upp i nuet.» (1973:271).

Också i interaktiva berättelser, speciellt datorspel, kan man ifrågasätta om kravet på att berätta i preteritum är ett problem. Flera framstående forskare, t.ex. Espen Aarseth och Jesper Juul, har till och med diskuterat om datorspel verkligen kan ses som berättelser då interaktiviteten kräver tempus *presens*. Bland annat menar man att interaktivitet och narrativitet inte kan fungera samtidigt (Juul 1999:93).

Problemet när det gäller om datorspel kan ses som berättelser eller ej är intressant och handlar mycket om vilket perspektiv analytikern utgår från. Man får t.ex. olika svar om man utgår från själva produkten eller från användarens upplevelse. Mitt perspektiv fokuseras i första hand på produkten.

Skillnaden gentemot traditionella berättelser är att ett datorspel kräver någon som spelar och interagerar med historien för att en handling skall fortgå. Berättelsen finns således egentligen inte i förpackningen, utan i samspelet mellan kod och användare.

En likhet mellan spel och traditionella berättelser är att i båda fallen härrör den emotionella kraften från publikens osäkerhet om vad som skall ske. Hur kommer det att gå? Medan traditionella berättelser överlåter ansvaret för att föra handlingen i mål till en berättare saknas detta, eller kan upplevas som att det saknas, i många datorspel. Datorspelens berättare kan sägas utmana läsaren (eller kanske snarare användaren). Detta ingår i genren som ett kontrakt mellan användare och berättare. För att få reda på hur berättelsen slutar måste användaren lösa gåtor, hitta vägar ut ur labyrinten, etc. Enligt »kontraktet« måste användaren själv utnyttja sin »ludologiska« kompetens för att öppna dörrar till berättelsevärlden så att handlingen kan gå vidare.² Exempelvis är en strid i en tryckt berättelse förutbestämd; i ett spel är den direkta utgången beroende av användarens skicklighet. Spelets berättare lovar att om användaren vinner striden får denne ytterligare ledtrådar till hur man skall komma vidare, eller man får lov att fortsätta i spelet. Min åsikt är att detta inte betyder att datorspel saknar berättelse. »Författarna« till datorspelens berättelser utgår från att användarna klarar uppgiften och att handlingen förs i mål. Att sluta spela mitt inne i handlingen är att likna vid att lägga ifrån sig en roman efter att ha läst de inledande kapitlen. Berättelsen finns där, det är bara läsaren som inte avslutat den. Skillnaden beror på att datorspel i första hand handlar om spelande, i andra hand om berättande. Berättelsen är den bonus användaren får när denne lyckas med sitt spelande. Det är också viktigt att komma ihåg att även om användaren upplever sig som berättare i den elektroniska

texten så spelar han eller hon en roll, bättre eller sämre, som har till uppgift att veckla ut handlingen och öppna den fiktiva världen.

Datorspel och berättande

I ett tidigare arbete (Carlquist 2003) har jag fört fram ett flertal argument som talar för att datorspel bör betraktas som berättelser, bl.a. spelarnas återberättande av ett datorspels handling som dock snarast beskriver ett *då*, inte det *nu* som gällde under själva spelandet, utformningen av så kallade *walk-throughs*³ vilka kan ses som »berättelser i futurum«, dvs. guider till en möjlig berättelse, samt speltillverkarnas utformning av reklam och marknadsföring där publiken inbjuds till att delta i en berättelse. I detta sammanhang kan man också föra fram speldesignern Richard Rouse III:s uttalande »There are infinitely many stories to be told, and infinitely many ways to tell a given story. Your job as game designer is to find a story and a telling of that story that will work with the game design and technology that you will be using.« (Rouse 2001:233).

Det är dock tydligt att datorspel uppvisar två analytiska problem i sitt berättande. För det första, det är först efter spelandet som vi har möjlighet att återberätta spelets handling, det är då vi kan skapa en berättelse i mer traditionell mening. För det andra, det interaktiva inslaget som t.ex. markeras med tilltalet *you are* i spelföretagens annonser för diverse spel antyder att berättelsen inte står på egna ben. De båda problemen hänger ihop. Spelande handlar om interaktivitet och detta leder oss in på denna artikels huvudproblem: interaktiviteten kräver att datorspelens berättelser förs fram i tempus presens.

För att tydligare kunna sätta fingret på dilemmat kan vi ta hjälp av narratologen Gérard Genettes distinktion mellan det kronologiska händelseförloppet, *historien*, och händelserna i den ordning de berättas, *diskursen*.⁴ Både historien och diskursen representeras av en tid, nämligen den tid under vilken en historia utspelar sig, och den tid det tar att berätta densamma. I interaktiva berättelser smälter historiens och diskursens tid samman. Orsaken till detta kan ha att göra med att i själva genren ingår att varje spel har åtminstone en potentiell berättelse och

en realiserad sådan. Under spelandets gång trevar man sig fram längs en möjlig väg, man söker den potentiella berättelsen. Efter spelets slut har man realiserat en berättelse. Framför allt kan diskursens tid variera kraftigt i ett datorspel.

Problemet med hur tid behandlas i just datorspel har aktualiserats av bl.a. cybertextforskaren Espen Aarseth i samband med en diskussion om den övergripande termen *narrativ tid*. Narrativ tid delas in i *berättelsens tid* (historia) och *berättarens tid* (diskurs). Vanligen ges den senare liten betydelse. I interaktiva berättelser tillkommer enligt Aarseth ytterligare en parameter, nämligen *ergodisk tid*, som har att göra med användaren och dennes handlingar. Vid analys av interaktiva berättelser har användarens tid stor betydelse för berättelsens realisering. Ingenting sker utan en deltagande åskådare. Aarseth skriver:

In the clockwork world of the game, events occur when the controlling program enacts them, and when the user acts on the same level. The event time is the basic level of ergodic time. As in the movie Groundhog Day, where the protagonist experiences the same day over and over, but with variations caused by his own choice of action, the event time is a result of the user's growing knowledge of the event space, as laid down by the designer of the game (Aarseth 1999:37).

En annan datorspelsforskare, Jesper Juul, har utvecklat tankegången (Juul under utg.). Juul skiljer mellan *game time* (den tid det tar för spelaren att spela ett spel) och *event time* (den tid som lider i spelvärlden). Förhållandet mellan *game time* och *event time* skiljer sig kraftigt mellan olika spelgenrer. I vissa spel kan förhållandet vara 1:1 medan två minuters *game time* i andra motsvarar ett års *event time*. Förhållandet mellan *game time* och *event time* kan sedan förändras i vissa partier av spelet (Juul nämner videosekvenser, laddningstider, användande av sparade spel etc.), vilket ytterligare problematiserar tidsbegreppet för användaren.

Datorspel bygger alltså på interaktivitet och detta innebär att användaren får viss makt över skeendet. Användaren tillåts t.ex. testa olika tids- och rumsligheter för att hitta en tillfredsställande sekvens så att

berättelsen kan gå vidare. Användaren kan sålunda utnyttja ganska mycket *game time* vilket kan innebära att en stor del *event time* utgörs av longörer i handlingen. Givetvis kan olika spelare finna olika sekvenser, så utnyttjandet av *game time* kan variera. Med Aarseths termer innebär detta att inte heller berättarens tid är förutbestämd, vilket enligt Aarseth skulle diskvalificera datorspel som berättelser.

Vilse i spelet

Avsaknaden av narrativ tid i datorspel innebär att begrepp som *aporia* får stor konsekvens. *Aporia* kan översättas med »förbryllande själv-motsägelser« (*Nationalencyklopedin*, artikeln »apori«, se också Aarseth 1997:91f.) och förekommer i traditionella narrativer som en informell struktur vilken lämnar läsaren i sticket; det uppstår en semantisk lucka som omöjliggör tolkning för användaren. Vanligen fylls dessa luckor igen mot slutet. Användaren skall alltså till slut uppnå *epifani*, dvs. de tidigare problemens lösning ses som självklar.

Eftersom den enskilda användarens berättelse inte är förutbestämd i ett ergodiskt verk så hamnar läsaren ofta i ett tillstånd av *aporia*. När användaren t.ex. ställs inför en gåta som skall lösas genom en okänd kombination av aktioner kan gåtan kännas irrelevant och svåröverstiglig innan man funnit de relevanta ledtrådarna. Men när gåtan får en tydlig kontext är lösningen vanligen självklar. *Epifani* uppnås och handlingen kan gå vidare. Problemet i ergodiska texter blir enligt Aarseth att epifani inte är valfritt, vilket det bör vara i narrativa texter. Istället är epifani nödvändig för användarens utforskning av händelserymden. Utan epifani kan inte spelet lösas, och vi får aldrig reda på hur det kommer att gå.

Aarseth understryker att datorspel skiljer sig från andra typer av spel, t.ex. fotboll, genom att vara mer komplexa. Datorspel innehåller både deskriptiva och ergodiska element, dvs. å ena sidan skrift, grafik och ljud och å andra sidan action, medan fotboll bara innehåller ergodiska element. Enligt Aarseth saknar datorspel också narration, eftersom händelserymden (tids- och rumsligheten) inte är fixerad på förhand. Aarseth tar för sitt resonemang hjälp av Genettes distinktion mellan

beskrivning (t.ex. *huset var vitt med en röd dörr*) och narration (t.ex. *studenten tog fram en kniv och högg ner professorn*).⁵ Beskrivning och narration är enligt Aarseth två skilda nivåer av diskurs, där narration är dominerande men beroende av beskrivning. Datorspel innehåller enligt detta synsätt bara beskrivning; narration saknas eftersom man inte kan tala om att spelaren vecklar ut ett förutbestämt händelseförlopp. Aarseth hävdar vidare att den ergodiska nivån vanligen dominerar över beskrivningsnivån.

Stämmer Aarseths resonemang? Jag är tveksam. I de flesta datospel finns tydliga begränsningar av vad som kan ske. Händelseförloppet är alls inte fritt utan väldigt förutbestämt, under förutsättning att användaren besitter ludologisk kompetens. I *No One Lives Forever 2* kan jag t.ex. inte sluta en hemlig pakt med den kvinnliga ninjan. Trots att hon egentligen inte vill kämpa mot min avatar måste hon. Oavsett vilket spelalternativ jag använder blir resultatet detsamma. Jag kan således inte påverka handlingen, bara delta i den genom att använda mig av min ludologiska kompetens. Aarseth tolkar detta som att ergodicitet producerar en sekvens som kan uppfattas av spelaren som en berättelse (jämför ovan). Spelarens reproduktion av ergodiciteten skall enligt Aarseth noggsamt skiljas från produktionen under spelandet. Jag citerar:

Once realized, the ergodically produced sequence may be regarded and narratively reproduced as a story, but not one told for the player's benefit at the time of playing. (...) The production and reproduction of such a sequence are two very different things, just like the difference between the video-record of an event and the event itself. A video of a game is not the game itself, any more than a photograph of a cake is the cake itself.
(Aarseth 1999:35)

Spelandet skulle således utmärkas av ergodicitet, inte av narrativitet. Enligt mig handlar det snarare om ett samspel mellan ergodicitet och narrativitet.

Berättelser och tid

Enligt Genette kan man tala om en berättelses hastighet. Den definieras av relationen mellan en duration (eller varaktighet, historiens tid, mätt i sekunder, minuter, timmar, dagar, månader och år) och en längd (mätt i antal rader och sidor av texten). Förhållandet mellan dessa kan sedan tolkas och man kan tala om en hypotetisk referenspunkt noll, som skulle vara en berättelse där hastigheten aldrig förändras, dvs. en isokron narrativ som saknar både accelerationer och fartsänkningar. Relationen mellan *duration of story* och *length of narrative* skulle alltid vara densamma (Genette 1980:87f.). Enligt Genette finns ingen sådan berättelse, förutom på experimentell nivå. Men om man tittar på datorspel kan man börja undra. Här förekommer i hög grad ett isokront berättande i vissa delar av berättandet. Som jag tolkar Genette innebär inte detta att datorspel måste uteslutas från kategorin berättande. De skiljer sig bara från hur texter i Genettes värld brukar uppföra sig.

Genette definierar också olika avvikelser från det isokrona berättandet. För datorspelens del blir då variabeln *scene* (scen) intressant, dvs. historiens tid är lika med diskursens. Datorspelens term för scen är *realtid*. Realtid används för att återskapa en realistisk tidsuppfattning hos användaren.⁶ Det handlar inte som i tärningsspel eller dylikt om turtagning utan om ett pågående skeende. Om man t.ex. måste gå igenom ett rum tar det den tid avataren behöver för att förflytta sig. Avataren är ingen schackpjäs som hoppar mellan olika rutor, utan en simulering av en levande varelse i en fungerande värld. Realtid kan idag snarast beskrivas som standard i sådana interaktiva berättelser som datorspel.

Emellertid frångår i stort sett alla datorspel realtiden i vissa partier. T.ex. kan summaries (sammanfattningar, diskursens tid är kortare än historiens) förekomma i delar av ett spel som inte är interaktiva, bland annat i övergångar mellan olika nivåer i spelet där konsekvenserna av vad som skedde på den tidigare nivån kortfattat återges. Också det som Gunnar Liestøl i sin utveckling av Genettes teori kallar för *stretch* (Liestøl 1994:94f.) förekommer.⁷ När det gäller parametern *stretch* märks det hur datorspel har inspirerats från filmvärlden, exempelvis från filmen

Matrix där slow motion utnyttjas för att fokusera på vissa speciella partier av handlingen. I spelet *Max Payne* kan användaren välja att gå in i »slow motion mode« (*bullet time*). Vi kan, precis som i *Matrix*, följa kulans bana med ögonen och se hur fienden slås till marken. Detta har väldigt lite att göra med spelande, desto mer med berättande.

Också parametern *ellipsis* (ellips, diskursens tid är noll) förekommer i datorspel, speciellt då det gäller förflyttningar mellan stora avstånd eller när spelkaraktärerna sover. För partier som saknar *action* behövs inte Realtiden och man flyttas framåt i historien. Vanligen markeras dock sådana partier visuellt, och inte interaktivt: en lägereld brinner, ett flygplan lyfter etc. Slutligen förekommer också parametern *pause* (paus, historiens tid är noll) i datorspel, t.ex. i dialogsekvenser där användaren kan välja ett svarsalternativ av många. Historiens tid är här fryst.

De olika brotten mot användandet av Realtid i datorspel är, som sagts, förpassade till specifika delar av spelet, speciellt till icke spelbara delar. Spelets berättare tar kontrollen från användaren, exempelvis genom en videofilm.⁸ Realtidsläget upptar största delen av spelet eftersom det i första hand är här som interagerandet sker. För berättelsen är brott mot Realtid viktiga eftersom det är i dessa partier som händelseförloppet förklaras och en berättare synliggörs.⁹ Med Aarseths termer skulle man kunna säga att de interaktiva delarna av spelen består av ergodisk tid, medan de icke-interaktiva delarna består av narrativ tid.

Spelarens ansvar och berättarens

Aarseths och mitt synsätt skiljer sig åt, vilket framgick på en rad punkter. Orsaken till detta är att vi ser på spelen från olika perspektiv. Aarseth ger spelaren ansvaret för handlingens framåtskridande. Jag vill mena att ytterst ligger ansvaret för spelens handling hos en osynlig berättare. En »författare« har skapat en handling som är förutbestämd. Om man har tillräcklig ludologisk kompetens kan berättelsen bara sluta på ett sätt; den potentiella berättelsen kan bli realiserad (undantag finns, t.ex. har både *Deus Ex* och *Planescape Torment* tre förutbestämda slut). Berättaren är i denna typ av texter mindre aktiv än i traditionella texter och

användaren ges stort utrymme. Användaren har att ikläda sig en roll och ovetande om vad som skall ske uppleva berättelsen. Datorspelen går ut på att låta användaren kämpa för att berättelsen skall kunna vecklas ut. Och här menar jag att datorspelen har sin styrka som en egen berättande genre gentemot traditionellt berättande. Ansvaret för berättelsen ligger hos berättaren, men för att handlingen skall tillåtas träda fram måste användaren uppfylla vissa krav. Minns det tidigare nämnda kontraktet mellan spelare och »författare«. Det finns alltså en handling som är förutbestämd, åtminstone i stora drag. Användaren ges möjlighet att veckla ut denna, men också frihet att anpassa handlingen på detaljnivå. Friheten kostar dock. Det användaren betalar är att denne under långa perioder tvingas famla i ett mörker, *aporia*, men när kontraktet väl uppfyllts ersätts mörkret av *epifani*.

Användarens frihet kan exemplifieras med att om användaravataren blir attackerad av monster kan man välja vilket monster som skall skjutas först. Väljer man rätt blir man belönad antingen med kunskap eller helt enkelt med att kunna fortsätta spela. I vissa typer av multilinjära spel, t.ex. datorrollspel, ges också användaren möjlighet att välja mellan olika vägar i berättelsevärlden. Således kommer den realiserade berättelsen att skilja sig mellan olika användare, men handlingens konflikt är densamma. Det är bara vägen mellan början och slut som är olika. Och vägen kan bara stakas ut genom att användaren och »författaren« samarbetar.

Koncentrerar man sig således på ett datorspels huvudhandling finner man att denna på många sätt följer traditionella kriterier. Anakronier, dvs. brott mot den kronologiska ordningen, återfinns i spel; exempelvis är s.k. analepser vanliga, det vill säga att något berättas i efterhand. Att detta är typiskt för narrativer noterar t.ex. Genette, som skriver:

We know that this beginning in media res, followed by an expository return to an earlier period of time, will become one of the formal topoi of epic, and we also know how faithfully the style of novelistic narration follows in this respect the style of its remote ancestor. (Genette 1980:36)

Flash-backs som ger orsaker till vad som händer i den interaktiva delen

av spelet är vanliga. Spelet *Max Payne* handlar om en före detta polis kamp för att hämnas mordet på hans hustru och barn. Spelet inleds i en nutid där Max Payne blir arresterad för sin personliga vendetta. Sedan kastas spelaren tillbaka i tiden till tidpunkten för mordet och handlingen vevas upp därifrån. Hela den interaktiva delen sker i realtid, men användaren ges återkommande fragmentarisk information om orsakerna till mordet i icke interaktiva passager. Under sin jakt på mördaren finner Max Payne ledtrådar som förklarar förhistorien och påminner honom om tiden före mordet. Det kan röra sig om brev, gamla tidningar, nyhetsinslag på TV, fotografier etc. Också proleps, dvs. att en händelse som sker senare i den kronologiska ordningen berättas i förväg, används för att öka spänningen. Till exempel kan Max Payne höra samtal genom tunna väggar och liknande, och därigenom ges användaren information om vad som kommer att ske.

Datorspel fokuseras på ett singulativt berättande, dvs. det som händer en gång i berättelsevärlden återges en gång i diskursen. I vissa fall kan man frågå detta och tala om repetitivt berättande, dvs. det som hände en gång återges flera gånger. I så fall handlar det om att skapa epifani. Första gången en händelse omtalas, t.ex. i en dröm, förstår vi inte varför, men samma dröm kan återkomma flera gånger. De kunskaper som man i övrigt har skaffat sig gör så småningom att man förstår själva drömmen. Ett ovanligt inslag i datorspel är iterativt berättande, dvs. när det som i historien händer flera gånger återges endast en gång i diskursen. Händelser återkommer i stort sett alltid, varje gång man öppnar en dörr, laddar om ett vapen, eller går till en bar repeteras händelsen. Där emot ges en beskrivning vanligtvis endast en gång. T.ex. första gången man möter ett monster av ett visst slag kan man få en beskrivning och en förklaring till detta monsters beteende men detta upprepas inte nästa gång man möter ett liknande monster. Avsaknaden av iterativt berättande innebär att datorspelen tappar fart och historierna kan upplevas som »tjatiga«.

Men på många sätt använder datorspelen den traditionella berättelsens verktyg för att skapa en spännande och intresseväckande handling.

Datorspelen berättar, men de gör det på ett eget sätt. Användandet av *nuet*, presens, betyder inte att man refererar något pågående. Berättelsen är skapad av en instans som kan jämföras med en författare. Interaktiviteten kräver dock att berättelsen framskrider i tempus presens, den kräver ergodicitet, den kräver att användaren under långa perioder befinner sig i *aporia*. Detta fråntar inte datorspelen deras narrativa status. Handlingen är t.ex. förutbestämd. Den går att upprepa i stort sett på ett identiskt sätt men inte i detalj. Användarens frihet är begränsad. Allt handlar om att användaren måste lära sig att samarbeta på »författarens« villkor. Först då upplevs *epifani* och berättelsen kan avslutas.

Jonas Carlquist är docent vid Institutionen för litteraturvetenskap och nordiska språk, Umeå universitet. Hans forskning rör för närvarande två olika områden: medeltida skriftbruk och nyfilologi samt narrativa berättelser, främst datorspel. Inom båda dessa områden har Carlquist publicerat ett flertal arbeten. Just nu arbetar han bl.a. i ett projekt med titeln »Datorspel som mötesplats och fiktionsform«.

E-post: jonas.carlquist@nord.umu.se

Noter

1. Denna artikel är skriven inom projektet *Datorspel som mötesplats och fiktionsform* vilket är finansierat av Vetenskapsrådet.
2. Gonzalo Frasca har fört fram termen *ludology* (från latinets *ludus*, »spel«), för att beteckna den disciplin som har till uppgift att studera spel och spelaktiviteter (se <<http://ludology.org>>). Jag använder här termen *ludologisk* för att beteckna spelarens kompetens när det gäller att spela ett datorspel. Ett alternativ till denna term skulle kunna vara *ludisk* men jag har valt termen *ludologisk* då denna närmare knyter an till den skola som bl.a. Frasca ansluter sig till.
3. Om diskursen för *walk-throughs*, se Sunnen 2001:82ff.
4. Jag väljer här att använda termerna *historia* och *diskurs* framför termerna *historia* och *berättelse*. De senare ligger närmare den engelska översättningen av Genettes termer, *story* och *narrative* (från franskans *histoire* och *récit*). Mitt val av termer är närmast hämtade från Seymour Chatman (1989) och distinktionen mellan *historia* och *diskurs*. Jag ser *diskurs* som en mer exakt term än den mer mångtydiga termen *berättelse* som i vissa fall kan ge felaktiga associationer.
5. Båda exemplen hämtade från Aarseth 1999:35.
6. Jesper Juul beskriver det på följande vis: »Pressing the fire key or moving the mouse immediately affects the world inside the game. So the game presents a parallel world, happening in real time.« (Juul under utg.)
7. Anna Gunder beskriver stretch som den utsträckta beskrivningen, vilken fungerar som en omvänd sammanfattning och innebär en expanderings i diskursen (Gunder 1999:67f.).

8. Sacha A. Howells beskriver två olika typer av videosekvenser i datorspel: dels den introducerande filmen som presenterar karaktärer och scenario samt etablerar spelets fundamentala mål, dels de filmer som avbryter spelet med syftet att omtala viktiga händelsekedjor, introducera nya plotelement samt omtala explicita mål i spelandet (se vidare Howells 2002:112ff.).
9. Vilka berättartekniska och ludologiska syften sådana brott har och hur de kan göras bättre har senast diskuterats av Schnitzer 2003.

Referenser

AARSETH, ESPEN (1997): *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore & London: Johns Hopkins UP.

AARSETH, ESPEN (1999): »Aporia and Epiphany in *Doom* and *The Speaking Clock*: The Temporality of Ergodic Art.« *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*. Red. Marie-Laure Ryan. Bloomington: Indiana UP. 31–41.

CARLQUIST, JONAS (2003): »Playing the Story: Computer Games as a Narrative Genre.« *Human IT* 6,3: 7–53. <<http://www.hb.se/bhs/ith/3-02/jc.pdf>> [2003-10-07]

CHATMAN, SEYMOUR (1989): *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca, NY: Cornell UP.

GENETTE, GÉRARD (1980): *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Ithaca, NY: Cornell UP.

GUNDER, ANNA (1999): »Berättelsens spel: berättarteknik och ergodicitet i Michael Joyces *afternoon, a story*.« *Human IT* 3,3: 27–127. <<http://www.hb.se/bhs/ith/3-99/ag.htm>> [2003-10-16]

HOWELLS, SACHA A. (2002): »Watching a Game, Playing a Movie: When Media Collide.« *ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces*. Red. Geoff King och Tanya Krzywinska. London: Wallflower Press. 110–121.

JUUL, JESPER (1999): *En Kamp mellem Spil og Fortælling: Et speciale om computerspil og interaktiv fiktion*. Københavns Universitet, Institut for Nordisk Filologi. <<http://www.jesperjuul.dk/speciale/>> [2003-10-07]

JUUL, JESPER (under utg.): »Time to Play: An Examination of Game Temporality.« *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Red. N. Wardrip-Fruin och

P. Harrigan. Cambridge, MA: MIT Press. (Artikeln finns tillgänglig online på <<http://www.jesperjuul.dk/text/timetoplay/>> [2003-10-16])

LIESTØL, GUNNAR (1994): »Wittgenstein, Genette, and the Reader's Narrative in Hypertext.« *Hyper/Text/Theory*. Red. George P. Landow. Baltimore & London: Johns Hopkins UP. 87–120.

MARGOLIN, URI (1997): »Of What is Past, Is Passing, or to Come: Temporality, Aspectuality, Modality, and the Nature of Literary Narrative.« *Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis*. Red. D. Herman. Columbus, OH: Ohio State UP. 142–166.

Nationalencyklopedin (1989): Band 1. Höganäs: Bra Böcker.

PHELAN, JAMES (1994): »Present Tense Narration, Mimesis, the Narrative Norm, and the Positioning of the Reader in *Waiting for the Barbarians*.« *Understanding Narrative*. Red. J. Phelan och P.J. Rabinowitz. Columbus, OH: Ohio State UP. 222–245.

POLANYI, LIVIA (1989): *Telling the American Story*. Norwood, NJ: Ablex Publications.

ROUSE III, RICHARD (2001): *Game Design: Theory & Practice*. Plano, TX: Wordware Publishing.

SCHNITZER, ADAM (2003): »How to Build a Better Cutscene.« *Gamasutra* 2003. <http://www.gamasutra.com/gdc2003/features/20030306/schnitzer_01.htm> [2003-03-13]

SUNNEN, PATRICK (2001): *Making Sense of Video Games: A Textual Analysis of Tomb Raider II*. University of London, Institute of Education. <http://www.ioe.ac.uk/ccs/dowling/studentwork/sunnen_diss.pdf> [2003-10-07]

TANNEN, DEBORAH (1984): *Conversational Style: Analyzing Talk among Friends*. Norwood, NJ: Ablex Publications.

TORUDD, CECILIA (1995): *Korv till middag*. Stockholm: Rabén & Sjögren.

WELLANDER, ERIK (1973): *Riktig svenska*. 4 uppl. Stockholm: Esselte studium.

WOLDE, GUNILLA (1983): *Emma dammsuger*. Stockholm: Almqvist & Wiksell.