



## **”Det var en digital gång”**

*En teoretisk uppsats om datorspel som möjligt komplement till läsande*

Eric Carlsson

Examensarbete 1 – EXS401

Examinator: Håkan Jansson

Handledare: Anita Varga

**Arbetets art:** Examensarbete 15 hp, Lärarprogrammet

**Titel:** ”Det var en digital gång” – En teoretisk uppsats om datorspel som möjliga komplement till läsandet

**Engelsk Titel:** ”Once upon a digital time” – A theoretical essay about computer games as possible complements to reading

**Sidantal:** 30

**Författare:** Eric Carlsson

**Examinator:** Håkan Jansson

**Datum:** 11-2016

### **Sammanfattning**

**Bakgrund:** Datorspel har ett stigma över sig där de anses ha en negativ influens över barn och ungdomar. Detta stigma avvärjer många skolor och lärare från att använda sig av datorspel i klassrummet, där spel potentiellt kunnat hjälpa elever med läs- och koncentrationssvårigheter. Datorspel har många likheter med böcker rent narrativt och har därför möjlighet att ge elever med svårigheter en större chans att klara av analytiska moment inom litteratur.

**Syfte:** Uppsatsens syfte är att undersöka hur spel potentiellt kan implementeras inom den svenska skolan som komplement till läsandet.

**Metod:** För att visa likheter och olikheter mellan litteratur och spel kommer de jämföras med fokus på narrativ, genre och immersivitet/interaktivitet. Övergripande kommer G. Genettes narrativa teori appliceras med stöd från M-L Ryan.

**Resultat:** Spel är ett medium som med viss framgång kan och borde implementeras inom skolan. Spel kan användas vid narrativ analys lika effektivt som böcker och kan agera som komplement till läsandet för de elever som har svårigheter med läsandet i sig eller andra svårigheter som koncentrationssvårigheter. Vid analys går det att finna många narrativa drag bland spel som överensstämmer med de av litterär art, samt olikheter som potentiellt kan användas som nyansering vid diskussionsmoment i klassrummet, till exempel boksamtal.

# Innehållsförteckning

<b>Inledning</b> .....	2
<b>Syfte</b> .....	3
<b>Frågeställningar</b> .....	3
<b>Tidigare forskning</b> .....	4
<b>Teori och Bakgrund</b> .....	5
<b>G. Genette – Transtextualitet</b> .....	5
<b>Intertextualitet</b> .....	5
<b>Paratextualitet</b> .....	5
<b>Metatextualitet</b> .....	5
<b>Hypertextualitet</b> .....	5
<b>Arketextualitet</b> .....	5
<b>Genette – Narrativ diskurs</b> .....	6
<b>Ordning</b> .....	6
<b>Tid</b> .....	6
<b>Frekvens</b> .....	6
<b>Modus</b> .....	7
<b>Röst</b> .....	7
<b>Diegesisformer</b> .....	7
<b>Genre</b> .....	8
<b>Dystopi</b> .....	8
<b>Immersivitet/Interaktivitet</b> .....	8
<b>Miljö och ljud</b> .....	9
<b>Science-fiction</b> .....	9
<b>Läroplansmål i relation till uppsatsen</b> .....	11
<b>Komparativ analys mellan boken <i>Metro 2033 – Den sista tillflykten</i> och spelet <i>Metro 2033</i></b> .....	12
<b>Sammanfattning av verket och spelet</b> .....	12
<b>Miljön och platserna</b> .....	12
<b>Karaktärerna</b> .....	13
<b>Applicering av teorier</b> .....	15
<b>Berättare</b> .....	16
<b>Händelsernas ordning, frekvens och kronologi</b> .....	17
<b>Karaktärer, repetitiva event och berättarmodus</b> .....	18
<b>Medie och genre: Verken som genre</b> .....	19
<b>Verken och genretillhörighet</b> .....	19
<b>Genreseparation mellan litteratur och spel</b> .....	20
<b>Summering av analys</b> .....	21

<b>Resultat och diskussion</b> .....	22
<b>Boken och spelet – fungerar de?</b> .....	22
<b>Ändringar av karaktärers roller och händelser</b> .....	23
<b>Spel och genre</b> .....	24
<b>Datorspel i skolan</b> .....	24
<b>För- och nackdelar med datorspel i skolan</b> .....	26
<b>Slutsats</b> .....	28
<b>Diskussion av metod &amp; material</b> .....	28
<b>Vidare forskning</b> .....	29
<b>Litteraturförteckning</b> .....	30

## Inledning

”Det digitala samhället”, det är vad vårt samhälle idag kallas på många håll. Du kan nå hela världen så länge det finns en internetuppkoppling och en smartphone till hands. Datorer finns i stort sett vartenda svenskt hem och du kan se vad folk har gjort under dagen, vad de har ätit och vem som blev ihop med vem med ett simpelt klick. Men trots att Sverige välkomnar varje nytt digitalt redskap med öppna armar finns det ett som av någon anledning har fastnat i ett stigma som etablerades för länge sedan. Dessa digitala redskap är datorspelen. Dessa tidödslande, apatiskapande företeelser som oroar personer genom hela Sverige. Samma personer som kan sätta sig en, eller flera, kvällar och bara läsa en bra bok, som i mångt och mycket kan tillföra liknande njutning som datorspelen.

Denna oro för datorspel är inte grundlös, men har troligtvis mer grund i det första årtiondets spel som inte var mer än arkadspel utan mycket narrativ och i vissa fall våldsamt innehåll. Få, om ens någon, kan motivera klassikerna ”Mortal Kombat”, ”Pong” och ”Tetris” som spel med narrativt värde. Men om man ser till de mer aktuella spelen finns det spel som spelaren kan lägga bokstavligen hundratals timmar på utan att klara av helt. Bethesdas *Elder Scrolls: Skyrim* är ett bra exempel på ett sådant spel, där spelaren kan klara av den huvudsakliga historien (Main Story) men fortfarande hitta uppdrag att spela som tar flera timmar (Side Missions). Vissa spelare ger sin spelarkrets möjligheten att skapa egna uppdrag och historier som sedan går att ladda ner och lägga till i spelet, så kallade ”mods”. Detta gör att ett enda spel kan hålla i flera år, så länge det har intresserade och engagerade spelare. På samma sätt har vissa bokserier hållits vid liv. Dmitrij Gluchovskijs *Metro 2033: Den sista tillflykten* (2005) postapokalyptiska värld har fått ett massivt antal tillägg, skrivna av engagerade fans världen över.

Man kan se många likheter mellan den litterära världen och den digitala. Det finns böcker och spel som är riktade till barn, det finns de som är väldigt rättframma i sin historia och det finns de som gör sitt yttersta för att överraska och förvirra sin publik. Men det finns självfallet skillnader. Spel har en tendens att låta spelaren interagera med historien det berättar, medan böcker låter läsaren följa med verkets karaktärer. Det finns böcker som inkluderar läsaren i historien också, men än så länge har inte boken skapats som ändrar sitt innehåll beroende på läsarens beslut. Däremot finns det två äldre litterära verk som ändrar ordningen man läser dem på beroende på vissa val läsaren gör och dessa två verk är *Rayuela* av Cortazar och *Tristram Shandy* av Sterne. Detta gör att spel, till skillnad från böcker, har förmågan att spelas flera gånger, så kallad ”replayability”. Detta koncept återkommer i uppsatsen, då det har en direkt påverkan på implementeringen av spel i skolan.

Spel kan ses som populärlitteratur, eller ”kiosklitteratur”, och många ser på det idag som man såg på fantasy i genrens vagg. Det denna uppsats kommer undersöka är möjliga sätt att implementera dessa nervärderade digitala hantverk i skolans värld, där alla elever ska ha möjligheten att lära och klara av målen. Man kan kalla det en undersökning om den digitala världens införande i den litterära domänens högsäte; vilket, den pompösa titeln till trots, är just vad som ska göras. Med hjälp av litteratur grundad i läsvanor, läsförmåga och digitala spel ska denna uppsats på ett teoretiskt plan undersöka, ifall det är möjligt att implementera datorspel som komplement i skolan.

## **Syfte**

Syftet med denna uppsats är att undersöka om det är möjligt att implementera datorspel i den svenska skolan för att ge elever med lässvårigheter en ökad möjlighet att klara av moment som kräver litteraturanalys. Därutöver kommer uppsatsen analysera och jämföra ett datorspel vid namn *Metro 2033* med litteraturen den baseras på för att visa på likheter och skillnader mellan litteratur och spel, då tillräckligt många likheter eller olikheter avgör om spelet fungerar som komplement eller inte.

## **Frågeställningar**

- På vilka sätt liknar datorspel litteratur på ett narrativt plan, samt på vilka sätt skiljer de sig åt?
- Hur kan datorspel användas som komplement i skolan?
- Vilka för-/nackdelar finns det med implementeringen av spel i skolan?

## Tidigare forskning

I denna del kommer tidigare forskning grundad i litteratur, spel eller en kombination av båda presenteras.

**Soria och Maldonado** (2010) beskriver en genomförd fältstudie där elever i årskurs 7 har prövat att spela ett spel som skapats i syfte av att främja elevers mattekunskaper, med resonemanget att "Since children like games, and often play them in their spare time, giving them a game with educational contents can be a simple way of getting some extra learning into the daily life." (s.169). Resultatet av deras studie var att eleverna tyckte att det var någorlunda engagerande, och att elevers resultat förbättrades efter ett par sessioner av spelande. Detta visar på att elever, med rätt motivation och format, memorerar information och applicerar det i provsituationer. Denna studie var enbart på matte, och det finns risk för varierande resultat i olika ämnen och grupper, men faktumet kvarstår att eleverna fann det motiverande att spela och att den motivationen hjälpte dem att memorera information.

**Linderoth** presenterar i sin bok *Datorspelandets dynamik: lekar och roller i en digital kultur* (2007) spel som lärande, och har en fältstudie där två personer med lite eller ingen erfarenhet av spel får lära sig att spela. Det som gör denna studie intressant för denna uppsats är hur de två spelarna går till väga för att lära sig och klara av spelet. Det är genom interaktion med spelvärlden och, viktigare för denna uppsats, förståelse av berättelsen som de löser uppgifter och klarar av nivåer. Då denna uppsats diskuterar analys av berättelsen i spel, bidrar bokens studie med en grund till att förståelse av narrativ i spel leder till framgång i spelet, och därav borde en person som klarat av spelet också ha förmågan att diskutera och analysera berättelsen.

**McGonigal** (2011) beskriver hur barn, unga och vuxna känner sig understimulerade och engagemangslösa i den riktiga världen, och hur ett stort antal människor globalt söker sig till datorspel för att få utlopp för sin understimulerade potential. Denna uppsats påtalar elevers motivation i relation till läsandet och att elever kan känna sig understimulerade inom skolan; i och med att de läst mycket under sin utbildning och inte känner att det är givande eller av andra anledningar, är det av relevans att elever i skolan får möjlighet att använda sig av medier som motiverar dem. Att inte kapitalisera på vissa elevers intresse för spel är att ignorera elevers behov i relation till lärande.

**Gunder** (2004) jämför i sin text boken *Harry Potter and the Philosopher's stone* med dess datorspelsmotsvarighet, där hon påpekar hur spelare har, i mångt och mycket, sökt inspiration från litteratur och film för att producera mycket av sitt narrativ och sina karaktärer (s.19). Detta innebär att man som dedikerad datorspelsspelare kan märka många likheter mellan litterära verk och spel. Då verken i Gunders bok och verken som analyseras i denna uppsats har liknande former av adaptation bidrar hon med perspektiv på hur spelaren kan identifiera och känna igen olika narrativ och karaktärer. Detta kan leda till ökat intresse att jämföra mellan verk, och diskutera varför en karaktär används på ett visst sätt i en version och på ett helt annat i en annan.

## **Teori och Bakgrund**

I detta avsnitt kommer Genettes transtextuella begrepp och narrativa diskurs teori förklaras samt, flera begrepp som till exempel genre, narrativ diskurs, dystopi, immersivitet/interaktivitet. Genette får mycket fokus i denna del då det är hans två teorier som används i stort sett genom hela analysen, men då hans teorier, framförallt narrativ diskurs, är väldigt tunga och breda, är förklaringen nedan en form av sammanfattning.

### **G. Genette – Transtextualitet**

Genette skriver i sin artikel *Den allvarsamma parodin* (1990) om fem olika sorters transtextuella relationer. Dessa används för att visa på texters likheter eller relationer med varandra. Då denna uppsats syfte är att just jämföra ett litterärt och ett digitalt verk med varandra blir dessa fem typerna av transtextualitet användbara. De fem typerna är följande:

#### **Intertextualitet**

Definitionen av denna typ är när ett verk använder sig av ett annat verk inom sig. Vanliga sätt är att citera eller plagiera verk i det nya verket, men man kan även göra allusioner eller vaga påståenden som endast förstås om man som läsare har kunskap om det använda verket (s.19).

#### **Paratextualitet**

Paratextens relation till originaltexten definieras av dess användning av framsida, baksida, titel, förord med mera på ett sätt som relaterar till texten inom verket. Det är genom paratexten som läsaren får en uppfattning om vad som går att förvänta sig av verket (s.20). Paratext kan även fungera intertextuellt, ett exempel på paratext är *Öjungfrun: robinsonad för unga flickor* av G.H. Mellin, där användandet av ordet *robinsonad* i titeln signalerar paratextualitet till Defoes *Robinson Crusoe*.

#### **Metatextualitet**

Det som definierar denna typ är när verk kommenterar på andra verk, i många fall utan att ens citera dem. Kommentarer eller kritik mot verken kan vara underliggande utan att direkt peka ut dem, eller tvärtom där verket hamnar i fokus (s.21). Ett exempel på metatext är denna uppsats då den kommenterar *Metro 2033: Den sista tillflykten*.

#### **Hypertextualitet**

Denna typ av textualitet definieras av två termer: Hypertext och hypotext. Hypotexten är den text som ses som grundtext för ett annat verk, det som kallas hypertexten. Ett verk kallas hypertext när det tar mycket inspiration från ett redan existerande verk. Alla robinsonader kallas för hypertexter till Defoes bok, men man måste nödvändigtvis inte gå hela vägen tillbaka till källan för att definiera ett verk som hypotext (s.22). I denna uppsats används *Metro 2033: Den sista tillflykten* som hypotext till datorspelet, trots att det finns flertalet dystopiska verk gjorda innan som kan kallas dess hypotext.

#### **Arketextualitet**

Den är, enligt Genette, den mest abstrakta av de fem typerna och definieras av att verk väldigt avlägset relaterar till varandra. Den kan vara att de enbart är relaterade till varandra genom genren eller att titeln har någon relation till ett tidigare verk, vilket snuddar på paratextualitet (s.21).



## **Genette – Narrativ diskurs**

I sin bok *Narrative Discourse: An Essay in Method* beskriver Genette narrativ diskurs som en indelning i tre olika delar, där varje del fokuserar på ett lager av berättelsen i verket. De tre delarna är historia, berättandet och berättelse (s.28). Historia fokuserar på den övergripande kronologiska berättelsen, med andra ord vad som händer när i världen som existerar inom verket. Berättandet fokuserar på hur händelser i verket berättas, vem berättar det och hur lång tid berättandet tar. Berättelsen fokuserar på själva den narrativa textens diskurs. Genette påpekar själv att berättelsen är den enda av de tre delarna som är tillgänglig för analys. Han skriver även att fokus för denna form av analys är inte på författaren eller historien bakom händelserna i verket, varken historiska eller fiktiva, utan på vad som sägs av berättaren vid det tillfället i verket. Inom ramen för den narrativa diskursens analys anger Genette fem analysmoment: ordning, tid, frekvens, modus och röst (min översättning). Dessa moment arbetar tillsammans och kan ibland tyckas överlappande, men de fyller separata funktioner. De fem momenten är alla av relevans för uppsatsen då de knyter an till berättelsens framställning och struktur, och berättarens roll och funktion.

### **Ordning**

Ordning (s.33) är fokuserat på i vilken ordning som händelser sker i berättelsen. Medan allting sker kronologiskt i historien, kan berättelsen presentera händelserna i en helt annan ordning. I det klassiska hjältescenariot börjar det med hjälten barndom eller ungdom där hen får uppenbarelsen/uppdraget att bege sig ut på sin resa, hen tränar och utsätts för faror i mitten av boken, framåt slutet närmar sig hen sitt mål och den slutgiltiga konfrontationen, och på slutet når hen sitt mål, vad det nu kan vara. Det som berättaren kan välja att göra är att i början av boken presentera hjälten i slutet på hans resa, alltså när hen nästan är framme vid den slutliga konfrontationen, för att sedan genom en serie med tillbakablickar, analepser, visa hur hen blev den hen är. Historiskt sker allt i sin ordning, men narrativt får man historien omkastad.

### **Tid**

Tid (s.86) i detta stycke syftar på hur lång tid något tar att berätta i jämförelse med hur lång tid det tar i historien. Det som tar vår ovannämnde skapade hjälte tre år att lära sig kan berättaren avverka inom loppet av en mening eller två. Den historiska tiden och den narrativa tiden brukar vara osynkroniserade, annars hade berättaren varit tvungen att berätta om varje händelse på ett sätt som tog läsaren lika lång tid som det tog händelsen. Detta kallas att berättaren gör en ellips (s.44), men det funkar också åt andra hållet då berättaren lägger extra tid på att beskriva en person eller en miljö, vilket skapar en paus (s.94) i berättelsen.

### **Frekvens**

Frekvens (s.113) innebär hur ofta något upprepas inom en sekvens. En hel bok kan ses som en hel narrativ sekvens. Narrativ frekvens är hur ofta en specifik händelse berättas och hur ofta den händer i historien. Vanligast är att händelsen sker en gång och berättas en gång i verket, men det finns fall då händelsen berättas flera gånger, då ofta ur olika personers synvinklar. Det motsatta händer också, då händelser som sker flera gånger i historien berättas en gång, en

så kallad iterativ händelse (s.22). Dess motsats som nämndes innan kallas repetitiv händelse (s.22).

## **Modus**

Modus (s.162) innebär berättarens inställning och pålitlighet. En berättare som enbart följer en person genom berättelsen och enbart ser och vet det hen ser kommer troligtvis ge läsaren samma uppfattning om karaktärerna som personen själv har. Detta betyder att en berättare som följer en nervös och misstänksam person kan framställa andra karaktärer som opålitliga och falska även fast det senare visar sig att de var pålitliga och ärliga. Berättarens närvaro i texten är också en del av modus, och Genette visar på flera typer av berättare bland andra mimesis (s.30), den osynliga berättaren som visar berättelsen utan att tränga sig på, och diegesis (s.30), den påträngande berättaren som aktivt berättar och kommenterar på karaktärers agerande. Exempel på mimesisk berättare är berättaren i *Harry Potter* serien och exempel på diegesisk berättare är berättaren i *Pippi Långstrump*.

## **Röst**

Röst (s.212) kallar Genette den form som berättelsen berättas på. Med detta menas ifall berättelsen är skriven i dagboksform, i form av korrespondens, aktivt berättande, återberättande och så vidare. Rösten brukar vara i form av antingen personlig/opersonlig berättare som antingen är en eller flera personer i texten som berättar (personlig) eller enbart följer en eller flera karaktärer utan att ha en egen del i berättelsen (opersonlig). Detta påverkar rösten då den antingen blir i förstaperson (jag-form) eller tredjeperson (han/hon-form). Jag-formen tenderar att vara väldigt begränsad i informationen den ger, då den sällan ser mer än karaktären ser vid varje tillfälle, men det finns undantag som till exempel när berättaren berättar om händelser som redan skett. I dessa fall kan berättaren lägga till tips och kryptiska kommentarer som ger läsaren någon form av föränning om vissa karaktärer eller händelser och berättaren är semi-allvetande, då hen sitter på information om alla händelser som hen fått reda på. Tredjepersonberättaren är antingen personlig, opersonlig eller allvetande, där den personliga berättaren betar sig på samma sätt som förstapersonberättaren, men ger istället en närgående beskrivning utanför karaktären, även känt som "över axeln perspektiv". Den opersonliga berättaren ger läsaren en objektiv berättelse där man inte får veta någon karaktärs tankar men får istället mer information om omgivningen, där händelser som karaktären inte skulle sett påpekats, denna typ av berättare kallas "katedralinsberättare". Den allvetande berättaren vet, precis som det låter, allt som händer i berättelsens värld och brukar berätta om händelser som ingen av huvudkaraktärerna möjligen kan veta något om.

## **Diegesisformer**

Denna term hör till Genettes berättarröst/modus ovan, men då den har en sådan stor påverkan och bredd får den en egen rubrik. Diegesis är som nämt ovan berättare som vill berätta berättelsen och de tar olika former i olika verk. Dessa kommer förklaras kort i detta stycke.

Intradiegetisk och extradiegetisk (s.229): Den intradiegetiska berättaren är den berättare som befinner sig inom historiens värld, alltså ses berättelsen genom ögonen av den världens invånare. Värt att notera är att detta inte nödvändigtvis per automatik innebär att berättaren är

i förstaperson, utan den kan fortfarande vara opersonlig. Motsatsen är då den extradiegetiska berättaren som ser på berättelsen som en person utanför den världen. Oftast är den sortens berättare från vår egen värld.

Heterodiegetisk och homodiegetisk(s.246): Den heterodiegetiska berättaren är synonym med opersonlig berättare och den homodiegetiska berättaren är den personliga berättaren (se Röst ovan).

Autodiegetisk (s.246): Den autodiegetiska berättaren kan argumenteras som en form av underkategori för den homodiegetiska berättaren och när en berättelse har en autodiegetisk form betyder det att berättaren är huvudkaraktären och "the star" (s.246) i boken.

## Genre

Genrens funktion inom litterär kommunikation är att de aktivt formar upplevelsen för varje litterärt verk (Klujeff, M. L & Johansen, J.D. s.41) och är den övergripande term som används för att placera olika verk i kategorier. Oavsett vilken typ av verk man pratar om kan det antingen enbart vara en typ av genre eller ha grund i flera. Den typ av verk som vanligast har flera genrer är filmer och serier, där det är vanligt att höra om action-komedier, deckar-thrillers, skräck-science-fiction med mera. Varje stor genre brukar generellt sett ha ett par underkategorier, så som dystopisk science-fiction, gore-skräck, urban fantasy med mera. Genre fyller en central roll inom litteraturen, där det agerar som en markör för vad ett verk kan förväntas innehålla, så som man kan förutsätta att fantasy kommer innehålla någon form av mytologiska varelser eller magi. Då genre kan ändras när ett verk är en adaption av ett annat är detta ett relevant begrepp att analysera i uppsatsen. Fokus vid analysen av genre utgår från formperspektivet, där komposition, berättarteknik och genrekonventioner studeras. Med andra ord kommer innehållet i verken som används i denna uppsats jämföras med varandra, för att påpeka likheter eller avvikelser från grundtexten i spelversionen i relation till genre.

## Dystopi

Dystopi är motsatsen till Utopi, och äger ofta rum i historiers framtid. Den är ofta relaterad till science-fiction, men även till fantasy. Då historien i äldre verk kan vara skriven på, till exempel, 1990-talet kan framtiden i den boken vara 2010, och som är allmänt känt gick inte jorden under vid den tiden. De dystopiska framtidsscenarierna brukar måla upp en ödlig värld där mänskligheten lider av svåra förhållanden, ofta till följd av ett stort krig, en global naturkatastrof eller andra liknande scenarion. Den dystopiska litteraturen fick sitt uppsving på 1980-talet som respons till den utopiska litteraturens popularitet de två decennierna innan (Baccolini, R. s.520) i och med den mer cyniska cyber-punkens inträde på den litterära scenen. Då *Metro 2033: Den sista tillflykten* och dess speladaption utspelar sig inom en dystopisk framtid år 2033 är detta ett centralt begrepp inom analysen som behöver förklaras.

## Immersivitet/Interaktivitet

M-L Ryans teori om immersivitet och interaktivitet beskriver hur olika digitala verktyg kan användas för "the blocking out of the physical world" (s.8), vilket med andra ord bidrar till

ökad immersion (fördjupning eller insjuknande) i den digitala resursen. Hon menar även att interaktivitet alltid har varit en grundpelare för datorer, men att immersion har tillkommit senare, och i början enbart kunde skapas genom bilder. På senare tid har olika former av ljud, ljus och kameravinklar bidragit till ökad immersion inom cybervärlden. Immersion skapas i och med att personen som använder sig av valfri digital resurs blir fördjupad i sådan grad att den fysiska världen hamnar i periferin, alternativt glöms bort. På samma sätt som en bra bok får läsaren att nästan kunna se världen och karaktärerna framför sig, skapar den digitala immersiva upplevelsen en värld som kan vara märkbart skild från den verkliga men ändå känns så levande att den blir verklig. Men immersion utan interaktion är som att se och höra havet utan möjlighet att röra det, därav behövs interaktion för att fullborda personens upplevelse. Termen immersion är i dagsläget lika centralt för cybervärldar som interaktion, och många spel med flerspelarmöjlighet brukar lägga stor emphasis på att spelarens immersion behålls, till den grad att spelare som bryter immersionen kan bli spärrade från vissa instanser av spelet eller helt och hållet.

Då min egen definition av immersion och interaktion delvis skiljer sig från Ryans, kommer det appliceras annorlunda i analysen. Medan Ryans beskrivning av dessa begrepp är att de arbetar i tandem med varandra, kommer begreppen i denna uppsats användas i form av att immersion sker till följd av interaktion (in > im). Med andra ord om interaktionen i spelet inte är tillfredsställande uppnås inte immersion, spelaren dras inte in i världen. Samtidigt behövs mer än bra interaktion för att nå immersion, därför blir två ytterligare termer viktiga: ljud och miljö, dessa förklaras nedan. Därför ser formeln ut som sådan: miljö + ljud + interaktion = immersion.

## **Miljö och ljud**

För att skapa immersion i ett spel behöver spelaren känna att hen är på en verklig plats. Är det meningen att hen ska vara i en djungel, behöver miljön och ljudet matcha det som förväntas av en djungel. Man förväntar sig vibrerande färger, tjock grönska, insekter som surrar och diverse djur som gör ljud ifrån sig. Ser det ut som om man springer genom en korridor med målade väggar försvinner immersion omgående. Man ska dock inte tro att immersion är lika med underhållning, utan immersion är den grad som spelaren lämnar den fysiska världen. Hen kan fortfarande finna enorm underhållning från ett spel med bristande immersion, men hen känner sig troligtvis inte som en del av världen.

## **Science-fiction**

Enligt A. Öhman (2002) är science-fiction en form av orealistisk litteratur (s.161) som, till skillnad från fantasy och skräckroman, har en närmare kontakt med den verkliga världen då den "laborerar med vetenskapliga sanningar" (s.161), och är den genre som verken som analyseras i denna uppsats tillhör. Öhmans påstående går att argumentera mot då urban fantasy och, låt oss kalla det urban horror, är en allt mer framträdande genre i dagens litterära värld. Dessa två underkategorier utspelar sig båda i dagens samhälle, eller väldigt nära, och använder sig av platser som läsare kan känna igen. Neil Gaimans *American Gods* är ett bra exempel på fantasy som äger rum i vår tid och vårt samhälle. Dock är inte detta i fokus och låt oss därför återgå till science fiction. Nyckeln för genren science-fiction går att finna i namnet,

som översätts till vetenskaplig-fiktion. Viktigt att förstå är då att det vetenskapliga inte behöver vara bevisat i verkligheten utan kan vara helt teoretiskt eller överkligt, därav fiktion. Mutanter är ständigt återkommande varelser inom science-fiction, och är ofta skapade genom en olycka i ett laboratorium, vårdslöshet med kemikalier eller, som är fallet med *Metro 2033*, genom radioaktivitet. Välkända mutanter är de humanoida sköldpaddorna *Teenage Mutant Ninja Turtles* eller flugmutanten Brundelfly från filmklassikern *The Fly*. I fall av dystopisk science-fiction tenderar mutanter att vara av den tredje typen: resultat av radioaktivitet, antingen för att det har varit kärnvapenkrig eller för att kärnkraftverk i närheten har exploderat. Undantag kan vara ifall det är mutanterna själva som orsakat dystopin, vilket kan ha skett efter olycka, vårdslöshet eller testsubjekt som blivit för intelligenta för att kontrolleras, exempel på detta är spelet *Resistance: Fall of Man*. Det finns versioner där utomjordingar (*Alien*) eller maskiner (*Terminator*) är i fokus, men i denna uppsats är fokus på mutanterna.

## Läroplansmål i relation till uppsatsen

Då detta är en uppsats med bas i lärande inom skolan är det passande att mål inom läroplanen och ämnesplanen visas på för att förankra uppsatsen till skolan. Läroplansmålen och ämnesplanen som används i denna uppsats är de för gymnasienivå.

I Läroplanen står det ” Kunskap kommer till uttryck i olika former – såsom fakta, förståelse, färdighet och förtrogenhet” (s.8), och det denna uppsats kommer undersöka är möjligheten att använda olika medier för att ge elever med svårigheter, och elever utan, större chans att införskaffa just denna förtrogenhet. Genom att låta elever använda sig av olika medier vid litterär analys finns möjligheten att de blir mer motiverade, och då spel och litteratur kan skilja sig på flera sätt, men fortfarande likna varandra i sin kärna ger man elever möjligheten att diskutera och bearbeta information på ett sätt som leder till förståelse och färdighet. Detta i sin tur, om eleven känner sig bekväm med denna typ av analys, kan leda till förtrogenhet. Denna förtrogenhet är inte bara till analys av litteratur och spel, utan också till elevens egen förmåga att diskutera och argumentera för hens resultat.

Skolan har även ett ansvar att använda sig av flera medier, så som spel, som resurs, då det i ämnesplanen uttryckligen står ”Undervisningen ska också leda till att eleverna utvecklar förmåga att använda skönlitteratur och andra typer av texter samt film och andra medier...”(s.160). Andra medier så som spel behövs alltså användas i undervisningen för att ge eleverna möjlighet att utveckla sin förmåga att använda sig av dem. Spel kan vara ett användbart media som fyller en roll någonstans mellan film och bok, där användaren får en berättelse uppspelad för sig men samtidigt får en bredare historia som inte tappat delar då en film enbart kan vara en viss tid lång. Kunskapsmål nummer sex i ämnesplanen ger fortsatt stöd till användandet av spel i undervisningen då den säger att elever ska utveckla ” Kunskaper om genrer samt berättartekniska och stilistiska drag, dels i skönlitteratur från olika tider, dels i film och andra medier”(s.161).

Målet med denna uppsats är inte att presentera spel som ersättare till litteratur i skolan, då litteratur fortfarande spelar en central roll i ämnesplanen, utan som både ett komplement, eller hjälpmedel, och som en del av de medier som skolan måste låta elever få erfarenhet av. Det denna uppsats hoppas uppnå är ett bevis på att spel och litteratur har en tillräckligt stor likhet narrativt med varandra att de kan fungera som komplement vid läromoment som kräver analys av litteratur. För att elever som vanligtvis skulle ha svårigheter att producera bra resultat på grund av lässvårigheter vid moment som dessa får en möjlighet att uppvisa sina analytiska kunskaper utan att hämmas. Utan hämningar kan eleven ”... söka sig till saklitteratur, skönlitteratur och övrigt kulturutbud som en källa till kunskap, självinsikt och glädje,”(s.8).

## **Komparativ analys mellan boken *Metro 2033 – Den sista tillflykten* och spelet *Metro 2033***

Denna del kommer analysera och jämföra spelet och boken ovan med varandra. Detta är en komparativ jämförelse där bokens berättelse och historia jämförs med spelets för att påvisa skillnader och likheter. Värt att notera om dessa verk är att, enligt N. Sokolovas artikel (2012), när författaren Glukhovskii skrev boken hade han som baktanke att vara multimedial, och hade planer på att skapa ett datorspel baserat på boken. Detta kan förklara varför just detta spel är så tätt bundet till boken det är baserat på. Då vissa termer är grundade i spelvärlden och därför inte översatts till svenska kommer jag att bidra med en översättning och sedan tillägga den engelska originaltermen inom parantes. Ifall ingen markering görs i texten att någon del är exklusiv för spelet eller boken ska man utgå från att påståendet är gällande för båda versionerna.

### **Sammanfattning av verket och spelet**

Boken och filmen är satta i en dystopisk framtid där kärnvapenkrig har ödelagt jordens yta och de som överlevde nedslagen har sökt skydd från radioaktiviteten så gott det går. Båda verken fokuserar på överlevarna i Ryssland som sökt skydd i den ryska metron i Moskva. Där kämpar de för att överleva i små samhällen som uppstått vid varje station, medan de oroar sig för att bli anfallna av någon av de olika grupperingarna som uppstått i tunnarna eller mutanterna som härjar både på ytan och under den. Läsaren följer Artiom (i vissa versioner stavat Artyom), en ung man som vuxit upp på station VDNKh (rysk akronym för Allryska Utställningscentrumet), stationen benämns ibland som The Exchange i spelversionen. Stationen är under attack av mutanter som kallas 'de mörka', vars frammarsch oroar Artiom och hans styvfar. För att rädda stationen ger sig Artiom ut på en resa genom metron, där han i andan av klassisk äventyrlitteratur möter flera faror, fiender och kompanjoner. Bokens klimax nås när Artiom beger sig till ytan i sällskap av en grupp män som har erfarenhet av ytan, så kallade Stalkers, för att spränga nästet som de mörka lever i. Detta ska ske genom att använda missiler som står redo i en militärsilo i närheten av VDNKh. Just som missilerna ska slå ner i nästet får Artiom mental kontakt med varelserna och inser för sent att deras "attack" på VDNKh inte var en attack, utan ett försök att etablera kontakt med människorna. De mörka ville erbjuda människorna ett samarbete där de fick tillgång till människornas teknologi och i retur skulle de skydda människorna från farorna på ytan. Artiom kan bara hjälplöst se på medan människornas chans att återvända till ytan brinner till grunden, och bittert återvända ner till den mörka metron som mänskligheten är dömd att leva i.

### **Miljön och platserna**

Båda verken är, som tidigare nämnt, utspelade i Moskvas metro där varje station har ett samhälle där folk kämpar för att överleva. Varje station har sin egen kultur, reglemente och tro. Många stationer livnär sig på att odla svampar som klarar att växa i mörkret samt föda upp boskap, men människorna kan också äta råttor eller annan ohyra. Råttkebab är ett exempel på något som anses vara en lyxrätt. Miljön över lag nere i metron är dyster, och svagt ljus från metrons lampor är den enda ljuskällan för invånarna. Både i spelet och boken har

ljuset en stor roll, eftersom det i boken funkade som avvärjande medel mot farorna i tunnelarna. I spelet är det i flera lägen det enda sättet spelaren kan se faror när hen utforskar tunnelarna.

För att flytta sig från station till station använder sig invånarna av små vagnar som liknar motordrivna gruvvagnar eller går till fots. Tunnelarna som förbinder stationerna är mörka, nedgångna och hemsökta av mutanter, banditer och fanatiker. Fällor är inte ovanligt, även om vissa av fällorna inte är planerade utan mer är resultatet av att tidens tand har verkat på bjälkar och rör som oväntat ger efter. Tunnelarnas faror emfaseras i båda verken, men det är i spelet som de är mer framträdande, då spelaren möts av minor, ras och låga balkar som hänger ner över spåren när hen färdas i hög hastighet med gruvvagnen. I boken är det mestadels i början av Artioms resa som han stöter på omänskliga faror i tunnelarna. Med detta menas faror som inte på något vis har med människor att göra; i spelet så sker detta mer återkommande. Vid ett tillfälle blir alla resande på en gruvvagn utslagna av en form av gas, men Artiom vaknar upp nästan omedelbart och skyddar vagnen från faror tills de andra vaknar igen. Det andra noterbara tillfället är när Artiom och hans tillfälliga kamrat, Bourbon, färdas mot station Polis och plötsligt blir påverkade av ett okänt fenomen som får Artiom att bli nästan lyrisk medan Bourbon blir svag och börjar citera en okänd text. Vid slutet av texten avlider Bourbon och Artiom blir räddad innan han också kollapsar.

Vid några få tillfällen färdas Artiom på ytan för att antingen ta sig runt hinder som till exempel ras i tunneln eller militanta grupper nere i metron, eller för att samla information och spränga de mörkas näste. Världen på ytan är nästan uteslutande grå, där himlen konstant är täckt av ett dystert molntäcke. Nakna förvridna träd och husruiner smyckar omgivningen och mutanter syns och hörs genom ruinerna. Artiom är tvungen att konstant ha på sig en skyddsmask mot radioaktiviteten, som en konstant påminnelse om farorna på ytan. I spelet får skyddsmasken en ytterligare funktion då den begränsar spelarens synfält när den sätts på, samt att spelaren måste byta filter i den regelbundet för att inte ta skada av radioaktiviteten. Masken får även sprickor i sig när spelaren tar skada vilket försämrar sikten ännu mer. Efter att spelaren satt på sig skyddsmasken ackompanjeras de av Artioms andning som väser ut genom maskens filter vilket stärker känslan av isolering, då det enda ljudet som hörs annars är de sporadiska vrålen och skränen från mutanterna i närheten.

## **Karaktärerna**

Boken och spelet använder sig av i stort sett samma uppsättning karaktärer, dock har vissa olika namn eller annan funktion. Vissa karaktärer som finns i ett av verken finns inte med i det andra, som till exempel pojken Oleg från boken och den prostituerade kvinnan Nikki i spelet, som för övrigt är den enda kvinnliga karaktären Artiom kan interagera med.

Karaktärerna som nämns i denna del är de som har stor påverkan på historien i båda verken.

**Artiom:** Både boken och spelet centrerar sig runt den unge mannen Artiom som färdas genom tunnelarna för att rädda stationen han vuxit upp på, VDNKh. I boken får man inte veta mycket om hans utseende mer än att han är lång och har en mörkare hudton än de som är födda under marken (s.13). I spelet får man aldrig se Artiom annat än i full mundering där det enda som syns av hans kropp är hans ögon bakom glaset i masken. Detta tillåter läsaren och spelaren att själva ge honom ett ansikte vilket gör Artiom mer personlig för varje läsare. I



boken beskrivs Artiom som en man med stark pliktkänsla, ett filosofiskt sinnelag samt en oro för sin oerfarenhet. Mycket pekar också mot att han har musofobi, rädsla för råttor, som grundas i att hans mamma blev dödad och stationen de bodde på förstörd av en hord av råttor när han var ung. Alla dessa drag är i stort sett utsuddade i spelet, då det har skapat en tyst protagonist (a silent protagonist), vilket betyder att karaktären som spelaren styr inte pratar någon gång under spelets gång, vilket leder till en väldigt platt karaktär (Nikolajeva, s.109). Denna typ av protagonist tog sin början i tidiga äventyrsspel som Nintendos Zelda, och har idag stor prominens i spel inom shooter genren, och Metro 2033 faller inom båda genrerna. All information ges i form av monolog eller dialog från andra icke spelarstyrda karaktärer (non-player characters, N.P.C). Spelet är indelat i kapitel där varje kapitel inleds med en laddningsskärm (loading screen) där man får en kort monolog av Artiom som summerar händelserna upp till den punkten i ett dagboksformat.

Medan boken låter läsaren följa Artioms resa genom tunnlarna, får man också följa hur han mognar och växer som person. Detta växande försvinner också i spelet av samma anledning som gör honom till en platt karaktär, nämligen att han är en stum aktör som tar sig från punkt A till punkt B. Han är central för varje händelse men som karaktär är han mer som ett fönster för spelaren att se händelseutvecklingen genom.

**Hunter:** Många historier har en karaktär som ger huvudpersonen ett uppdrag och i denna bok fylls rollen av en stalker (förklaras nedan) vid namn Hunter. Han är en gammal vän till Artioms styvfar och en av de högst aktade av alla stalkers. Han ger Artiom uppdraget att bege sig till station Polis ifall han själv inte återvänder till VDNKh inom en snar framtid. Då han spårlöst försvinner kort därefter anses han saknad och Artiom ger sig ut på sin resa genom metron. I båda versionerna fyller Hunter samma funktion, även om han i spelet får en mer central roll genom hela resan. Vid några tillfällen ser Artiom syner där Hunter kämpar för sitt liv eller där han ger Artiom råd eller föremål för att överleva. Man kan jämföra spelversionen med Obi-wan Kenobi i Star Wars episoderna 4-6 där han interagerar med Luke Skywalker och ger honom råd och varningar genom ynglingens resa.

**Bourbon:** Bourbon är en av de karaktärer som skiljer sig mest mellan bok och spel. I boken är han enbart något år äldre än Artiom och hyr honom som eskort genom tunneln då han hört om Artioms immunitet mot gaserna i tunnlarna. När båda männen blir besatta av ett okänt fenomen som Khan (se nästa stycke) kallar för "De dödas röster" (s.113), dör Bourbon och Artiom är på väg att själv kollapsa men blir räddad av Khan. Efter att rotat igenom Bourbons väska inser Artiom att Bourbon troligtvis inte skulle ha betalat honom för eskorten utan troligtvis skjutit honom precis utom hörhåll för stationen och dumpat kroppen. I spelet ser Bourbon ut att vara i 30-40 årsåldern och under spelets gång får man veta att han har beblandat sig med både banditer och annat laglöst folk, men han visar även genuin omtanke för Artiom och lär honom många knep för att överleva farorna både över och under jord. Han fyller rollen som guide och rådgivare i spelets första del, vilket han inte gör alls i boken. Bourbon dör i spelet efter att han har skyddat Artiom från banditer. Han görs i spelet till en den typiska hårda och mystiska karaktären med ett hjärta av guld som ger den oerfarna ynglingen knuffen han behöver för att klara av resan mot målet.

**Khan:** Khans roll i båda versionerna är den av en andlig ledsagare. Tunnlarna är fyllda med mystiska varelser och ljud, och Khan känner till och kan säkert röra sig bland i stort sett alla av dem. I boken kallar han sig Djingis Khans senaste och sista reinkarnation och påstår att när

människan förstörde jorden, förstördes också himmelen och helvetet vilket lett till att själarna från alla som dör i metron stannar kvar där och hemsöker dem. Det är Khan som räddar och leder Artiom till säkerhet efter att Bourbon dör. I boken råkar han hitta en svag Artiom som släpar Bourbons kropp genom tunneln och säger åt honom att släppa kroppen, ta alla saker av värde och sedan följa med honom eller så lämnar han Artiom i tunneln. I spelet anländer han just efter att Bourbon blivit skjuten till döds och säger sympatiskt ”Sad but not unexpected”, vilket får honom att framstå mer human och inte lika cyniskt inställd. Han hjälper stalkerserna vid några tillfällen, men de litar inte fullt ut på honom då han har en mer likgiltig inställning till människornas situation och anser att alla varelser har rätt till att leva, även mutanterna som hotar livet nere i metron.

**Stalkers:** Då man möter ett större antal stalkers genom verkens gång samlas dessa under en rubrik. Stalkers (*ranger* i den engelska versionen) är folk som utforskar tunnlar och ytan på jakt efter föremål som kan hjälpa människorna. Detta kan vara allt från böcker och bränsle till material med mera. Det är dessa veteraner som hjälper Artiom när han ska bränna de mörkas näste. Noterbara stalkers, bortsett från Hunter, är Ulman och Melnik, den senare är känd som Miller i spelet. I boken är Ulman en lustigkurre som är följelsagare med Artiom när han förbereder sig för att bege sig till ytan och tar farväl av sin styvfar, samt är han med honom i det torn de använder för att få översikt över nästet när de ska avfyra missilerna. Melnik är ledaren för stalkersen och leder gruppen av stalkers som följer Artiom till ytan. I boken blir han skadad av en mutant och blir tvungen att vända tillbaka för vård, men i spelet är han i tornet tillsammans med Artiom istället för Ulman. Det är Melnik som Artiom är menad att söka upp på station Polis ifall Hunter försvinner.

### Applicering av teorier

Vid applicering av Genettes transtextuella begrepp (1990) på dessa två verk är boken *Metro 2033 – Den sista tillflykten* hypotexten som spelet är hypertext på. Man kan gå längre bak i ledet av hyper- och hypotexter men det är inte relevant för denna uppsats. Att kalla spelet en hypertext per se kan verka udda då det inte är en traditionell text man jobbar med, utan ett spel. Men om man ser bortom skillnaden interaktiv visuell upplevelse (spelet) och läsbar upplevelse (boken), kan man se stora narrativa likheter. Spelet är en imiterande hypertext som kraftigt imiterar originaltexten men samtidigt gör justeringar för att ge spelaren en bättre upplevelse, bland annat lägger spelskaparna till mycket mer händelser vid varje moment än boken eller ändrar en karaktär för fylla en större roll. Eftersom spelet är baserat på boken är tydliga paratextuella drag också synliga då det använder sig av både titel och framsida. Exempel av boken går att hitta på olika platser i metron, vilket kan ses som en intertextuell referens till det litterära verket. Det är uppenbart att ett stort antal kopplingar mellan de två verken existerar och ovan har några exempel pekats ut, men det är långt ifrån alla som går att finna.

Ytterligare en version av Genettes teorier används i denna del, och detta är den narrativa diskursen där fokus läggs på historia, berättare och berättelse. Dessa kategorier kommer appliceras på verken för att ytterligare belysa deras likheter och skillnader för att ge en tydligare bas för spels möjliga implementering i skolan. Men då berättelsen är den del som

Genette själv anser vara den enda som är möjlig att analysera kommer mycket fokus läggas på den. Dock kommer inte historia och berättare utelämnas helt, då de tre termerna fungerar i interaktion. Värt att notera är att spelet över lag tar längre tid per händelse än vad boken gör, vilket betyder att den estimerade tiden det tar att klara av spelet generellt sett kommer vara längre än vad det kommer ta att läsa igenom boken.

## Berättare

Då berättaren skiljer sig noterbart från bok till spel och kan anses vara en central del i skönlitteratur börjar denna teoridel med fokus på detta, vilket relaterar till stor del till modus (Genette, s.33) och röst (s.212). Berättaren i *Metro 2033* är en intradiegetisk-heterodiegetisk personlig berättare (Genette, s.229 & 246.) med andra ord en tredjepersonsberättare från historiens värld som följer huvudpersonen och bara vet det som Artiom vet, tänker och hör och inte lämnar Artiom för att visa läsaren händelser Artiom inte ser. Detta betyder att berättaren inte ger läsarna något övertag mot karaktären de följer som till exempel i A. Weirs *The Martian* där läsaren får veta att NASA jobbar febrilt för att rädda Mark Watney som är fast på Mars, medan karaktären tror sig vara strandsatt utan någon form av hjälp på väg. Det är här som spelet skiljer sig markant mot boken, då spelet inte har en bestämd berättare som konstant förklarar för spelaren vad som händer. Den närmaste benämningen man kan göra på berättaren i spelet är att den är intradiegetisk-homodiegetisk (s.229 & 246), alltså en berättare satt i verkets värld som följer en karaktär i taget inifrån dess huvud, med inslag av intradiegetisk-heterodiegetisk berättar form. Dessa inslag representeras av spelets användande av inte enbart en förstapersonsberättare, utan använder sig av alla karaktärer i omgivningen för att skapa en typ av "delberättande" som löpande ger protagonisten bitar av berättelsen genom spelets gång. Men av och till skiftar berättartypen till en intradiegetisk-autodiegetisk (s.229 & 246) berättare, alltså att huvudpersonen berättar en bit av historien i jag-form och sedan hoppar tillbaka till den intradiegetiska-homodiegetiska formen. Avsaknaden av en aktiv berättare i spelet gör att skaparna måste ersätta vissa moment med ljud och bild istället för text. Där boken hade skrivit "plötsligt hördes ett blodisande ylande" blir spelet istället tvunget att göra ett ljud som signalerar att något händer, i detta exempel hör man en mutant yla i närheten. Detta gör spelet mer immersivt för spelaren då den istället för att få höra en berättarröst berätta för dem att faran kommer får de istället reagera själva på den plötsliga faran. Men frånvaron av berättaren ställer också krav på spelaren som läsaren inte behöver tänka på, som t.ex. att uppfatta saker som annars hade påpekats för dem som läsare. Exempel på detta kan vara en karaktärs sinnelag, vilket oftast brukar beskrivas genom deras ansiktsuttryck, kroppsspråk och sätt att tala i böcker. Spelaren får istället vara uppmärksam på en karaktärs tonläge och ord, musiken som spelas och användandet av belysning för att uppfatta hens humör och intention. Detta gör att spelaren får fokusera på andra berättargrepp än läsaren, som hur musik och ljudsignaler (sound cues) används för att signalera händelser eller känslor, eller hur kameravinklar skapar en uppfattning om att personen verkar hotfull eller rädd. Berättaren i boken visar Artioms resa och händelser utan att vara för påträngande, det som man inom narratologin kallar mimesis, (s.30) vilket inte är ovanligt i litteratur, görs även i spelet, dock tar spelet det till det extrema då berättaren hamnar i skymundan och

spelaren rakt av kan ignorera den om så önskas genom att gå ifrån personen som levererar en monolog eller trycka på någon knapp som hoppar förbi instansen.

## **Händelsernas ordning, frekvens och kronologi**

Nästa del av denna analys fokuserar på ordning (Genette, s.33), frekvens (s.113) och kronologi (s.86), vilket fokuserar på ordningen som händelser presenteras i relation till när de händer i historien, hur lång tid som berättelsen fokuserar på händelser i relation till hur lång tid de tar i historien och frekvensen av händelser, alltså hur många gånger de berättas under historiens gång. Både boken och spelet har ett kronologiskt upplägg där de börjar från början och tar sig från början till slut. Båda har också inslag av analepser där man som läsare eller spelare får veta varför vissa event har skett. Spelet använder sig mer av analepser, då det är ett effektivt och engagerande sätt att förklara bakgrunden för spelare. Man får till exempel se en analeps där Artiom som barn, tillsammans med två vänner öppnar en hermetisk (gastät) port till ytan. Denna port lämnas sedan öppen efter att pojkarna blivit anfallna av mutanter, och flytt tillbaka ner i metron. Samma port används sedan av de mörka för att ta sig ner i metron och leder till deras fruktlösa försök till kontakt med människorna. Analepsen ger därmed läsaren och spelaren en förklaring till varför situationen är som den är mellan VDNKh och de mörka. Båda verkens analepser omfattar enbart en kortare tid, den längsta analepsen är just den ovannämnda som i verkens värld omfattar någon timme. Analepserna sker vid olika tillfällen, några av dem bara veckor eller månader innan berättelsen och några andra tar plats årtionden innan berättelsen. Spelet och boken gör vissa skillnader på tiden som analepser och händelser tar. Analepserna är svåra att ordentligt bestämma då de kan vara gjorda för att snabbt bli sedda eller menade att upplevas i stor detalj, där spelaren måste interagera med tillbakablicken för att kunna fortsätta berättelsen. En noterbar skillnad mellan boken och spelet är att spelet börjar med en prolog som även fungerar som en proleps, med andra ord en framtidsvision, där man som Artiom är tillsammans med Melniks stalkers på ytan på väg till de mörkas näste. Detta ger spelaren en aning om vad som kommer, men visar inte på när det sker i berättelsen eller vad som hänt innan och efter, vilket gör att man kan argumentera för att spelet är anakroniskt, men då prologen och analepserna tar upp en minimal del av hela berättelsen andrar jag inte benämningen. Boken har ingen prolog över huvud taget utan börjar i berättelsens början.

Ett slående exempel på varierad tidsomfattning mellan verken är tiden Artiom och Bourbon spenderar tillsammans. I boken reser de två männen tillsammans i några timmar innan Bourbon dör, utspelat över 16 sidor, och på den tiden tar sig männen förbi en mindre station och in i en tunnel där dödsfallet sker. I spelet tar sig Artiom och Bourbon genom en station, upp på ytan, ner till en annan station och under tiden slåss de mot banditer och mutanter, undviker anomalier och blir till och med separerade där de får ta sig till en kontrollstation var för sig. Detta tar spelaren, om hen inte begår några misstag och inte spelar överdrivet säkert, två-tre timmar att spela igenom, men då passager där männen bara går utan att något händer har klippts bort kan man räkna med att en mycket längre tid har gått. Visserligen har Bourbon fått en annan roll i spelet än vad han har i boken, men det hade inte nödvändigtvis betytt att tiden han spenderar med Artiom varit längre än med bokens version. Som Nikolajeva

anmärker (s. 219), är det svårt att berätta något i samma takt som det sker, det vill säga att det inte tar en timme att berätta om något som tog en timme om man inte gör det i en dramatisk form. Spel har ett behov att ta tid på sig, inte bara för att presentationen av karaktärer tar längre tid när spelaren själv måste få en möjlighet att skapa sig en uppfattning av karaktären, utan också för att avsaknad av händelser eller karaktärer får spelet att kännas för långdraget; får dock det inte vara för tätt eller alldeles för hetsigt heller då det gör det svårt för spelaren att skaffa sig en uppfattning om spelets händelser och personer. Samtidigt måste spelaren få en chans att interagera med händelserna innan spelet kan röra sig vidare från ett moment till ett annat, vilket oftast sker i form av att göra val eller besvara frågor. I *Metro 2033*s fall får man till stor del reagera på händelser, som när en person startar en flykt i ett fångläger och spelaren får snabbt agera när det händer, annars resulterar det i att Artiom blir nedskjuten av vakterna. Denna typ av interaktion är vanlig för spel med en tyst protagonist, eftersom hen inte pratar någon gång under spelets gång.

### **Karaktärer, repetitiva event och berättarmodus**

Följande del av analysen fokuserar på berättelsens användande av karaktärer. I denna del hamnar ordning, frekvens och modus i fokus. Spel och böcker liknar ofta varandra med sättet de introducerar karaktärer och kan göra karaktärer lika runda eller platta i båda versionerna. Det är inte ovanligt att böcker använder sig av flera huvudkaraktärer genom historiens gång, en känd bokserie som gör detta är G.R.R. Martins *Sagan om is och eld*, som ändrar karaktär nästan varje gång boken byter kapitel, vilket ger läsaren flera olika personers uppfattning om olika händelser, alltså ändras berättarens modus i samband med fokus. I spel är detta inte lika återkommande, men när det förekommer brukar det vara på ett av två sätt: Det första kan man kalla stafettprotagonist, där spelet likt stafett lämnar över till en ny karaktär efter att man spelat ett antal kapitel som den karaktären. Denna version är i stort sett uteslutande kronologiskt, där den nya karaktären tar vid precis eller lite före/efter den förra. Det andra sättet kan kallas korsprotagonister, protagonister vars vägar korsas vid samma tid i historien men inte i samma tid i berättelsen. Den ena protagonisten kan vara vid slutet på sin resa när den korsar väg med en annan protagonist som nyligen börjat sin. Detta betyder inte att varje instans av korsande resulterar i att de faktiskt ser varandra, utan kan vara att de båda är aktörer i samma händelse. Capcoms *Resident Evil 6* använder sig av denna princip, ett exempel är när protagonisterna Chris och Piers bekämpar infekterade soldater i samma by som Sherry och Jake för första gången träffas. Detta sker inom samma tid, men medan Chris och Piers är på god väg på sin resa börjar Sherry och Jake sin vid det tillfället, man kan säga att korsprotagonister definieras av att de deltar i repetitiva händelser (Genette, s.22) medan stafettprotagonister definieras av tiden och ordningen.

Andra böcker, så som *Metro 2033*, håller sig enbart till en karaktär genom hela historien. Spelet gör på samma sätt där man oavbrutet får följa Artiom genom hela historien. Modus mellan de båda verken skiljer sig dock åt då boken enbart använder sig av Artiom genom hela berättelsen och läsaren har enbart Artioms inställning och uppfattning att gå på vid presentationen av varje person. I spelet blir nästan all modus presenterad via delberättarna, istället för Artiom själv. Då delberättarna är karaktärer av varierande personligheter får spelaren också en mer nyanserad uppfattning av diverse karaktärer, i addition till Artioms

dagboksinslägg mellan varje kapitel. Detta gör att en karaktär som Artiom tycker om eller respekterar i boken, till exempel Khan, kan få en helt annan presentation i spelet då andra karaktärer ger sin bild av honom. Detta gör att karaktärerna i spelet som Artiom, och genom honom spelaren, interagerar med blir mer nyanserade till skillnad från läsaren som endast har Artioms synvinkel, plus en eller annan kommentar från andra karaktärer, att basera sin uppfattning på.

## Medie och genre: Verken som genre

Denna del kommer sätta båda verken i parallell med genrerna de potentiellt hör till, då genrer som ett verk tillhör kan försvinna eller ändras och ytterligare genrer kan tillkomma. Värt att notera i denna del är att spel tenderar att sprida ut sig över fler genrer än böcker, och vidare så existerar genrer inom spelvärlden som böcker inte kan eller har svårt att tillhöra och vice versa.

## Verken och genretillhörighet

Båda verken är äventyrsberättelser med science-fiction som huvudsaklig genre, med underkategorin post-apokalyptisk, dystopisk framtid. Mutanter är den typ av vetenskapliga monster som påträffas i verken och de spelar till stor del en antagonistisk roll. Undantaget är de mörka som ses som antagonister när de egentligen är potentiella protagonister, som missförstås. I *Metro 2033: Den sista tillflykten* är mutanter något som invånarna ofta talar om, men sällan ser, mest för att varje mutant är aggressiv och sällan lämnar något levande efter sig om de påträffas. Man får höra rykten om stationer som blivit utplånade av mutanter som lyckats ta sig ner till dem från ytan. Vid sådana händelser brukar de angränsande stationerna spränga tunnarna för att skydda sig. Artiom själv möter ett antal mutanter genom bokens gång, dock i stort sett enbart på markytan och det är endast fem kapitel i hela boken där de aktivt deltar i berättelsen. Mycket av det vetenskapliga i *Metro 2033* är oförklarligt och oförklarat, läsaren för nöja sig med ett underförstått ”det blev så för att allt är radioaktivt”. Istället för att fokusera på processen som ledde till mutanterna får man bara veta att de finns där och hur de ser ut, utan någon förklaring till vad de var innan de muterade. Vissa går att gissa sig till, som till exempel de mutanter som jagar Artiom på ytan. De verkar vara ungefär lika stora som människor med ”den glänsande mörkbruna pälsen, det stora, klotrunda huvudet och käften, fullproppad med vassa tänder i dubbla rader.” (*Metro 2033*, s.319). Utifrån denna information, plus information man får senare där läsaren får veta att vilda hundar har ätit radioaktiva kroppar, går det att gissa att dessa mutanter är hundar som muterats kraftigt. Mutanter som de mörka är däremot helt oförklarade och läsaren får ingen information om dem utöver spekulationer. Det enda som fastställs är att de är relaterade till antingen radioaktiviteten eller någon form av experiment utfört av Ryssland innan bomberna föll, alltså kan man utsluta att de är utomjordingar. Boken har större fokus på karaktärsutvecklingen och samhället nere i metron än på vetenskapen, men den gör sig alltid påmind genom berättelsens gång genom kommentarer och observationer angående kriget, mutanterna eller händelser i metron, samt missilerna som används för att utplåna de mörka.

I spelet får science-fiction delen mycket större roll än i boken då, som nämnt tidigare, spelskaparna har gett varje händelse i boken mer kött på benen. Ett exempel är när Artiom och

Bourbon ska in på stationen Prospekt Mira och då blir de mötta av en blockad. När Bourbon bankar på porten till blockaden möts han bara av tystnad och från tunneln bakom dem hörs flera vrål. Medan Bourbon bankar och svär syns plötsligt en flock med mutanter, kända som watchers, i tunnelöppningen och Artiom och Bourbon blir då tvungna att försvara sig. Denna händelse finns inte med boken över huvud taget, då Bourbon och Artiom knappt reser med varandra alls i den. Det är inte bara mutanterna som fått större fokus utan också radioaktiviteten i sig är mer framträdande då Artiom ofta färdas genom tunnlar där han blir tvungen att använda sig av skyddsutrustning för att det finns hål till ytan, kontaminerat vatten eller rent av radioaktivt avfall som skulle döda honom. I boken talas det om radioaktiviteten men den spelar ingen stor roll förutom på ytan. Spelet, till skillnad från boken, fokuserar mer på äventyret och händelserna istället för att filosofera över existentiella frågor som Artiom i boken har en tendens att göra vid flera tillfällen, som när han hittar kroppen av en kvinna på ytan som dödat av radioaktiviteten (*Metro 2033* s.438) och börjar fundera över människors självförvårdande lidande. Det går att argumentera att spelet även tillhör skräckgenren då det är många mörka klaustrofobiska gånger, där de monstruösa mutanterna kan överraska spelaren på samma sätt som i skräckfilmer, där de plötsligt hoppar fram runt ett hörn eller kommer rusande ur en mörk gång med lite till ingen förvarning. Då moment som dessa inte är regelbundna och sker en eller två gånger per kapitel i spelet blir skräckgenrebenämningen ytterst tveksam. Det som till stor del kan motivera genren är den mörka miljön, men då detta inte är indikativt för just en genre, utelämnas skräck som genre på spelet.

### **Genreseparation mellan litteratur och spel**

De båda verken delar genrebenämning och genretillhörighet till stor del, om man bortser från den litterära benämningen roman på boken och spelgenrens förstapersonsskjutare (FPS). Dessa två termer kan omöjligt appliceras på det motsatta verket, med andra ord kan inte FPS-genren appliceras på boken och romangenren kan inte appliceras på spelet. Dessa två genrer kan kallas strukturella genrer istället för beskrivande genrer. Benämns ett spel med genren FPS ger det ingen indikation om berättelsens innehåll, där till exempel fantasy berättar att du kommer stöta på mytologiska varelser någon gång, utan ger istället den intresserade information om hur spelet kommer berättas och vad som går att förvänta sig i form av spelmekaniker (game mechanics), till exempel att du som spelare kommer styra karaktären genom dess ögon, måste leta efter ammunition och vapen, samt hålla dig bakom skydd för att inte bli nedskjuten av de mänskliga motståndarna som kommer vara beväpnade på samma sätt som du. På samma sätt vet den intresserade att en bok som är designad som roman kommer innehålla vissa strukturella drag som t.ex. kapitel, att berättelsen ska ses som fiktiv, underhållande och kommer innehålla en eller flera huvudpersoner. Att ett verk har FPS som genre säger dock inget om antalet huvudpersoner eller hur spelet kommer se ut i allvarsamhet. Benämningen roman ger visserligen inte heller en konkret uppfattning av antalet huvudpersoner, dock vet man säkert att detta är ett verk skrivet för att avnjutas lättjefullt, detta verkar inte behövas för spel då stigmat över dem (plus namnet självt) per automatik får personer att tolka dem som underhållning. Vid analys av genren kommer man få olika resultat beroende på dessa två termer, dock kommer FPS-termen vara mer noterbar och lättförstådd då den spelar en aktiv roll i spelets mekaniker istället för att vara enbart ett strukturellt begrepp.

## Summering av analys

Uppsatsen har analyserat flera narrativa moment av boken och spelet och påvisar likheter och skillnader mellan dem. De två verken *Metro 2033: Den sista tillflykten* och *Metro 2033* skiljer sig inte mycket vid översiktlig narrativ analys från varandra. Samtidigt finns skillnader som kraftigt påverkar hur vissa delar av berättelsen utspelas. Vissa karaktärer får andra eller utökade roller, så som Ulman och Bourbon och vissa händelser skiljer sig markant mellan verken. Några exempel är Bourbons och Artioms resa genom metron, biomassan som bor vid reaktorn i närheten Kremlin, som i spelet bekämpas under lång tid men i boken snabbt blir sprängd av en bränsletank då den nästan ätit Artiom och Melniks män. Vissa karaktärer från boken är inte alls med i spelet, troligtvis för att inte ge spelet en allt för stor uppsättning karaktärer att animera och spela in röster till. Dock implementerar de nya karaktärer i spelet som fyller en minimal funktion, till exempel Nikki som är prostituerad och ger spelaren valet att följa med henne enbart för att sedan låta en hantlangare slå ner och råna hen om man gör det, vilket troligtvis är en referens till en kvinna som erbjuder sig till Artiom i boken, där han avböjer hennes erbjudande (s.418).

Uppsatsen visar även att berättelsen i de två verken liknar varandra övergripande, men hur den berättas skiljer sig. Boken har en klassisk opersonlig förstapersonsberättare som följer huvudkaraktären Artiom genom hans resor och låter läsaren se vad han hör, ser och tänker utan att visa någon annan synvinkel. I spelet ser man berättelsen ur Artioms ögon, men allt berättande kommer utanför honom. Den berättas genom karaktärerna i hans omgivning och enda gången man får höra Artioms egna röst är när han pratar som genom en dagbok när spelet laddar in en ny del.

Miljön mellan boken och spelet överensstämmer, baserat på beskrivningarna från boken och den miljö och de ljud som upplevs i spelet. Metron är dunkel, dyster och smutsig, med lika smutsiga människor och djur levandes i den. Läsaren får inte veta mycket om tunnarna medan spelaren får utforska dem i relativt stor detalj, återigen för att spelskaparna var tvungna att ge varje händelse mer kött på benen. Dessa tunnlar är fallfärdig och innehåller diverse faror som mutanter, banditer och radioaktivitet. Ytan är färgad grå, med ruiner, gamla monument och skyttevärn utspridda både inom och utom räckhåll och mutanter syns och hörs i omgivningen. På ytan läggs fokus på Artioms skyddsmask och mundering då ytan ses som den ultimata farozonen bland folket i metron och detta förstärks i boken genom ständiga referenser till gasmasken och i spelet då gasmasken täcker ansiktet och påverkar sikten.

Slutligen visar uppsatsen att verkens genretillhörighet liknar varandra, med undantag för det som i denna uppsats kallas för strukturell genre. Dessa har mer påverkan på berättelsens struktur än på berättelsen själv. Det är genom dessa som personer intresserade av verken får en uppfattning om hur berättelsen är strukturerad och vilka berättartekniska grepp de kan vänta sig.



## Resultat och diskussion

Denna del av uppsatsen kommer diskutera analysen som gjorts och med hjälp av den visa resultat och diskutera uppsatsens frågeställningar. Första delen kommer fokusera på den första frågan i frågeställningen och sedan kommer andra delen fokusera på de två andra frågeställningarna då de är mer relaterade till varandra än till fråga ett. Första delen kommer koppla mycket till analysen i syfte att belysa de punkter som jag anser viktiga för frågeställningen. Diskussionen kommer sedan breda ut sig till en mer allmän diskussion om spel för att sedan övergå till fokus på spel i skolan.

### Boken och spelet – fungerar de?

Som titeln vagt frågar, fungerar *Metro 2033: Den sista tillflykten* och *Metro 2033* som komplement till varandra? Kan man analysera boken och spelet och få snarlika resultat? Denna uppsats påvisar flera exempel där verkens historia är i stort sett samma, men det finns narrativa skillnader mellan dem som är framträdande. Den tydligaste skillnaden är just att boken berättar en historia som läsaren får ta del av, medan spelet vill ge spelaren en upplevelse att delta i. Detta påverkar narrativet då bokens berättare är fokuserad på Artiom, protagonisten, medan spelets fokus är på alla karaktärer förutom just Artiom. Med detta menas att spelaren får höra andra karaktärers åsikter och tankar, inte genom att höra dem mentalt utan genom att de sägs högt. Artiom fungerar i stort sett som spelarens avatar i världen, en artificiell kropp att bebo i *Metro 2033*s värld som låter spelaren interaktivt ta del av historien som utspelas. Detta problematiserar analysen av berättaren då den får en roll som inte används inom litteratur. Berättaren blir intradiegetisk, detta går att bestämma, men vad kallar man berättare som egentligen inte berättar för dig utan spelaren råkar vara inom hörhåll vid rätt tillfälle? Det går att jämföras med den dialogiska berättaren i pjäser, men samtidigt är man inte åskådare till showen utan aktör i den. Mitt förslag var att kalla dessa berättare för fragmentberättare då de enbart berättar små fragment av berättelsen. Det finns visserligen berättare som aktivt berättar för dig vad som händer, men dessa är få och långt emellan, medan majoriteten av berättare berättar i form av vardagsprat som råkar nudda vid information viktig för berättelsen. Dock anser jag att berättelsen inte är svår att ta till sig om man som spelare är inställd på att göra det, med tanke på att de flesta delberättare är placerade på sådant sätt att spelaren i stort sett måste gå förbi dem på vägen till det nuvarande målet. Problemet ligger i att analysera själva berättaren då varje icke spelarstyrd karaktär i spelet är en, och man vet inte vilka som är pålitliga eller opålitliga.

Kopplat till berättaren är analysen av karaktärer som försvåras av att Artiom är en marionett i spelet, en röstlös docka som styrs av spelaren. Han är en silent protagonist som inte kommunicerar på något sätt genom det aktiva spelandet, utan enbart när spelet laddar in nästa del får man kort höra honom prata. Boken ger läsaren stor insikt i Artioms tankar och beteende, medan spelet knappt ger honom en röst. Att analysera honom som karaktär är nästan omöjligt i spelversionen, men de karaktärer som han möter på vägen till målet är fortfarande komplexa nog att analyseras. Med andra ord får karaktärsanalysen i spelets fall fokusera på de karaktärerna som Artiom interagerar med. Vilket betyder att de som ska analysera spelet aktivt måste tänka på vilka karaktärer som har en stor påverkan genom

berättelsen, exempelvis Bourbon, Melnik och Khan som alla tre fungerar som Artioms guider och stöd genom spelets gång. Denna del av analysen är ett av de svårare momenten vid narrativ analys i spelsammanhang, just då den frångår det klassiska framställningen av huvudkaraktären. Visserligen kan tidigare erfarenhet av liknande spel bidra till att det blir lättare för personen att analysera, men om de inte har någon tidigare erfarenhet av att analysera spel med en silent protagonist kommer det fortfarande vara en utmaning.

### **Ändringar av karaktärers roller och händelser**

Ytterligare skillnader är att vissa händelser skiljer sig rent historiskt, vilket gör att karaktärer och event inom boken försvinner eller byter roll. Vissa karaktärer som är relativt viktiga i boken försvinner i spelet, som till exempel pojken Oleg vars tragiska död (s.407) är det som räddar Artiom och stalkersen från att bli uppätta av biomassan som utövar tankekontroll över dem. I spelet upptäcker Artiom och Melnik av en slump biomassan och blir tvungna att besegra den genom en utdragen boss strid (boss fight) då den blockerar vägen för dem. Genom uppsatsen poängteras flera gånger att varje moment i spelet har mer händelser än motsvarigheten i boken, och detta uppnås genom att presentera mer faror längs med vägen medan de undviker sekvenser där karaktärerna bara vandrar. Då mycket av *Metro 2033: den sista tillflykten* består av förflyttning från en punkt till en annan blir spelskaparna tvungna att använda sig av tillfällena då det blir konflikt, flykt eller någon form av kamp i boken och helt enkelt dra ut på dem och lägga till mer fiender. Detta skapar visserligen mer engagemang från spelarna då de får göra något utmanande, men från en analytisk synpunkt skapar det en dissonans mellan bok och spel, grundad i att boken vill berätta om en resa medan spelet vill skapa ett äventyr. Detta till trots sker varje händelse i samma ordning i båda verken, dock är tiden lagd på varje del mer utdragen på spelets sida och spelet har mer mellanlandningar mellan varje händelse än vad boken har.

Med detta sagt så vill jag påstå att spelet kan användas i samband med en bokanalys. Det finns narrativa skillnader som är relativt stora, men dessa är till stor del relaterade till verkens struktur och berättare. Historien är den samma mellan verken och de båda innehåller de delar som är centrala för progressionen i berättelsen. De stora svårigheterna och skillnaderna ligger i att identifiera berättaren i spelet och analysera karaktärer då analytikern inte har en huvudkaraktär att fokusera sin analys på. Detta går att hantera om man antingen har tidigare erfarenheter av silent protagonists, har tid att spela om spelet flera gånger eller om man ger sig in i spelet beredd på detta. I skolsammanhang är detta något som läraren ska förvarna eleverna om innan de ens startar spelet, då det är en vital del av deras analys. Man kan visserligen se på så kallade ”gameplay” videos på plattformar som Youtube där en person har spelat in när hen spelar igenom spelet. Detta möjliggör för elever att upprepade gånger se en sekvens av spelet som är av intresse för dem och deras analys. Detta undviker vissa problem, men är samtidigt problematiskt. Detta kommer tas upp senare i diskussionen då det relaterar till implementeringen i skolan.

## Spel och genre

Något som inte framgår i analysen men som är relevant för frågeställningen är spelens genretillhörighet. När spelen analyserades i relation till genre tidigare i uppsatsen använde jag den för uppsatsen skapade termen strukturella genrer (s.20) för att tydliggöra hur jag tolkade termerna roman och förstapersonsskjutare. Detta belyser också att genrebegreppet, när det appliceras på spel, i vissa fall kan vara tvådelat i sin betydelse. Det kan visa på spelets struktur och mekaniker, men samtidigt blir det likt genrer som fantasy och thriller en definierande aspekt av vad som går att förvänta sig i form av personligheter och karaktärer. Den tveksamma tillhörigheten till skräckgenren upp för spelet tas också upp. Detta förstärker svårigheten att applicera genre till spel, då det är lätt för spel att sträcka sig över flera genrer. Det finns flera exempel, framför allt i nutiden, på spel som innefattar fler genrer än vad de definieras göra. Ett exempel är skräckspelet *Until Dawn* som släpptes 2015, som kraftigt lutar sig emot klassiska skräcktekniker som plötsligt framhoppande monster, höga tjut och blodiga spår, men de monster som används är mytologiska varelser kända som wendigos. Därför kan man argumentera för att det är skräckfantasy, och inte bara skräck, som är genren för spelet. Spelets fulla genrebenämning är ett interaktivt drama-, överlevnads-, skräck- och äventyrsspel. Det finns sannolikt få om ens några böcker som har så många genrer, och som nyss påpekades kan spelet egentligen nå ännu fler genrer såsom fantasy. Då detta gör att definitioner av spelet kan variera och ibland vara förvirrande, betyder det också att ett spel kan användas för att täcka flera genrer när man arbetar med dem i skolan. Ur ett rent genreperspektiv kan ett spel vara en guldgruva av genrer att analysera och arbeta med. Vissa genrer kan dock vara svåra att motivera just för att de är svagt representerade inom ett spel eller för att deras representant är så nära besläktad med en annan genre att den nya benämningen inte behövs.

Anledning till att detta är relevant är att elever som analyserar samma spel kan placera det inom olika genrer då de just tenderar att vara genreöverskridande. Det är säkert att säga att spel inte är lika restriktiva när det kommer till genretillhörighet, vilket också ger elever möjlighet att diskutera och argumentera för varför deras egen genre ska appliceras på just det spelet. Det främjar eget tänkande, speciellt om läraren lyckas hemlighålla genren på spelet och låter eleven själv lista ut den. Självfallet finns det en bestämd genre som skaparna själva har tilldelat spelet, men om inte annat för diskussionens skull kan elever få möjlighet att diskutera vilken genre de skulle tilldela spelet och varför. Detta låter dem också visa både sin förståelse för genre, ett mål som finns i ämnesplanen för svenska på gymnasienivå (Skolverket, 2011).

## Datorspel i skolan

Denna del fokuserar på implementeringen av datorspel i skolan, samt olika sätt att använda sig av spelen. Med det menas att bland annat att spelet inte behöver spelas av eleven till exempel för att användas utan att eleven enbart observerar via någon form av media eller på annat sätt. Datorspelandet är allmänt känt som ett stort intresse bland dagens ungdomar. Termen datorspel är i denna uppsats bred och i detta fall inkluderar det även mobilspel, spel via sociala medier och spel på konsoler. Men det faktum att spel blir en alltmer central del bland ungdomars fritid förbises eller ignoreras, och istället för att utnyttja ungdomars intresse av spel i skolorna så undviks de. En återkommande förklaring är hur datorspelen är en

distraction under lektionen, som får eleverna att fokusera mindre på läraren och arbetsuppgiften. Samtidigt finns det elever som har svårigheter uppnå den nivå av läsande som krävs för att kunna utföra de mer avancerade litterära uppgifterna i skolan. Detta kan vara allt från dyslexi till koncentrationssvårigheter och de har ofta en stor påverkan på elevers förmåga att läsa och bearbeta litterära texter. Detta brukar kompenseras med stöd i form av assistenter och ljudböcker, men det tar också delvis bort elevens möjlighet att självständigt genomföra uppgiften, och till följd kan eleven känna sig otillräcklig. Men samma elever som har svårigheter med att läsa en bok kan ofta, baserat på egna erfarenheter, ohindrat ta sig igenom ett spel och förstå dess historia. Som denna uppsats visat har spel likheter med böcker och kan användas som ett komplement till läsandet. Dock är detta inte helt oproblematiskt och följande del kommer diskutera både för- och nackdelar med spel i klassrummet.

En elevs svårigheter behöver inte heller per se vara hos hen själv, utan hos litteraturen. Elever kan få litteratur som de inte tycker är underhållande, och medan ett vanligt svar till just detta klagomål är ”allt man gör är inte roligt” så leder det inte till ökad motivation hos elever, utan kan snabbt sänka motivationen ännu mer. Heins (2012) matematiska modell beskriver motivation som ” $\text{val} \times \text{förväntningar} = \text{motivation}$ ” (s.171), och är valet noll eller förväntningen noll blir motivationen oundvikligen noll. Om motivationen ska stiga behöver lärare i alla fall erbjuda ett val för eleverna, och om datorspel är ett intresse som eleverna självmant lägger ner tid på borde det utnyttjas. Problem uppstår i och med ämnesplanens formulering ”Undervisningen ska också leda till att eleverna utvecklar förmåga att använda skönlitteratur...”, datorspel är inte skönlitteratur hur nära det än kommer. Visserligen följs meningen upp med ”... samt film och andra medier...” men man kommer inte ifrån det faktum att skönlitteratur måste användas. Det är möjligt att man använder spel vid moment då eleven/eleverna har stora svårigheter med den valda litteraturen och låter dem sedan arbeta med litteratur då de känner att de kan hantera det eller vid ett annat moment. Om spelet kan motivera eleven att genomföra analys och sedan delta i ett boksamtal, när hen annars hade uteblivit eller gjort något ofärdigt, borde det resultatet hamna i fokus, istället för ett lärosätt som hämmar eleven. Dock kan detta förståeligt nog ses som en form av curlande för eleven, men syftet med datorspelet i denna uppsats är i första hand för att hjälpa elever med svårigheter, inte de med motivationsbrist, men samtidigt ska inte motivationen hos elever utan behov förbises. Då motivation är en stor faktor i elevens prestation behöver den därför diskuteras.

Tidigare nämndes fördelarna och problemen med Youtubevideor som alternativ till att själv spela spelet. Det här stycket ska förklara tankarna bakom detta påstående. Fördelarna med att se på videor är bland annat att eleven kan fokusera på narrativet istället för att tänka på vad hans karaktär gör för tillfället, vilket hjälper vid analysen av berättelsen. Det finns videor både med och utan löpande kommentarer från personen som spelar, och om man som tittare har svårt att uppfatta allt som händer kan videor med kommentatorer hjälpa dem, men om man störs av kommentatorn är det andra alternativet bättre. Det hjälper också eleven om hen har spelat igenom spelet och vill se om någon specifik händelse. Dock kan detta också leda till minskad motivation då eleven kan vilja spela det själv och av olika anledningar inte kan, på grund av skador eller funktionsnedsättningar. Detta på grund av att spelet har för hög svårighetsgrad, vilket sällan är anledningen då majoriteten av dagens spel kan ändra nivån för att passa spelaren, eller att eleven inte hade möjlighet att få tillgång till spelet eller av annan anledning som till exempel nedsatt motorik som hämmar elevens förmåga att spela spelet. I

detta fall får läraren fatta ett beslut om bok eller spel är bättre för eleven, om inget annat format finns att erbjuda, och i idealiska fall sker det i samförstånd med eleven.

Spelen behöver inte enbart användas för de eleverna med behov, utan kan användas för att skapa nyans vid boksamtal eller motivation för elever. Detta kan leda till ett mer engagerat samtal när eleverna inte enbart ska lyssna på två eller fler samtal om samma bok utan där de får möjlighet att jämföra böckerna och varandras slutsatser om två versioner av samma verk, eller samma genre eller varför boken hör till en genre men ett spel i samma anda har en annan. Spel kan även användas inom fler ämnen än svenska och litteratur; de kan användas i historia då flertalet spel är placerade i olika tillfällen av historien, visserligen ofta med en viss romantisering av tidsperioden eller vissa ändringar men de kan fungera som avstamp. De kan användas inom samhällskunskap, då flera av dem tar upp samhällskritik eller olika versioner av dystopier eller utopier. Det viktiga är att lärarna öppensinnat letar efter spel, för då kommer de troligtvis hitta en skattkammare.

### **För- och nackdelar med datorspel i skolan**

Fördelar och nackdelar med att implementera spel i skolan har redan berörts men denna del ska mer konkret samla och diskutera dem.

Den största fördelen som datorspel medför till skolan är möjligheten för elever med lässvårigheter att aktivt analysera och utföra uppgifter som annars kräver att de läser litteratur. Istället för att få hjälp av ljudböcker och assistenter får eleven möjlighet att på egen hand genomföra uppgiften. Detta ger läraren möjligheten att bedöma eleven helt utifrån hans egna analytiska förmåga, samt får eleven känna att det är hans egen produkt som bedöms, inte en som har gjorts med hjälp av en assistent. Ljudböcker möjliggör visserligen för elever att ägna sig åt annat medan de lyssnar så länge de är uppmärksamma på vad som berättas, på samma sätt som Youtubevideorna nämnda ovan. Däremot kan det vara ledsamt att enbart sitta och lyssna på boken eller titta på videoklippen, och vidare så kan de lätt missa något ifall de gör något annat och tappar fokus på berättandet. Därmed kan själva spelandet hjälpa eleven att bevara motivation och uppmärksamhet eftersom det då kräver att eleven styr karaktären för att spelet ska fortskrida.

Spelandet kan också ha en motiverande faktor på elever utan speciella behov men med ett genuint intresse för spelandet. Man kan använda denna motivation för att få elever att läsa litteratur genom att påpeka att boken har en tät koppling till spelet i fråga eller har många likheter utan att vara en imitation, vilket också funkar omvänt då personer som gillar ett litterärt verk kan introduceras för ett spel baserat på det verket. Intresset för ett spel kan leda till upptäckten av en ny bok och vice versa, alltså kan ett spel i skolan, i en idealisk värld, leda till att en elev hittar flera böcker som hen engagerat kan läsa. Möjligheten öppnas upp för elever att diskutera genrer, litterära verk och litteraturhistoria då dessa ligger till grund för spelgenren. Ytterligare engagemang kan skapas då en analys av spel, medan det fortfarande är en traditionell analys, ger dem ett annat format att analysera och detta steg bort från litteratur kan ha stor effekt på elever som genomfört litteraturanalyser sedan grundskolan.

Spelet som använts i denna uppsats har ett bestämt slut, där missilerna spränger nästet och Artiom besviket beger sig ner i metron igen. Men det blir allt mer populärt med spel som har antingen öppna slut eller flera olika slut, som definieras av spelarens val och handlingar. Detta ökar ett spels omspelbarhet (replayability), och ger ytterligare dimension till analyser av spelet. Tankar som ”varför fick du detta slut, medan jag fick ett annat?” och ”vilka val gjorde

du vid det här tillfället?” ger eleverna mer att diskutera och de kan efter samtalet bestämma sig för att spela om spelet för att försöka nå ett annat slut som en klasskamrat fick eller se ifall de kan nå ett slut som ingen av dem har nått. Detta är något som litteratur inte kan uppnå och genom denna omspelbarhet kan ett spel överraska samma spelare flera gånger om.

Nackdelar med implementeringen av datorspel i skolan kommer från olika håll. På samma sätt som spel kan motivera kan de också ha omvänd effekt på elever som inte har något intresse alls för spel. Elever som varken gillar att läsa eller spela existerar och dessa får inte glömmas bort. Dessa elever blir svåra att motivera om de erbjuds en annan form av media som fortfarande inte tilltalar dem. Elever som dessa får ges andra möjligheter, möjligtvis serier eller filmer. Andra problem kan uppstå ifall elever inte fokuserar på det narrativa i spelet utan enbart spelar för underhållningen, på samma sätt som elever ibland engagerat läser böcker, men utan att reflektera över dem. Då blir spelen enbart distraktioner som ger eleverna något att göra utan att producera något. Även lärares inställning till datorspel kommer påverka hur effektivt de används. Om en lärare är motsatt till datorspel, vilket verkar vara den vanligare inställningen, kommer hen troligtvis inte använda dem till deras fulla potential och då är implementerandet ett slöseri av tid och resurser. Det är också en fråga om erfarenhet av teknologi bland lärare. Datorer och spel är relativt nya i relation till böcker och det är inte förrän i runt millennieskiftet som de båda verkligen började bli ett globalt fenomen. Om läraren är okunnig om spel och spelande kan hen också undvika att använda spel för att undvika visa sin okunnighet.

Ytterligare ett problem är spelens längd. Spel tar i genomsnitt längre tid att ta sig igenom än deras litterära motsvarighet, och om spelaren misslyckas får hen starta om vid närmsta kontrollstation (checkpoint) eller från början. Detta sker inte i ett litterärt verk; du kan inte som läsare misslyckas och bli tvungen att läsa om kapitlet du var på för att en karaktär dog. Detta betyder att spelare som har problem med antingen svårigheten eller svårlösta pussel i spelet kommer ta längre tid på sig att klara av ett spel som tar lång tid från början. Detta kan orsaka en brist på tid för läraren som planerat ett boksamtal några veckor efter att ämnet introducerats. Är spelaren ovan vid spelande och är omotiverad eller har ett hetsigt humör kan varje misslyckande sänka hens motivation mer och detta kan leda till att eleven inte slutför spelet då det var för frustrerande eller utmanande.

Andra problem kan uppstå i fråga av ekonomi och kompatibilitet. Spel kostar pengar som inte alla skolor eller elever är villiga att betala. De flesta äldre spel har snabbt reducerats i kostnad till summor som ungefär 150-200 kronor, men att köpa in runt 30 exemplar för varje klass är en hög kostnad för skolan och en elev har inte alltid möjlighet eller vilja att betala den summan själv. Även om skolan eller eleven införskaffar önskat spel betyder det inte att det är kompatibelt med skoldatorn, hemdatorn eller konsolen i hemmet. Många skolor använder sig av Apples datorer och de är sällan kompatibla med spel, även om några stora titlar konverteras är majoriteten enbart kompatibel med Microsofts system. Vissa titlar finns att införskaffa på konsol, med andra ord Xbox, Playstation med mera, men då konsoler förnyas konstant kan det hända att titlar som skolan har inte går att spela på konsoler då de konsolerna är för nya för spelet. *Metro 2033* är från 2009 och kompatibelt med Xbox 360, Playstation 3 och Microsoftdatorer, vilket betyder att två av tre versioner är förra generationens konsol och troligtvis redan utbytta i hemmen.

## Slutsats

Att införa datorspel i skolan har stora möjligheter, men det finns en del problematik som kommer behöva behandlas innan detta är möjligt. De stora hindren är lärarnas, och allmänhetens, inställning till spel som underhållning och/eller distraktioner istället för deras möjlighet som redskap och lärares okunskap om spel och teknologi i allmänhet. De flesta lärare är villiga att lära sig och försöka använda ny teknologi när den införs i skolan, men det finns samtidigt de lärare som kommer göra allt de kan för att undvika att använda något de inte är bekväma med. Detta kommer kraftigt påverka hur effektiv implementeringen i skolan blir. Samt bidrar kostnaden som tillkommer med inköpet av spel, som redan diskuterats ovan, till viss problematik. Kompatibilitet är också ett bekymmer som kommer behöva behandlas, men det kan lösas genom antingen att eleverna får se på Youtubevideor eller att de spelar tillsammans med en klasskamrat som har ett kompatibelt system, vilket kan ha negativa effekter i sig, men utifrån implementeringssynpunkt är detta ett mindre problem.

Även om detta är en uppsats fokuserad på svenskämnet har spel möjlighet att appliceras inom andra ämnen då de ofta tar inspiration från till exempel historiska händelser eller samhällsproblem som varit eller är aktuella. Detta möjliggör för ämnesöverskridande utbildning då två eller fler ämnen kan använda sig av ett och samma spel. Detta effektiviserar inte bara användandet av resursen utan man ger också elever mer tid att arbeta då de kan använda sig av flera lektionstillfällen, samt så blir lärarbördan delad mellan de samarbetande lärarna även om bedömning för varje ämne fortfarande vilar hos den ansvarige läraren.

Avslutningsvis rent analytiskt är spel som komplement till böcker genomförbart, då spel generellt har tillräckligt likt narrativ att analysen som genomförs på dem blir snarlik den som görs på litteratur. Det tillkommer visserligen skillnader som i vissa fall är väldigt noterbara, men som inte separerar bok från spel i den mån att analysen inte går att jämföra längre. Detta är självfallet beroende på vilka verk som används, men så länge den ansvariga för utbildningen är påläst om eller bekant med tänkta verk kommer detta inte vara ett problem. De skillnader som framkommer kan istället användas som grund för diskussion bland elever och ge dem fler vinklar att arbeta ifrån.

## Diskussion av metod & material

Man kan fråga sig varför just *Metro 2033: Den sista tillflykten* och spelet *Metro 2033* som analyseras i denna uppsats, när det finns en uppsjö av litteratur och spel att välja mellan. Anledningen till att detta grundar sig främst i att de båda verken är bundna till varandra på mer än det narrativa planet. Boken skrevs med åtanke att det skulle skapas ett spel av det, och författaren Gluchovskij har även medgett att han tagit inspiration från tidigare postapokalyptiska spel som *Fallout* när han skrev boken. Detta gör verken idealiska att analysera ur en narrativ synvinkel, då spelet inte är löst baserat på boken, utan menad att vara dess spelkopia.

Man kan då fråga sig ifall detta är ett sällsynt fall där bok och spel sammanfaller så mycket att en liknande analys inte går att genomföra på andra verk. Medan en sådan relation mellan bok och spel är ovanlig existerar många spel som liknar kända litterära verk i den grad att de går att analysera dem på liknande sätt som *Metro 2033*-verken. Visserligen kommer de flesta andra verk inte innehålla en speglad karaktärsuppsättning, men det ändrar enbart analysen från "hur skiljer sig karaktärerna åt mellan verken?" till "vilka karaktärer liknar varandra eller har refererats till från verk A till verk B?". Samtidigt existerar andra spel som är en hybrid där

de använder sig av litteratur till en viss del för att sedan avvika och skapa egna moment som inte har någon grund alls i hypotexten, eller som använder sig av litteratur och film och berättelsen från de båda för att skapa sin egen berättelse. Frågan om spels användbarhet som analysobjekt kan enkelt besvaras med att det finns få spel som sammanfaller så tätt med ett litterärt verk som *Metro 2033*, men många spel är nära besläktade med någon form av litteratur och kan därför analyseras på liknande sätt som gjorts i denna uppsats.

En kritik värd att ta upp mot denna uppsats är att vissa moment, så som uteblivna karaktärer och händelser från ett verk till ett annat, bara berörs utan att få mycket fokus. Dessa är av narrativ vikt, men valdes medvetet bort då analysen inte skulle bli för bred och utdragen, då det huvudsakliga syftet för denna uppsats inte var analysen av verken utan resultatet analysen bidrog med. Visserligen hade analys av dessa moment bidragit till en mer informativ analys och en tydligare slutledning, men av nödvändighet valdes de bort.

Avslutningsvis är användandet av teori i denna uppsats viktigt att diskutera. Uppsatsen lutar sig nästan uteslutande på Genette, vars teori visserligen är bland de, om inte det, mest centrala inom narrativ analys men det gör uppsatsen relativt onyanserad i relation till teorier. Andra författare används sparsamt, även om deras användande är relevant för uppsatsen. Till viss del beror det på att datorspel som pedagogiskt verktyg är ett relativt nytt begrepp och inte mycket forskning har gjorts på området. Troligtvis på grund av det stigma som spel har över sig.

### **Vidare forskning**

Den forskning som logiskt borde följa denna uppsats är fältstudier där tillvägagångssättet som diskuterats i uppsatsen appliceras i klassituationer. Då denna uppsats är teoretisk och inte har någon empiri eller praktisk grund är det vad som borde vara i fokus. Att studera engagemang och respons från elever, lärare och skola är också en viktig uppföljning, samt analysera flera litterära verk i relation till spel för att bekräfta om det finns en bred grund att jobba med eller om det är för få tillgängliga verk för att motivera implementering i skolan



## Litteraturförteckning

Baccolini, R. (2004). The Persistence of Hope in Dystopian Science Fiction. *PMLA*, 119(3), 518-521. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/25486067>

Genette, G. (1980). *Narrative discourse: an essay in method*. Ithaca, N.Y.: Cornell U.P.

Gluchovskij, D.A. (2009). *Metro 2033: den sista tillflykten*. Stockholm: Ersatz.

Gunder, Anna (2004). Harry Ludens: Harry Potter and the Philosopher's Stone as a Novel and Computer Game. *Human IT*. 7:2, s. 1-137

Hein, H.H. (2012). *Motivation: motivationsteorier & praktisk tillämpning*. (1. uppl.) Stockholm: Liber.

Klujeff, M.L. & Johansen, J.D. (2009). *Genre [Elektronisk resurs]*. Aarhus University Press

Ryan, M. (1999). Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory. *SubStance*, 28(2), 110-137. doi:1. Hämtad från <http://www.jstor.org/stable/3685793>  
doi:1

Linderoth, J. (red.) (2007). *Datorspelandets dynamik: lekar och roller i en digital kultur*. (1. uppl.) Lund: Studentlitteratur.

Skolverket. (2011). *Läroplan för Gymnasieutbildning – ämne svenska 2011*. Hämtad från <http://www.skolverket.se/laroplaner-amnen-och-kurser/gymnasieutbildning/gymnasieskola/sve?tos=gy&subjectCode=sve>

Sokolova, N. (2012) *Co-opting Transmedia Consumers: User Content as Entertainment or 'Free Labour'? The Cases of S.T.A.L.K.E.R. and Metro 2033*. Hämtad från University of Lethbridge.

Soria, A. & Maldonado, J. (red.) (2010). *Computer games: learning objectives, cognitive performance and effects on development*. New York: Nova Science Publishers.

Öhman, A. (2002). *Populärlitteratur: de populära genrernas estetik och historia*. Lund: Studentlitteratur.

