

Human IT

Tidskrift för studier av IT
ur ett humanvetenskapligt perspektiv

Att läsa ett dataspel Om digitaliserade rollspel som berättelser

av [Jonas Carlquist](#)

Users and scholars have, over the last years, paid attention to computer games as an important type of interactive fiction. The games have obtained an ever increasing audience and must be seen as an important cultural phenomenon. In this article, I try to examine – in my role as a textual analyst – the narrative standing of one computer game genre: the role-playing-games. I try to describe the characteristics of this interactive fictional genre by a close analysis of three best-selling games – Fallout 2, Baldur's Gate and Planescape Torment. With the help of different scholars, both from the field of computer games and from hypertextual theory, I try to establish my own method of textual analysis for this complex genre.

In my analysis, I use, among others, Espen Aarseth's typology of textual communication (1997:62ff.), Jesper Juul's analysis of computer games as interactive fiction (1999), and Anna Gunder's analysis of the narrative technique in Michael Joyce's afternoon, a story (1999). I find, above all, three different parameters to be crucial for the digital role-playing-games in comparison to other narrative genres. These are the structure of the narrative (the games are, for example, multisequential), the narrator (the games include both a narrator and a character), and the time of the narrative (time is important for the interaction but not for the story in itself). One of my main results is that digital role-playing-games do function very well as narratives, but they cannot be compared to traditional literature. Yet, they do show some similarities with hypertexts and hyperworks. I find it very important that we get linguistic instruments for analysing this type of genre, because even if digital role-playing-games cannot be seen as good literature, they are enthralling and addictive narratives with a growing mass of "readers". I mean that this genre deserves to be analysed and discussed for its own sake.

Innehåll

Del 1:

[1. Inledning](#)

[2. Undersökningens interaktiva berättelser – Fallout 2, Baldur's Gate och Planescape Torment](#)

[3. Analys av dataspel – kortfattad forskningshistorik](#)

[4. Kategorisering av datorrollspelen utifrån Aarseths sju parametrar](#)

Del 2:

[5. Att läsa dataspel](#)

[6. Struktur, berättare och tid i datorrollspel](#)

[7. Datorrollspel som interaktiva berättelser – en sammanfattning](#)

[Om författaren](#)

[Referenser](#)

1. Inledning

När jag kommer hem en vanlig dag hörs från tonårsrummet det dova ljudet av tärningar som kastas. Det är Joel och hans kompisar som spelar rollspelet Eon. De befinner sig i världen Mundana, och de är inte längre högstadieelever utan magiker, krigare eller äventyrare. Under en spelledares överinseende försöker de ta sig fram genom en instabil och magisk värld för att hitta skatter, rädda fångar och liknande. Då och då utmanas de av fientligt sinnade människor, alver, dvärgar, tiraker eller andra mytiska varelser. Sådana konflikter kan lösas på en mängd olika sätt: man kan försöka smyga sig därifrån, pröva att tala sig ur situationen, välja att strida etc. I intet fall är det helt säkert att man kommer helskinnad därifrån. Tärningarna avgör om rollpersonen lyckas, och ett misslyckat slag kan innebära rollpersonens död.

Eon är ett svenskt rollspel som enligt utvecklarna själva (*Neogames*) bygger på realism, kvalitet, och spelbarhet men också på spelarnas egen fantasi och inlevelse.¹ Världen Mundana kan sägas vara en vidareutveckling av den fantasyvärld som J.R.R. Tolkien skapade i romanerna om hoberna Bilbo och Frodo. Flertalet rollspel (t.ex. *Middle-Earth Roleplaying*) tilldrar sig i världar som befolkas av alver, dvärgar, människor och diverse monster men det finns givetvis också undantag, t.ex. rollspel som försiggår i rymden eller under vikingatiden.

Det kanske mest kända rollspelssystemet - *Dungeons & Dragons* - utvecklades av Gary Gygax och Dave Arneson 1974 (Hellqvist 2000), och nådde Sverige 1976. Sedan dess har rollspelen haft en ständigt växande publik här. Idag finns ett stort antal rollspelsförbund och förutom det traditionella spelet med tärningar spelar man också levande rollspel i de svenska skogarna.² Tidigt såg man möjligheterna med att

digitalisera rollspel, datorn kan t.ex. lätt simulera de tärningskast som styr händelserna. En annan stor fördel med digitaliseringen var att man nu kunde spela rollspel ensam.

1976 utvecklades så det första rollspelet för datorer av Don Woods och William Crowther, *Adventure*. Detta var, liksom de följande tidiga datorrollspelen, helt textbaserat. På dataskärmen beskrevs i ord vad rollspelaren såg och denne kunde sedan genom att skriva olika kommandon, t.ex. *hit dragon, go west, drink water*, föra handlingen vidare.³ År 1980 kom de första grafiska rollspelen (först var *Rogue*, se Aarseth 1997:102), och med dem tog musklickningar över de textuella kommandona. Händelserna utspelades i bild direkt på skärmen. Idag dominerar de grafiska rollspelen marknaden utan konkurrens från de textbaserade.

Espen Aarseth beskriver bordsrollspel av *Dungeons and Dragons*-genren som muntliga cybertexter (1997:98). När de sedan digitaliserades förlorade de sin muntlighet men inte sin textstatus. En annan forskare, Raine Koskimaa, hävdar att digitaliseringen av *Dungeons & Dragons* innebar startskottet för interaktiv fiktion (2000:kap.1). Jag kommer i detta bidrag att behandla de digitaliserade rollspelen (hädanefter benämnda datorrollspel) just som interaktiv fiktion, eller med en bättre term, som interaktiva berättelser. Spelproducenterna söker nämligen skapa ett episkt äventyr som spelaren får delta i. Mitt synsätt, att datorrollspelen är en sorts berättelser, berättigar en text- och stilanalys av dem, något som mig veterligen inte är gjort tidigare.⁴ Frågor som blir väsentliga att svara på är 1) hur skall datorrollspelens egenart som berättelser beskrivas? och 2) vilka är de tydligaste skillnaderna som denna genre uppvisar jämfört med andra berättande genrer? Handlingen i datorrollspelen är utpräglat narrativ, men ändå vill jag mena att den skiljer sig på många sätt från t.ex. traditionell atomär fiktion,⁵ framför allt p.g.a. interaktiviteten, d.v.s. samspelet mellan berättare och spelare. Eftersom jag hävdar att datorrollspelen bör betraktas som berättelser kommer jag nedan att kalla "spelaren" för "läsare". Härigenom tydliggörs mitt receptionsperspektiv på analysen.

Typiskt för en interaktiv berättelse är att läsaren tvingas navigera genom textens struktur. Berättelsen är alltså uppbyggd som en labyrint vilket innebär dels att den är multisekventiell, dels att två läsningar aldrig behöver bli desamma. Denna typ av berättelser har tidigare behandlats med termer som *hypertext*, *cybertext* och *ergodisk litteratur* (för definitioner etc. se Aarseth 1997:1ff., 76 och Svedjedal 1999:155).⁶ Den här typen av berättelser ställer givetvis nya krav på läsaren som tvingas utveckla sin generella berättelsekompetens (jfr Gunder 1999:44).

Min analys av interaktiva berättelser kommer att utgå från tre populära och storsäljande grafiska datorrollspel – *Fallout 2*, *Baldur's Gate* och *Planescape Torment* – som alla innehåller en tydlig handling med litterära ambitioner. I analysen kommer jag för det första att kategorisera dessa spel efter en modell som utarbetats av Espen Aarseth (1997:62ff.), för det andra att diskutera hur man skall beskriva läsningen av ett dataspel utifrån den danske forskaren Jesper Juul's (1999) modell, samt för det tredje göra en textanalys där berättelsestruktur, berättarperspektiv och temporalitet kommer att behandlas.

Datorrollspel finns i en mängd varianter, dels som onlinespel – här är ett av de mest kända *Ultima Online* i vilket tusentals spelare skapar sig karaktärer och möts i en

nästan oändlig virtuell värld;⁷ dels som mer ordinära spel där man ensam eller tillsammans med andra över Internet, alternativt via kabel, försöker ge sig i kast med ett redan skisserat äventyr som skapats av något som snarast bör beskrivas som ett författarlag. Det är den andra varianten som denna artikel kommer att behandla.⁸ Inledningsvis presenteras de tre spelen i undersökningen.

([Åter](#) till början av artikeln)

2. Undersökningens interaktiva berättelser – Fallout 2, Baldur's Gate och Planescape Torment

De grafiska datorrollspel som nedan kommer att tas upp till behandling är således *Fallout 2*, *Baldur's Gate* och *Planescape Torment* (spelen förkortas nedan F2, BG och PT). I detta avsnitt ges en kortfattad presentation av genren utifrån dessa spel. Tre karakteristiska variabler tas upp, nämligen läsarkarakters skapelse, spelvärldarna, samt spelens ramhistorier och bihandlingar.

Läsarkarakters skapas

För samtliga här undersökta datorrollspel krävs att läsaren skall delta som handlingens huvudrollsinnehavare (spelar man tillsammans med andra över Internet [gäller bara BG] så blir det flera huvudrollsinnehavare). Läsaren skall alltså skapa en karaktär som blir hans⁹ alter ego. Detta görs på ett liknande sätt i F2 och BG, men PT skiljer sig p.g.a. en något mer avancerad ramhistoria. I F2 och BG väljer läsaren kön, utseende och namn till sin karaktär, något som är förutbestämt i PT. I BG som är ett fantasyrollspel skall man också välja ras (människa, dvärg, alv, gnom etc.) samt klass (krigare, tjuv, utbygdsjägare, trollkarl etc.).

Det gemensamma för alla tre spelen är att läsaren har möjlighet att påverka sin karaktärs talanger eller anlag (s.k. *ability scores*). Utifrån ett bestämt (F2 och PT) eller slumpmässigt (BG) antal "poäng" kan man påverka vad som kommer att vara läsarkarakters styrka och svagheter. Vanligen påverkar man variabler som styrka, fysik, vighet, intelligens, visdom och karisma. Observera 1) att karaktären aldrig kan ha höga värden i alla variabler utan man tvingas göra ett val, 2) att samtliga val som man gjort vid skapandet av läsarkarakters får konsekvens för datorrollspels handling. Har man t.ex. valt bort "styrka" kommer läsarkarakters inte att kunna öppna alla dörrar, har man valt bort "intelligens" kan läsarkarakters inte lösa alla gåtor, låg karisma innebär att det blir svårare för läsarkarakters att skaffa "vänner" etc. Ju längre in i handlingen man kommer och ju fler konflikter som löses, desto mer erfarenhet begåvas läsarkarakters med, erfarenhet innebär större skicklighet.

Slutligen kan man i BG påverka vad som på engelska kallas för karaktärens *alignment* – d.v.s. avgöra om karaktären är god, ond eller neutral. I F2 och PT styrs karaktärens alignment av dess gärningar. Väljer man att följa den smala vägen blir karaktärens alignment *god*.

Genom att "skapa läsarkarakters" påverkas sålunda förutsättningarna för berättelsen. Läsaren tvingas ta ett större ansvar för det narrativa innehållet än i många andra

berättande genrer.

Spelvärldarna

Världarna i de tre spelen skiljer sig från varandra. I F2 befinner man sig i västra USA ca 150 år fram i tiden. Landskapet ser annorlunda ut mot idag p.g.a. ett förödande kärnvapenkrig som påverkat allt i sin väg. Världen befolkas av olika slags mutanter, större delen av städerna är raserade och den vars vapen väger tyngst bestämmer lagarna.

Baldur's Gate tilldrar sig däremot i en klassisk rollspelsmiljö som är inspirerad av Tolkiens sagovärld. Världen heter *Forgotten Realms* och hit bjuds man in av spelets manual enligt följande:

Welcome to the Forgotten Realms and the world of Faerûn! (Fay-ROON). A land of magic and adventure. Faerûn is a continent hugging a larger world, which in turn is the third world of eight orbiting a central sun, which is encapsulated in a crystal sphere within a swirling chaos, which is only one in a myriad of alternate dimensions. But for the races of Toril – for the elves and dwarves and gnomes and halflings and humans – Faerûn is a very important place: it is home.

I rollspelen är detta således en enorm värld, men handlingen som vi får ta del av utspelar sig i ett begränsat område, *The Sword Coast*. Naturen påminner om vår egen värld – den stora skillnaden är *Forgotten Realms* mångfacetterade befolkning.

Den mest avancerade världen är dock den som möter läsaren i PT. Här har speltillverkarna brutit mot många av fysikens regler. Städer, mark etc. är levande (samtidigt som läsarkaraktern är död) – en fascinerande episod beskriver t.ex. en gravid gräns vedermödor. PT:s värld beskrivs som ett multiversum, den består inte enbart av en värld utan av ett antal olika s.k. *planes* vilka vart och ett kan ses som små universum. Man talar om *The Inner Planes*, *The Outer Planes*, *The Astral Plane* och *The Ethereal Plane*.

Den plats som läsarkaraktern vaknar upp i är *Sigil - the city of doors*. Detta är en plats fylld av portaler som leder till olika delar av multiversumet och råkar man komma fel kan man plötsligt befinna sig någon helt annanstans. Världen styrs av en mytisk varelse – *Lady of Pain* – som eftersträvar jämvikt i *the planes*.

Ramhistoria och bihandlingar

I F2 börjar handlingen i ett litet samhälle i norra Kalifornien. Läsaren får veta att han är arvinge till den som ledde folket ut ur skyddsrummen efter kriget. Tillståndet för läsarkarakterns stam är katastrofalt: de svälter och behöver hjälp. P.g.a. läsarkarakterns bakgrund får denne axla ansvaret att rädda folket. Det inledande uppdraget är att hitta *The Garden of Eden Creation Kit*, ett verktyg som har makt att omvandla ödelandet till ett blomstrande paradiset. Efter ett test i Prövningarnas grotta

(*The Cave of Trials*) sänds läsarkarakterens ensam ut i det postnukleära Amerika.

Ramhistorien i F2 är således ganska enkel, i jakten på sitt folks frälsning reser läsarkarakterens genom ett svårbemästrat landskap. Olika platser besöks, information ges och ju längre resan pågår, desto mer erfarenhet får läsarkarakterens. Erfarenheten innebär att karaktären "mognar" inför sitt uppdrag. Man reser ganska fritt i det område som handlingen utspelar sig i. I alla större städer erbjuds olika uppdrag som bör ses som bihistorier till själva huvudhandlingen. Ett exempel på en sådan bihandling är: när läsarkarakterens kommer till New Reno får man snart reda på att staden inhyser fyra rivaliserande gangstergäng. Man kan då låta sin karaktär välja att stödja ett sådant gäng. Detta ger givetvis konsekvenser, övriga gangsters kommer att motarbeta läsarkarakterens etc. Vill man t.ex. arbeta åt *Mordinos*, ett traditionellt skumraskgäng som livnär sig på *jet* (en sorts knark), prostitution etc. måste läsarkarakterens först få tillträde till deras ledare, *Big Jesus Mordino*, vilket inte är alldeles lätt. Lyckas man komma på god fot med Big Jesus får man i uppdrag att leverera en låda med obestämt innehåll till en Ramirez. Tar man uppdraget utlöses vissa konflikter. Efter avklarat uppdrag belönas läsarkarakterens av Big Jesus och får ett nytt uppdrag. Fullföljer man också det andra uppdraget anser Big Jesus att läsarkarakterens är värdig för det ultimata testet, nämligen att döda en av de övriga maffialedarna i New Reno. Klarar man detta blir läsarkarakterens en s.k. *made man*.

Det väsentliga här är att läsaren kan välja att ta uppdragen eller låta bli, läsaren kan givetvis också välja att stödja en annan gangsterfamilj (vilket i så fall utlöser andra bihandlingar). Om läsaren väljer att fullfölja hela bihandlingen gör han detta för att skaffa ryktbarhet, pengar och erfarenhet åt sin karaktär, samt för att han är nyfiken på vilka variationer som handlingen rymmer. Hur långt sträcker sig berättelsen? Vilka begränsningar finns?

I BG går ramhistorien ut på att ta reda på vem läsarkarakterens egentligen är. Handlingen inleds i dennes hemort, Candlekeep, med att läsarkarakterens fosterfar uppmanar rollfiguren att skynda sig, de måste fly. Varför och vart flykten bär får man inte veta. Resan hinner dock knappt börja innan sällskapet överfalls och fosterfadern mördas. Läsarkarakterens står ensam. Ganska snart möter man dock olika karaktärer (NPC:er, d.v.s. datorstyrda rollfigurer), som är villiga att följa och stödja läsarkarakterens under dennes vandring i spelvärlden. Det är viktigt för läsaren att det övriga sällskapet väljs omsorgsfullt, alla NPC:er går nämligen inte ihop och det är inte ovanligt att man råkar ut för interna stridigheter med fatal utgång.

Precis som i F2 handlar det om att resa runt i världen och upptäcka och skaffa sig ledtrådar om vem man egentligen är. Genom att upptäcka nya platser, tala med olika varelser och göra folk diverse tjänster (bihandlingar) får man viss information. Ibland drömmer läsarkarakterens och i drömmen ges ytterligare ledtrådar till den egna karaktärens sanna jag.

Handlingen i BG är uppdelad i sju kapitel med en röd tråd i varje kapitel. Varje kapitel måste avslutas för att nya vägar ska öppnas, men hur uppgifterna löses är dock läsarens val. Ofta kan man komma långt på fredlig väg – men långt ifrån alltid. Spelets stora styrka är den väl genomtänkta handlingen och de många sidouppdragen.

PT handlar om att man skall återupptäcka identiteten hos sin karaktär, *The Nameless*

One. Detta görs genom att man klarar av ett stort antal bihandlingar. Eftersom läsarkaraktern är odödlig så behöver man inte stärka dennes krafter speciellt mycket mer, det viktiga är att åter-erövra minnen.¹⁰ Karaktären beskrivs enligt följande i manualen:

In Torment, you take on the role of a scarred, amnesiac immortal in search of his identity. From his initial awakening on the slabs of Sigil's Mortuary to his journeys across the Outlands and the Outer Planes, Torment introduces the player character to the forces of faith and belief that govern the Planescape multiverse. A world this different takes a different type of hero to explore it. You are that hero.

Handlingen är tydligt icke-linjär och man har stor frihet som läsare att bana sin egen väg genom berättelsen. PT är också det mest fredliga av de tre spel som här undersöks. Dialogerna är ofta mycket långa och innehåller mycket information. Observera att ju högre läsarkarakterns intelligens är, desto fler svarsalternativ ges – d.v.s. desto mer kan man variera handlingen. Vad som händer, vilka vägar som öppnas etc., är beroende av vilken strategi man väljer i en dialog.

Förutom att handlingen påverkas av hurdan hjälte läsarkaraktern är, god eller ond etc. så finns det i PT ytterligare en faktor som är av stor roll för berättelsen, nämligen *fraktioner*. Beroende på vilken fraktion som läsaren väljer att karaktären skall tillhöra så ges olika uppdrag och annorlunda bemötanden.

De datorstyrda bipersoner som är villiga att följa läsarkaraktern genom *The planes* har mycket personlighet och bidrar i hög grad till att gestalta handlingen. Man kan låta sin karaktär tala med dem och de kommer att lära honom nya saker, men NPC:er kan också ljuga. Sällan är läsaren helt säker på vilken information som är den sanna.

Ett typiskt uppdrag i PT är som följer: På *The Brothel of Slating Intellectual Lusts* träffar man bl.a. Juliette. Hon beklagar sig över tristessen i hennes förhållande med Montague. Läsarkaraktern kan då erbjuda sig att hjälpa Juliette genom att spela rollen som hennes friare. Man skickar sålunda iväg sin karaktär för att leta reda på Montague, man konfronterar honom och märker så småningom att Montague inte bryr sig... Man kan då låta sin karaktär avslöja sin identitet och föreslå att Montague bör göra slut, det är mer "fair play". Sedan berättar man allt för Juliette, och läsarkaraktern belönas med erfarenhet.

Samtliga datorrollspel ovan har sålunda vissa likheter. I vart och ett deltar läsaren som huvudrollsinnehavare. Ramhistorierna går ut på att läsarkaraktern skall bege sig ut på en resa för att antingen rädda världen eller förstå sig själva.¹¹ Under resans gång löser man konflikter och skaffar erfarenhet åt sin karaktär. Alla datorrollspelen är, mer eller mindre, icke-linjära. Intressant är dock att huvudhandlingarna i samtliga spel har drag av linearitet.

([Åter](#) till början av artikeln)

3. Analys av dataspel – kortfattad forskningshistorik

Nedanstående forskningsöversikt har inte alls någon ambition att vara fullständig; istället vill jag fokusera på ett par forskare som analyserar interaktiva berättelser ur ett för mitt syfte intressant perspektiv.

Som en av de viktigaste forskarna inom detta fält måste Espen Aarseth ses. Hans bok *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) är en viktig hörnsten för all forskning om digital litteratur. Utifrån begreppet *cybertext* analyserar Aarseth en mängd s.k. *ergodiska* texter (jfr ovan). Han genomför dock inte någon egentlig textanalys utan arbetar snarast med att kategorisera olika typer av cybertexter, något som jag återkommer till nedan.

En annan viktig forskare är Janet Murray. Hon har i sin bok *Hamlet on the Holodeck* (1997) diskuterat dataspel som litterär genre (se Carlquist 1999). Murray utgår från begreppet *multiform* (1997:30ff.). En multiform berättelse karakteriseras av omslutande (*immersion*), medverkan (*agency*) och förändring (*transformation*). Läsaren av multiforma berättelser ges sålunda möjlighet att omslutas av fiktionsvärlden, att medverka i handlingen samt att förändra givna förutsättningar. Den multiforma berättelsen ställer nya krav på "författaren" vars uppgifter är att bygga upp och skapa nya världar likaväl som att förmedla en ram för handling. Jag har tidigare beskrivit författarskapet till den multiforma berättelsen på följande sätt:

Författarskapet till den digitala miljön kommer sålunda inte att bestå av nedskrivandet av en fixerad text, utan handla desto mer om bearbetning och arrangemang av expressiva mönster för att konstituera en multiform berättelse. (Carlquist 1999:153)

Både Aarseth och Murray tas upp i dansken Jesper Juuls *speciale* om dataspel och interaktiv fiktion. Juul, som är mer Aarsethsk än Murraysk, beskriver dataspel teoretiskt utifrån struktur och användare. Juul visar bl.a. att dataspel utnyttjar tids- och berättarförhållanden på andra sätt än vad man gör i t.ex. traditionella romaner. En berättelse i en roman är linjär och följer ett fast förlopp – förloppet i en interaktiv berättelse är icke-linjärt och det är upp till läsaren att skapa struktur och sammanhang. Interaktiviteten förutsätter ett ständigt *nu* som användaren kan styra. Juul menar således att i ett dataspel faller berättelse- och läsartid samman (Juul 1999:93, jfr även Juul 1998:60).

Juul pekar också på att dataspel som utgör berättelser utnyttjar rummet annorlunda; i ett dataspel tvingas man att lära sig navigera i rummet, spelaren måste själv "hitta en väg". Märk t.ex. att om datorrollspelaren skall bege sig från punkt A till punkt B måste denne själv företa sig denna resa, oavsett om den har betydelse för handlingsmönstret eller ej. I en roman beskrivs resan bara om den tillför mening till handlingen (jfr Juul 1999:97).

Ofta är Juul smått provokativ i sin framtoning. T.ex. är hans svar på den kritik som dataspel fått för att de inte berättar goda historier att detta påstående är sant, men att

det inte innebär något problem – jag citerar:

Jeg siger dermed ikke, at man ikke kan eller skal kombinere computerspillet med fortællingen. Blot at kombinationen af dem medfører en lang række konflikter. Jeg vil ikke hævde, at disse konflikter nødvendigvis er uden æstetisk værdi, men det vil i givet fald være en værdum der hidtil ikke er søgt udnyttet aktivt, snarere fortrængt. Det er computerspillets styrke, at det ikke fortæller historier. (1999:99)

Slutligen bör doktoranden Jørgen Kirksæther nämnas. Han är verksam vid *Department of Art and Media Studies* vid Trondheims universitet. I en artikel från 1998 diskuterar Kirksaether berättelsestrukturen i dataspel. Han visar här bl.a. att när man möter ett nytt dataspel så får man veta början av en berättelse som man erbjuds delta i, och denna berättelse är inte avslutad. Väljer man att delta i berättelsen ges man möjlighet att få veta hur det går. Men observera att det är först när man deltar som man få veta vem man är och vad som skall göras för att handlingen skall fortgå. Deltagandet är detsamma som att "läsa" berättelsen men ställer andra krav på läsaren. Märk också att berättelsen slutar först i och med att man får *game over*, eller avslutar programmet.¹²

([Åter](#) till början av artikeln)

4. Kategorisering av datorrollspelen utifrån Aarseths sju parametrar

Espen Aarseth ställer i sin bok *Cybertext* upp en universell strategi för textkategorisering. Kategoriseringen bygger på sju olika parametrar (1997:62ff.), nämligen dynamik (*dynamics*), determinativitet (*determinability*), obeständighet (*transiency*), perspektiv (*perspective*), texttillgång (*access*), länkning (*linking*) och användarfunktioner (*user functions*). Aarseths textkategorisering är intressant men man bör sannolikt i likhet med Jesper Juul se parametrarna som en lista över olika perspektiv på texter än som något generellt (jfr Juul 1999:24). Detta blir också tydligt ju mer detaljerad analysen blir. Aarseths främsta styrka med de sju parametrarna för mitt vidkommande är att de berikar själva genrebeskrivningen.

Dynamik

Viktig för en analys av textdynamik är förhållandet mellan vad Aarseth kallar *textoner* (de partier av text som texten innehåller) och *skriptoner* (de partier av text som användaren möter).¹³ I en atomär text så är antalet skriptoner konstant vilket inte är fallet i s.k. ergodisk litteratur. I datorrollspel är förhållandet mellan textoner och skriptoner inte konstant, istället varierar det kraftigt mellan olika läsningar. Aarseth menar att ju större variationen är mellan antalet skriptoner vid olika läsningar av samma text, desto mer dynamisk är texten. Datorrollspelen bör således ses som dynamiska och det dynamiska bör ses som en viktig parameter för dessa berättelser.

Dock bör anmärkas att i samtliga datorrollspel finns en minsta mängd skriptoner som läsaren måste möta för att komma vidare i handlingen, t.ex. vissa videosekvenser. Vidare måste ramhistorierna följas (jfr ovan). Ordningen inom ramhistorien är däremot mer fri (speciellt i F2 och i PT; BG är något mer linjärt i och med att man här måste avsluta olika "kapitel" innan man kan gå vidare). Hur pass dynamisk man vill ha sin interaktiva berättelse kan således läsaren själv avgöra.

Dynamik behöver dock inte gälla för alla datorrollspel, exempelvis är Westwoods spel *Nox* och Bllizzards båda *Diablo*-spel mer statiska till sin karaktär; läsaren kan här inte styra över handlingen på samma sätt utan tvingas följa en av speltillverkarna utstakad väg. Om man tar fel väg så tar handlingen slut. Sådana spel bör snarast ses som pseudo-datorrollspel – de bygger inte på bordsrollspelsregler. Man utnyttjar helt enkelt inte icke-lineariteten, eller med Janet Murrays ord, sådana pseudo-datorrollspel är inte uppbyggda som rhizomer (d.v.s. labyrinter i form av "rotsystem" som hela tiden byggs ut, jfr Murray 1997:132ff.). Sedan kan man också hävda att multiplayer spel som t.ex. *Ultima Online* och *Asheron's Call* är mer dynamiska än de berättelser som här undersöks i och med att i dessa varierar även antalet textoner – något som kan jämföras med ett MUD (*multi users dungeons*). Aarseth skriver t.ex.: "In a MUD, where other concurrent users can type in anything, the number of textons is not known" (1997:63).

Determinativitet

Nästa parameter handlar om huruvida textens förlopp är determinativt eller ej, d.v.s. huruvida textens förlopp är förutbestämt eller ej. Ger t.ex. samma lösning av en konflikt alltid samma resultat? Datorrollspelen bör på många sätt inte ses som determinativa, framför allt på grund av att slumpen spelar en avgörande roll. Försöker läsaren t.ex. låta sin karaktär koppla bort en fälla så slår datorn ett tärningsslag som jämförs med läsarkarakterens vighetsfaktor. Låt oss säga att karaktären har 7 i vighet. Läsaren hittar en fälla som bör oskadliggöras, läsaren ger datorn ett kommando, datorn slår en fiktiv 12-sidig tärning. Bli resultatet 1-7 så är fällan desarmerad och berättelsen kan förtgå, blir däremot tärningskastet 8-12 så utlöses fällan och läsarkarakterens skadas etc. Handlingen kan således aldrig anses vara helt förutbestämd.

En annan faktor som har att göra med determinativiteten är att de talanger och anlag som läsaren inledningsvis ger sin karaktär påverkar handlingen. Framför allt märks detta i dialogsekvenser där man får olika svarsalternativ beroende på karaktärens vighet, karisma, etc. Däremot finns det givetvis en begränsning för antalet handlingsförlopp, d.v.s. antalet dialogval är inte oändligt.



Figur 1: Dialogval i Fallout 2.

I det stora hela kan man ändå hävda att BG och till viss del även F2 snarast är determinativa. Ser man på hela berättelsens slut så är det detsamma i båda dessa spel. Till slut när läsarkaraktern står öga mot öga mot sin huvudfiende så kan denna givetvis besegras på olika sätt men därefter finns bara ett slut. Däremot avviker PT här från de övriga spelen. PT innehåller inte mindre än tre olika slut; vilket man möter beror på läsarkarakterns gärningar, anlag och vänner. Intressant är också att inget av slutet är helt och hållet lyckligt – bl.a. ställs man inför valet att offra sina vänner eller ej. PT blir härigenom det minst determinativa spelet av de tre här undersökta.

Determinativitet verkar således inte vara någon dikotomisk parameter, något som Aarseth verkar mena, utan bör snarast ses som en fallande skala. Om total determinativitet skulle vara den vänstra polen vill jag hävda att datorrollspelen hamnar på skalans högra halva.

Obeständighet

Här är frågan om handlingen sker oberoende av läsaren eller ej. Aarseth menar att om handlingen i en berättelse fortgår även utan att läsaren är aktiv så är texten obeständig. Ett tydligt exempel på sådana texter är MUD:s och onlineberättelser. I datorrollspel styrs handlingen till stor del av läsaren, men just detta ser speldesignsteoretikern Ernest Adams – tillsammans med huvudrollsinnehavarens minnesförlust (jfr nedan) – som dataspelens stora problem när det gäller narrativiteten (1999).¹⁴

Utifrån Aarseths modell bör dock datorrollspelen betraktas som beständiga. Läsaren har hela tiden möjlighet att stoppa tiden och fundera ut olika lösningar. Under denna tid fryses handlingen på dataskärmen. Ett annat exempel är att om man stänger av spelet så stoppas handlingen, berättelsen kan dock återupptas från den plats där spelet senast

sparades.

Just möjligheten att spara spelet betyder också att läsaren kan gå tillbaka i tiden. Man möter t.ex. en fiende, strax innan har man sparat sitt spel. Sedan försöker man anfälla men misslyckas, läsarkaraktern dör. Istället för att acceptera att berättelsen nått ett slut så laddar man om berättelsen från tiden före mötet med fienden. Detta bör betraktas som en berättarteknisk paradox som givetvis också påverkar determinativiteten.

En annan variabel här som är viktig är att en del bihandlingar helt enkelt inte startar förrän läsarkaraktern nått en viss plats. Och det spelar ingen roll när man kommer dit – i början eller i slutet av sitt spelande – bihandlingen startar inte förrän läsarkaraktern nått fram till den speciella platsen.

Perspektiv

Perspektiv för Aarseth handlar om huruvida läsaren deltar i texten genom att spela en roll eller ej. Alltså om läsaren erbjuds delta i textvärlden, eller om han står utanför den. Det typiska med rollspel är just att läsaren tar på sig att spela en roll och sålunda deltar i berättelsen. Rollspelen har i Aarseths terminologi sålunda ett klart och tydligt personligt perspektiv.

Deltagandet är dock styrt av vissa regler. Man kan inte gå utanför de möjliga textonerna, d.v.s. vad man väljer att göra måste finnas med i "texten". T.ex. kan man inte "flirta" med vem som helst. När läsarkaraktern möter en NPC ges ett bestämt antal dialogval. I ett bordsrollspel är valmöjligheterna givetvis obegränsade, samma sak gäller för onlinerollspel där man möter andra karaktärer som styrs av andra autentiska spelare.

Texttillgång

Denna parameter har att göra med huruvida man har tillgång till hela texten från början eller inte. Det är ju standard i tryckta verk men inte i digitala. Köper man en ny deckare t.ex. så kan man om man vill "fuska" och läsa slutet – man hittar det genom att bläddra till bokens sista kapitel e.dyl. Samma möjligheter har man inte med en digital text och framför allt inte med ett datorrollspel. För att komma till berättelsens slut måste man välja en väg och sedan själv kämpa sig fram på den. Eftersom man inte har full texttillgång i datorrollspel skulle man faktiskt kunna se dessa som mer linjära än t.ex. tryckta böcker där det går att bläddra fram och tillbaka (jfr Aarseth 1997:63).

En annan skillnad när det gäller traditionell monosekventiell litteratur gentemot digital är att i den förra kan man läsa om exakt samma berättelse – man har alltid tillgång till exakt samma text. Denna möjlighet saknar datorrollspelen och vanligen också andra cybertexter.

Länkning

Aarseth finner det också intressant att se hur en berättelses skriptoner är länkade till varandra. Vilka vägar är möjliga att ta och vilka går inte att ta? Aarseth talar om tre

olika möjligheter: för det första kan en berättelse vara organiserad kring explicita länkar som användaren kan följa, för det andra kan det vara så att för att komma vidare i berättelsen krävs att man redan har besökt vissa skriptoner, samt för det tredje kan länkning saknas. Datorrollspelen kan med Aarseths terminologi beskrivas som konditionala, d.v.s. för att nå vissa skriptoner måste man ha besökt andra. Länkarna är inte explicita. Istället öppnas nya vägar genom berättelsen efter hand.

När man talar om hypertexter brukar man sätta upp två olika kategorier av textstruktur som polariserar spektret av möjligheter: axial struktur och nätverksstruktur (Engebretsen 2000:79, se också Landow 1994). Den axiala strukturen är hierarkisk medan nätverksstrukturen är mer centrerad (se även Engebretsens artikel i detta nummer). Jag vill hävda att datorrollspelen snarare är nätverksstrukturerade än axiala. Hela tiden byggs antalet länkar på och nätet utvidgas.

Användarfunktioner

Aarseths sista parameter rör vilken typ av användarfunktion som förväntas. Det naturliga för s.k. ordinära texter är att funktionen är *interpretativ* (något som förvisso möter läsaren i alla typer av texter). Aarseth ser dock ytterligare tre funktioner för de interaktiva texterna: för det första den *explorativa* där läsaren måste välja vilken väg han skall ta genom handlingen, för det andra den *konfigurativa* där läsaren har möjlighet att skapa nya skriptoner, och för det tredje den *textoniska* där också vissa texter adderas till texten. I samtliga dessa funktioner påverkar således läsaren texten. Ett exempel på en text där användarfunktionen är konformativ är den ca 3000 år gamla kinesiska visdomsboken *I Ching*,¹⁵ ett exempel på en texttyp med en textonisk funktion är t.ex. ett MUD.

För datorrollspelen är funktionen givetvis till viss del interpretativ, men man skönjer också en explorativ funktion. Läsaren måste tolka innehållet, skaffa sig en förståelse samtidigt som handlingens fortskridande är beroende av vilka val som läsaren gör.

Som synes kan datorrollspelen tvingas in i Aarseths parametrar men det låter sig inte göras helt problemfritt. Ibland uppträder datorrollspelen, precis som de flesta "texter" (cybertexter och andra) gör, varken som det ena eller det andra. Handlingen kan vara tidsberoende på en viss plats men inte på en annan. Sätter man t.ex. igång en handling så fortlöper den, men själva igångsättandet kan man dröja med. Vidare kan vissa delar av ett datorrollspel vara statiska medan andra delar är mer dynamiska. Aarseth möter samma problem med t.ex. det digitala detektivspelet *Witness* (se Juul 1999:23).

Väsentligt är hur som helst att datorrollspelens berättelser inte följer samma regler som traditionella pappersbundna texter. Framför allt är samspelet mellan spelproducenter och läsare av högsta vikt. Fungerar detta samspel bra blir också berättelsen lyckad.

([Åter](#) till början av artikeln)

[Till del 2](#)

Noter

1. Läs mer om rollspelet Eon på <http://www.neogames.se/eon/index.htm>. ([Åter till texten](#))
2. Läs mer på <http://www.sverok.se/> ([Åter till texten](#))
3. Läs mer på <http://www.csd.uwo.ca/Infocom/Articles/ieec.html>. ([Åter till texten](#))
4. Märk dock att Aarseth ställer upp en modell för hur en cybertext som utgår från rollspel fungerar (1997:104f.). Kortfattat kan man säga att ett flertal olika variabler är i samarbete: databaser, processmotorer som simulerar handlingar, ett gränssnitt som presenterar vad som händer för användaren samt givetvis läsaren själv som väljer sin egen strategi genom handlingen. Aarseth är tydlig med att understryka påståendet att datorrollspel inte kan bli bra narrativer. Han skriver "The adventure game is an artistic genre of its own, a unique aesthetic field of possibilities, which must be judged on its own terms." (1997:106f.) ([Åter till texten](#))
5. Begreppet *atomär* är hämtat från Nicholas Negropontes uppdelning mellan moderna informationsnätverk som bygger på binära tal medan en traditionell bok består av papper, bläck etc., d.v.s. av atomer (1995:13). ([Åter till texten](#))
6. Aarseth definierar *cybertext* som: "The concept of cybertext focuses on the mechanical organization of the text, by positing the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange. However, it also centers attention on the consumer, or user, of the text, as a more integrated figure than even reader-response theorists would claim." (1997:1) ([Åter till texten](#))
7. Läs mer om *Ultima Online* på <http://www.uo.com/visitor/>. ([Åter till texten](#))
8. Redan här bör dock nämnas att digitaliserade rollspel bara är bleka kopior av de betydligt mer mångfacetterade bordsrollspelen där en spelldares kunskap och fantasi är de enda ramar som handlingen behöver anpassas till. ([Åter till texten](#))
9. Jag väljer här för enkelhets skull ett maskulint pronomen. Självfallet är jag medveten om att inte bara män spelar dataspel, se t.ex. <http://www.womengamers.com/>. ([Åter till texten](#))
10. Att detta både är ett nyskapande och positivt drag hävdas bl.a. av spel-designsteoretikern Ernest Adams (2000). ([Åter till texten](#))
11. Just resandet verkar vara typiskt för datorrollspelens ramhandlingar – kanske ligger förklaringen till detta i själva fantasylitteraturens klassiska disposition. Jfr Tolkiens böcker, exempelvis *Sagan om ringen*, som är disponerade som resor. ([Åter till texten](#))
12. Sedan kan man givetvis nämna ytterligare ett par forskare som arbetat med liknande material. Först och främst bör man nämna Stuart Moulthrop som är stationerad vid *School of Communication Design* vid University of Baltimore. Han har främst utifrån ett litteraturteoretiskt perspektiv angripit spel som *Myst* och *Riven* (se vidare hans URL http://raven.ubalt.edu/staff/moulthrop/sam_home.html). ([Åter till texten](#))
13. Raine Koskimaa beskriver textoner som textens byggstenar, textens djupstruktur, medan skriptoner är ytstrukturen (2000:kap. 2). ([Åter till texten](#))
14. Ett problem med interaktiva berättelser för författaren är att det alltid finns ett led som kan förstöra handlingens idé, nämligen läsaren. Ernest Adams skriver: "The player is doing whatever he wants, and taking as long or as little time about it as he likes. How do you make sure that when the dramatic climax takes place in your interactive story, your player is there and ready for it? This is the Problem of Narrative Flow." (1999). ([Åter till texten](#))
15. Aarseth skriver: "the Chinese book of oracular wisdom that is used (rather than simply read) in a ritual that involves writing down a question, manipulating coins or yarrow stalks to produce a path (out of 4096 possible paths) through the text, and consulting certain of the book's sixty-four fragments to reach an answer to the question." (1997:66) ([Åter till texten](#))

[Till del 2](#)

© Jonas Carlquist 2000

Åter till Human IT 2-3/2000