

”Did you go in my house?”

Spelarstyrd analys i Final Fantasy VII

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

INTRODUKTION	3
Begreppsförklaring	3
<i>Analeps och Flashback</i>	3
<i>Berättelse</i>	4
<i>Datorspel</i>	4
Final Fantasy VII	4
<i>Form</i>	6
<i>Berättelsen</i>	7
<i>Den spelade analepsen</i>	8
Syfte	8
Frågeställningar	8
Källor	9
Metod och metodologiska problem	9
<i>Svårigheter vid datorspelsstudier</i>	9
<i>Procedur</i>	10
<i>Scenen</i>	10
PRIMÄRA TEORIOMRÅDEN	11
Datorspelsteori	11
Narratologi	11
ANALYS	13
Dåtid	13
<i>Berättelsetid och texttid kontra spelartid och speltid</i>	13
<i>Flashback</i>	13
Interaktivitet	15
<i>Final Fantasy VII och valfrihetens inverkan på temat</i>	16
Användaren	17
<i>Underförstådd läsare och faktisk läsare</i>	18
Författaren	19
<i>Författarens närvaro</i>	19
<i>Textens kommunikation</i>	21
<i>”Explicative function” eller inte</i>	22
<i>Tryckta verk kontra spel</i>	23

SLUTSATS OCH DISKUSSION	24
Berättelse eller spel?	24
Underförstådd berättelse	25
Utmärkande för Final Fantasy VII	26
SAMMANFATTNING	27
KÄLLFÖRTECKNING	28
Primärkälla	28
Sekundärkällor	28

INTRODUKTION

Det går idag knappast att förneka datorspelens framträdande roll i underhållningsindustrin. Allt sedan *Computer Space* (1971), det första kommersiella datorspelet, har den tekniska utvecklingen inom branschen gått fram med stormsteg. Trots att landvinningarna även drivit den allmänna tekniska utvecklingen framåt kämpar dock datorspelsmediet fortfarande för att vinna legitimitet. Det märks inte minst inom den forskning som idag bedrivs om datorspel.

Datorspel är fortfarande ungt som forskningsämne och har som sådant både rötterna i äldre mediers teorier och ett behov av att urskiljas från dem. Denna motsättning blir väldigt tydlig när det handlar om narratologi. Kan ett spel vara en berättelse och kan en berättelse spelas? Vilka narratologiska teorier kan återanvändas på datorspelsteori? De problem som uppstår i diskursen är lika mycket en fråga om vad datorspel är som vad narratologi är. I denna uppsats problematiseras detta förhållande utifrån ett exempel från datorspelet *Final Fantasy VII* (1997).

Begreppsförklaring

Analeps och Flashback

Enligt Holmberg och Ohlsson är det en analeps när ”en händelse i historien omtalas i texten efter det att en annan och senare händelse i historien redan omtalats” (Holmberg 1999, s. 95).

En variant på analeps är flashbacken, ett filmiskt grepp där en tidigare händelse i fabulan placeras senare i syuzheten. Man skiljer mellan visuell och auditiv flashback, men dessa kan självklart verka samtidigt i en scen. (Bordwell 1985, s. 77)

Flashbacken är med andra ord en analeps, men med visuella och auditiva konventioner.

Analeps kommer att användas i denna uppsats enligt den definition som ges av Holmberg och Ohlsson, medan flashback endast avser de tillfällen där datorspelet följer filmens visuella och auditiva konventioner för att skildra analepsen.

Berättelse

I svensk narratologi används termen berättelse som motsvarighet till engelskans ”narrative”. Det är denna betydelse som används i den här uppsatsen och inte den i vardagligt tal använda betydelse som närmast kan liknas vid engelskans ”story”. ”Narratologi” och ”berättelse” beskrivs närmare under kapitlet *Primära teoriområden*.

När ”spelets berättelse” omnämns i uppsatsen avses den väg som spelets konstruktörer försöker locka spelaren att ta. Jag har valt att för enkelhetens skull kalla detta för berättelse, även om en stor del uppsatsen resonemang faktiskt handlar om huruvida detta kan kallas berättelse eller inte.

Datorspel

Engelskans ”Video Games” definieras enligt Wolf (2001, s. 18) som ett spel där spelets handling sker på en skärm av något slag. I detta arbete kommer datorspel att användas som beteckning för denna typ av spel trots att konsolen Playstation vanligtvis brukar betecknas som TV-spel i Sverige. Datorspel och TV-spel är inte i alla avseenden samma, men skillnaden är i grunden teknisk, dvs vad spelet visas på eller drivs på, och inte relevant för analysen. Att använda Wolfs definition av ”Video Games” även för datorspel ger tillräcklig avgränsning åt begreppet. *Final Fantasy VII* har dessutom givits ut både till Playstation och PC.

Final Fantasy VII

Studien har datorspelet *Final Fantasy VII* som primärkälla. Datorspel som undersökningsobjekt kan vara svåra att tränga in i (Wolf 2001, s. 7), och läsare av denna uppsats kan därför inte förutsättas vara insatta i det analyserade datorspelet. Av denna anledning ges redan här en kort presentation av *Final Fantasy VII*.

Final Fantasy VII är ett datorspel, ursprungligen utvecklat för spelkonsolen Playstation av spelföretaget Square och regisserat av Yoshinori Kitase. Det släpptes första gången 31 januari 1997 i Japan och följande höst i USA. Enligt den genreindelning som brukar användas för datorspel är *Final Fantasy VII* ett datorrollspel. Wolf definierar datorrollspelsgenren som:

Games in which players create or take on a character represented by various statistics, which may even include a developed persona. The character's description may include specifics such as species, race, gender, and occupation, and may also include various abilities, such as strength and dexterity, usually represented numerically. (Wolf 2001, s. 130)

Figur 1, en bild av huvudpersonen Clouds värden, visar att *Final Fantasy VII* väl uppfyller Wolfs kriterier på datorrollspel. Huvudpersonen Clouds förmågor och egenskaper visas som statistiska värden och höjs allt eftersom spelaren kommer längre i spelet. Rollfiguren utvecklas med de erfarenhetspoäng, "experience points", EXP på bilden i figur 1, som han eller hon får. I *Final Fantasy VII* fås erfarenhetspoäng genom de stridsscener där protagonisterna kämpar mot olika monster och fiender. I striderna får rollfigurerna också föremål och pengar att köpa ny utrustning för. Inköpen görs mellan stridscenerna och det är också där som spelets berättelse utvecklas.






	Cloud	EXP:	3208 p	Status
	LV 15			
	HP 588 / 588	next level:	589 p	
	MP 112 / 112	Limit level: 1		
Strength	29			
Dexterity	16			
Vitality	38			
Magc	35			
Sprlt	28			
Luck	19			
				Attack
				Magc
				E. Skill
				Item
Attack	47			
Attack%	96			Wpn: Buster Sword
Defense	56			
Defense%	7			Arm: Mythril Armlet
Magc atk	35			
Magc def	28			
Magc def%	0			Acc: Protect Vest

Fig. 1. I *Final Fantasy VII* presenteras rollfigurerna med statistiska värden. (Bilden har manipulerats för att öka läsbarheten i svart-vit utskrift.)

Form

I *Final Fantasy VII* sker spelarens interaktion i två olika typer av scener, båda med egna spelregler och interface. Dessa benämns här stridsscener och utforskande scener.

Stridsscenerna är i regel av mindre vikt för att föra berättelsen framåt, och i den studerade analepsen förekommer endast en sådan stridsscen, varför de inte behandlas vidare i denna uppsats. I de utforskande scenerna kan spelaren istället styra den manipulerbara rollfiguren i en representation av ett fysiskt rum och i detta interagera med olika objekt.

Stansberry (1998) hävdar att de flesta spel behöver tre specialiserade typer av material för att kunna utövas. Den första är de grundläggande verktyg, ”implements”, som krävs för att kunna spela spelet, exempelvis en fotboll. Den andra är det fysiska utrymme som spelaren förflyttar sig i, ”territory” enligt Stansberry. Det kan vara spelplanen i *Monopol*, eller en fotbollsplan. Den tredje typen är inventarier, ”inventories”, det vill säga sådant som spelaren samlar på sig eller förlorar under spelets gång, exempelvis pengar och gator i *Monopol* (Stansberry 1998, s. 90). I den här analysen är det framför allt det fysiska utrymmet som är relevant. I *Final Fantasy VII* utgörs detta i huvudsak av de städer, gator och andra scenerier som protagonisterna färdas genom. Där kan användaren navigera den manipulerbara rollfiguren över vissa specificerade ytor. I vissa fall är det frågan om att kunna gå fram eller tillbaka längs en stig och i andra fall kan hela torg utforskas. Varje sådant fysiskt utrymme i spelet har ett antal möjliga utgångar som tar den manipulerbara rollfiguren vidare till nästa utrymme som har ungefär samma upplägg. I utrymmena finns även olika objekt som rollfiguren kan interagera med. Det kan vara andra figurer att inleda dialoger med, kistor att öppna eller skyltar att läsa.

All verbal dialog i *Final Fantasy VII* görs i textrutor som också visar de repliker spelaren kan välja mellan. Dessa valbara repliker är i de fall de förekommer alltid två och står i sin helhet som meningar som läggs i Clouds mun. På kommentaren: ”I heard Sephiroth was coming so I brought my camera. I want a shot of Sephiroth and a monster” ges följande alternativ:

Alternativ 1: ”Take my picture.”

Alternativ 2: “Get back in the house, it’s dangerous.”

(Final Fantasy VII 1997)

Spelaren kan välja något av dessa alternativ och beroende på valet fortlöper dialogen och även handlingen olika.

Något som också är utmärkande för *Final Fantasy VII* är kontrollen av rollfigurerna. I huvuddelen av spelet kontrollerar spelaren huvudpersonen Cloud, som för det mesta har med sig olika följeslagare, även de protagonister i spelet. Dessa rollfigurer följer Cloud, ibland genom att gå efter honom, ibland genom att "hoppa in i" Cloud och färdas direkt med honom. Trots att spelaren bara styr Cloud med spelkontrollerna styrs därför också andra rollfigurer indirekt. Vid vissa tillfällen i spelet ändras också den manipulerbara rollfiguren helt och blir istället för Cloud någon av hans följeslagare. När det i uppsatsen talas om manipulerbar rollfigur avses därför den rollfigur som kontrolleras direkt av spelaren. I den studerade scenen är Cloud den manipulerbara rollfiguren, och hans följeslagare styrs varken direkt eller indirekt av spelaren utan kommunicerar istället verbalt med Cloud från diegesen.

Berättelsen

I den korta introduktion som ges i *Final Fantasy VII*:s manual, står följande:

IN MIDGAR, a city controlled by the mega-conglomerat Shinra. Inc., the No. 1 Mako Reactor has been blown up by a rebel group, AVALANCHE. AVALANCHE was secretly formed to wage a rebellion against Shinra. Inc., an organisation which is absorbing Mako energy, destroying the natural resources of the planet. Cloud, a former member of Shinra's elite combat force, SOLDIER, was involved with the bombing of the Mako Reactor. Can Cloud and AVALANCHE protect the planet from the huge, formidable, Shinra. Inc.?

Denna extradiegetiska berättelse presenterar huvuddragen i *Final Fantasy VII*:s berättelse. Cloud är en före detta soldat som tillsammans med terroristorganisationen Avalanche tar upp kampen mot det exploaterande företaget Shinra. Inc. Under berättelsens gång ansluter sig flera olika rollfigurer till äventyrargruppen och många hemligheter uppdagas, inte minst när det gäller Clouds eget förflutna. En av de personer Cloud får lära sig mer om under spelets gång är den legendariske elitsoldaten Sephiroth.

Den spelade analepsen

Cloud och de andra rollfigurerna i äventyrargruppen har flytt från Shinra building, Shinra Inc.:s högkvarter varifrån de tar sig till Kalm, en by nordöst om Shinra City. Gruppen samlas på ett värdshus där Barret, en av protagonisterna ber Cloud berätta historien om hur han arbetade tillsammans med Sephiroth.

I Clouds berättelse är han som 16-årig soldat på uppdrag till sin hemby Niebelheim tillsammans med Sephiroth. De ska undersöka en gammal reaktor som skapar brutala monster. När de anländer till staden får Cloud tillåtelse att besöka sin familj och sina vänner. Innan spelet går vidare har Cloud möjlighet att besöka fem hus som finns samlade runt ett torg.

Syfte

Syftet med uppsatsen är att analysera narratologiska grepp och strukturer i den spelarstyrda analepsen i *Final Fantasy VII*.

Frågeställningar

Hur ser den narratologiska strukturen ut i *Final Fantasy VII*? Går det att tala om traditionella narratologiska berättarnivåer, eller måste de omvärderas med hänsyn till det behandlade exemplet?

Hur utmärker sig de narratologiska greppen i ett datorspel som *Final Fantasy VII*? Skiljer sig tillämpningen av grepp i *Final Fantasy VII* från tryckta verk och film, och i så fall på vilka sätt?

Vilken effekt får bruket av de narratologiska greppen och påverkar det tematiken, interaktiviteten, eller identifieringen med rollfigurerna?

Källor

Utöver spelet *Final Fantasy VII* har i huvudsak narratologisk facklitteratur, inriktad på datorspel, litteraturvetenskap och filmvetenskap, använts som sekundärlitteratur.

Flera av källorna har hämtats från Internet, något som alltid medför en risk. Eftersom mycket av diskussionerna mellan forskare idag sker via webben och många väljer att publicera sina rön direkt där, har jag ändå valt att nyttja sådana källor. I den mån det varit möjligt har dock tryckt litteratur använts som sekundärkällor.

Metod och metodologiska problem

Svårigheter vid datorspelsstudier

En svårighet med att studera datorspel är den begränsade möjligheten att gå tillbaka och studera en passage igen. Möjligheten att ”spola tillbaka” och undersöka ett stycke i oförändrat skick finns inte som vid exempelvis filmstudier. I värsta fall måste forskaren spela om hela spelet igen, fram till den punkt som ska analyseras. Det kan lätt bli en tidskrävande procedur. Detta underlättas något i spel som *Final Fantasy VII* eftersom det vid vissa tillfällen i spelet finns möjlighet att spara.

Wolf tar upp en svårighet med anknytning till att spelet måste spelas för att undersökas, nämligen att studien av spel ibland kräver spelarskicklighet. För att kunna undersöka spelet räcker det inte alltid med att vara en bra undersökare, för att få något att analysera måste man också vara tillräckligt bra på att spela spelet för att kunna ta sig igenom det. Detta kan arbetas runt genom att forskaren känner någon som kan spela spelet åt honom, eller genom att använda de guider som ibland skrivs till enskilda datorspel. (Wold 2001, s. 7)

Efter en genomspelning kan datorspel mycket väl ha förändrats markant. Berättelsen i ett spel är ju till viss del avhängigt användarens val, och skeendet och förutsättningar förändras därför beroende på vilka val användaren gjort tidigare i spelet. Ibland slumpas till och med alternativa händelseförlopp fram av programmet själv. I denna studie kringgås detta genom att fokus ligger på sådana händelser som är oberoende av spelarens handlingar, och på de val som användaren *kan* göra snarare än på de val som görs.

Även om dessa hinder arbetats runt under studien kvarstår de vid eventuell reproducering eller kontroll av data.

Procedur

En inledande Internet- och databassökning gjordes för att ge en överblick över forskningsfältet inom datorspelsteori. I detta skede togs endast begränsad hänsyn till källornas vetenskapliga värde och även webbsidor utan vetenskaplig grund granskades. Dessa sökningar användes som stöd för närläsningen av den valda scenen i *Final Fantasy VII*, men inte som källor i uppsatsen.

När studien av datorspelet påbörjades gjordes en transkribering av den behandlade scenen och de olika nivåerna kartlades. Detta arbete resulterade i några löst hållna nyckelord vilka användes i litteratursökningen. Sökorden utvecklades sedan allteftersom analysen fortgick.

De narratologiska greppen i *Final Fantasy VII* jämfördes slutligen med motsvarande grepp i den insamlade litteraturen.

Scenen

Den studerade scenen i *Final Fantasy VII* valdes eftersom den på ett tydligt sätt visar på konflikten mellan berättelsen och valfriheten. Ur ett narratologiskt perspektiv ställer den dessutom en del frågor på sin spets. Kärnan i denna scen blir frågan ”Did you go in my house” som på samma gång verkar ifrågasätta både spelarens och rollfiguren Clouds val.

I spelets berättelse sker återkopplingar till den studerade scenen. I analysen tas ingen hänsyn till effekterna av dessa återkopplingar.

PRIMÄRA TEORIOMRÅDEN

Datorspelsteori

Datorspelsteori är ett relativt nytt fenomen som utvecklas av forskare bland annat inom ämnet informatik. Bland de mer betydelsefulla verken får Espen Aarseths bok *Cybertext* (1997), med sin argumentation för att datorspelsteorin borde bilda en egen akademisk disciplin, anses vara en milstolpe. Redan när datorspelen gjorde inträde på marknaden fanns dock de som studerade fenomenet, om inte annat konstruktörerna själva. Chris Crawford's *The Art of Computer Game Design* (1982) är ett tidigt sådant exempel. Hans verk är en tidig undersökning av vad datorspel är jämfört med pussel, leksaker och berättelser.

Litteraturvetenskapen har framför allt fokuserat på de narratologiska aspekterna. Att studera datorspel enbart utifrån ett narratologiskt perspektiv har dock sina begränsningar och på senare tid har en gren utvecklats som väljer en annan väg. Teorin som kommit att kallas ludologi, "ludology", från latinets *ludus* för "spel", studerar målorienterade datorspel som just spel (Frasca 2000). Behovet av ett sådant alternativt angreppssätt har fått mycket stöd från den del av forskarvärlden som är engagerad i datorspelsteori.

En av huvudpunkterna i ludologi, enligt Frasca, är att spel, även om de tillsynes verkar innehåller en kedja av händelser, i själva verket bara är en mängd valbara möjligheter åtföljda av olika kedjereaktioner. För någon som står utanför och betraktar en spelsession skulle spelet kunna te sig som vilken film som helst, men nästa gång han såg spelet spelas skulle det vara en annan film.

Narratologi

En av de motsättningar som råder inom forskningen kring datorspel är huruvida datorspel är narratologiska eller inte. Flera forskare, däribland Eskelinen (2001), Aarseth (1997) och Frasca (2000), hävdar att de inte är det och Eskelinen ger följande motivering:

...a story, a back-story or a plot is not enough. A sequence of events enacted constitutes a drama or a performance, a sequence of events recounted constitutes a narrative, and perhaps a sequence of events produced or played out under certain circumstances and following formal rules constitutes a game. This is really very trivial but crucial: there are sequences of events that do

not become or form stories (like in Tetris for example). The reason for this is equally simple: in games the dominant temporal relation is the one between user time and event time and not the narrative one between story time and discourse time. (Eskelinen 2001, s. 2)

Utifrån Eskelinens argument kan vi sluta oss till att den avgörande skillnaden mellan datorspel och traditionella berättelser är att datorspelet, liksom andra spel, spelas. Med andra ord är det inte något som hänt, utan något som händer. Spelet ”skrivs” under tiden som det spelas (Alexander 1999, s. 60) vilket är en avgörande utgångspunkt för många forskare. Av denna anledning hamnar användaren, eller läsaren, i en viktigare position än när det gäller exempelvis dramat eller epiken, som ju inte förändras av läsarens val eller beteende. Läsarens uppfattning kan visserligen påverkas, men det är något annat.

Även om datorspel sålunda inte skulle kunna definieras som berättelser kan de ändå innehålla narratologiska element. Detta är också något som framhålls av flera av de nämnda forskarna. Motsättningen är alltså mindre än den först kan verka. Aarseth konstaterar:

Even if the cybertext are not narrative texts but other forms of literature governed by a different set of rules, they retain to a lesser or greater extent some aspect of narrative. Most display some forms of narrative behavior, just as can be found in other non-narrative literary genres. [...] Perhaps, by studying cybertexts and trying to discover this alterity of narrative, we may also get some small new clues as to what narrative is. (Aarseth 1997, s. 5)

Det kan alltså enligt Aarseth finnas ett berättelsebeteende i cybertexter utan att de för den skull är berättelser.

Arthur Asa Berger definierar berättelser i sin mest grundläggande form som ”stories that take place in time” (Berger 1996, s. 6), och Bo G Jansson menar att berättelsens definition är den dubbla händelseordning som är fabula och syuzhet. Det vill säga att berättelsen upphör där tiden för berättandet och det som berättas sammanfaller. Något som upplevs, eller spelas samtidigt som det händer är alltså inte en berättelse (Jansson 2002, s. 30).

Bordwell förklarar i boken *Narration in the Fiction Film* att fabulan ”embodies the action as a chronological cause-and-effect chain of events occurring within a given duration and a spatial field.” (Bordwell 1985, s. 49) Syuzheten är det sätt på vilket fabulan arrangeras på filmduken. Fabulan är med andra ord en intern konstruktion hos betraktaren eller läsaren och är aldrig fysiskt närvarande.

ANALYS

Dåtid

Berättelsetid och texttid kontra spelartid och speltid

Texttiden, "text-time", som egentligen inte är annat än läsarens läsning av orden på papperet, måste, skriver Rimmon-Kenan (1988), vara linjär. Boken kan endast läsas ett ord åt gången. Berättelsetiden, å andra sidan, är det tidsförlopp som beskrivs i den faktiska historien och utspelas från början till slut oberoende av litterära grepp (Rimmon-Kenan 1988). Det är i mötet mellan texttiden och berättelsetiden som berättelsens ordning, eller syuzheten, finns.

I datorspel är det enligt Eskelinen (2001) intressantare att tala om spelartid, "user time", det vill säga spelarens handlingar, och speltid, "event time", som är händelserna i spelet.

Ordningen är i datorspel därför "the relation between user events and system events, or the actions of the player and their interaction with the event structure (happenings) of the game." (Eskelinen 2001, s. 4) Detta blir som intressantast i spel där utforskandet har en framträdande roll. Vissa av dessa spel har nämligen som utmärkande drag att spelet inte fortsätter framåt i handlingen förrän spelaren gör "rätt" val (Eskelinen 2001). Begränsningen blir framträdande när man studerar interaktiviteten och författarnärvaron i spelen, båda vilka är utmärkande element i *Final Fantasy VII*. Detta kommer att visa sig senare i analysen.

Flashback

I *Final Fantasy VII* markeras övergången mellan diegesen och Clouds berättelse vanligtvis genom att bilden tonar ut i svart för att sedan tona tillbaka. Enligt Janssons (2002, s. 33) definitioner är Clouds återberättelse en extern analeps som pekar tillbaka på skeenden före fabulans början.

Flashback är i praktiken en analeps, men i och med att representationen av det förflutna sker visuellt och auditivt medför den andra konsekvenser än hos en verbal analeps. Bordwell (1985, s. 78) benämner traditionellt återberättande av en händelse, där någon eller någonting i nutiden återberättar det förflutna, för "recounting". I en flashback är det istället frågan om

”enactment”, och det förflutna får samma skärpa som om det hände just nu. Även Jansson (2002) behandlar denna problematik och beskriver tre olika sätt att tolka en flashback som skildrar det en intradiegetisk berättare berättar. För det första kan en flashback tolkas som att filmpubliken färdas tillbaka till den dag som det berättas om, och då är berättandet extradiegetiskt och opersonaliserat. För det andra kan flashbacken vara en översättning i bild av berättarens ord, och är således intradiegetiskt berättad av berättaren. För det tredje kan scenen vara en visualisering av berättarens minne av den dag han berättar om och då är det fråga om djupfokalisering. Det som avgör läsarens val av tolkning har med den intention hon förutsätter finns med verket, hos den underförstådde författaren. (Jansson 2002)

I *Final Fantasy VII* är analepsen en flashback. Betyder det då att någon av Janssons (2002) tre typer kan tillämpas på berättelsen? Det finns passager i dialogen som antyder att det är frågan om det andra eller tredje fallet. Flashbacken upphör nämligen när Cloud säger sig ha svårt att minnas mer: ”I can’t...remember much else. There’s nothing more to talk about” (*Final Fantasy VII* 1997). Något som torde vara irrelevant enligt det första tolkningssättet. Flashbacken är alltså bunden till Clouds subjektiva erinran av det faktiska tillfället.

Scenen är i huvudsak en ”enactment”, men en närmare granskning av dialogen visar på passager där ord i diegesen och visuella inslag i intradiegesen hamnar i motsättning. I ett fall visar bilden intradiegesen samtidigt som Clouds röst från diegesen visas i en textruta:

Tifa: ”Cloud!!!”
 A: ”It’s true”
 B: “Just kidding. Don’t get mad.”
 (*Final Fantasy VII* 1997).

Här är Clouds röst en del av diegesen trots att den kommenterar intradiegesen och detta samtidigt som diegesen visualiseras. Det återberättade och berättandet blir på så sätt separerat från varandra. I de flesta fall visas emellertid endast det ena eller det andra. Tal i diegesen visas i klipp tillbaka till diegesen, eller genom att bilden blir svart när diegesen fortgår för att sedan åter visa intradiegesen när dialogen är avklarad. Förutsatt att det här inte är frågan om en helt annan form verkar därför Janssons tredje tolkning passa bäst in på flashbacken. På andra ställen i *Final Fantasy VII* får spelaren ta del av en röst som bara Cloud hör. Dessa två grepp kan mycket väl vara de som starkast skapar intrycket av intern fokalisering.

Interaktivitet

Enligt Manovich (2001) är egentligen alla datormedier interaktiva.

...modern HCI [Human Computer Interaction] allows the user to control the computer in real-time by manipulating information displayed on the screen. Once an object is represented in a computer, it automatically becomes interactive. (Manovich 2001, s. 55)

En trend som Manovich ser, och som inte är särskilt ny, är tendensen att ge interna, subjektiva funktioner en yttre form och standardisering. Detta märks enligt Manovich tydligt i det interaktiva datormediet där principen med hyperlänkning, som utgör grunden för det interaktiva mediet, är ett uttryck för den interna processen associering. Enligt Manovich blir effekten av denna hyperlänkning att vi navigerar oss fram längs förprogrammerade associationer. Associeringarna är alltså inte våra egna utan någon annans som vi ska missta som våra egna. (Manovich 2001, s. 61)

Crawford (1982) använder interaktivitet som en definition på vad spel är. Det är när element i spelet reagerar på användaren som det blir ett spel. Ett pussel är alltså inget spel eftersom pusselbitarna inte förändras eller ändrar egenskap utifrån spelarens val. På samma sätt skiljer sig spel från berättelser i och med att berättelser är förutbestämda, liksom pusslet. Antingen tar sig användaren igenom den eller inte. I ett spel uppmuntras användaren istället att pröva nya vägar och komma tillbaka flera gånger för att utforska alternativ. Eller med andra ord, en berättelse är statisk medan ett spel är dynamiskt.

Interaktiviteten i datorspel är enligt Alexander (1999, s. 187) egentligen en chimär eftersom spelarens valfrihet är begränsad till de val som erbjudits av spelets konstruktörer. Stansberry (1998, s. 26) påpekar att baksidan av interaktiviteten, som ett sätt att ge användaren kontroll över berättelsen, är att dess kontinuitet och logik kan bli lidande. "A key question, then, becomes how much is random and how much is controlled. The design team must decide what is essential for the user to experience and what is okay for them to miss" (Stansberry 1998, s. 26). För mycket frihet åt spelaren gör alltså att spelets logiska struktur blir lidande. Ryan förklarar detta:

...to maintain the narrative on the proper track, the range of actions must be severely restricted. Adventure games do not pre-plan each possible narrative development, as do the *Choose Your Own Adventure* texts, but they make sure that the player's options will remain within a certain

range, so that his overall destiny will not deviate from the general line of the master plot. (Ryan 2001, [digitalt magasin, ingen sidnumrering])

I *Final Fantasy* kan spelaren röra Cloud över torget, gå in genom dörrar och prata med personer, men han kan inte få rollfiguren att hoppa i fontänen, gå in genom ett fönster eller rista saker i marken. Spelkonstruktören sätter på detta sätt upp begränsningar, men inom dessa begränsningar har spelaren stora friheter. Cloud rör sig omedelbart dit spelaren vill och husen besöks i den ordning som spelaren vill.

Aarseth (1997) konstaterar att det som framförallt utmärker hypertext, och därigenom datorspel som *Final Fantasy VII*, från annan litteratur inte är texten i sig, inte det som läses, utan det som texten läses ifrån. Varje val som spelaren gör medför också att andra vägar väljs bort. Till skillnad från en bok som visserligen kan läsas i omvänd ordning, eller hoppande mellan sidorna, är bara vissa möjligheter tillgängliga i ett datorspel. Det som utmärker datorspel som text är alltså, enligt Aarseth, inte tillgången på, utan snarare begränsningen av, möjligheter.

I *Final Fantasy VII* märks denna begränsning av möjligheter tydligt. Många av de val som spelaren gör minskar nämligen antalet kvarvarande val. När Cloud väl har besökt sin mor och talat med henne kommer han nästa gång han försöker göra ett besök att mötas av Clouds ord som förklarar: "I can't...remember much else. There's nothing more to talk about." (*Final Fantasy VII* 1997)

Final Fantasy VII och valfrihetens inverkan på temat

Vid ett tillfälle i spelet får Cloud, och därigenom spelaren, möjlighet att verbalt ångra en fysisk handling. Valet är inte att bestämma vad som ska göras härnäst, utan snarare att avgöra om det som sägs ha hänt är sant. Alternativen ja och nej påverkar alltså något som redan skett, inte något som kommer att ske. Det blir här tydligt att svaren ja och nej är högst subjektiva. Cloud kan nämligen svara ja/nej och ljuga, svara ja/nej och inte minnas hur det egentligen var, eller svara ja/nej och tala sanning. Om Cloud talar sanning eller ljuger avgör spelarens val det som faktiskt har hänt, medan svaren ja eller nej annars inte har någon sådan funktion. Dessa tre alternativ kan visas i en tabell enligt figur 2

Cloud	svarar ja	svarar nej
ljuger	Cloud har inte varit med om det han berättar	Cloud har varit med om det han berättar
vet inte	Cloud har eller har inte varit med om det han berättar	Cloud har eller har inte varit med om det han berättar
ljuger inte	Cloud har varit med om det han berättar	Cloud har inte varit med om det han berättar

fig. 2. Sanningshalten i Clouds svar beroende på hans intentioner/tillförlitlighet.

Det finns alltså tre olika alternativ. Detta skulle i princip kunna medföra att spelaren inte har något direkt inflytande i valet. Ja/nej-frågan säger ju ändå ingenting om det faktiska skeendet, utan är helt beroende av spelarens identifiering med rollfiguren.

Rimmon-Kenan (1983) diskuterar berättarens trovärdighet, och mycket kan tillämpas även på den intradiegetiske berättaren Cloud i *Final Fantasy VII*. Något som negativt påverkar trovärdigheten är att Cloud i sin berättelse väljer att hoppa över de delar som han bedömer som ointressanta, oavsett spelarens val. Cloud är dessutom personligt engagerad i berättelsen, vilket ger anledning att ifrågasätta hans objektivitet. Vid tidigare tillfällen i spelet har Cloud betett sig på sätt som antyder att han inte är helt tillförlitlig. Han har hört röster och verkat förvirrad kring sådant han upplevt tidigare. Slutligen ifrågasätts vid upprepade tillfällen Clouds heder och motiv av de andra rollfigurerna i spelet. Allt sådant borde ha betydelse för hur spelaren tolkar analepsens sanningshalt. När spelaren väljer alternativet ”Yes” talar Cloud då sanning eller inte? I diskussionen om Clouds tillförlitlighet som berättare visar det sig dock lika mycket bli en fråga om spelarens tillförlitlighet. Flashbacken verkar nämligen på två nivåer där Clouds intentioner antyds genom berättelsen medan hans handlingar bestäms av spelarens input.

Användaren

Enligt Wolf måste spelaren tillföra något till spelet, ge ”input”, (Wolf 2001) och enligt Murray (refererad i Alexander 1999, s. 188) är det därför det är spelaren som är protagonist i datorspel, eftersom det är spelaren som måste lösa problemen som rollfiguren ställs inför. Det

är spelaren som styr Clouds handlingar och följaktligen möter de problem Cloud stöter på. Aarseth (1997, s. 113) hävdar också att den kontrollerade rollfiguren i äventyrsspel inte alls uppfattas som en person av spelaren, utan endast som en radiostyrd förlängning av spelaren själv. I *Final Fantasy VII*, som visserligen inte heller definieras som äventyrsspel, finns dock element som talar emot en sådan krass syn på den manipulerbara rollfiguren. Clouds dolda bakgrund och utveckling skapar närmast ett avstånd mellan spelaren och Cloud, som annars verkar vara den givna protagonisten. Det blir i vissa dialoger tydligt att Cloud vet mer än spelaren och i andra fall mindre. Dessutom har Cloud en tydlig självständig identitet vilket ytterligare försvårar identifieringen.

I *Final Fantasy VII* växlar det ständigt mellan främmandegöring och sådant som för protagonisten närmare spelaren. Smith (2002) uppmärksammar exempelvis att en av antagonisterna, presidenten över Shinra, presenteras i ännu sämre dager än Cloud och att spelaren, i valet mellan de två är mer benägen att välja Cloud, den minst otrevliga. Som konstaterats tidigare presenteras också Cloud ibland med intern fokalisering. En annan aspekt när det gäller kontakt mellan spelare och rollfiguren, är det faktum att spelaren är den som fattar alla beslut åt rollfiguren. Till synes omoraliska handlingar och förhållandevis ologiskt beteende beror i slutändan på spelarens val (Smith 2002), eller åtminstone får man den illusionen om vi ska tro Alexander (1999). Genom att valen överlämnas till spelaren blir också spelaren ansvarig och spelaren gör på så sätt större investeringar i en rollpersons handling än om hon tittat på film (Smith 2002).

Underförstådd läsare och faktisk läsare

Wolfgang Iser (1991) hävdar att det är läsaren som måste sägas tillföra mening till en berättelse och att det bara är genom tolkningen av ett verk som verket får mening. Utan tolkning, utan läsaren, är det bara ord på ett papper. Iser urskiljer två läsartyper som kritiker brukar ta till när de gör uttalanden om ett litterärt verks effekter. Å ena sidan finns den riktiga läsaren, eller "the real reader" och å andra sidan den hypotetiska läsaren, "the hypothetical reader". Med riktig läsare menar Iser i detta fall det dokumenterade mottagandet ett litterärt verk fått av en specifik läsande publik, medan den hypotetiske läsaren i grunden är en idealläsare på vilken textens alla möjligheter kan projiceras (Iser 1991, s. 27). Båda dessa teoretiska läsartyper har dock begränsningar när det gäller tolkningen av ett verk, mestadels beroende på att båda baseras på en verklig läsande publik som inte är möjlig att överblicka i

analysen. Den läsartyp som Iser istället argumenterar för är den underförstådde läsaren, ”the implied reader”. Denne är en konstruktion som enligt Iser går att finna i det lästa verket självt och ska inte identifieras med någon verklig läsare.

Som det kommer visa sig är Isers kategorier inte tillräckliga när man börjar diskutera datorspel. I huvudsak är skälet förstås att den tolkning som exempelvis en läsare av en roman gör skiljer sig från den en spelare gör. Romanläsaren kan ta god tid på sig, han har inga krav på sig att utföra handling och han kan bläddra tillbaka för att läsa om (Aarseth 1997). En spelare av *Final Fantasy VII* å andra sidan tolkar något som händer och försöker skaffa sig en överblick för att kunna göra strategiska val, hur triviala de än må vara. Det ena är tolkning för att finna mening och det andra är tolkning för att få underlag för handling. Medan dessa beslut görs uppdagas också spelets berättelse, som en sorts belöning.

I tolkningsprocessen, som föregår fysisk handling, är spelaren utlämnad åt de val som spelkonstruktören gjort avseende interaktiviteten, och i dessa val kan man säga att spelets författarröst många gånger framträder.

Författaren

I Branigan (1992, s. 94) definieras underförstådd författare (”implied author”) i film som att ”någon” arrangerar det som ses. Det finns med andra ord tydliga indikationer på att det som utspelas i en scen är ordnat och tillrättalagt. Detta kan ske genom urval, ”selection”, och arrangemang, ”arrangement”. Urval kan i princip definieras som att filmmakaren lika gärna kunde välja att skildra något annat i filmen. När materialet istället skulle kunna arrangeras på ett annat sätt kallas det för arrangemang. (Branigan 1992, s. 94)

Författarens närvaro

Greppet med alternativa händelsekedjor i datorspel höjer inte bara känslan av valfrihet, utan gör det också tydligare vad som inte går att välja. Man kan jämföra med Manovichs kommentar om hypertext och att denna i själva verket utgörs av konstruktörens associationer. I datorspel har också någon gjort valet åt användaren (Stansberry 1998, s. 26). Motsvarande fenomen i film benämns urval av Branigan, och kan användas för att identifiera den underförstådde författaren.

Författarens närvaro i urvalet i *Final Fantasy VII* märks särskilt tydligt i dialogen. Av de två replikalternativ som presenteras för spelaren i textrutorna under spelet är oftast bara ett lockande eller övertygande och ger sammanhang i berättelsen. Ofta är alternativen att antingen göra något som för spelets berättelse framåt eller något som inte för den framåt. Enligt Smith (2002) leder sådana icke-val till att man hamnar utanför spelet, och spelet försöker sedan leda tillbaka spelaren in på rätt spår.

I spel som *Final Fantasy VII* kan de olika val som spelaren har möjlighet att göra illustreras med ett så kallat "game tree" (Alexander 1999, s. 48), eller spelträd. Trädet används vanligtvis för att visa konsekvenserna av ett handlande. Beroende på om spelaren exempelvis väljer att gå till höger eller vänster vid en korsning utvecklas spelet annorlunda, och rollfiguren konfronteras med olika händelser. John Alexander tar filmen *Sliding Doors* som exempel. Filmen visar två olika händelseförlopp som är beroende av om huvudpersonen Helen hinner med eller missar ett tåg. Ett game tree för denna händelse skulle se ut på följande sätt:

catches train (narrative line A)
 Helen <
 misses train (narrative line B)
 (Alexander 1999, s. 49)

Här är båda utgångarna likvärdiga och fullt möjliga. Detta är också fallet i en del datorspel, men inte i *Final Fantasy VII*. Istället är det först när spelaren gör rätt val som spelets handling förs framåt.

Ett fenomen som Smith (2002) uppehåller sig vid är hur spelets olika roller vid upprepade tillfällen, genom sina repliker hjälper användaren på vägen. Bland annat förklaras den komplicerade bakgrunden i *Final Fantasy VII* delvis genom dialogen. Detta leder till att det naturliga flödet i dialogen blir lidande. Smith (2002) identifierar följande två sätt som detta lösts på i *Final Fantasy VII*:

Sometimes a spoonful of attitude can help the exposition go down (as when Cloud retorts, "I did work for Shinra, you know"). Sometimes there may be a degree of uncertainty expressed about whether or not a character really knows the information in question ("Don't you know? The Ancients called themselves the Cetra and lived thousands of years ago"). (Smith 2002, [digitalt magasin, ingen sidnumrering])

Dessa lösningar övertygar dock inte alltid. Istället blir det stundtals tydligt att de förklarande replikerna inte är riktade till rollfigurerna utan till spelaren, och därför egentligen inte yttrade av rollfigurerna utan av en osynlig författare i bakgrunden, en underförstådd författare. Men denne vänder sig inte till Isers underförstådde läsare utan snarare till den faktiska spelaren, eller läsaren. Ingen annan har nämligen nytta av informationen. Detta är en direkt effekt av att spelaren inte, som en bokläsare, kan bläddra tillbaka och slå upp informationen på nytt. I stället är han hänvisad till sitt goda minne och den hjälp som ges av den osynlige författaren.

Textens kommunikation

På frågan ”Did you go in my house?” som ställs av rollfiguren Tifa, ges användaren två alternativ på vad Cloud kan svara: ”Yeah...” och ”No...”. Frågan ställs i diegesen till Cloud, men svaret skall ges av spelaren i extradiegesen. Av allt att döma verkar Tifas fråga på två nivåer. I diegesen som en direkt fråga till Cloud, men samtidigt som en fråga ställd till användaren, som är den som i slutändan avgör huruvida Cloud gått in eller inte.

Aarseth ger exempel på det strukturella förhållandet i kommunikationen av texten i hyperfiktionen *Afternoon: A Story*. I hans modell ser förhållandet ut på följande sätt:

Klassisk berättelse:

Författare – berättare – intradiegetisk läsare – extradiegetisk läsare

Modernistisk fiktion:

Författare – berättare | intradiegetisk läsare – extradiegetisk läsare

Afternoon:

Författare | berättare – intradiegetisk läsare | extradiegetisk läsare

(Aarseth 1997, s. 93)

I den klassiska berättelsen i Aristoteles tradition förmedlas berättelsen från författaren till den intradiegetiska berättaren till den intradiegetiska läsaren till den verkliga läsaren. I modernistisk fiktion, som romanerna av Samuel Becket, hävdar Aarseth att det finns en distans mellan berättaren och den intradiegetiska läsaren. I en hypertext som *Afternoon* däremot, skapas ett avstånd mellan den extradiegetiska läsaren och författaren å ena sidan och berättare och intradiegetiska läsare å den andra. Detta glapp uppstår eftersom textens narratologiska logik utlämnas åt den extradiegetiska läsaren och hans navigation i texten

(Aarseth 1997). Interaktivitet inskränker återigen textens logiska struktur (Stansberry 1998, s. 26).

I *Final Fantasy VII* är inte dessa modeller tillräckliga. Det blir nämligen uppenbart att författaren försöker förmedla information till den extradiegetiske läsaren. Till skillnad från resonemanget med Iser's läsartyper är det här frågan om den faktiska läsaren som unik individ, eftersom det endast är denne som kan svara, det vill säga utföra den fysiska handling som för spelet vidare.

Vad gäller *Final Fantasy VII* skulle alltså en modell över denna kommunikation kunna se ut som i figur 3.

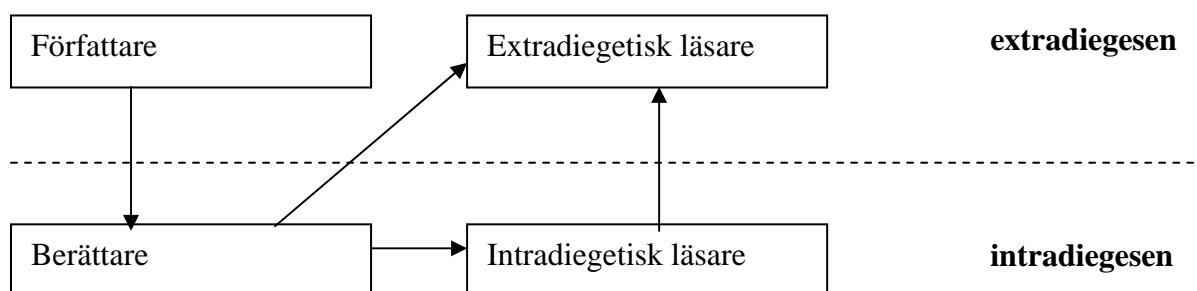


fig. 3 Den intradiegetiska berättarens kommunikation med intradiegetisk och extradiegetisk läsare.

Författaren kommunicerar alltså samtidigt både genom berättaren till den intradiegetiska läsaren, men också från berättaren till den extradiegetiska läsaren.

”Explicative function” eller inte

Den intradiegetiske berättaren Clouds återberättande av sitt förflutna sker på en hypodiegetisk nivå (Rimmon-Kenan 1983). Den har dessutom en ”explicative function”, d v s den berättar om en del av det förflutna, om orsaken till många av händelserna, och framförallt om Clouds motiv. Clouds berättelse avbryts när en av dem som lyssnar tvekar och frågar om den är sann. Frågan kastas sedan vidare genom spelets berättarröst till spelaren med ”Ja och Nej”-alternativ. Nu befinner vi oss plötsligt på den extradiegetiska nivån. Spelarens val här är

naturligtvis inte en narrativ handling, utan en spelarhandling, men effekten av valet blir direkt avgörande för hur Clouds berättelse ska uppfattas. Den kan med andra ord avgöra om den hypodiegetiska berättelsen har en "explicative function" eller inte.

Tryckta verk kontra spel

Fenomenet med en berättare som talar till läsaren är knappast något nytt. I romaner är kanske *Om en vinternatt en resande* av Italo Calvino (1999) ett av de mer kända. Walker (2000) uppehåller sig vid tilltal i andra person i litteratur och datorspel och konstaterar att den läsare som Calvino vänder sig till inte är hon själv, och att hon inte ens är villig att ta den rollen som sin egen. Det är uppenbart att Calvino (1999) är begränsad av sitt medium. I passiva medier som film och romaner kan den tilltalade läsaren inte reagera på tilltal. Det är därför man talar om underförstådd läsare istället för faktiskt läsare. Texten förväntar sig inget av läsaren annat än fortsatt läsning. I *Final Fantasy VII* ställs istället en fråga indirekt till spelaren. "Ja" eller "Nej", fortsätta eller vända om. Om spelaren inte svarar händer ingenting och berättelsen utvecklas inte från den punkten. Spelet förväntar sig med andra ord ett svar och det är bara den faktiska spelaren som kan ge det. Skillnaden mellan traditionell berättelse och spel blir här påtaglig.

SLUTSATS OCH DISKUSSION

Berättelse eller spel?

Analysen bekräftar det som tidigare forskning redan visat. *Final Fantasy VII* är ett spel i första hand, även om det har narratologiska element. Detta kommer knappast som en överraskning, men det blir också uppenbart att begreppen inte riktigt räcker till. Eftersom spel är något som händer, och inte något som har hänt, behåller många av de grepp som här applicerats på spelet *Final Fantasy VII* egentligen inte sin ursprungliga betydelse. En flashback är ju traditionellt något som har hänt. Ändå råder det knappast någon tvekan om att tillbakablicken i *Final Fantasy VII* trots att det faktiskt ännu inte har hänt bär flashbackens alla andra utmärkande drag. Analepsen händer, men i berättelsen har den redan hänt. Den sker alltså i både nutid och dåtid samtidigt. Det är detta Eskelinen (2001) avser med spelartid kontra händelsetid. Detta skulle visserligen kunna sägas även om en analeps i en roman. Något som hänt i berättelsen läses för första gången och kan därför även sägas "hända". Den stora skillnaden är dock att texten finns där även innan läsaren läser den. I datorspelet finns ingenting innan det spelas.

Att spelaren påverkar det som Cloud tar sig för tydliggör att det inte är frågan om en traditionell flashback, men samtidigt bedöms Clouds bevekelsegrund inte utifrån spelarens värderingar, utan utifrån Clouds tillförlitlighet. Spelet verkar nästan ske parallellt med berättelsen istället för att vara en del av den och tolkningen av spelet sker utifrån detta berättelseplan. När spelaren väljer att låta Clouds dialog motsäga handlingen är det Clouds personlighet som lyfts fram och blir belyst.

Det är enkelt att konstatera att *Final Fantasy VII* är ett spel, men det är svårare att hävda att det på inga sätt är en berättelse. Spelaren möter nämligen ett formspråk som liknar det hon känner från berättelser, även om de inte överensstämmer på alla punkter. Om det betar sig som en berättelse och ser ut som en berättelse borde det då inte också vara en berättelse? För att förtydliga frågan skulle jag vilja klargöra den ståndpunkt som vissa forskare antagit genom att definiera en berättelse som något som redan finns i sin helhet. Det är i princip det som menas med att en berättelse måste ha hänt, men min omformulering förtydligar skillnaden mellan en berättelse och ett spel. Datorspelets berättelse är nämligen ingen färdig produkt förrän spelet har spelats klart. En film kan ses eller inte ses, tolkas eller inte tolkas, men

produkten finns där innan den betraktas. Spelets berättelse å andra sidan gör det inte. Mitt i *Final Fantasy VII* kan Cloud nämligen sluta upp med att rädda världen och börja odla chocobos, stora fåglar som används som riddjur. Med dessa kan han tävla och tjäna pengar. Spelet fortsätter medan den övergripande berättelsen fylls på med mer och mer mellanspel utan att nå upplösningen. Möjligheten till en berättelse, en färdig produkt, finns i spelet, det är till och med så att spelkonstruktören uppmuntrar spelaren att uppleva den, men produkten existerar aldrig förrän spelet är genomspelat.

Underförstådd berättelse

Berättelsen är ett kraftigt stimuli för fantasin (Ryan 2001) och i *Final Fantasy VII* används det effektivt för att skapa känslan av sammanhang. Även om man väljer att inte säga att *Final Fantasy VII*, under tiden som det spelas, är en berättelse finns ändå en tydlig närvaro av narratologisk kontext.

Vad gäller interaktivitet är det tydligt att valet ofta ligger mellan att gå vidare eller inte. Spelarens val är influerade av den narratologiska kontexten och den underförstådde författaren manar i många fall direkt på spelaren att göra val som passar in i en antydd berättelse. Den underförstådde författarens närvaro antyder också att det finns en avsikt med det som utspelas och ju mer författarnärvaro desto högre torde förväntningarna bli på att upplösningen är logisk. Att det samtidigt skapas ett avstånd mellan protagonist och spelare medför att spelarens input ges mening i den narratologiska kontexten. Spelaren gör val som är influerade av de föreställningar han byggt upp om den spelade rollfiguren, en föreställning som förblir tydligt subjektiv på grund av den distans som skapats mellan spelare och rollfigur. Spelarens handlingar får med andra ord mening i berättelsen, och denna mening kan vara något annat än den spelaren avsåg.

I datorspel resulterar den tolkning som spelaren gör utifrån den narratologiska kontexten i en fysisk handling som i sin tur ges en narratologisk innebörd. Även om berättelsen är resultatet av det genomspelade spelet och tolkningen under spelet därför ser annorlunda ut än romanläsarens, försöker spelets underförstådde författare ändå kommunicera med hjälp av narratologiska grepp. Processen illustreras med figur 4.

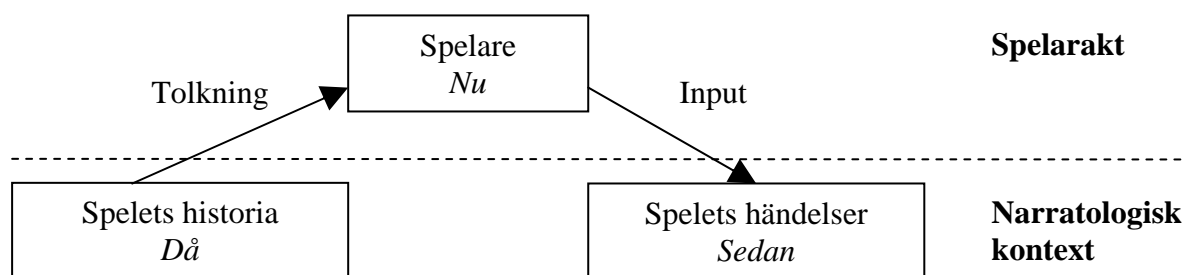


fig. 4. Spelarens interaktion med den narratologiska kontexten.

Spelaren är med andra ord åtföljd av något som närmast skulle kunna benämnas underförstådd berättelse, eller en narratologisk kontext, som aldrig är uttalad utan finns där för att leda spelaren in på det spår som slutligen resulterar i en berättelse, förutsatt att en berättelse definieras som något som har hänt.

Utmärkande för *Final Fantasy VII*

Utmärkande för den narratologiska strukturen i *Final Fantasy VII* är inte oväntat att spelaren blandats i leken. Spelet kommunicerar med spelaren för att få denne att föra berättelsen framåt. Läsaren blir aldrig berättelsens författare, men är den som tillåter berättelsen att fortsätta. Utan handling från spelaren sker ingenting och spelet kommer aldrig att bli en berättelse, en färdig produkt. Den extradiegetiska läsaren har blivit något annat än i traditionell narratologi. Han är nu också en aktör som kan svara på den intradiegetiska berättarens frågor och utsagor. Även om man anser att interaktiviteten är en chimär, eller att spelaren aldrig kan definieras som läsare av en berättelse, är det påtagligt att de två världar som kallas för narratologi och ludologi arbetar parallellt i datorspelet *Final Fantasy VII*. Därmed bryts också många av de strukturer upp som tidigare varit tongivande.

SAMMANFATTNING

Syftet med denna uppsats var att närmare analysera narratologiska grepp i datorspelet *Final Fantasy VII*, med fokus på analeps. Frågeställningarna berörde hur de narratologiska berättarnivåerna verkade, hur de narratologiska greppen utmärker sig i datorspel jämfört med andra medier och slutligen vilken effekt dessa grepp får bland annat vid tolkningen av texten.

Primärkälla för studien var datorspelet *Final Fantasy VII*. Den uppmärksammade analepsen innehåller en passage där spelaren får möjlighet att verbalt ändra på en rörelse som redan gjorts. Detta väcker flera frågor som belyses genom att jämföra spelet med sekundärkällor om narratologi och datorspelsteori.

Eftersom spel är något som händer kan de enligt vissa forskare inte utgöra berättelser. Berättelsen ska nämligen utöver att vara något som sker över tid också vara något som redan har hänt. Trots detta kan tydliga narratologiska element påvisas i *Final Fantasy VII*. Grepp som flashback, identifiering med protagonisten och förekomsten av en påtaglig underförstådd författare ger tydliga associationer till berättelser. Av allt att döma har spelkonstruktörerna också ofta premierat berättelsens logiska struktur framför spelarens valfrihet.

Flashbacken bjuder på intressanta problem för spelaren. Det mest tydliga är kanske handlingarnas subjektiva betydelse. Bara för att spelaren svarar ja på en fråga betyder det nämligen inte att den intradiegetiska protagonisten talar sanning. Faktum är att det finns mycket i *Final Fantasy VII* som antyder att spelets protagonist inte är tillförlitlig. Istället måste spelaren hitta sin tolkning någon annanstans och i skenet av denna bedöma värdet av protagonistens, det vill säga sina egna, handlingar.

Analysens resultat är på grund av det breda anslaget inte entydigt, men antyder ändå ett intressant förhållande mellan berättelse och spelare. Utmärkande för spelets narratologiska struktur jämfört med andra medier som film och romaner, är inte helt oväntat spelarens roll. Den underförstådde författaren framträder tydligt i försöken att kommunicera berättelsens villkor till spelaren och spelaren förväntas vara tillmötesgående. Det hela resulterar i ett sorts samarbete där spelet, genom sin narratologisk kontext, uppmuntrar spelaren att fylla i denna kontext så att det som ännu inte är en berättelse kan bli det.

KÄLLFÖRTECKNING

Primärkälla

Final Fantasy VII (1997) Square

Sekundärkällor

Aarseth, Espen (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press.

Alexander, John (1999) *Screen Play: Audiovisual Narrative & Viewer Interaction*. Stockholm: Stockholms universitet.

Berger, Arthur Asa (1996) *Narratives in Popular Culture, Media, and Everyday Life*. Thousand Oaks, Calif: SAGE Publications, Inc

Bordwell, David (1985) *Narration in the Fiction Film*. London: Methuen

Branigan, Edward (1992) *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge

Calvino, Italo (1999) *Om en vinternatt en resande*. Sverige: Albert Bonniers Förlag AB

Crawford, Chris (1982) *The Art of Computer Game Design*.

[<http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>] Hämtat 2002-05-22.

Eskelinen, Markku (2001) *Towards Computer Game Studies, Part 1: Narratology and Ludology*. [<http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0416.pdf>] Hämtat 2003-02-04.

Frasca, Gonzalo (2000) *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative*. [<http://www.jacaranda.org/frasca/ludology.htm>] Hämtat 2003-01-03.

Holmberg, Claes-Göran & Ohlsson, Anders (1999) *Epikanalys: En introduktion*. Lund: Studentlitteratur

Iser, Wolfgang (1991) *The Act of Reading – a theory of aesthetic response*. Baltimore : Johns Hopkins Univ. Press

Jansson, Bo G (2002) *Världen i berättelsen: Narratologi och berättarkonst i mediaåldern*. Falun: Högskolan Dalarna

Manovich, Lev (2001) *The Language of new media*. Cambridge, Mass. ; London : MIT Press

Ryan, Marie-Laure. *Beyond Myth and Metaphor: The Case of Digital Media*. Game Studies volume 1, issue 1, july 2001. [<http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>] Hämtat 2003-02-08.

Smith, Greg M. *Computer Games Have Words Too: Dialogue Conventions in Final Fantasy VII*. Game Studies volume 2, issue 2, december 2002. [<http://gamestudios.org/0202/smith/>] Hämtat 2003-03-04.

Stansberry, Domenic (1998) *Labyrinths: the Art of Interactive Writing and Design*. Belmont, Calif.: Wadsworth Publ. Co.

Walker, Jill (2000) *Do you think you're part of this? Digital texts and the second person address*. [http://cmc.uib.no/jill/txt/do_you_think.html] Hämtat 2003-01-30.