

Human IT

Tidskrift för studier av IT
ur ett humanvetenskapligt perspektiv

Att läsa ett dataspel Om digitaliserade rollspel som berättelser Del 2

av [Jonas Carlquist](#)

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](#)

5. Att läsa dataspel

Att betrakta dataspel som något som kan läsas är inte helt självklart; kategoriseringen ovan utifrån Aarseths termer visade att datorrollspel knappast kan jämföras med dikter, romaner eller dylikt. Men detta, att det är svårt att jämföra, är inte det egentliga problemet. Det ligger istället i att vi saknar modeller för hur man skall tolka dataspel som läsbara berättelser. Jämförelser görs alltför ofta utifrån de villkor som gäller för traditionell litteratur och därför står sig givetvis många cybertexter slätt. Utgångspunkten är således inte rättvis.

En forskare som dock försöker ställa upp en modell för hur en kvalitativ läsning av dataspel skall göras är Jesper Juul (1999). Han menar att vi för det första måste vara på

det klara med att dataspel består av två egentligen ganska åtskilda textplan, dels programmeringsspråk som t.ex. C++, dels grundläggande element som text, grafik och ljud. Läsaren ser inte koderna utan möter enbart gränssnittet, men kombinationen mellan dessa två textplan är ändå av vikt. Ramhistorien är t.ex. styrd av programmets tekniska möjligheter. Programmerarna har tvingats till vissa begränsningar helt enkelt för att inte spelet skall bli oproportionerligt stort – det går inte (än?) att avbilda hela verkligheten i digital form. Ett skäl till denna påtvingade begränsning är att datorn inte är i stånd till att förstå naturligt språk (jfr Juul 1999:69).¹⁶

Trots programspråkets tydliga inverkan på slutprodukten kommer jag för enkelhets skull att koncentrera mig på läsarens möte med berättelsen och undvika programmeringsspråkets textplan. Det är den berättelse läsaren möter som intresserar mig.

En annan viktig åtskillnad som Juul gör är att han skiljer mellan *narrativ passager*, det vill säga passager i vilka spelaren inte har något inflytande, och interaktiva *spelpassager* (Juul 1999:65f.). Narrativa passager förekommer i samtliga undersökta datorrollspel. Spelet tar kontrollen över handlingen från läsaren och spelar upp en handling som man inte kan påverka. I F2 möter man t.ex. på en av läsarkarakterens resor en stor mutant i en imponerande rustning och med kraftiga vapen. Mutanten skjuter ner ett par bönder utan att man kan göra något. När mutanten till sist ser läsarkaraktern säger han åt denne att inte lägga sig i. Härefter försvinner mutanten och läsaren återfår kontrollen över spelet. Givetvis har denna narrativa passage en betydelse för handlingen, men den får man inte förklarad för sig förrän betydligt senare. Liknande episoder finns även i BG och PT. Narrativa passager i datorrollspelen verkar snarast syfta till att ge ledtrådar till handlingen samt till att leda in läsaren på en mer effektiv väg.

Juul undersöker, förutom relationen mellan det abstrakta programmeringsspråket och det mer konkreta parametrarna grafik och ramhistoria, flera olika variabler i sitt försök att beskriva dataspel som narrativer: spelets förhållande till interaktiv fiktion, spelets typ och gränssnitt, ramhistoria, temporalitet, samt identifikation. I det följande skall jag kortfattat diskutera de två av Juuls variabler som jag finner mest intressanta när det gäller datorrollspelen, nämligen gränssnitt och identifikation. Dataspelens problem med narration och tid ägnas ett eget avsnitt.

Gränssnitt

Gränssnittet i datorrollspelen är ganska komplext. Det finns många olika gränssnitt som återkommer. Viktigast är spelskärmen – här följer man handlingen i s.k. realtid. Sedan finns en mängd hjälpskärmar, kartor och även dataanimerade videosekvenser. Gränssnittet för spelskärmen ser givetvis olika ut för de olika spelen men ett gemensamt drag är att man alltid ser spelvärlden snett uppifrån. Således använder man inte sin karaktärs ögon för att följa händelseförloppet (såsom fallet är t.ex. i *Myst* och *Riven* och i många actionspel, t.ex. i *Doom* och *Quake*) utan man följer händelserna från ovan (jfr fig. 2).

Valet av ett tredjepersonsperspektiv skapar ett avstånd mellan läsaren och dennes karaktär. Läsaren upplever inte automatiskt att han är ett med sin karaktär, istället ter det sig som om läsaren styr karaktären, ungefär som en marionettdocka. Detta underlättar givetvis möjligheten att beordra karaktärerna att göra "onda" gärningar – läsaren blir inte på samma sätt personligt ansvarig för de handlingar som man låter sina karaktärer utföra.

I BG och PT styr man samtliga deltagare i läsarkarakterens grupp med hjälp av mustryckningar. I F2 styr man endast läsarkaraktern och hoppas att följeslagarna följer med – något som inte är helt självklart. Detta innebär dock inte att hela sällskapet i BG

och PT automatiskt går i läsarens ledband, de kan plötsligt beklaga sig över sällskapets gärningar eller över läsarkaraktärens andra följeslagare.¹⁷

I samtliga spel är bakgrunderna mycket välgjorda och detaljrika. En stor del av de ting som återfinns här kan påverkas, d.v.s. man kan öppna lådor, kika igenom bokhyllor, öppna dörrar etc. Interaktivitetsfaktorn är således hög. Däremot finns det också mycket som inte kan påverkas, man kan t.ex. inte plocka blommor (om det nu inte rör sig om en magisk ört e.dyl.), lägga sig i en säng, hugga ner träd m.m.



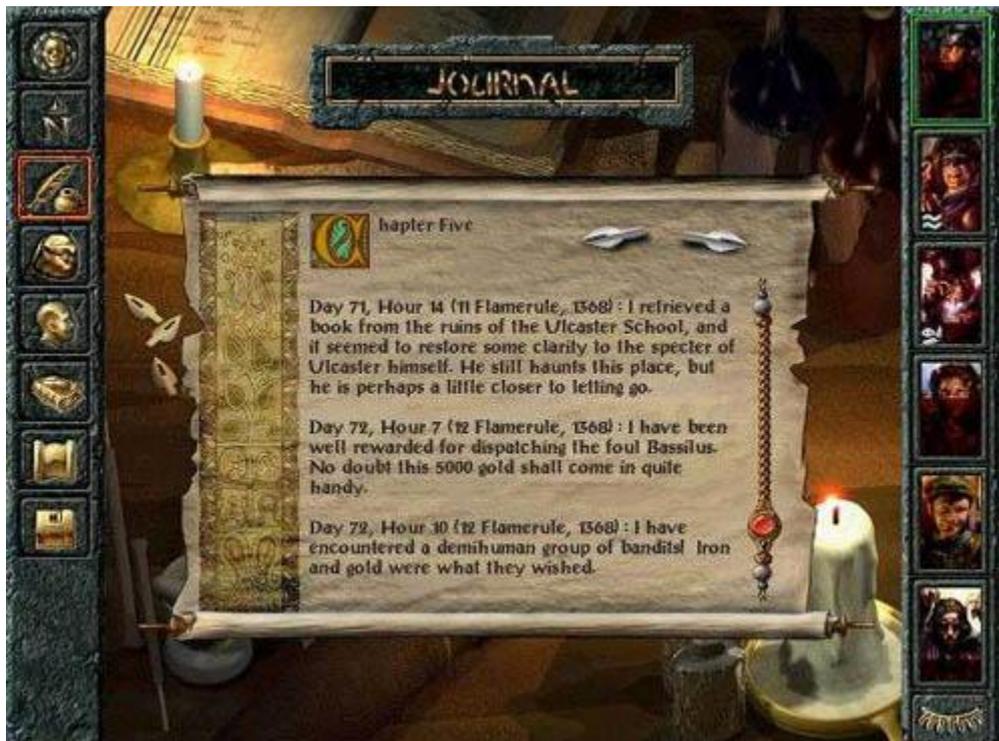
Figur 2: Baldur's Gates gränssnitt i spelskärmen

I spelskärmen har man förutom handlingsfönstret också tillgång till en mängd knappar (jfr fig. 2) som dels ger läsaren möjlighet att snabbt låta karaktärerna byta vapen, kasta magiska formler, dricka en helande dryck etc., dels leder till de olika hjälpskärmar som finns att tillgå. Bland de viktigaste hjälpskärmarna är karaktärernas packning (ett exempel på en typisk packningsskärm är fig. 3). Här stoppar man på sig saker som man kommit över, dels användbara saker, dels saker som kan säljas (i F2 bytas). Hur mycket en karaktär kan bära beror på dess styrka, d.v.s. packningen kan inte vara oproportionerligt stor. Det är också här som man klär karaktärerna i rustning, hjälm etc.



Figur 3: Packningskärmen i Planescape Torment.

En annan hjälpskärm är resejournalen (en sådan finns i samtliga spel och är en textbaserad berättelse över vad som har skett i historien). Denna skärm kan inte påverkas interaktivt, utan bör ses som en narrativ passage (jfr ovan).



Figur 4: Resejournalen i Baldur's Gate.

Alla spelen har också en statistikskärm som omtalar hur skicklig en karaktär är m.m. I BG och PT finns också skärmar som åskådliggör olika trollformler. Samtliga hjälpskrmar fungerar på olika sätt som viktiga referenser till berättelsen och avser att underlätta läsarens kontroll över spelvärlden.



Figur 5: Statistikskärmen i Fallout 2.

En hjälpskärm av speciell betydelse är kartskärm. Eftersom just resandet är väsentligt för datorrollspelens handling är det viktigt att läsaren snabbt kan lokalisera sig. Kartorna är av flera olika slag: för det första visar de mer (BG och PT) eller mindre (F2) detaljrikt hur det område där handlingen för tillfället utspelas ser ut, för det andra utgör de hela världskartor. Genom musklickningar på världskartorna beordrar läsaren karaktärerna att besöka vissa platser.

Eftersom läsaren är ovetande om vad som skall hända så är inte kartorna fullständiga från början. För att en stad eller dylikt skall föras in på världskartan så måste läsarkaraktären känna till den, någon skall ha berättat för honom eller henne om staden. Inte heller är detaljkartorna fullständiga till en början. Inledningsvis visas bara det som läsarkaraktären sett, resten är mörkt. Inte heller visas personer, djur eller dylikt på dessa kartor, utan enbart natur och fast bebyggelse. I PT har man möjlighet att efter hand göra anteckningar på kartorna och skriva upp viktig information.



Figur 6: En detaljkarta från Planescape Torment.

Slutligen bör också de animerade videosekvenserna nämnas. Detta är givetvis att betrakta som narrativa passager. Ibland ger en filmsekvens bakgrundsinformation (t.ex. i F2 om tiden när folket lämnade skyddsrummen), ibland bara förebådar de att något kommer att ske. Vanligen är syftet enbart estetiskt – t.ex. får man följa något som just hänt på spelskärmen i en detaljerad videosekvens. Se t.ex. fig. 7.



Figur 7: Videosekvens från Baldur's Gate.

Identifikation

Läsaren styr som sagt en karaktär i datorrollspelen; han spelar en roll. Rollen är skapad av speltillverkaren, men läsaren bidrar till rollfigurens personlighet genom att tilldela

karaktären olika attribut (jfr hur läsarkaraktärerna skapas). Viktigt är dock att rollen utgörs av en fantasifigur som läsaren egentligen inte alls behöver identifiera sig med. Precis som Juul skriver är det en klar skillnad mellan att rent faktiskt företa sig olika handlingar och att förstå varför man vill göra dem: "Der er en symbolsk grænse mellem at indleve sig i en karakter og at foretage nogle handlingar – selv om det kun er i et spil." (1999:90). Ofta är det rent experimenterande som styr handlingarna. Vad kommer att hända om jag betar mig hotfullt och nedlåtande mot mina följeslagare? Vad betyder det att jag anklagar fel person för att ha begått brott etc.?

Ett annat problem som har att göra med identifikation rör läsarkaraktärens bakgrund. När handlingen börjar har ju läsarkaraktären redan en historia, men trots detta verkar denne inte känna till den. Läsarkaraktären har således drabbats av *minnesförlust*. I t.ex. BG träffar man ganska snart en av sin karaktärs barndomskamrater, *Imoen*. Dessa två har tydligen växt upp tillsammans men som läsare och rollinnehavare vet man inget om detta. Man vet inget om Imoens fördelar och svagheter, inte heller vad hon känner inför olika slags ting. Liknande gäller för F2, självfallet har den som är uppväxt i det post-nukleära samhället viss kunskap om olika politiska fraktioner, om monster som befolkar världen etc. Det är upp till läsaren att (åter)skaffa den kunskapen om sin rollfigur.

Återigen överensstämmer inte karaktärens kunskaper med läsarens. Detta komplicerar berättelsen och gör den inte trovärdig. Traditionell skönlitteratur kan här istället utnyttja återblickar, parallellhistorier etc.

PT löser problemet på ett elegant sätt. Läsarkaraktären i detta spel, *The Nameless One*, vaknar i inledningen av berättelsen upp i ett bårhus. Han är en levande död och han har tappat minnet. Ramhistorien bygger på karaktärens okunskap inför den värld där handlingen äger rum, huvudsyftet i berättelsen är att *The Nameless One* skall söka kunskap om sin egen bakgrund, d.v.s. återerövra minnet. PT utnyttjar således dataspelens dilemma med huvudrollsinnehavarens minnesförlust för att bygga upp berättelsen. Viktig information om omvärlden och vad som skett får *The Nameless One* genom att fråga sina följeslagare. Ganska omedelbart i berättelsens början möter han t.ex. *Morte* som är en NPC som bara består av ett kranium. Morte sitter inne med mycket kunskap men av olika skäl vill han inte avslöja för mycket. Dock ger Morte viss basinformation. När man första gången hittar t.ex. ett förband förklarar Morte hur de skall användas. Sådan information blir således inte alls lika konstlad som i många andra datorrollspel.

([Åter](#) till början av artikeln)

6. Struktur, berättare och tid i datorrollspel

På baksidan av F2:s spelkartong bjuds läsaren in i den interaktiva berättelsen på följande sätt:

It's been 80 long years since your ancestor, the "Vault Dweller" trod across the wastelands. As you now search for the Garden of Eden Creation Kit to save your primitive village, tough choices and even tougher consequences await you. Your path is strewn with crippling radiation, megalomaniac mutants, and a relentless stream of lies, deceit and treachery. It's a dark and dangerous world out there and you begin to wonder if anyone really stands to gain anything from this brave new world...

Man understryker här mycket tydligt att läsaren skall delta i handlingen: det är läsarens förfäder som vandrade genom ödelandet, och det är läsaren som ska söka efter *the GECK*. Berättelsen handlar om *läsaren*. Samma typ av inbjudan saknas på BG:s spelkartong. Här lockar man bl.a. med spelets storlek ("Huge game world") och med det icke-linjära förhållningssättet ("Gripping non-linear adventure..."). Det interaktiva

markeras inte med läsaren som deltagare utan snarare som "guide" ("Guide a party of up to five other characters [—] Control party characters one at a time or as a group"). Intressant här är frasen *five other characters*. För vem är de "andra"? Jo, för läsaren. Här förutsätts således redan från början att läsaren är en deltagare i handlingen och styr huvudkaraktären.

Ser man sedan på PT märker man att här återigen inbjuds läsaren till att delta på ett sätt som mer liknar F2:s:

Welcome to Sigil, the "City of Doors," a place with gates that lead anywhere in existence, provided you have the proper key. It is a neutral ground and watering hole for races across the multiverse, all under the watchful shadow of the Lady of Pain, the enigmatic ruler of the city. It is a place where the word is mightier than the sword, where thought defines reality, where belief has the power to reshape worlds and change the laws of physics.

Intressant är hur de olika spelen tydligt trycker på olika saker i sina inbjudningar, F2 på handlingen, BG på spelet, och PT på den magiska världen. Framför allt verkar F2 och PT se sig själva som interaktiva berättelser, BG trycker istället på icke-lineariteten.

Jag kommer här att ta upp tre olika saker till behandling. För det första just strukturen – hur ser denna ut för interaktiva berättelser? Kan man se några tydliga tendenser eller ej? För det andra berättaren – vem är det? Och för det tredje tiden – hur behandlas den i dessa spel?

Berättelsestruktur

En berättelse skall ha en början, en mitt och ett slut, det slog redan Aristoteles fast. Och så långt överensstämmer den interaktiva berättelsen med den icke-interaktiva. Men när det gäller hypertext har man ofta hävdat att Aristoteles definition inte kan tillämpas (jfr Gunder 1999:45). Låt oss för ett slag se närmare på berättelsestrukturen i datorrollspel.

Inom narratologi skiljer man på en berättelses *historia* (händelseförloppet ordnat i kronologisk ordning) och en berättelses *diskurs* (den berättade ordningsföljden).¹⁸ Detta leder till att historien alltid är en rekonstruktion utifrån diskursen (a.a.:46). Många traditionella romaner är monosekventiella, de har en diskurs och en historia, däremot är en hyperroman multisekventiell, den rymmer fler diskurser och därmed fler historier. Detta gäller även för datorrollspelen – d.v.s. de komponenter och förlopp som redogörs för kan komma att dyka upp i en annan diskurs, men samtidigt så ger en beskrivning av berättelsen endast en föreställning om vad det rör sig om.

Det verkar således sannolikt att för att beskriva en hyperroman eller en interaktiv berättelse krävs att dikotomin historia–diskurs kompletteras (jfr Gunder 1999:47). Anna Gunder föreslår termerna *omnidiskurs* och *realdiskurs*. Omnidiskursen består av alla innehållsfält med länkar och spärrvillkor medan realdiskursen är den enskilda läsningens diskurs. Samma sak gäller för berättelsens historia, den kan för en hyperroman indelas i omnihistoria (alla potentiella realhistorier) och realhistoria.

Den konsekvens detta ger är att p.g.a. de ständiga vägvalen i texten så måste läsaren av interaktiva texter hela tiden välja bort olika real-diskurser och vid *en* genomläsning får man således inte hela omnidiskursen. Texten blir aldrig densamma för två olika läsare. Detta är inte något unikt för digital litteratur utan som t.ex. Janet Murray (vilken Anna Gunder citerar) pekar på finns detta i muntlig berättartradition där texter vandrade från mun till mun och hela tiden förändrades (jfr Murray 1997:194). Frågan är dock om Murrays jämförelse håller. I den muntliga berättartraditionen bygger förändringen på det mänskliga minnets begränsningar. Avsikten var aldrig ordagrann upprepning utan själva

innehållet. I digital litteratur utgör diskursvariationen en avsedd effekt som är skapad av "författaren" genom exempelvis länkning. Variationen har här inte alls att göra med mänskligt minne. Således skiljer sig de olika mediernas diskursvariation både till orsak och verkan.

Går man tillbaka till Aristoteles definition kan man således säga att varje enskild läsning av ett datorrollspel har en början, en mitt och ett slut – något som är fallet för nästan all interaktiv fiktion (jfr Svedjedal 2000:87). Det viktiga är att innehållet – framför allt i mittenkomponenten – aldrig behöver vara densamma vid olika läsningar (jfr Gunder 1999:52). Konsekvensen av den multisekventiella litteraturen kommer sannolikt att så småningom leda till nya lässtrategier vilka beskrivs av Johan Svedjedal som *zap reading*, en lässtrategi som idag vanligen används för att t.ex. söka information. Denna "zapläsare" är hela tiden på väg någon annanstans i det textuella universumet (Svedjedal 2000:90f.).

Vi får således sluta oss till att den interaktiva berättelsen skiljer sig till berättelsestruktur beroende på läsare. Framför allt är det i vilken ordning som olika konflikter uppträder som avviker mellan olika läsningar.

För att på något sätt åskådliggöra berättelsestrukturen i datorrollspel har jag valt att försöka använda en av de beskrivningar som är vanlig inom lingvistisk textforskning när det gäller att diskutera berättelsestrukturer, nämligen den som utvecklades av Labov och Waletzky (Labov & Waletzky 1967, Labov 1972, se även Carlquist 1996:124f.) vid deras undersökning av svarta ungdomars muntliga berättande i Philadelphia. Jag har här dock använt mig av Suzanne Fleischmans (1990) mer elaborerade modell av Labov & Waletzky för att på så sätt bättre kunna beskriva datorrollspelens berättelsestrukturella karakteristika.

Enligt Labov & Waletzky består en fullt utvecklad narrativ av komponenterna *abstrakt*, *orientering*, *komplikation*, *peak*,¹⁹ *evaluering*, *upplösning* och *koda*. Varje komponent svarar på en viss fråga:

- a. Abstract: what was this about?
- b. Orientation: who, what, when, where?
- c. Complicating Action: *then* what happened?
- d. Peak: what was the highpoint?
- e. Evaluation: so what?
- f. Resolution: what finally happened?
- g. Coda: what is the relation to the present context? (efter Fleischman 1990:135)

Det som är mest väsentligt för en narrativ är komplikationen, medan man kan säga att abstrakten, orienteringen och upplösningen tydliggör textens referentiella funktioner och evalueringen gör det explicit varför berättelsen berättas. *Abstrakten* är dock optionell liksom *kodan* – den senare fungerar som en sammanbindare till andra texter (jfr Fleischman 1990:135f.). Låt oss nu se hur dessa element används i datorrollspelen.

Abstrakten etablerar historiens poäng, ofta som en sammanfattning av berättelsen – vanligen genom direkt tilltal till läsaren/åhöraren.²⁰ Denna kategori saknas ofta i datorrollspelen. Åtminstone är kategorin *abstrakt* inte explicit uttryckt i själva spelen. Däremot förekommer liknande komponenter dels på spelkartongerna, dels i spelens manualer. Intressant är att abstrakten inte i första hand syftar till att påkalla uppmärksamhet. Istället förväntas läsaren vilja delta, jfr t.ex. de första meningarna i manualerna till F2 och BG:

Thank you for purchasing Fallout 2: A Post Nuclear Role Playing Game from Interplay Productions. You are about to enter a world of mutants, radioactivity, big guns and vacuum

tubes. (F2, märk skillnaden i fokus mellan de båda meningarna i exemplet)

Now that you've cracked open the box and are ready to slip that first CD into your computer, it seems like a good time to say welcome to Baldur's Gate and the AD&D 2nd Edition electronic game world. (BG)

Här kan man förvisso hävda att en antydning av markering av historiens poäng förekommer, men det tydligaste är att man hälsas välkommen att delta i berättelsen. I PT:s manual kan man dock eventuellt ana en *abstrakt* av mer traditionell art. Observera dock att också här ligger emfasen på läsaren/åhöraren som deltagare:

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.

[—]

Death is the least of your worries; as you'll soon discover, you have more to fear from ideas and beliefs than from some berk with a sword. Welcome to the planes.

Welcome to Torment.

Sålunda kan man säga att också i datorrollspelen är *abstrakten* optionell. När den förekommer emfaserar man inte på berättelsen utan på deltagandet. Detta är ju, precis som Janet Murray menar (1997:97ff.), de multiforma berättelsernas styrka.

Orientering är en mer framträdande textkomponent, men också denna skiljer sig i sin funktion mellan interaktiva berättelser av typen dataspel och andra berättelser. I alla narrativer är det givetvis nödvändigt att identifiera tid, plats, deltagare etc. Oftast förekommer detta först i en berättelse.²¹ I datorrollspel blir dock komponenten *orientering* mer komplex. Och återigen har detta att göra med läsarens roll som deltagare. Viktig information om den värld som man befinner sig i får man av spelmanualerna, men när man deltar så är orienteringen till en början endast visuell (alltså bara grafiskt återgiven). Läsarkaraktern har hamnat någonstans, bara den närmaste omgivningen är upplyst, resten ligger i mörker. Rummet markeras visuellt, men man kan ta hjälp av de ovannämnda kartskärmarna för att orientera sig. Man får då information om namnet på den plats som man befinner sig på. En djupare kunskap om rummet kan man ofta få genom att interagera med spelet, t.ex. genom att läsa plakat, tala med personer etc. Datorrollspelen låter läsaren således orientera sig i rummet på egen hand.

Tiden markeras vanligen med ett årtal, i F2 ca 50 år framåt i tiden, i BG och PT efter den tid som räknas i den värld som handlingen utspelas i. I BG t.ex. består ett år av 360 dagar uppdelade i tolv 30-dagarsmånader. En vecka består av 10 dagar. Månaderna har också andra namn, sommarmånaden heter t.ex. *Flamerule*. Detta ger dock ingen egentlig vägledning till tolkningen av berättelsen; veckor, månader och år spelar liten roll för berättelsen eftersom man har obegränsat med tid på sig att fullfölja handlingen. Väsentlig information för läsaren rör istället om det är dag eller natt. På natten är givetvis allting farligare. Dygnscykeln markeras tydligt, är det natt så är spelskärmen mörk, om det är dag är den ljus.

Informationen som hör hemma i komponenten *orientering* är således dels visuell, dels textuell – den visuella informationen ger ytkunskap, den textuella – som är arbiträr, d.v.s. kräver interaktivitet för att utlösas – ger djupinformation.

Komplikationen utgör de narrativa händelser som bygger upp en berättelse. Denna komponent tar vanligen upp störst utrymme i en narrativ. I datorrollspelen är givetvis *komplikationen* väsentlig även om jag vill mena att en stor del av läsandet utgörs av att man försöker orientera sig i rummet – man brukar säga att man ska utforska ett område (en grotta, ett hus, en skog etc.). Komplikationerna består av de olika uppdrag (d.v.s. *quests*) som läsarkaraktern får. Dessa uppdrag kan sedan innehålla nya komplikationer etc. – *rekursivitet* är således vanligt förekommande. Komplikationerna utlöses av möten med olika NPC:er och innehållet utgörs av att man skall lösa gåtor eller klara av olika typer av problem. Vanligen ber en NPC om läsarkarakterns hjälp och läsaren ges möjlighet att ta uppdraget eller ej – de enda komplikationer som datorrollspelet egentligen kräver att läsaren fullföljer är de som har att göra med huvudhandlingen. I F2 måste man rädda sin stam för att komma till slutet av berättelsen, i BG måste man ta reda på vem man egentligen är och ta det moraliska ansvaret för detta, i PT måste man återfå sitt minne och möta sitt slutgiltiga öde.

Vanligen är således *komplikationen* textuell, man får den i dialogform – skriven på skärmen eller uppspelad ut datorns högtalare. Men märk att *komplikationen* också möter läsaren visuellt. Då utgörs *komplikationen* oftast av att läsarkaraktern blir attackerad av illasinnade varelser. Dessa attacker ligger utanför ramhistorien – samtliga dessa interaktiva världar befolkas av olika sorters monster som attackerar allt i sin väg. Då är det endast med snabba kommandon som läsaren kan hjälpa sina karaktärer – antingen genom att fly eller genom att besegra de anfallande monstren.

Komponenten *peak*, eller kanske hellre höjdpunkt, markerar en punkt i komplikationen där spänningen når sitt klimax. Sådana höjdpunkter markeras i pappersbunden litteratur med olika retoriska stilmedel, t.ex. repetition eller parafrasering eller med direkt tilltal (jfr Fleischman 1990:141). I dataspel utgörs en höjdpunkt ofta av möten med s.k. *bossar*. D.v.s. för att komma vidare i berättelsen måste man besegra en extra svår motståndare. Så är fallet vanligen också i BG där varje kapitel avslutas med en obligatorisk strid där läsarkarakterns skicklighet sätts på prov. Mötet med bossen innebär att läsaren nu nått fram till en avgörande punkt i berättelsen. I samtliga här undersökta spel möter läsaren också i slutet av berättelsen en *boss* som måste besegras på ett eller annat sätt.

Både i F2 och PT möter komponenten höjdpunkt också i dialogpartier. Man möter en viktig person som ger information (*orientering*) och även ställer läsarkaraktern inför ett helt livsavgörande val. Beroende av läsarens svar kan handlingen komma att påverkas väsentligt.

Evaluering avser att ge poängen med berättelsen; komponenten avslöjar varför händelserna förtjänar att berättas (Labov 1972:370f.), sålunda en mycket väsentlig komponent i spontant berättande (jfr Eriksson 1997:131ff.). Man brukar skilja mellan extern evaluering där berättaren vänder sig till läsaren och förklarar poängen, och intern evaluering som är inbäddad i komplikationskomponenten (jfr Fleischman 1990:144f.).²² Som *evaluering* i datorrollspelen kan den ökade kunskapen ses: *detta hände för att jag skulle lära mig detta...* Den är dock ytterst implicit uttryckt, således intern evaluering. Också belöningar i form av skatter och erfarenhet måste ses som exempel på intern evaluering, men märk att sådana händelser ibland noteras i resejournalen.

Externa evalueringar saknas men en typ av *evaluering* som ligger någonstans mellan den externa och den interna förekommer sporadiskt. Läsarkarakterns följeslagare kan poängtera vikten av händelsen i dialog. I BG kan efter en lyckad lösning av en konflikt en av sällskapet medlemmar (ibland också vissa uppdragsgivare) utropa något i stil med "Gorion [läsarkarakterns fosterfar] would be proud of you", i PT kan följeslagarna

påpeka att det som läsarens karaktär just nu gjort är en återspeglning av vad som hänt karaktären innan dennes minnesförlust.

Upplösning är också en viktig komponent i berättelsen. Det handlar om hur en konflikt avlöper. Misslyckas datorrollspelens läsare med att lösa en konflikt är upplösningen alltid densamma, läsarens karaktär dör (något annorlunda i PT) och spelet omtalar att man misslyckats och spelvärldens invånare drabbas för alltid av svält, krig och annat elände. Den slutliga upplösningen, d.v.s. om man klarat av att lösa alla ramhistoriens konflikter, innebär att handlingen avslutas, spelvärlden blir bättre och läsarkaraktären blir hjälteförklarad.

Kategorin *upplösning* går ibland ihop med kategorin *evaluering*. Det gäller i de fall där läsarkaraktären belönas med erfarenhetspoäng och således blir skickligare. I och med att erfarenhetspoäng utdelas är en komplikation avklarad. *Upplösningen* innebär också att läsaren får ökad kunskap, d.v.s. innehållet i komponenten *orientering* ökar.

Kodan definieras av Fleischman som "a device for returning the verbal perspective to the time frame of speaker-now."²³ Något liknande saknas i de interaktiva berättelserna – både i det skriftliga referensmaterialet och i själva spelet. Komponenterna är helt enkelt inte relevanta för de interaktiva berättelserna som här undersöks.

Det är således tydligt att berättelsestrukturen för de här analyserade interaktiva berättelserna skiljer sig på många sätt från både muntliga och skriftliga berättelser. Orsakerna beror sannolikt på de olika medierna, dels kräver det digitala mediet en annorlunda berättelsestruktur, dels klarar inte det digitala mediet av de andra mediernas strukturnormer, bl.a. p.g.a. icke-lineariteten. Också det semiotiska problemet, text och bild i samverkan, kräver nya lösningar av berättelsestrukturen. Nedan försöker jag sammanfatta hur Labovs berättelseschema utfaller i datorrollspelen:

Textkomponent	Karaktär	Kommentar
Abstract	Emfaserar på deltagandet.	Förekommer framför allt i det bifogade referensmaterialet (manualerna). Optionell.
Orientering	Både visuell och textuell.	Väsentlig komponent för de interaktiva berättelserna men i motsats mot icke-interaktiv litteratur kräver denna att läsaren själv skaffar sig informationen genom utforskande.
Komplikation	Vanligen i form av olika uppdrag som skall lösas.	Tar inte lika mycket utrymme som i icke-interaktiva berättelser. Ofta krävs att läsaren själv uppsöker komplikationerna.
Höjdpunkt	Oftast i form av "bossar" som markerar att man nått en av berättelsens höjdpunkter.	Retoriska stilmedel saknas.
Evaluering	Ofta i form av kommentarer från datorstyrda karaktärer eller som	Framför allt förekommer intern evaluering. Komponenten är nära kopplad till upplösningen.

	belöningar i form av skatter etc.	
Upplösning	Avslutandet av ett uppdrag.	Läsaren belönas med erfarenhet och större kunskap.
Koda	Saknas	

Berättaren

Eftersom datorrollspelen är berättelser måste det också finnas något slags *berättare*. Seymour Chatman menar att berättaren kan vara av två olika slag, *narrator* och *character* (Chatman 1990:139). Berättaren är "a component of the discourse: that is, of the mechanism by which the story is rendered." (a.a.:142), medan karaktären är en person i handlingen ur vilkens perspektiv handlingen framförs.

Enligt Aarseths modell skall berättarperspektivet i datorrollspelen ses som personligt (jfr ovan), d.v.s. läsaren spelar en roll. Detta kan ses som en förstapersonsberättare (*character*) som läsaren själv styr (i samarbete med spelproducenterna). Utifrån läsarkaraktärens vedermödor upplever läsaren berättelsen (jfr om berättaren i hyperromanen *afternoon, a story* i Gunder 1999:81ff. som är av liknande art), vilket bör betraktas som ett *sinnesperspektiv* utifrån Johan Svedjedals terminologi (läsaren upplever handlingen genom sin karaktärs sinnen, se Svedjedal 1987:44).

Beskrivningen av datorrollspelens gränssnitt visade dock att perspektivet bör vara "tredjepersonligt". I datorrollspelen kan man uppleva det som om kameran hölls av en osynlig berättare som "filmare" hur läsaren styr sin karaktär. Denna opersonliga berättare styrs dock av läsaren – det enda som "filmare" är det som läsarkaraktären ser.

Men det finns faktiskt också en mer genuin allvetande tredjepersonsberättare (*narrator*) som har kunskap om samtliga karaktärens inre känsloliv och egenskaper. Denna berättare är vanligen osynlig men visar sig i vissa sekvenser av spelet. När läsarkaraktären t.ex. hamnar i ett bakhåll så är det denna berättare som säger till läsaren att man blivit överfallen på vägen (gäller i både F2 och BG). Den allvetande berättaren fungerar också som spelledare, d.v.s. den som slår tärningarna, omtalar när någon NPC fumlar med vapnet och skjuter sig själv i benet (F2), avgör om avskjutna pilar träffar eller inte (BG), om man hinner undan en magisk besvärjelse eller ej (PT) etc. Vidare är det berättaren som återberättar läsarkaraktärens drömmar (BG), ger denne hans minnen tillbaka (PT), samt ansvarar för huvudhandlingen. De videosekvenser som läsaren inte kan styra över måste också härstamma från denna berättare. Sålunda innehåller datorrollspelen även en s.k. *extradiegetisk* berättare, d.v.s. en berättare som främst uppträder i ramberättelser och manuskriptfiktio (Gunder 1999:83).²⁴

Samspelet mellan de olika berättartyperna är tydligt i datorroll-spelens dialoger. Den allvetande berättaren ger läsaren olika dialogalternativ men läsaren väljer återigen vilket svar som ska ges. Beroende på läsarens val väljer berättaren vilket svar som den datastyrda samtalspartnern skall ge.

Klart är att den allvetande berättaren är en väsentlig faktor att räkna med i datorrollspel. Men, till skillnad från i icke-interaktiva berättelser, så lämnar berättaren läsaren ofta i sticket p.g.a. att berättaren inte har total kontroll över handlingen (jfr Juul 1999:48). Jämför t.ex. hur berättelsekomponenten *orientering* skilde sig åt mellan interaktiva och icke-interaktiva berättelser. Ofta kommer läsarkaraktären till en plats som denne själv måste utforska för att få information. Här har läsaren bara sin karaktär att tillgå, ingen berättare.

Narration och tid

Slutligen skall vi titta lite närmare på hur berättelsens tid fungerar i datorrollspel. Detta har ju visat sig vara ett klassiskt problem, åtminstone enligt Jesper Juul som i sin analys utgår från tre olika arter av tid; *den berättade tiden*, *berättartid* och *läsningens tid*. Han skriver bl.a.:

I et spil, hvor brugeren eksempelvis ser videoklip og en gang imellem foretager et valg, kan de tre tiderna flytte sig fra hinanden. Men når brugeren har indflydelse, må de nødvendigvis falde sammen: Man kan ikke påvirke noget, der allerede har fundet sted. Det betyder, at man ikke kan have interaktivitet og narrativitet samtidigt. Og det medfører i praksis at stort set ingen spil foretager de grundlæggende narrative operationer flashback og foregribelser. Story og discourse følges i stedet ad. (Juul 1999:34)

Juul bygger sitt resonemang bl.a. på spelen *Space Invaders*, *Doom II* och *Myst*. I *Doom II* är det t.ex. svårt att överhuvudtaget se någon temporal skillnad mellan Juuls tre olika tidsarter. Den berättande tiden föregår i ett *nu*. Således kan man inte ha narrativitet och interaktivitet samtidigt enligt Juul.

Också varaktigheten blir komplicerad i de dataspel som Juul undersöker, han menar att i dessa så är inget, allt *sker*. Juul utgår här från Genettes fyra olika berättartempon (Juul 1999:34, efter Genette 1980:95): *deskriptiv paus* (när handlingen står stilla), *scen* (när berättelsen tar lika lång tid som handlingen), *summering* (när handlingen sker fortare än berättelsen) och *ellips* (när berättelsen hoppar över något i handlingen). Enligt Juul förlöper ett actionbaserat dataspel alltid i hastigheten *scen*. Hastigheten är konstant, och inga episoder hoppas över (inte ens de triviala). Detta är en stor skillnad från traditionella berättelser.²⁵ Eventuellt kan det jämföras med vissa konstnärliga experiment som t.ex. i James Joyces *Ulysses* och i Andy Warhols film *Sleep* (jfr Juul 1999:35f.).²⁶ Juul menar dock att dataspelen är mindre sofistikerade än konstnarternas – syftet med dessa verk är annorlunda.

Datorrollspelen är dock en annan typ av dataspel än de som Juul undersöker – de är t.ex. inte actionbaserade på samma sätt som *Doom II* och *Space Invaders* – och behöver således inte förhålla sig på samma sätt till begreppet *tid* som de spel som Juul undersökt. Men också i datorrollspelen pågår handlingen hela tiden, det finns en s.k. realtid att ta hänsyn till.²⁷ Det blir i samtliga här undersökta spel t.ex. natt och dag, fortsätter man sitt sökande alltför länge klagar både läsarkaraktern och NPC:er över att de är trötta och behöver vila. Handlingarna är således tidsbestämda. Behöver man t.ex. byta vapen tar detta en viss tid och ger motståndare en viss fördel, skall läsarkaraktern slänga iväg en avancerad trollformel tar det tid att läsa upp de magiska orden etc. Berättelsen är på många sätt isokron, d.v.s. en viss tidsperiod i historien motsvaras av ett visst textomfång. I manualen till BG står t.ex.:

*A game **day** (representing 24 hours in the game, dawn to dusk to dawn again) is just over 2 hours long in real time, again about a ten-fold reduction in time in the game. Each time the party **rests** eight hours passes (the equivalent of about 45 minutes of running game time).*

Liknande gäller också för F2 och PT. Man följer handlingen i realtid och detta skapar givetvis longörer som man slipper i icke-interaktiv litteratur där vissa dagar, eller hela veckor etc. inte alls behandlas.

Brott mot det isokrona berättandet möter när man vilar sig (läsarkaraktern behöver givetvis sova med jämna mellanrum), när man reser mellan olika platser på världskartan (resan tar en viss tid beroende på avståndet, men denna tid upplever inte läsaren i realtid) och även i dialogpartier när man kan ta god tid på sig att läsa de olika

svarsalternativen. I vissa fall är dock dialogerna helt isokrona, det gäller i de fall de försiggår som ljudfiler (förekommer i BG och PT). Dessa kan läsaren också bara lyssna till en gång, sedan är de passé.²⁸

Läsaren kan också medvetet bryta mot berättelsens tid genom att pausa spelet, d.v.s. stanna tiden. Detta gäller dock inte F2, här stannar tiden automatiskt när det blir strid och beroende på hur pass snabb ens karaktär är så kan man göra olika saker. När det blir ens "tur" kan man t.ex. hinna ladda om vapnet och backa två steg eller dylikt. Förhållandet är intressant; i de mest actionbaserade sekvenserna går tiden således allra långsammast!

Realtiden har många fördelar för läsaren, den skapar t.ex. realism åt berättelsen men däremot lyser t.ex. tempoväxlingar med sin frånvaro, så också beskrivande pauser, sammanfattningar etc. Detta är också något som gett datorrollspelen kritik från dess utövare. När man behöver resa tillbaka någonstans måste man låta sitt sällskap vandra genom ett redan utforskat område vilket tar tid och spelaren kan lätt förlora intresset. Givetvis stör detta datorrollspelen som litteratur men knappast som digitala berättelser. Normen är helt enkelt annorlunda.

Mot Juuls undersökning av tid i interaktiva berättelser kan man ställa Anna Gunders undersökning av temporaleffekter i den multisekventiella hyperromanen *afternoon, a story*. Också Gunder utgår från Genette (1996). Hon (och Genette) ser två typer av brott mot den kronologiska principen vilka kallas *prolepser* (händelser berättas i förväg) och *analepser* (händelser berättas i efterhand). Prolepser saknas i datorrollspelen men däremot förekommer analepser. I samtliga här undersökta datorrollspel får man således information om vad som skett "förr i tiden". Denna information ges av NPC:er och äldre skrifter som man hittar. Speciellt vanliga är analepser i PT vilket kanske inte är så underligt eftersom man här strävar efter få kunskap om vad som hänt med läsarkaraktären i tidigare liv. Överhuvudtaget är det tillbakablickarna som ger berättelserna djup – man blir som deltagare del av en historia som pågår i ett *nu* men det som sker nu är ändå styrt av ett *då*. Däremot deltar läsaren aldrig i dåtiden. Ingenting sker så att säga i preteritum utan allt sker i presens. Förhållandet uppvisar viss likhet med hypertextromanen *afternoon, a story* (jfr Gunder 1999:66), samtidigt som det skiljer de interaktiva berättelserna från traditionell litteratur då s.k. narrativa satsar är i preteritum och olika händelser urskiljs med temporala konjunktioner (jfr Fleischman 1990:157). Suzanne Fleischman skriver:

It will be observed that the events reported in the lettered narrative clauses are all punctual and completed; their time reference is conventionally assumed to be that of the "current narrative plane" of the story (i.e., past). The expected tense-aspect category is therefore the PRET[eritum], in whatever form this category takes in individual language. (a.a.:157)

Att använda sig av ett berättande *nu* är dock inget som är unikt för digitala berättelser. Fleischman visar även att det förekommer i medeltida ballader etc. som sannolikt var menade att föras fram muntligt (1990:279ff.). Även i talspråkliga berättelser används *presens* för att markera händelser som har en mer framträdande plats i berättelsen (Eriksson 1997:118).

Ytterligare en variabel som kan vara värd att undersöka är vad Genette kallar *frekvens*. Frekvens står här för förhållandet mellan historia och diskurs med avseende på hur många gånger en händelse behandlas på respektive nivå (Gunder 1999:70). Berättandet i datorrollspel är tydligt *singulativt*, d.v.s. det som händer en gång i berättarvärlden återges en gång i diskursen. I traditionella romaner varvas vanligen det singulativa berättandet med iterativa inslag, d.v.s. det som händer flera gånger i historien återges endast en gång. I datorrollspel som styrs av realtid kan läsaren genom sina val helt

enkelt inte skapa ett iterativt berättande (iterativt berättande är också ovanligt i annan interaktiv litteratur, jfr Gunder 1999:71). Jämför exemplet om återresan ovan.

Ett problem som följer av att betrakta datorrollspelen som litteratur gäller frågan "Under hur lång tid utspelar sig berättelsen?" Problemet ligger i att frågan inte har något svar. Den tid handlingsförloppet tar skiljer sig mellan olika läsningar, olika läsare väljer olika vägar som tar olika lång tid, samtidigt som berättelsen avslutas omedelbart om man misslyckas. Berättelsens tidsomfång varierar sålunda stort mellan olika läsningar. Liknande problem gäller till viss del även för hyperromaner (jfr Gunder 1999:73).

Det otidsbestämda handlingsförloppet drabbar realismen negativt. Första gången jag spelade mig igenom *Baldur's Gate* kom jag till den scen i berättelsen då det tydligt framgår vem min karaktär egentligen är efter 75 "game days" (ca 100 klocktimmar), andra gången efter 52 (ca 75 klocktimmar). Ändå utspelar sig denna scen vid en kröning som kommer till stånd oavsett min karaktärs förehavanden. Tiden finns sålunda, men den är ingen berättarvariabel som man behöver ta hänsyn till.

Ovanstående har visat att förhållandet mellan narration och tid i datorrollspelen skiljer sig från samma förhållande i atomär litteratur. Däremot påminner datorrollspelens behandling av berättartid om förhållandet i andra cybertexter. Återigen är det mediet och icke-lineariteten som styr berättarstrukturen eller med Johan Svedjedals formulering: "it depends on how the hyperwork is structured" (2000:84).

[\(Åter till början av artikeln\)](#)

7. Datorrollspel som interaktiva berättelser – en sammanfattning

Undersökningen har visat ur en mängd aspekter att Espen Aarseths syn på denna genre till stor del stämmer (1997:104ff.) – ur traditionell synvinkel kan knappast datorrollspelen beskrivas som god litteratur, däremot är de väl fungerande berättelser även om jämförelser med vad gemene man kallar för en berättelse knappast låter sig – och inte heller skall – göras. De är en egen genre och bör undersökas som sådan. För att lära oss att tolka nya berättelser som t.ex. datorrollspel måste vi hitta ett nytt sätt att analysera texter.

Framför allt ser jag samspelet mellan textproducenterna (här spelprogrammerarna) och läsarna (d.v.s. spelarna) som mycket intressant. Det är i det interaktiva – i deltagandet – som datorrollspelen har sin styrka. Som spelare – det jag ovan lite provocerande kallat *läsare* – ges man ett stort ansvar. Man skall inte bara spela sin roll utan också skapa sin karaktär. Det är upp till spelaren att göra de väsentliga valen så att handlingen blir spännande och läsvärd. För att detta skall bli tillfredsställande krävs att antalet valmöjligheter är tillräckligt många och så pass varierande att handlingen inte blir alltför upprepande. Det är också viktigt att skapa realism – ett problem som många spel fortfarande brottas med. Jag har ovan försökt visa att just PT lyckats ovanligt bra med detta genom att i handlingen inarbeta ett av dataspelens stora aber, nämligen huvudpersonens minnesförlust. Det blir således lättare att identifiera sig med läsarkaraktären.

Tydligt är också att berättelsestrukturen i datorrollspelen inte följer samma regler som traditionella berättelser. Labovs och Waletzky's beskrivning av berättelsestrukturer utifrån sex eller sju olika komponenter är svår att överföra till denna typ av interaktiv fiktion. En så pass viktig komponent som orienteringen följer inte gängse mönster. Dock finns det i de olika berättelsekomponenterna karakteristiska drag som genrens läsare enkelt kan tolka.

Också berättarrollen är annorlunda i och med att den är komplex – genom hela berättelsen återfinns en förstapersonsberättare som till stor del styrs av läsaren, samtidigt som ramarna ges av en allvetande extradiegetisk berättare. Perspektivet bör dock snarast ses som ett sinnesperspektiv i vilket läsaren upplever handlingen genom sin karaktärs sinnen.

En av de tydligaste skillnaderna mellan datorrollspel och t.ex. atomär litteratur är temporaliteten. Handlingen försiggår här hela tiden i ett *nu* även om vissa tillbakablickar ges. Tiden går i stort sett i ett konstant förlopp, samtidigt som tiden egentligen är bortkopplad från handlingen – d.v.s. tiden påverkar inte handlingen mer än till det yttre. Detta gör att datorrollspelen förlorar i realism men vinner i interaktivitet.

Trots problemen att analysera digitaliserade rollspel som berättelser vill jag mena att det är av största vikt att vi skaffar oss verktyg för att göra detta – inte bara litterära utan textlingvistiska, stilistiska och sannolikt också semiotiska. Genren blir allt större och når allt fler människor i olika åldrar och olika grupper. Utövarna skaffar sig också en implicit textkänedom som sannolikt kommer att sätta spår också i annan typ av berättelse. Självfallet måste vi lära oss tolka detta för den interaktiva narrativens egen skull. Det är dags att låta de interaktiva narrativen stå på egna ben! För även om datorrollspel inte är "god" litteratur (vad nu det är för något) så utgör de spännande och beroendeframkallande berättelser som hela tiden lockar fler läsare. En process som jag inte tror kommer att avstanna.

([Åter](#) till början av artikeln)

Om författaren

Jonas Carlquist är lektor vid Institutionen för Nordiska språk, Stockholms universitet. Efter att tidigare främst ha forskat kring nordisk medeltidsfilologi är hans forskningsintressen för närvarande det digitala mediets språk och texter. För närvarande arbetar Carlquist med projekt som rör akademiskt skrivande i elektroniskt uppsatsseminarium (finansierat av Grundutbildningsrådet) och skriftbruk i arbetslivet. Han är också huvudansvarig för kursen 'Internet som text' vilken ges av institutionen för Nordiska språk, SU.

URL: <http://www.nordiska.su.se/personal/carlquist-j>

([Åter](#) till början av artikeln)

Noter

16. Sannolikt är man inte lika styrd av programmets begränsningar vid onlinespel där de olika deltagarna kan tala med varandra. Observera skillnaden mellan att prata med andra mänskliga läsare och att prata med datorn. ([Åter till texten](#))

17. Om man t.ex. valt att slå följe med dvärgen Kagain i BG kan man få problem. Kagain är ond till sinnet och ogillar således goda gärningar. Blir det för mycket av den varan vänder sig Kagain till sist emot läsarkaraktären. ([Åter till texten](#))

18. Jag utgår här ifrån Anna Gunders resonemang om Michaels Joyces *afternoon, a story* (1999). ([Åter till texten](#))

19. Komponenten *peak* (ung. "höjdpunkt") är inte ursprunglig i modellen utan har lagts till av Suzanne Fleischman (1990:135ff.). ([Åter till texten](#))

20. Suzanne Fleischman ger som exempel på en typisk abstrakt följande mening: "Let me tell you about the time the roof started leaking in the middle of our dinner party!" (1990:137). ([Åter till texten](#))

21. Suzanne Fleischman ger som exempel på en typisk orientering följande textavsnitt: "The Cid was in Valencia along with all of his vassals, with him also his two sons-in-law, the infantes of Carrión. He was lying on a bench, the Cid was asleep." (1990:137) ([Åter till texten](#))
22. Suzanne Fleischman ger som exempel på en typisk intern evaluering följande textavsnitt: "Piero da Vinci begat a universal genius." (1990:137) ([Åter till texten](#))
23. Suzanne Fleischman ger som exempel på en typisk koda följande mening: "...and, you know, I've been looking for one like it ever since." (1990:138) ([Åter till texten](#))
24. Jesper Juul ser berättaren i dataspel som en *instans* som gör ett urval av vad som skall berättas. Berättaren betonar vissa saker framför andra i handlingen (1999:47). ([Åter till texten](#))
25. Ett gott exempel på temporalitet i atomära texter är Johan Svedjedals analys av Sir Arthur Conan Doyles *The Speckled Band* (Svedjedal 2000:78ff.). Svedjedal sammanfattar med "To follow the discourse monosequentially is the main point to reading a murder mystery" (a.a.:83). ([Åter till texten](#))
26. Filmen *Sleep* är en sex timmar lång scen av en sovande man. ([Åter till texten](#))
27. Något som t.ex. skiljer sig från ett dataspel som *Myst* där tiden står stilla så länge som användaren inte handlar (jfr Juul 1999:68). ([Åter till texten](#))
28. Användning av ljudfiler för dialogpartier som ett berättartekniskt drag behandlas bl.a. av Markku Eskelinen (1998). Han menar att "this is the surest way to increase the temporal autonomy of the chosen parts of the text". ([Åter till texten](#))

([Åter till början av artikeln](#))

Referenser

- Aarseth**, Espen J. (1997): *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore & London: MIT Press.
- Adams**, Ernest (1999): "Three Problems for Interactive Story-tellers". *Gamasutra*. URL: http://www.gamasutra.com/features/designers_notebook/19991229.htm, [ref. upprättad 2000-05-22]
- Adams**, Ernest (2000): Death (and Planescape: Torment). *Gamasutra*. URL: http://www.gamasutra.com/features/designers_notebook/20000519/, [ref. upprättad 2000-05-22]
- Carlquist**, Jonas (1996): *De fornsvenska helgonlegenderna. Källor, stil och skriftmiljö*. SFSS 81. Stockholm.
- Carlquist**, Jonas (1999): "Berättelsens framtid eller den framtida berättelsen. En diskussion kring Janet Murrays bok *Hamlet on the Holodeck*. *The Future of Narrative in Cyberspace*". I: *Human IT* 1/1999. URL: <http://etjanst.hb.se/bhs/ith/1-99/jc.htm>
- Chatman**, Seymour Benjamin (1990): *Coming to Terms. The rhetoric of narrative in fiction and film*. Ithaca, NY.
- Engebretsen**, Martin (2000): "Hypertekst. En kritisk introduksjon". I: *Norsk Lingvistisk Tidsskrift* 18:1. Oslo.
- Eriksson**, Mats (1997): *Ungdomars berättande. En studie i struktur och interaktion*. Skrifter utgivna av Institutionen för Nordiska språk vid Uppsala universitet 43. Uppsala.
- Eskelinen**, Markku (1998): *Omission Impossible: the ergodics of time*. DAC 98. URL: <http://cmc.uib.no/dac98/papers/eskelinen.html>, [ref. upprättad 2000-06-08].
- Fleischman**, Suzanne (1990): *Tense and Narrativity. From Medieval Performance to Modern Fiction*. London: Routledge.
- Genette**, Gérard (1980): *Narrative Discourse*. Ithaca: Cornell University Press.
- Genette**, Gérard (1996): "Discours du récit. Essai de méthode". I: *Figures III*. Paris, s. 65-282.
- Gunder**, Anna (1999): "Berättelsens spel. Berättarteknik och ergodicitet i Michael Joyces *afternoon, a story*". I: *Human IT* 3/1999. URL: <http://etjanst.hb.se/bhs/ith/3-99/ag.htm>

- Hellqvist**, Björn (2000): "Trender & Traditioner – rollspelens historia". *Rollspel.nu*
URL: <http://www.rollspel.nu/artiklar/9.shtml>, [ref. upprättad 2000-04-20]
- Juul**, Jesper (1998): "En kamp mellem spil og fortælling. Om interaktiv fiktion". I: *Kritik* 135. Köpenhamn.
- Juul**, Jesper (1999): *En Kamp mellem Spil og Fortælling. Et speciale om computerspil og interaktiv fiktion*. Institut for Nordisk Filologi, Københavns Universitet. URL: <http://www.soup.dk/teori/>, [ref. upprättad 2000-04-26]
- Kirksæther**, Jørgen (1998): *The Structure of Video Game Narration*. DAC 98. URL: <http://cmc.uib.no/dac98/papers/kirksæther.html>, [ref. upprättad 2000-04-12]
- Koskimaa**, Raine (2000): *Digital Literature. From Text to Hypertext and Beyond*. Diss. URL: <http://www.jyu.fi/~koskimaa/thesis/>, [ref. upprättad 2000-06-07]
- Labov**, William (1972): "The Transformation of Experience in Narrative Syntax". I: *Language in the Inner City*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, s. 354-396.
- Labov**, William & Waletzky, Joshua (1967): "Narrative Analysis: Oral Versions of Personal Experience". I: *Essays on the Verbal and Visual Arts*. Proceedings of the 1966 Annual Spring Meeting of the American Ethnological Society, ed. June Helm. Seattle: University of Washington Press, s. 12-44.
- Landow**, G.P. (1994): "What's a Critic to DO? Critical Theory in the Age of Hypertext". I: *Hyper/Text/Theory*, ed. G.P. Landow. Baltimore & London: Johns Hopkins University Press, s. 1-50.
- Murray**, Janet (1997): *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Baltimore & London: MIT Press.
- Negroponte**, Nicholas (1995): *Being Digital*. New York: Alfred E. Knopf.
- Svedjedal**, Johan (1987): *Almqvist – berättaren på bokmarknaden. Berättartekniska och litteratursociologiska studier i C.J.L. Almqvists prosafikation kring 1840*. Skrifter utgivna av Avdelningen för litteratursociologi vid litteraturvetenskapliga institutionen i Uppsala Nr 21. Uppsala.
- Svedjedal**, Johan (1999): "A Note on the Concept of 'Hypertext'". I: *Human IT* 3/1999. URL: <http://etjanst.hb.se/bhs/ith/3-99/js.htm>
- Svedjedal**, Johan (2000): *The Literary Web. Literature and Publishing in the Age of Digital Production. A Study in the Sociology of Literature*. Stockholm: Kungliga biblioteket.

SPEL

Baldur's Gate (1998), *BioWare Corp.*

Fallout 2: A Post-Nuclear Role Playing Game (1998), *Interplay Productions.*

Planescape Torment (1999), *Interplay Productions.*

([Åter](#) till början av artikeln)

[Åter till del 1](#)

[Åter till Human IT 2-3/2000](#)