



GÖTEBORGS UNIVERSITET
LITTERATUR, IDÉHISTORIA OCH RELIGION

Läsa spel

En analys av Alice-
böckernas adaptation
till spelformatet

Reading Games

An analysis of the Alice books'
adaptation into game format

Linus Lekander

Integrerat examensarbete

Termin: HT 2013

Kurs: LV1310, Uppsatskurs, 15hp

Nivå: Kandidat

Handledare: Christoffer Dahl

Abstract

Teacher's Degree Project in Comparative Literature

Title: Reading Games – An analysis of the Alice books' adaptation into game format

Author: Linus Lekander

Term and year: Autumn 2013

Department: Department of Literature, History of Ideas, and Religion

Supervisor: Christoffer Dahl

Examiner: Hanne Andersson

Key words: adaptation; ergodicity; ludology; cybertext; structured blanks

Summary:

The purpose of this essay is to examine the consequences following an adaptation from literature to video game format by comparing *Alice's Adventures in Wonderland* and *Through the Looking Glass* with *American McGee's Alice* and, primarily, *Alice: Madness Returns*. In order to answer this, aspects of both game theory and literary critique are taken into consideration, regarding for example the narrative potential of the game medium and the gameplay's possible resemblance with Wolfgang Iser's theory of the reading process.

The analysis shows in what ways the original narrative has been altered in order to fit its new medium. Some of the books' main ingredients are simply retold in the games' so called information spaces, i.e. text and video sequences where the otherwise playable character is not controlled. Others, instead, have undergone a ludolization or ergodization where the story events are experienced as playable elements in the games' action spaces. Both games are structured with a notable imperative narrative that each player has to follow, while *Alice: Madness Returns* allows for more exploration and, consequently, greater possibility to expand the story told. This is mainly done by finding details and memory fragments in the game's different environments and is, to some extent, comparable with the reader's filling in on the structured blanks in a written text. In this regard the game scenario, however, is understood as a visual and ergodic manifestation of the reader's mental process. This shows that, in the case of these particular game adaptations, the increased degree of interactivity has brought with it a greater focus on the narrative as such. Both games also focus more on the character development of Alice, as opposed to Carroll's original stories, while the complexity of the latter's possible meanings instead is simplified into a single interpretation where Wonderland comes across as nothing more than Alice's own delusion. Thus the two game adaptations in question are best considered as complements rather than possible substitutes to the original literary works.

From a didactical point of view the aspect of comparing narratives in classic literature to that in different media, such as video games, is discussed in Raine Koskimaa's terms of electracry as a new form of literacy. Also considered is James Paul Gee's notion of video games as something more relevant than literature for today's students, which is why studies of the medium come across as more important by the day. The significance of relating the literary canon to the many different forms in which it is expressed anew is therefore emphasized as a didactic goal to strive for.

Innehåll

1. Inledning och problemställning	s. 4
2. Metod	s. 6
3. Teoretiska utgångspunkter	s. 7
3.1. Spelteori – centrala namn och begrepp	s. 7
3.1.1. Aarseth om cybertexter och ergodicitet	s. 7
3.1.2. Gunder om ludolisering, innehållsfält och länkar	s. 8
3.1.3. Wolf om spelens diegetiska värld och dess befolkning	s. 10
3.2. Spelens narrativa potential	s. 11
3.2.1. Röster för	s. 11
3.2.2. Röster emot	s. 14
3.2.3. Ett ställningstagande	s. 15
3.3. Spelarens grad av frihet och medskapande	s. 16
3.4. Receptionsteori och spel	s. 18
3.4.1. Implicit läsare och appellstruktur	s. 18
3.4.2. Repertoar, strategier och realisering	s. 19
3.4.3. Tema och horisont	s. 20
3.4.4. Tomrum	s. 20
3.4.5. Relationen spelforskning – receptionsteori	s. 22
4. Tidigare forskning	s. 24
5. Begreppsdefinitioner	s. 28
6. Analysdel – En läsning av spelen	s. 29
6.1. Appellstrukturen i <i>American McGee's Alice</i>	s. 31
6.2. Strukturerade tomrum i <i>Alice: Madness Returns</i>	s. 32
6.2.1. Tomrummens skepnader	s. 32
6.2.2. Tomrummens betydelse	s. 34
6.3. Ergodisering som narrativ funktion	s. 36
6.4. Det litterära arvet	s. 38
6.5. Slutsatser och anmärkningar	s. 41
7. Vad vi kan lära	s. 43
8. Referensförteckning	s. 44

1. Inledning och problemställning

Under tiden som jag har studerat till lärare har det alltid varit min ambition att eleverna ska kunna relatera till det som tas upp i undervisningen. Mina tankar om det interdisciplinära uppsatsarbetet har därför länge kretsat kring det som i kursplanerna före 2011 benämndes som det vidgade textbegreppet, det vill säga då litteraturen tar sig andra uttrycksformer än bara tryckt text.¹ Trots att formuleringen nu ser annorlunda ut finns denna tanke kvar även i nuvarande kursplaner. I syftesbeskrivningen för svenskämnet i gymnasieskolan heter det till exempel att ”Undervisningen ska också leda till att eleverna utvecklar förmåga att använda skönlitteratur och andra typer av texter samt film och andra medier [...]”, samt att eleverna ska ”få möta olika typer av skönlitteratur och andra typer av texter samt få sätta innehållet i relation till egna erfarenheter, intressen och den egna utbildningen.”² I svenskämnets syfte i grundskolan återfinns istället följande formulering: ”I mötet med olika typer av texter, scenkonst och annat estetiskt berättande ska eleverna ges förutsättningar att utveckla sitt språk, den egna identiteten och sin förståelse för omvärlden.”³

I mitt fall har jag bestämt mig för att fokusera på adaptationen av klassisk litteratur till spelmediet. Min erfarenhet från VFU-perioderna är att elever må läsa allt färre faktiska böcker på fritiden, men att de trots allt ofta besitter förkunskaper om somliga litterära verk i alla fall. Det är inte ovanligt att de istället har tagit del av filmer eller spel baserade på dessa berättelser, många gånger utan att själva känna till det. Hur många elever märker till exempel att *Alice in Wonderland* går igen i *Matrix*-filmerna om man inte lyfter detta till diskussion med dem? Hur många av dem som har spelat *Devil May Cry* känner till att huvudkaraktären benämns som Dante eftersom spelets premiss bygger på den nästan 700 år gamla *La Divina Commedia*? För att inte tala om adaptationen *Dante's Inferno*?

Andra forskare har dessutom visat att det kanske rentav finns fog för att ompröva begreppet litteracitet för att också börja uppvärdera avläsning/avkodning av andra sorters texter. Raine Koskimaa använder sig av begreppet *electracy* i relation till engelskans literacy i sin diskussion om detta:

1 Skolverket, Tidigare kursplan för gymnasieskolan i ämnet Svenska före HT 2011, hämtad 2013-12-26 från <http://www.skolverket.se/laroplaner-amnen-och-kurser/gymnasi utbildning/gymnasieskola/kursplaner-fore-2011/subjectKursinfo.htm?subjectCode=SV&lang=sv>

2 Skolverket, Kursplan för gymnasieskolan i ämnet Svenska, hämtad 2013-12-26 från <http://www.skolverket.se/laroplaner-amnen-och-kurser/gymnasi utbildning/gymnasieskola/sve?tos=gy&subjectCode=SVE&lang=sv>

3 Skolverket, Kursplan för grundskolan i ämnet Svenska, hämtad 2013-12-26 från <http://www.skolverket.se/laroplaner-amnen-och-kurser/grundskoleutbildning/grundskola/svenska>

Also, the number of pupils not reading literature at all is increasing. At the same time, these pupils may be well versed in employing the digital new media for informational as well as entertainment purposes – at least a proportion of them are compensating with *electracy* [...] what they are lacking in literacy. We might actually predict a future in which there are four types of people: those well equipped with both literacy and electracy skills, those doing better in the world of literacy, those doing better in the world of electracy, and finally, those left out of both worlds.⁴

Frågan har också diskuterats av James Paul Gee, som i likhet med Koskimaa menar att skolans (litteratur)undervisning behöver göras mer relevant för den växande och skiftande mediakultur som är en del av elevernas vardag. Att lära sig att spela (eller att läsa av spel) är enligt Gee att lära sig en ny form av litteracitet:

[I]n the modern world, language is not the only important communicational system. Today images, symbols, graphs, diagrams, artifacts, and many other visual symbols are particularly significant. Thus, the idea of different types of 'visual literacy' would seem to be an important one.⁵

Det är därför min uppfattning att såväl eleverna som läraren själv kan tjäna mycket på att läraren besitter en förmåga att förankra den litterära kanon i modern tid och moderna uttrycksformer. Det är där jag ser det huvudsakliga incitamentet för att bredda detta forskningsfält: ju mer forskning som bedrivs av de olika nytappningarna av litteraturen, desto mindre blir kravet på varje enskild lärare att ta del av de moderna adaptationerna för att kunna diskutera dem tillsammans med sina elever. Koskimaa är av samma åsikt:

To face this type of challenge, pedagogical innovations are not sufficient. Rather, research advancing on this front should also furnish the tools required for pedagogical purposes. There are, however, certain pedagogical possibilities offered by the new digital technology, which may be employed in teaching both traditional literature and digital literature.⁶

Mitt bidrag till detta än så länge unga forskningsområde är således tänkt att vara en komparativ analys av en litterär klassiker och ett spel baserat på densamma. De analysobjekt jag har valt ut är *Alice's Adventures in Wonderland* och *Through the Looking-Glass* (böckerna) och primärt *Alice: Madness Returns* (spelet), med viss fokus även på dess föregångare *American McGee's Alice*. Valet

4 Koskimaa, Raine, *Cybertext Challenge – Teaching Literature in the Digital World*, *Arts and Humanities in Higher Education* Juni 2007, s. 171, hämtad 2013-12-26 från <http://ahh.sagepub.com.ezproxy.ub.gu.se/content/6/2/169.full.pdf+html>

5 Gee, James Paul, *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*, Palgrave Macmillan, 2005, s. 13, hämtad 2013-12-26 från <http://www.gu.ebib.com.ezproxy.ub.gu.se/patron/FullRecord.aspx?p=308383&echo=1>

6 Koskimaa, s. 173

av just dessa spel framför andra adaptationer kan motiveras med deras tillgänglighet och aktualitet för samtidens elever. Fram till i skrivande stund har Xbox 360 och Playstation 3 (där *Alice: Madness Returns* finns att tillgå) utgjort de senaste hemkonsolerna på marknaden, varmed jag har funnit det troligare att elever av idag är mer bekanta med dessa än med äldre (ej återutgivna) titlar till datorer eller hemkonsoler. Detta åsido finns det andra moderna titlar som hade lämpat sig lika bra för en komparation av det här slaget, som tidigare nämnda *Dante's Inferno*, men jag har alltså i första hand sett ett behov av att följa upp de analyser som redan har gjorts av *American McGee's Alice* genom att själv studera uppföljaren.

Detta uppsatsarbete bör alltså främst förstås som en ansats att förstå ett specifikt verk och i viss mån även den mediaform det existerar i. Jag kommer med andra ord inte att bedriva någon empirisk undersökning för att ta reda på vad elever faktiskt tar fasta på under dylika spelsessioner. Det som fokuseras är istället spelets appellstruktur (se vidare diskussion om detta i den teoretiska översikten), det vill säga den tilltänkta spelaren som finns inskriven i verket.

Uppsatsens syfte är således att belysa hur verket i fråga framställs inför en sådan implicit spelare, i det här fallet en potentiell elev. För att nå fram till ett svar på detta har jag valt att utgå från följande frågeställningar i min analys:

- Vilka konsekvenser har adaptationen från bok till spel fått för det ursprungliga narrativet?
- Vilken betydelse har spelens interaktiva dimension i relation till läsarens mentala, medskapande process?

2. Metod

Som nämnts ovan använder jag mig i huvudsak av en komparativ metod i denna studie. Därtill kommer uppsatsen genomgående att vara av kvalitativ karaktär, i bemärkelsen att det inte är mängden referenser eller liknande som kommer att studeras, utan istället konsekvenserna av narrativets nya form. De intertextuella kopplingarna mellan verken kommer därmed inte att presenteras och behandlas i sin helhet, utan utgör i analysen ett illustrativt urval för det jag ämnar belysa. Utmärkande för uppsatsen är också att den är tämligen text- och spelnära, i betydelsen att jag inte härleder någon av mina iakttagelser till biografiska frågor om Lewis Carrolls liv och andras uppfattning av detsamma. Däremot blir det ofrånkomligt att röra vid en receptionshistorisk aspekt, då jag diskuterar tidigare läsningar av böckerna i relation till spelens framtoning. I övrigt är det, som sagt, verken som utgör mitt främsta fokus, och då speciellt med avseende på deras struktur.

3. Teoretiska utgångspunkter

Innan jag presenterar uppsatsens teoretiska ramverk kan det vara på sin plats att påpeka vilka avgränsningar som har varit av nöden. Jag har exempelvis inte haft utrymme att inkludera narrativitetsteoretiker som exempelvis Gérard Genette, utan diskussionen om denna aspekt kommer istället att utgå från olika forskares teser om vad som gör respektive inte gör spel narrativa. Ett annat perspektiv som jag inte heller kommer att ägna något utrymme åt är det om temporalitet i spel, även det med hänvisning till uppsatsens omfång. Avsnittet är indelat i en spelteoretisk respektive litteraturvetenskaplig del, där jag i turordning presenterar de mest användbara perspektiven på uppsatsämnet från vardera disciplin.

3.1. Spelteori – några centrala namn och begrepp

Förståelsen av spel som kulturell uttrycksform kan härledas tillbaka till teorier om så kallade hypertexter, det vill säga: texter uppbyggda kring en länkprincip som möjliggör för läsaren att tillgodogöra sig verket i skiftande ordningsföljd. Texterna är på så sätt icke-linjära, i motsats till mer traditionella former av litteratur. En hypertext är dock inte låst till ett specifikt medium, även om såväl skapandet som läsningen av dylika texter har underlättats av de senaste decenniernas framsteg inom IT. Som Anna Gunder har påpekat⁷ var det först i och med publikationen av Espen Aarseths *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* som dessa teorier kom att relateras till just spel. Av den anledningen kommer jag inte att förankra hypertextualitet längre tillbaka än till Aarseth i denna uppsats. Låt oss därför börja där.

3.1.1. Aarseth om cybertext och ergodicitet

För att hypertextteori även ska innefatta spelmediet föreslår Aarseth en breddning av begreppet till *cybertext*. En cybertext kan enligt Aarseth förstås som en textmaskin, ”a machine for the production of a variety of expression”, där läsaren utgör dess maskinist och läsoplevelsen blir en produkt av hur läsaren manövrerar denna maskin.⁸ Upplevelsen som sådan är icke-linjär, eftersom:

⁷ Gunder, Anna, *Hyperworks: On Digital Literature and Computer Games*, Avd. för litteratursociologi vid Litteraturvetenskapliga institutionen i Uppsala, Diss. Uppsala : Universitet, 2004, s. 18

⁸ Aarseth, Espen, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, Md., 1997, s. 1-3

When you read from a cybertext, you are constantly reminded of inaccessible strategies and paths not taken, voices not heard. Each decision will make some parts of the text more, and other less, accessible, and you may never know the exact results of your choices; that is, exactly what you missed.⁹

Det är i dylika definitioner som ursprunget i hypertextteori, där just vägvalen mellan länkar betonas, kanske blir som mest påtaglig.

Läsningen av en cybertext beskrivs också som *ergodisk*, ett begrepp inlånat från fysiken som för Aarseth innebär att ”nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text”.¹⁰ En ergodisk text karakteriseras med andra ord av att den fordrar en icke-trivial insats för att läsaren ska kunna tillgodogöra sig den. En trivial insats kan i det här sammanhanget förstås som att vända blad och förflytta blicken i en traditionell text. Det är med andra ord inga intellektuella åstadkommanden som Aarseth avser, utan endast rent funktionella sådana. För att ta ett konkret exempel kan läsningen av ett spel hindras av spelarens oförmåga att ta sig förbi ett visst parti i spelet, som en särskilt krävande manöver eller en besvärlig motståndare. Ergodicitet betonar alltså behovet av en sådan förmåga för att läsaren ska kunna ta del av verket. Detta är i Aarseths mening det centrala elementet för förståelsen av cybertexter.

Aarseth är däremot noga med att framhålla att en ergodisk struktur på intet vis är låst till ett särskilt medium. Begreppet cybertext betonar ingen skillnad mellan analog och digital litteratur, utan snarare vad textgenren som sådan är/gör/säger. ”As we shall see, many of the forms of computer-based textuality have more in common with some of the paper media than with each other.”¹¹ Sett till det i skrivande stund allt vanligare fenomenet med quick time events (se avsnittet Begreppsdefinitioner) blir det tydligt hur detta klagörande är relevant än idag. Somliga moderna spel, vi kan ta David Cage's *Heavy Rain* och nu senast *Beyond: Two Souls* som exempel, kräver inte en mycket mindre trivial insats av läsaren än den att vända blad i en bok. Det är en ständigt återkommande debatt i spelmedia och omgivande forum hur lite interaktivitet som krävs för att ett spel fortfarande ska definieras som ett spel istället för en interaktiv film.

3.1.2. Gunder om ludolisering, innehållsfält och länkar

Anna Gunders *Hyperworks: On Digital Literature and Computer Games* utgör en sammanställning av tre artiklar: en om hypertextanalys, en om litteraturens villkor i digitaliserad form samt en om speladaptation av litteratur (vilket Gunder benämner som *ludolization*¹²). I fallet tidigare forskning

9 Aarseth, s. 3

10 Aarseth, s. 1

11 Aarseth, s. 19

12 Gunder, s. 14

är det framförallt den sistnämnda som har varit av intresse i denna uppsats, men i likhet med Aarseth vidareutvecklar Gunder också somliga hypertextuella begrepp till att vara användbara även i spelanalyser. Två begrepp som hon framhåller som särskilt viktiga är *content space* (innehållsfält) och *links* (länkar).¹³ Innehållsfältet utgör det avgränsade område där händelserna som är föremål för analys äger rum. I sin analys av speladaptationen av *Harry Potter and the Philosopher's Stone* ser Gunder ett behov av att utveckla detta ytterligare, och menar att innehållsfältet både kan anta skepnaden av ett *information space*, *task space* eller *action space*.¹⁴ Informationsfältet är den sortens innehållsfält som fordrar liten eller ingen ergodisk insats av spelaren. Informationen i fråga kan till exempel bestå av videosekvenser eller text. Gunder gör en poäng av att HarryPC (den spelbara karaktären, hädanefter benämnt som ”avatar” istället) inte är spelbar i dessa sammanhang, utan bara möjlig att betrakta medan den figurerar i exempelvis videosekvenser. Den blir då istället till HarryCC (computer-controlled). I händelsefältet, däremot, är istället det motsatta gällande. Detta utgörs med andra ord av tillfällena då spelaren kontrollerar sin avatar och/eller utför ergodiska handlingar (Gunder använder begreppet *ludic* (ludiska) aktiviteter). Uppgiftsfältet markerar i viss mån övergången mellan informations- och händelsefält, oftast i form av statiska skärmar där de uppgifter som spelaren förväntas utföra presenteras.¹⁵ Det sistnämnda anser jag inte vara ett tillräckligt utmärkande drag för spelmediet i stort för att anamma i denna analys.

Ett annat av Gunders bidrag till bygget av spelteoretiska analysverktyg är hennes utveckling av begreppet länkar. Länkarna är det som binder samman verkets olika beståndsdelar. En länk i dess mest grundläggande form kan förklaras som en dörr in till ett annat rum. Ett rum kan i sin tur ha flera länkar. Detta benämner Gunder som ett *linkarium* (länkarium).¹⁶ Det är forskarens uppgift att definiera vad ett sådant länkarium omfattar, då det kan utgöra allt ifrån en hel bana i ett spel till ett enda rum eller en enstaka skärm (se Begreppsdefinitioner). Men vad vore ett spel som bara tillåter spelaren att gå in och ut ur dessa imaginära dörrar hur som helst? Allt som oftast finns det också ett element av problemlösning kopplat till dem, ludiskt, som Gunder benämner det. En spak på andra sidan av rummet som öppnar dörren skulle kunna vara ett sådant. Detta skulle Gunder kalla för ett *anchor* (ankare).¹⁷

Gunder skiljer också på *mandatory* respektive *optional links*, av vilka den förstnämnda sorten medför framfart i spelet medan den andra representerar valbara sidospår.¹⁸ Även dessa förehavanden har försetts med en benämning: *core ludic sequence* (huvudspåret som alla spelare behöver följa)

13 Gunder, s. 25

14 Gunder, s. 32-33

15 Gunder, s. 62 ff

16 Gunder, s. 357

17 Gunder, s. 358

18 Gunder, s. 360

och *performed ludic sequence* (den faktiskt spelade vägen, inklusive sidospår).¹⁹ Värt att notera här är att jag själv inte kommer att använda mig av begreppet ludolisering i denna uppsats, utan väljer istället att benämna samma fenomen som *ergodisering*. Detta för att frångå uppfattningen om att spel nödvändigtvis behöver ha med lek att göra. Vad vi avser med begreppen är däremot precis detsamma. Vad gäller Gunders analys av *Harry Potter and the Philosopher's Stone* ämnar jag återkomma till den i forskningsläget nedan.

3.1.3. Wolf om spelens diegetiska värld och dess befolkning

För förståelsen av spels spatialitet och narrativitet har Mark J.P. Wolfs *The Medium of the Video Game* varit av betydande värde i denna uppsats. Ett av de spatiala villkor som spel har gemensamt med filmmediet är dess diegetiska värld, "the 'world' seen on-screen, where the characters exist and where the story events occur."²⁰ Detta kan jämföras med det tidigare diskuterade innehållsfältet. En avgörande skillnad gentemot filmens diegetiska värld är däremot det faktum att det i spel inte existerar några döda vinklar, inget "off-scene space", där saker som kameran inte råkar filma existerar: "In a video game, not only the representation of space, but even its implication, depend on being programmed and actively created."²¹ Allt som spelaren ser på skärmen är resultatet av ett aktivt beslut från upphovspersonens/personernas sida. De extradiegetiska aspekter, vad som sker utanför skärmen, som istället brukar diskuteras i fallet med spel är främst paratexter som fodral, manualer och guideböcker. Detta är dock inte något som jag har för avsikt att uppehålla mig vid. Det som är av intresse i denna studie är först och främst verken i sig.

Det är också i Wolf som Gunders definition av den spelbara karaktären som PC (player-character) och de datorkontrollerade som CC (computer-controlled) bottnar.²² Även om jag inte använder mig av samma begrepp (se Begreppsdefinitioner) gör Wolf en användbar kategorisering av den sistnämnda karaktärstypen. Denna består av *helpers, hinderers, beneficiaries, neutral characters* samt *narrators*.²³ Gunder använder sig även av dessa begrepp, men byter ut det sistnämnda mot *task providers*,²⁴ något som möjligen speglar de båda forskarnas syn på graden av narrativitet i sina respektive analyserade spel. Jag kommer att återvända till Wolf i frågan om detta nedan.

19 Gunder, s. 33

20 Wolf, Mark J. P. (red.), *The Medium of the Video Game*, University of Texas Press, Austin, 2001, s. 94

21 Wolf, s. 52

22 Wolf, s. 98

23 Wolf, s. 98

24 Gunder, s. 327 f

3.2. Spelens narrativa potential

En av de stora vattendelarna inom spelforskningen är onekligen den om huruvida spel ska betraktas som ett narrativt medium eller inte. På den ena sidan av åsiktsskalan finner vi bland andra Aarseth, Jesper Juul och Markku Eskelinen, som anser att spel och narration är två begrepp som vi gör bäst i att hålla isär, och på den andra Wolf, Gunder, Barry Atkins, James Newman med flera, som tvärtom menar att spel i högsta grad kan vara narrativa till sin utformning. Låt oss börja i den sistnämnda änden.

3.2.1. Röster för

Enligt Wolf är ett av de element som spelmediet lånar från filmer som bekant den diegetiska världen. Med undantag för genrer som av tradition inte är speciellt narrativa (han exemplifierar med pussel-, frågesport-, kort- och abstrakta spel) menar Wolf att spel allt som oftast innehåller karaktärer som befinner sig i konflikt med varandra inom en sådan diegetisk värld. "[W]hether characters are represented by high-resolution photographic images or a few colored squares, certain basic narrative roles and functions (protagonist, antagonist, obstacles, etc.) are always present."²⁵ Wolf menar också att spel redan vid publikationen av *The Medium of the Video Game* (2001) visar prov på förmågan att beröra emotionellt, oavsett om det rör sig om "the primal reflex reaction required in fast-paced action games" eller "more subtle melancholy and contemplative moods arising in *Myst* (1993) and *Riven* (1997)".²⁶ Det är hans övertygelse att mediet bara behöver mogna innan det kan ta tag i ett bredare och djupare känslspektrum, "just as early cinema took time to develop storytelling with pathos."²⁷

Dock påpekar Wolf också att spelens "narrational point of view" vanligtvis är påtagligt målinriktad, snarare än avsedd att fokusera en tematisk eller karaktärsutveckling.²⁸ *Task-oriented games* lämnar därför spelaren med få anledningar att återvända efter att de är avklarade, menar han. Den främsta indikationen på omspelningsvärde är istället "[t]he changing nature of a game's narrative outcome from one playing of the game to the next."²⁸

Ett sista intressant konstaterande från Wolf som jag vill lyfta här är att spel som baseras på tidigare existerande diegetiska världar inom exempelvis film eller litteratur har en fördel i att kunna relatera spelets händelser till det befintliga narrativet. På så sätt "the game's diegetic world is given

25 Wolf, s. 95

26 Wolf, s. 93 f

27 Wolf, s. 93 f

28 Wolf, s. 105

28 Wolf, s. 107

a greater illusion of depth” påpekar han.²⁹ Det återstår att se om mina iakttagelser av *Alice: Madness Returns* kan komma att bekräfta på detta.

Om sin analys av *Harry Potter and the Philosopher's Stone* påpekar Gunder att ”it aims to demonstrate how certain computer games share traits with narratives and use well-known narratives as their basis (i.e., transform narrative effects to ludic ones)”.³⁰ Gunder iakttar även att handlingsbetonat innehåll (som huruvida spelaren ska kunna besegra sin nemesis) är överrepresenterat i förhållande till mer djuplodande tematik: ”[Q]uestions that have to do with Harry's personal development and his past have either been left out or are treated only superficially in the game.”³¹

Wolfs teorier om spelnarrativ återkommer även i Barry Atkins, som menar att de mest intressanta spelnarrativen bland annat utgörs av dem som ”borrow heavily from literary and cinematic conventions in the construction of something that resembles a game/fiction hybrid”.³² Liksom Wolf menar Atkins också att:

It would not take too much of a leap of the imagination to see the computer game develop into something like a new form of soap opera or action movie. One day, perhaps, the computer game will even produce its *À la Recherche du Temps Perdu* or its *Ulysses*, its *Casablanca* or its *Citizen Kane*. It is, as yet, early days, and this is a reading of those early days.³³

”The early days” ska i det här sammanhanget förstås som år 2003. Men vad är det då som Atkins ser gå igen från bland annat filmnarrativ? En av de tydligaste influenserna är förstås videosekvenserna. ”What we have here [i introduktionen till *Tomb Raider: The Last Revelation*], then, is immediately recognisable as a method of plot establishment and advancement”.³⁴

Atkins menar dock också att *Tomb Raider*-konceptet till stor del förlitar sig på betydligt mer traditionella narrativ än så:

In many ways *Tomb Raider* conforms to the generic conventions of the folk tale, and particularly the quest narrative, and wears many of its folk tale credentials on its sleeve. Lara Croft may not be a Jack, or even a Jill, but she has much in common with the princely heroes of many quest narratives.³⁵

29 Wolf, s. 101

30 Gunder, s. 293

31 Gunder, s. 380

32 Atkins, Barry, *More than a Game: The Computer Game as Fictional Form*, Manchester University Press, 2003, s. 22 f, hämtad 2013-12-26 från <http://www.oopen.org/search?identifier=341358>

33 Atkins, s. 23 f

34 Atkins, s. 36

35 Atkins, s. 42

Liksom i folksagorna är det få möten med andra karaktärer som visar sig vara alldeles ovidkommande. ”[A]nyone or anything encountered will prove to be either an adversary or a helper.”³⁶ Spelet innehåller också det sedvanliga inslaget av gåtor som behöver lösas, jakten på ett åtråvärt objekt (eller förgörandet av ett annat) samt ”the unstable ‘anytime’ setting” som för tankarna till ”Det var en gång ...”.³⁷ En annan slående likhet är faktumet att spelaren/läsaren redan från början kan ana att hjälten faktiskt kommer att lyckas med sitt uppdrag i slutändan:

The satisfaction of such stories, at least at the level of the discrete plot fragment, rests not in matters of plot sophistication, but in matters of the sophistication of telling. The question is never will the prince overcome the dragon but how will the prince overcome the dragon?³⁸

Det är hursomhelst inte, poängterar Atkins, främst genom videosekvenserna som ett spels narrativ framträder, utan genom ”a reading of largely non-linguistic cues that nevertheless combine to construct a narrative that will be unique to each reader.”³⁹ Det här är en form av läsning som det i forskningsläget torde framgå att bland annat Will Brooker behärskar på ett särskilt föredömligt sätt.

James Newman, som i sin *Playing with Videogames* i huvudsak studerar kulturen runtomkring spelmediet, hävdar också att narrativitet i spel tar sig annorlunda uttryck mot vad vi är vana vid i mer traditionella former. I exemplet *Super Mario 64* menar han till exempel att ”it is not only a storyline that unfolds but also the place, role and, importantly, capabilities of the player-as-Mario within the narrative.”⁴⁰ Den repertoar av exempelvis avatarens förmågor som utvecklas under spelets gång utgör med andra ord även den en betydande beståndsdel i narrativet enligt Newman. I övrigt anser han att det snarare är RPG-genren som utmärker sig som särskilt litterär i spelsammanhang.⁴¹ Inte bara med tanke på att textmängden ofta är större inom denna typ av spel, utan också för att texten som sådan tenderar att rikta spelarens uppmärksamhet mot narrativ- och karaktärsutveckling. ”In some sense, these RPGs [Final Fantasy, Secret of Mana, Chrono Trigger etc.] may be thought of as lavishly illustrated literary texts.”⁴² Newmans budskap är därför att vi ”should recognize that the narrative and the richness and complexity of the dialogue exchanges and characterisations in role playing videogames are vital elements of this most literary of genres.”⁴³

En av Newmans huvudsakliga teser kan sägas vara att kulturen som omgärdar de faktiska spelen,

36 Atkins, s. 43

37 Atkins, s. 43

38 Atkins, s. 43

39 Atkins, s. 72

40 Newman, James, *Playing with Videogames*, Routledge, London, 2008, s. 9

41 Newman, s. 46 f

42 Newman, s. 48

43 Newman, s. 48

som fan fiction, fan art, strategiguider, modereringar av spel eller helt egna spel baserade på samma koncept, är något som syftar till att fördjupa och vidareutveckla de narrativ som presenteras inom spelets ramar. Detta benämner han som *transmedia storytelling*, ”in which the narrative is revealed across a range of different media.”⁴⁴ Jag ska inte gå närmare in på hans studier av dessa förgreningar, men kommer däremot få anledning att återvända till Newman i frågan om interaktivitet nedan.

3.2.2. Röster emot

Vi förflyttar oss nu till den andra änden av åsiktsspektrumet. Aarseth argumenterar för sin ståndpunkt att spel *inte* är narrativa med hänvisning till deras i grunden ergodiska karaktär:

Narratives have two levels, description and narration. A game such as football has one level, the ergodic. A video game (e.g., Atari's Pac-Man) has description (the screen icons) and ergodics (the forced succession of events) but not narration (the game may be narrated in a number of ways, but like football, narration is not part of the game).⁴⁵

Istället för narrativ vill Aarseth lansera begreppet *intrigue*, det vill säga berättelsen som avtäcks under spelarens framfart (således även berättelsen *om* spelarens framfart). ”Instead of a narrative constituted of a story or plot, we get an intrigue-oriented ergodic log”.⁴⁶

Även Jesper Juul är av den bestämda åsikten att spel inte kan fylla en narrativ funktion. Han ser rentav det myckna innehållet av monster, snabba bilar och utomjordingar som en naturlig effekt av att ”the computer game for all practicality *can not* tell stories – the computer game is simply not a narrative medium.”⁴⁷ Ett av de argument han lägger fram för att belägga detta (Juul lyfter också temporalitetsaspekten, vilket jag trots allt har behövt avstå från att bemöta) är att ett narrativ måste vara mediaoberoende, det vill säga tåla en migration från ett medium till ett annat. För att pröva spelens förmåga till detta gör han en komparation av ”the movie *Star Wars*” (av sammanhanget att döma är det *Episode IV: A New Hope* som avses) och arkadspelet *Star Wars* från 1983. Slutsatsen blir att spelet, som syftar till att simulera filmens slutscen, ”does not contain a narrative that can be recognised from *Star Wars* the movie.”⁴⁸ Det test som han här utsätter spelmediet för syftar alltså till att belysa dess bristfälliga förmåga att adaptera ett befintligt narrativ.

En liknande ansats att genom förenkling påvisa det självklara i spelens avsaknad av narrativa

44 Newman, s. 50

45 Aarseth, s. 95

46 Aarseth, s. 114

47 Juul, Jesper, *A Clash between Game and Narrative – A Thesis on Computer Games and Interactive Fiction* [eng. övers.], Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen, 1999, s. 1, hämtad 2013-12-26 från <http://www.jesperjuul.net/thesis/AClashBetweenGameAndNarrative.pdf>

48 Juul, s. 29

drag har också gjorts av Markku Eskelinen i följande citat:

For example, as we shall soon see, if you actually know your narrative theory (instead of resorting to outdated notions of Aristotle, Propp, or Victorian novels) you won't argue that games are (interactive or procedural) narratives or anything even remotely similar. Luckily, outside theory, people are usually excellent at distinguishing between narrative situations and gaming situations: if I throw a ball at you, I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories.⁴⁹

Det är i mitt tycke svårt att avgöra vad Eskelinen egentligen vill ha sagt med detta. Som synes framstår det som hans bestämda åsikt att spel i grunden är något väsensskilt från narrativ, snarast jämförbara med sport eller lek. Samtidigt förklarar han att frågan om narrativitet är beroende av mediets dominant, det vill säga: om spel trots allt bär på narrativa drag är de likväl alltid underordnade en ergodisk dominant.⁵⁰ Detta tycks istället öppna upp för en diskussion om grad-snarare än artskillnader. I en senare publicerad artikel har han dessutom tillstått följande:

There are a few heuristic concepts and categories in the partly incompatible narratologies of Genette, Chatman, and Prince that can be usefully applied to the variety of cybertextual narrative situations. These situation components include narrative levels (intra- and extradiegetic ones), focalizations (external, internal, or zero), degrees of visibility and anonymity of narrators (covert, overt, and non-narrated types), and relations of narrators to their stories (hetero- and homodiegetic options).⁵¹

Eskelinen visar med andra ord själv att liknelsen med bollen inte framstår som fullt så självklar när allt kommer omkring, utan att det faktiskt existerar aspekter av mediet som komplicerar uppfattningen om det som enbart avsett för just lek.

3.2.3. Ett ställningstagande

Mot bakgrund av denna översikt kan det konstateras att uppsatsen författas i övertygelsen att spelmediet som sådant faktiskt bär på en narrativ potential. Nyckelordet här är just "potential". Emedan *Tetris* inte berättar en historia finns det gott om exempel på spel som faktiskt gör det. Som jag har visat är det däremot inte helt odiskutabelt huruvida historien i fråga verkligen ska benämnas som just narrativ. Aarseths ergodiska logg (jag undviker ordet intrigue för att inga förväxlingar med dramaturgins intrig ska behöva ske) är i högsta grad en användbar beskrivning av utkomsten av ett

49 Eskelinen, Markku, Towards Computer Game Studies, *Digital Creativity*, 12:3, 2001, s. 175 f, hämtad 2013-12-26 från <http://www.tandfonline.com.ezproxy.ub.gu.se/doi/pdf/10.1076/digc.12.3.175.3232>

50 Eskelinen, s. 176

51 Eskelinen, Markku & Koskimaa, Raine (red.), *Cybertext Yearbook. 2000*, Jyväskylä yliopisto, Jyväskylä, 2001, s. 58

spel. Samtliga spelsessioner resulterar när allt kommer omkring i en ergodisk logg av den typ som Aarseth beskriver. Det förklarar däremot inte varför den per automatik måste utesluta ett narrativt element. Det är rentav fullt möjligt för spelets narrativ att vara tätt förbundet med den ergodiska loggen, varmed berättelsen om spelarens framfart i sig blir detsamma som spelets narrativ (se exempelvis *Thomas Was Alone*).

Juul är mer problematisk att förhålla sig till i framförallt ett avseende, då han tenderar att tala om spelen i påfallande definitiva och generaliserande termer. Somliga av Juuls iakttagelser hade framstått som mer rimliga om han istället hade sagt sig visa på en tendens snarare än en ofrånkomlig regel. För att exempelvis problematisera hans bevis på mediets oförmåga att adaptera ett befintligt narrativ vill jag framhålla att det redan under perioden 1983-1999 hade lanserats ett flertal senare Star Wars-spel som hade gynnats mer av hans jämförelse. Det negativa utfallet föreföll med andra ord givet redan i valet av det simplest möjliga studieobjektet. Det faktum att det sedan texten publicerades dessutom har producerats Star Wars-spel med status som officiella förmedlare av händelseförloppet mellan filmerna (se *Star Wars: The Force Unleashed*) torde också visa prov på att spelmediet har en förmåga att inte bara återberätta utan också komplettera filmers narrativ. På den grunden anser jag inte att Juuls generalisering om mediet kan sägas ha någon relevans i fallet med adaptationen av Alice-böckerna.

Även om också Eskelinens åsikter om spelens narrativ skiljer sig från min i sak är hans definition av den ergodiska respektive narrativa dominanten högst användbar i diskussionen av detta ämne, då det trots allt existerar exempel på båda dessa variationer. Jag ska inte gå närmare in på Eskelinens svårtydda bolliknelse, men för att sammanfatta min ståndpunkt i frågan kan det vara illustrativt att applicera den på spelmediet istället: En spelare förväntar sig inte en berättelse av ett parti *Pong* heller, men har däremot full fog för att göra detsamma av exempelvis *Braid* eller *Dear Esther*. Den faktiska litterära kvalitén på sagda berättelser är, som bland annat Atkins påpekar, oväsentlig i sammanhanget. Poängen är likväl att mediet har en narrativ potential: att det faktiskt är möjligt att utforma ett spel med en narrativ snarare än en ergodisk dominant.

3.3. Spelarens grad av frihet och medskapande

Ytterligare en aspekt som komplicerar frågan om narrativitet är den om interaktivitet. Kan ett narrativ verkligen beskrivas som ett sådant om läsaren eller spelaren har möjlighet att påverka dess utformning? Är spel överhuvudtaget interaktiva när de väl synas i sömmarna?

Juul anser att det är en omöjlighet för narrativitet och interaktivitet att existera på samma gång. Det kommer alltid att råda en konflikt mellan narrativets förflutna och interaktivitetens krav på att

berättelsen äger rum i realtid.⁵² Juul hävdar också att ”The desire to understand and play the game is different from that of the narrative: The average player plays more games of *Tetris* than the average reader reads *Ulysses*[...]”⁵³ vilket får honom att dra slutsatsen att ”the more story you attempt to add to a game, the fewer times will the player play it.”⁵⁴ Som det bland annat har framgått av Wolf här ovan är detta förstås en högst subjektiv fråga. Likaså framstår det som tämligen givet av andra skäl än det rent narrativa varför det spelas fler partier *Tetris* under en läsning av *Ulysses*, med avseende på de båda verkens längd och grad av komplexitet. En i mitt tycke mer substantiell invändning från Juuls sida i det här avseendet är att oavsett om ett spel möjliggör flera olika slut har läsaren likväl ingen makt att skapa en helt egen berättelse, ”but only choose between the possibilities created by the writer/programmer. The story can be new every time, but only new within some predefined constraints.”⁵⁵ Läsaren kan därmed influera spelvärlden, om än inte utöva någon makt över densamma.

Wolf, å andra sidan, påpekar att interaktivitet ”does not have to work against narrative or even linearity; it simply requires that multiple lines of narrative be present, or the potential for a variety of narrative possibilities.”⁵⁶ Det ska dock inte glömmas att friheten i viss mån enbart är illusorisk (vilket också Aarseth påpekar⁵⁷) och att spelaren mycket väl kan vara mer manipulerad av spelets struktur än vad en första anblick ger.⁵⁸ Atkins vill dock poängtera att även om valfriheten är en illusion, är det ändå en viktig skillnad från traditionella texter att ”the illusion of choice exists”.⁵⁹

Ytterligare ett perspektiv på detta kan sägas vara illusionen om manipulationen från spelskaparens sida. För även om personen eller företaget bakom ett spel konstruerar ett verk som i någon mening måste upplevas på ett visst sätt, leder det inte sällan till försök från spelarnas sida att bryta mot de uppställda reglerna. Atkins skiljer därför på en *ideal reader* och en *subversive reader*.⁶⁰ Idealläsaren är med andra ord den läsare som spelets struktur är uppbyggd kring och som följer spelets regler. Den subversive läsaren däremot, väljer istället att avvika från den av utvecklaren föreslagna vägen ”to engage in a little ‘illegitimate’ authorship himself or herself.”⁶¹ Detta kan ta sig uttryck på alltifrån relativt oskyldiga sätt som att klara spelet utan att oskadliggöra en enda hindrare till att exploatera och utnyttja buggar, ”to shortcircuit the linear plan laid down by the game designers”.⁶² Atkins konstaterar således att exempelvis Tomb Raider-spelets miljö ”may be limited and circumscribed, but once within its fictional frame the player can act in ways the programmers

52 Juul, s. 4

53 Juul, s. 5

54 Juul, s. 5

55 Juul, s. 19

56 Wolf, s. 109

57 Aarseth, s. 138 f

58 Wolf, s. 4

59 Atkins, s. 45

60 Atkins, s. 50

61 Atkins, s. 50

62 Atkins, s. 50

and designers could not have foreseen.”⁶³

Newman hänvisar också till olika möjligheter att spela på ett sätt som spelskaparna inte har förutsett. Att utnyttja buggar i spelet för att kringgå så kallade *bottlenecks* (de segment som alla spelare egentligen behöver passera igenom) benämner han som *sequence breaking*.⁶⁴ Att på andra sätt fördröja eller kanske helt undvika ankomsten till flaskhalsarna i fråga (till exempel genom att utföra side quests (se Begreppsdefinitioner)) menar han att vi kan förstå som en olydnad av spelets *imperativa narrativ*.⁶⁵

Det är häri, i tanken om ett imperativt narrativ eller flaskhalsar, som jag finner en påtaglig likhet med Wolfgang Iser's begrepp *appellstruktur*, *implied reader* och olika former av tomrum i texten. Jag ska därför ägna återstoden av denna teoridel åt en kort redogörelse för min användning av dessa begrepp i uppsatsen.

3.4. Receptionsteori och spel

Den inställning till hur litteratur bör studeras som Wolfgang Iser ger uttryck för i *The Act of Reading* är i linje med min egen uppfattning av hur forskningen kan närma sig en förståelse av spelmediet: ”[W]e must search for structures that will enable us to describe basic conditions of interaction, for only then shall we be able to gain insight into the potential effects inherent in the work.”⁶⁶ För att identifiera dessa strukturer har Iser formulerat en uppsättning litteraturteoretiska verktyg som i mitt tycke är fruktbara även för analyser av spelnarrativ. Jag ska i första hand presentera ett urval av dessa (med den rättvisa som överhuvudtaget är möjlig på ett såhär begränsat utrymme) för att sedan diskutera andra forskares åsikter om tillämpningen av receptionsteori på spel i relation till min egen.

3.4.1. Implicit läsare och appellstruktur

The implied reader är inte en faktisk person utan en konstruktion som kan utläsas av textens *appellstruktur*.⁶⁷ Prefixet ”appell” ska i det här sammanhanget förstås just som en uppmaning, ett

63 Atkins, s. 52

64 Newman, s. 136

65 Newman, s. 105

66 Iser, Wolfgang, *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*, Routledge, London, 1978, s. 21

67 Iser, *How to Do Theory*, Blackwell, Malden, Mass., 2006, s. 60 ff. Trots att Iser här inte uttryckligen nämner begreppet ”appell” är strukturen som avses densamma. Se även Agrell, Beata, Mellan raderna? Till frågan om textens appellstruktur, *Främlingskap och främmandegöring: Förhållningssätt till skönlitteratur i universitetsundervisningen*, red. Staffan Thorson & Christer Ekholm, Göteborg: Daidalos, 2009, hämtad 2013-12-26 från https://gupea.ub.gu.se/bitstream/2077/22105/1/gupea_2077_22105_1.pdf

tillrop från texten om hur den vill bli läst (eller *att* den vill bli läst). Den implicite läsaren är med andra ord inskriven i textens själva struktur och ligger till grund för hur texten kan komma att läsas av en faktisk läsare.⁶⁸ Genom att identifiera dess olika markörer, riktlinjer om man så vill, är det således möjligt för forskare att studera vilka olika läsningar texten banar väg för. Med stöd i denna struktur, denna implicite läsare, skapas och återskapas ständigt den verkliga läsarens *estetiska objekt*, det vill säga: den uppfattade texten.⁶⁹ Detta står i motsats till det *artistiska objektet*, som alltså endast är den (olästa) tryckta texten.⁷⁰ Det estetiska objektet är uppbyggt av *mentala bilder*,⁷¹ som härrör från läsarens projiceringar av sina egna erfarenheter på texten:

In reading literary texts, we always have to form mental images, because the 'schematized aspects' of the text only offer us knowledge of the condition under which the imaginary object is to be produced.⁷²

Men vad består i så fall denna struktur av, som föranleder, ja, uppmanar till, skapandet av det estetiska objektet? Och hur analyserar man överhuvudtaget ett sådant fantasifoster? Jag ska här belysa några av appellstrukturens viktigare beståndsdelar samt hur Iser har beskrivit att läsaren orienterar sig bland dessa.

3.4.2. Repertoar, strategier och realisering

Med utgångspunkt i speech-act theory (som fokuserar på kommunikationen människor emellan) formulerar Iser tre grundläggande komponenter som avgör hur framgångsrik kommunikationen mellan text och läsare blir: repertoar, strategier och realisering.⁷³ Realiseringen av texten kan i grunden förstås som läsarens skapande av det estetiska objektet.⁷⁴ Repertoaren utgörs av de för läsaren bekanta inslagen i en text, med avseende på exempelvis litterära referenser och konventioner samt sociala/historiska/kulturella normer.⁷⁵ Här talar Iser om förhållandet *förgrund – bakgrund*, vilket avser hur repertoarens externa relation tar sig uttryck. När exempelvis sociala normer tar plats i en text utgör själva framställningen av dem förgrunden och deras ursprungliga kontext bakgrunden mot vilken de behöver förstås. När normerna i fråga plockas ut ur sin ursprungliga kontext och lever vidare i en litterär form för att sedan presenteras för en läsare i en

68 Iser (häftefter är det *The Act of Reading* som avses), s. 34

69 Iser, s. 112

70 Iser, s. 21

71 Iser, s. 38

72 Iser, s. 137

73 Iser, s. 54 f

74 Iser, s. 21

75 Iser, s. 69

helt annan kontext, ”hitherto unsuspected meanings are bound to make their presence felt.”⁷⁶

Detsamma gäller förstås även litterära referenser och allusioner.

Strategierna motsvarar läsarens möjligheter till organisering, samtidigt som deras främsta syfte är att främmandegöra det i repertoaren redan familjära.⁷⁷ Detta eftersom konventionerna måste utmanas för att läsningen, liksom all annan kommunikation, ska vara av intresse. Det är Iser's uppfattning att texten inte framstår som intressant för läsaren ifall den enbart syftar till att bekräfta det redan kända. Strategiernas huvudsakliga uppgift är dock ”to organize the internal network of references, for it is these that prestructure the shape of the aesthetic object to be produced by the reader.”⁷⁸ Denna organisering kan förstås i termer av tema och horisont, vilket det finns anledning att belysa ytterligare.

3.4.3. Tema och horisont

Begreppen *theme* och *horizon* lånar Iser från Alfred Schütz och belyser med dessa hur läsarens meningsskapande är strukturerat (mening är för Iser lika med sammanhang). Läsaren möter i texten alltid ett antal olika perspektiv, ”those of the narrator, the characters, the plot and the fictitious reader.”⁷⁹ Det är, hursomhelst, ”not possible for the reader to embrace all perspectives at once, and so the view he is involved with at any particular moment is what constitutes the 'theme'.”⁸⁰ Det tema som läsaren för tillfället uppehåller sig vid ”always stands before the 'horizon' of the other perspective segments in which he had previously been situated.”⁸¹ Horisonten motsvarar allt det som är synbart för läsaren från en viss punkt i berättelsen och följaktligen påverkas läsarens inställning till varje nytt tema av de tidigare teman som horisonten omfattar.⁸²

Det estetiska objektet är med andra ord endast överskådligt i faser. Läsarens interna och ständigt föränderliga betraktande av detta benämner Iser som *the wandering viewpoint*.⁸³ Jag ska här slutligen lyfta det begrepp som i mångt och mycket bidrar till att sätta denna blickpunkt i rörelse.

3.4.4. Tomrum

Den kanske mest centrala och refererade aspekten av Iser's teoribildning är föreställningen om

76 Iser, s. 93

77 Iser, s. 86

78 Iser, s. 96

79 Iser, s. 35

80 Iser, s. 97

81 Iser, s. 97

82 Iser, s. 99

83 Iser, s. 108 f

textens *structured blanks*, det vill säga: strukturerade tomrum. Som nämnts ovan är det dessa som i huvudsak ger upphov till kommunikationen mellan text och läsare.⁸⁴ ”They indicate that the different segments of the text are to be connected, even though the text itself does not say so.”⁸⁵ Tomrummen representerar det osagda eller oklara i texten som läsaren själv behöver fylla ut i skapandet av det estetiska objektet. De kan däremot inte *enbart* fyllas av läsarens projektioner om kommunikationen ska kunna betraktas som lyckad, eftersom dessa i sin tur bör ha förändrats eller utmanats av det de har ställts mot i texten.⁸⁶ Läsaraktiviteten är på så sätt kontrollerad av texten, vilket också är anledningen till att tomrummen är att betrakta som strukturerade. Appellstrukturen föregår kort sagt alltför långsökta associationer och spekulationer från läsarens sida. ”Hence the structured blanks of the text stimulate the process of ideation to be performed by the reader on terms set by the text.”⁸⁷ Det faktum att det är texten som formulerar förutsättningarna innebär dock inte att författaren kan utöva full kontroll över vilken text som kommer att ta form i läsarens huvud, speciellt inte om texten blir läst i en annan kontext än den som den först tillkom i. Iser skriver att ”as the unsaid comes to life in the reader's imagination, so the said 'expands' to take on greater significance than might have been supposed.”⁸⁸

Textens tomrum visar alltså på ett intrikat förhållande mellan det sagda och det osagda, mellan läsarens föreställning och det som faktiskt står skrivet. I Iser's begreppsvärld har tomrummen specificerats i än högre grad, i termer av *negations* och *vacancies*, men för denna analys är det främst av allt de strukturerade tomrummen i stort som är av direkt relevans. Det är i ansatsen att genom det uttalade skapa samband mellan de uttalade segmenten som detta litteraturteoretiska perspektiv får sin bäringskraft även bortom litteraturen:

Our starting point must be the fact that each textual segment does not carry its own determinacy within itself, but will gain this in relation to other segments. Here literature may join hands with other media, such as the cinema.⁸⁹

Mot bakgrund av detta blir det i min mening relevant att tala om dessa andra mediaformer och förståelsen av desamma med Iser's teoribildning som utgångspunkt. Jag ska därför runda av detta avsnitt med en diskussion om hur andra forskare ser på ett sådant tillvägagångssätt.

84 Iser, s. 167

85 Iser, s. 182 f

86 Iser, s. 167

87 Iser, s. 169

88 Iser, s. 168

89 Iser, s. 195

3.4.5. Relationen spelforskning – receptionsteori

Jag är långt ifrån den första att aktualisera litteraturvetenskap i hypertext- och spelsammanhang, vilket inte minst kommer till uttryck i de röster som har höjts mot detta. Somliga forskare har rentav talat om förehavandet att applicera litteraturvetenskapliga teorier på spelmediet i termer av imperialism, däribland Eskelinen:

[I]f there already is, or soon will be, a legitimate field for computer game studies, this field is also very open to intrusions and colonisations from the already organised scholarly tribes. Resisting and beating them is the goal of our first survival game in this paper, as what these emerging studies need is independence, or at least relative independence.⁹⁰

Aarseth uppger i sin tur att en av hans främsta ambitioner med *Cybertext* är att utmana litteraturvetares tendens att direktöverföra litteraturvetenskaplig terminologi på denna annorlunda form av textyttring.⁹¹ Han framstår dock inte som alldeles entydig på den här punkten, då han också konstaterar att läsningen av hypertexter faktiskt ofta benämns som ett medförfattande, ”with the reader creating her own text as she goes along”.⁹² Även om Aarseth säger sig ha sina tvivel om likheten med de receptionsteoretiska perspektiven, poängterar han upprepade gånger att läsningen av hypertexter inte alls är så väsensskild från andra former av litteratur som det ibland hävdas.⁹³ Oavsett hur det ligger till med detta är han dock tydlig med vad han anser om just bruket av Iser's teori i sammanhanget:

A recurrent issue is the central notion of reader response theory of *leerstellen* – blanks, gaps [...]. From the point of view of adventure-game-as-story (which I do not subscribe to), the user's participation is a filling in of the gaps in the narrative provided by the text. This has led to a number of critics [...] to point to Wolfgang Iser's theory of literary *leerstellen*, the semantic gaps in the text that the reader must fill, to bring 'the literary work into existence' [...]. They all argue that the adventure game has a second type of gap, a narrative vacancy, which must be filled by the reader for the text to continue.⁹⁴

Enligt Aarseth är detta en annan form av tomrum än vad Iser avser med sin teori. Tomrummen i textbaserade äventyrsspel har ingenting med läsarens konstruerade text att göra, menar han, utan utgör bara begränsade valmöjligheter att antingen ta sig vidare i spelet eller inte.⁹⁵ Samtidigt vill han också komplettera sitt intrigue-begrepp med en *intriguee* (den som spelets *intrigue* riktas till, jämförbar med Iser's implied reader) och en *intrigant* (”The intrigue's architect”, jämförbar med implied author).⁹⁶ ”The implied user”, framhåller Aarseth, ”is both responsible for the action and the

90 Eskelinen, *Towards Computer Game Studies*, s. 175

91 Aarseth, s. 14

92 Aarseth, s. 77

93 Aarseth, s. 78

94 Aarseth, s. 110

95 Aarseth, s. 111

96 Aarseth, s. 111 ff

game's outcome and does not have the implied *reader's* privileges of tmesis and distancing.”⁹⁷

Aarseth konstaterar dock att denna *intriguee* (jag kommer själv inte att anamma dessa begrepp i analysen) också kan ägna sig åt ett *intriguingly incorrect* uppförande, det vill säga ”when the player tries to act outside of the intrigue's event space.”⁹⁸ Frågan är om denna implied user i så fall verkligen inte har en möjlighet att konstruera en egen text, vilken skaparen inte kan ha förutsett. Vi kan exempelvis jämföra detta med den tidigare nämnda subversive läsaren och olydnad av spelets imperativa narrativ.

Aarseth belyser även den röst som tilltalar spelaren i det textbaserade äventyret *Adventure*, vilket i högsta grad framstår som ett tomrum i Iser's faktiska bemärkelse. Detta eftersom det är upp till spelaren själv att avgöra huruvida den tillhör en faktisk person, en berättare, en karaktär i spelet, ett vittne till händelserna som utspelar sig och så vidare.⁹⁹ Detta släktskap är dock inget som Aarseth faktiskt uppmärksammar, vilket givetvis är synd med tanke på att han då hade kunnat tydliggöra på vilket sätt detta tomrum skiljer sig från den litterära motsvarigheten.

Som bekant menar Aarseth heller inte att spelaren avtäcker ett narrativ, utan endast en *intrigue* (eller ergodisk logg). Här finns det däremot en viktig sak att belysa, nämligen att läsakten också ger upphov till en motsvarande logg. Skulle läsarens varje steg mot en förståelse av texten, varje återvändande till tidigare passager i minnet eller i den faktiska boken, återberättas för en annan läsare, skulle loggen i fråga på samma sätt som en fullständig redogörelse för spelarens framfart skilja sig från vad som vanligtvis benämns som ett narrativ.

Att den mentala aktiviteten som Iser beskriver kan äga rum även vid spelandet av ett spel torde det inte råda några tvivel om. Spelaren liksom läsaren ägnar sig åt föreställningar (konstruerar en horisont) om vad som komma skall och vilka samband som finns, baserat på vad som tidigare har skett under spel- eller läsakten (olika teman). Juul menar däremot, i likhet med Aarseth, att litteraturforskarens applicering av dylika perspektiv tenderar att ske i bokstavlig mening, där den i litteratursammanhang istället ska förstås som metaforisk.¹⁰⁰ Det här är givetvis en viktig poäng, förutsatt att forskaren i fråga faktiskt inte gör denna distinktion. Jag menar däremot att vi mycket väl kan använda Iser's teori i överförd, bokstavlig bemärkelse för att beskriva den struktur som spel är uppbyggda av, så länge det bara sker medvetet och uttryckligen. Där ett narrativ är strukturerat med obestämda länkar mellan varje bestämdhet och läsaren/spelaren uppmanas att fylla ut dessa obestämdheter för att fullborda verket, blir det i min mening relevant att tala om detta med en kombination av litteraturvetenskaplig och spelteoretisk terminologi. En annan som har påvisat

97 Aarseth, s. 127

98 Aarseth, s. 118

99 Aarseth, s. 118

100 Juul, s. 42

detsamma är Atkins:

If we accept that we are confronted with a form of narrative storytelling where the production of story is the end result of play, as well as with a game where 'winning' is everything, then analysis of those storytelling processes becomes necessary. As a primarily literary critic, with some background in academic historiography (the study of how history is written), this new mode of computer-based storytelling seems to me to be both amenable to contemporary literary-critical practice, and related practices deployed within cultural studies, and to demand a somewhat different critical approach.¹⁰¹

Jag vill än en gång också hänvisa till Newman, som i sina extradiegetiska studier visar att "[i]nconsistencies in the narratives of the various texts that comprise the canon are a rich source for gamers and provide an ideal focus for their creative and discursive activity."¹⁰² Newman menar här att spelares vidareutveckling av ett spels narrativ i form add-on content, fan fiction etcetera är jämförbart med de tomrum som Iser menar appellerar till läsaren om medskapande.¹⁰³

Jag ser här ett släktskap i de två narrativa medierna som inte bör bortses ifrån. Samtliga läsare av ett traditionellt (tryckt) narrativ behöver ta sig igenom en förutbestämd del av verket, nämligen det som står att läsa från början till slut: det artistiska objektet. Därutöver ägnar sig olika läsare åt olika stor mängd mentala sidoaktiviteter som så att säga skriver ut verket ytterligare, genom att tillskriva det egna erfarenheter, fördomar och förväntningar, som i slutändan resulterar i det estetiska objekt. I ett spel motsvaras den obligatoriska "läsningen" av ett imperativt narrativ, flaskhalsar om man så vill, som spelaren i olika utsträckning har möjlighet eller lust till att avvika ifrån och fylla ut med egna förehavanden (side quests, utforskning, easter eggs, buggar eller bara detaljer som en mer "lydig" spelare av det imperativa narrativet missar att lägga märke till).

Det är mot bakgrund av detta som jag väljer att aktualisera Iser i sammanhanget: att teoribildningen kring litteratur faktiskt också har relevans för de narrativ som berättas i spelmediet. Min uppfattning är att den kognitiva verksamhet som Iser beskriver kan sägas realiseras under spelsessionen, i det att de mentala bilderna som läsaren av tryckt litteratur skapar kommer till uttryck på skärmen under spelakten. Min förhoppning är att analysen ska syfta till att styrka denna uppfattning.

4. Tidigare forskning

Analysen av spel (i synnerhet spel baserade på litteratur) må fortfarande vara förhållandevis få till antalet, men likafullt existerar det allra redan en handfull studier av direkt relevans för denna

101 Atkins, s. 7 f

102 Newman, s. 62

103 Newman, s. 64

uppsats. Av största vikt är två analyser av Cathlena Martin och Will Brooker, vilka båda har studerat spelet *American McGee's Alice* (som *Alice: Madness Returns* utgör uppföljaren till) i relation till dess litterära föregångare. Jag ska här redogöra för deras huvudsakliga poänger.

Martin gör inga ansatser att dölja sin uppfattning om att adaptationen av Alice-böckerna till spelformatet har varit en lyckad sådan. En betydande anledning till detta tillskriver hon det faktum att det redan i de båda böckerna går att skönja en struktur som inte är alldeles olik den i spelöverlag:

Alice is largely successful as a video game because of Carroll's adherence to a gaming structure. Both *Alice in Wonderland* and *Through the Looking Glass*, as Walter De la Mare points out, "have a structural framework – in the one playing cards, in the other a game of chess"[...]. This very specific structural framework coming from Carroll, a mathematician and logician, helps make *Alice in Wonderland* portable to a gaming situation.¹⁰⁴

Hon menar också att detsamma kan sägas om två andra klassiska (barn)berättelser som har adapterats till spelformatet, nämligen Frank Baum's *The Wonderful Wizard of Oz* och James M. Barrie's *Peter Pan*. Martin skriver att alla dessa tre historier (*Alice in Wonderland* inräknat):

[...] were easily adapted as video game narratives because they fit the basic narrative criteria of the games: they rely on a single hero or group of heroes who work with several outside helpers against a villain or group of villains, usually to save someone in need of rescue.¹⁰⁵

Martin påpekar också att även om *American McGee's Alice* (för ovanlighetens skull) inte baseras på en filmlicens, existerar det här spelet också mot bakgrund av de många filmatiseringar och andra omtolkningar som har producerats sedan de två böckernas tillkomst.¹⁰⁶ Detta eftersom de verken också har bidragit till att placera Alice i det kulturella medvetandet och skapat uppfattningar som kanske inte alltid överensstämmer med Carroll's ursprungliga vision. Därmed inte sagt att Martin's studieobjekt är rakt igenom troget denna heller. Även om hon tillstår att spelets tematik ligger närmare böckerna än vad exempelvis Disney's animerade filmatisering gör, konstaterar hon att McGee endast lånar ur ursprungsmaterialet i den mån han själv behagar, samtidigt som han tar sig friheten att addera en hel del nya karaktärer och platser för att fylla ut spelet: "The game continues through this altered Wonderland, pulling allusions and references from Carroll while also adding entirely new material."¹⁰⁷ Den kanske mest iögonfallande förändringen som berättelsen har

104 Martin, Cathleena i Frus, Phyllis & Williams, Christy (red.), *Beyond Adaptation: Essays on Radical Transformations of Original Works*, McFarland & Co., Jefferson, N.C., 2010, s. 137

105 Martin, s. 134

106 Martin, s. 135

107 Martin, s. 139

genomgått är den till en betydligt mörkare och våldsammare framtoning, med åldersmärkning för en vuxen publik istället för barn. Detta framhåller Martin som en särskilt intressant dimension: ”It plays with the complexity of the audience question by drawing on a children's text but transforming it into a video game for adults.”¹⁰⁸

I mångt och mycket delar Martin sina iakttagelser med Brooker, som dock analyserar såväl spelet som de omgärdande kulturella omständigheterna på ett än djupare plan. Uppfattningen om Aliceböckernas mörka undertoner har med tiden blivit en cementerad sådan,¹⁰⁹ vilket *American McGee* således anspelar på snarare än lanserar. En av de första som gav uttryck för en påtagligt mörk läsning av berättelserna om Alice, Morton Cohen, beskrev dem bland annat i ordalag som: ”These painful and damaging experiences are the price children pay in all societies in all times when passing through the dark corridors of their young lives.”¹¹⁰ Detta, tillsammans med flera liknande beskrivningar, bär enligt Brooker slående likheter med baksidestexten på fodralet till *American McGee's Alice*.¹¹¹ Speladaptionen spinner med andra ord vidare på dylika förståelser av böckerna på samma sätt som Jefferson Airplane's *White Rabbit* gav en extra skjuts åt de tidiga psykedeliska läsningarna av desamma.¹¹² Inslagen av såväl mörker som droganspelningar i *American McGee's* spel bidrar alltså till att befästa dessa i mångt och mycket redan existerande uppfattningar, vilket i sin tur tycks leda till att dylika teman läses in i originalverken i en ännu större utsträckning än tidigare.¹¹³ Detta påvisar Brooker genom att studera hur spelkritiker har refererat till böckerna i sina recensioner av spelet. Ett resultat av detta blir att fem av tio utvalda recensenter istället hänvisar direkt till Disneys filmatisering som den klassiska versionen av berättelsen (vilken det är relativt tydligt att spelet inte har inspirerats av på något plan).¹¹⁴ Dessvärre framgår det inte hur urvalet av dessa recensenter har skett, varmed det blir problematiskt att dra några generella slutsatser baserat på det.

Det Brooker i mitt tycke ska ha särskilt stort erkännande för är den uppmärksamhet med vilken han läser av de rent visuella elementen i *American McGee's Alice*. I spelets meny upptäcker han till exempel att bokstäverna L, S, och D är särskilt framträdande: ”Officially, they stand for Load, Save, and Delete, but of course they also constitute a witty acknowledgement of the 'psychedelic' readings.”¹¹⁵ Vad gäller karaktären Alice bedömer han henne efter spelets inledande kapitel på

108 Martin, s. 140

109 Brooker, Will, *Alice's Adventures: Lewis Carroll and Alice in Popular Culture*, Continuum, New York, 2004, s. 72

110 Brooker, s. 84

111 Brooker, s. 84

112 Brooker, s. 81

113 Brooker, s. 256

114 Brooker, s. 249 f

115 Brooker, s. 234

följande sätt:

She treats new situations with a bravado that may be false; she seems anxious to keep moving and never stands fully still; she speaks in an upper-middle class English accent, mixing the formality of "how is one to find ..." with the familiarity of her address to the cat; she is inclined to lead rather than to follow. These characteristics are pretty consistent with the Alice of Carroll's books – polite yet not passive, affectionate to those she trusts, generally unfazed by new challenges, anxious to keep pressing ahead towards a goal, Carroll's Alice, too, is challenging and prepared to stick up for herself when things have gone too far, yet occasionally finds it all too much and break down in tears: McGee's Alice fights, of course, but later in the game she also weeps.¹¹⁶

En annan intressant iakttagelse i detta sammanhang är att "[h]er default movement is a run, which again gives us some sense of persona in terms of drive, desire to escape, or discover."¹¹⁷ I spelets HUD (se begreppsdefinitioner) noterar han "antique-looking bars of red and blue signifying Sanity and Strength of Will. Some of Alice's most basics characteristics, then, have been concentrated into pure visual symbols."¹¹⁸

Brooker påpekar också att "the relationship between her real life and the fantasy is actually developed more here than in Carroll's original or in the film adaptations."¹¹⁹ Konflikten i spelet utgör enligt Brooker "a symbolic battle against her own demons of grief, rage and guilt".¹²⁰ Här kan det vara värt att poängtera att Alice i American McGee's version dras med en samvetsbörda som består i att hon misslyckats med att rädda sin familj från en brand medan hon själv var den enda som klarade sig undan. Den inbördes kamp som Brooker avser kommer bland annat till uttryck i mötet med The Jabberwock, vilket han menar kan förstås på följande vis:

The Jabberwock is not just a big boss or servant of the Queen; he is Alice's guilt att failing to save her parents. The journey to Queensland, we come to understand, is a journey through Alice's unconscious, confronting and defeating the monsters – fear, self-loathing, grief – she has repressed. That the Queen is a facet of the dreaming girl is clear in the final encounter, when the ruler shows her true face – and it is Alice's.¹²¹

En annan forskare vars arbete jag har funnit användbart sett till uppsatsens syfte och problemställning är tidigare nämnda Anna Gunder. Även hon har genomfört en komparativ studie av en speladaptation och det litterära ursprungsmaterialet, nämligen *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (till skillnad från i fallet med Alice-spelen bär romanen och spelet samma titel).

116 Brooker, s. 239

117 Brooker, s. 239

118 Brooker, s. 239

119 Brooker, s. 246

120 Brooker, s. 229

121 Brooker, s. 248

I likhet med Martin identifierar Gunder ludiska inslag redan i romanen i fråga. De gärningar som karaktärerna utför resulterar hela tiden i poäng i skolans house cup och quidditch-matcherna är ett stående inslag, liksom konkurrensen mellan Harry och Malfoy.¹²² Det kommer därför inte som en överraskning att upplägget med house points har bibehållits i adaptationen till spelformatet. Friheten i att faktiskt lyckas ta ledningen i denna tävling är däremot hel och hållet illusorisk, eftersom Slytherin alltid kommer att leda under sluttampen.¹²³ En annan aspekt av romanen som enligt Gunder gör att den lämpar sig särskilt väl som grund för ett spel är de många låsta dörrarna och gömda rummen på Hogwarts som kräver viss problemlösning för att nå. Gunder påpekar att detta utgör typiska drag för äventyrsspel i stort och använder bland annat *The Legend of Zelda: A Link to the Past* för att illustrera detta.¹²⁴

Även om spelet utesluter flera inslag från romanen har somliga också kommit att bli ludoliserade, ”i.e., altered in different ways to become game elements”.¹²⁵ Denna adaptation har bland annat krävt fler hindrare än vad som figurerar i åtminstone den specifika romanen om Harry Potter. Även detta är något som känns igen från Martins iakttagelser. En annan viktig förändring som Gunder identifierar är att emedan romanen berättas av en tredje, allvetande person är spelet förlagt i tredjepersonsperspektiv utan den allvetande dimensionen. Harry Potter är alltid synlig i bild, som spelbar avatar eller som NPC i videosekvenser, varmed spelaren endast uppfattar det som äger rum i hans omedelbara närhet. Likaså får spelaren inte ta del av Harrys känslor och tankar i spelet och hans repliker levereras nästan uteslutande av spelets berättarröst istället för av honom själv.¹²⁶

Den kanske mest kärnfulla slutsatsen Gunder drar om vad som har skett i övergången från roman till spel är således att handlingsbetonat innehåll (som huruvida spelaren ska lyckas besegra sin nemesis) är överrepresenterat i förhållande till kognitiva/filosofiska/emotionella inslag: ”[Q]uestions that have to do with Harry's personal development and his past have either been left out or are treated only superficially in the game.”¹²⁷

5. Begreppsdefinitioner

Jag presenterar här en översikt över några av de termer jag använder som inte har en direkt (eller i min mening inte tillräckligt träffande) vetenskaplig motsvarighet.

122 Gunder, s. 289 ff

123 Gunder, s. 306

124 Gunder, s. 302 f

125 Gunder, s. 318

126 Gunder, s. 324 f

127 Gunder, s. 380

Avatar: Detsamma som Wolf's Player-Character, det vill säga den karaktär som spelaren kontrollerar. Med tanke på att avatar redan är ett väletablerat begrepp inom spelsammanhang ser jag inga fördelar med att byta ut det.

Bugg: Alltifrån en oskyldig avvikelse i spelets grafik till andra former av fel som ibland kan orsaka att spelet hakar upp sig eller att sparfiler förstörs. En bugg är ibland också något som spelaren kan använda till sin fördel, till exempel genom att hoppa över partier i spelet eller erhålla föremål som egentligen inte borde vara möjligt i ett särskilt skede.

HUD: Förkortning av Heads-Up Display. Motsvarar information i händelsefältet som spelaren behöver vara uppmärksam på, som exempelvis avatarens livsmätare.

NPC: Non-Playable Character. Används istället för, men med samma innebörd som, Wolf's CC (Computer-Controlled Character). Detta av samma anledning som i fallet med avatar.

Quick Time Events: Vanligtvis förkortat QTE. Manifesterar sig oftast under videosekvenser där spelaren inte längre har direkt kontroll över sin avatar. Denne uppmanas då istället att trycka på enstaka knappar för att låta händelseförloppet i informationsfältet ha sin gång.

Side quest: Benämning på uppdrag som avviker från spelets imperativa narrativ.

Skärm: Inte att förväxla med den fysiska skärm som spelet visualiseras inom, utan avser istället en enhet i en form av mätinstrument. Avgränsningen mellan skärmar är tydligare i traditionella arkadspel, där varje bana ofta utgjordes av en statisk skärm som byttes ut efter att denna var avklarad. Även om steget in i tre dimensioner komplicerar det hela är begreppet fortfarande användbart med avseende på vad som äger rum inom den skärm spelaren för tillfället befinner sig på. Ett enstaka rum kan även i ett tredimensionellt äventyrsspel rymmas inom ramen för en skärm.

6. Analysdel – En läsning av spelen

American McGee's Alice berättar om Alice i ett senare skede i livet än vad som känns igen från böckerna. Här möter spelaren henne som patient på ett mentalsjukhus, i egenskap av den enda

överlevande efter en brand i hennes familjehem. Det Wonderland hon tidigare kunde ta sin tillflykt till är inte längre detsamma som tidigare, utan nedsvärtat och fult av hennes ånger och skuld känslor. Spelets mål är således att befria Alice från detta skuldbeläggande av sig själv för sin familjs död i eldsvådan. Medlet för att åstadkomma detta är att besöka Wonderland för att ställa saker och ting till rätta, nämligen genom att besegra dess illasinnade makthavare: The Red Queen. Efter att denna kamp mot hennes inre demoner är över är hon redo att lämna Rutledge Asylum för att istället bosätta sig på ett barnhem för föräldralösa.

I *Alice: Madness Returns* behöver hon, som titeln antyder, återuppta sagda kamp på nytt. Här får vi veta att barnhemmets föreståndare har fortsatt att bearbeta hennes mentala tillstånd genom hypnossessioner. Hon måste lära sig att reparera sina trasiga minnen av Wonderland, menar denne Dr Bumby. Hon tvingas därför att återvända dit under hypnosen, bara för att inse att fantasiplatsen är för besudlad för att hon ska vilja befinna sig där. Detta experimenterande med Alice's redan instabila psyke leder till att hon gång på gång faller in i sina föreställningar igen. Ett återkommande mönster är att de olika delarna av Wonderland till en början framstår som inbjudande, sagolika och fridfulla, fram tills de första blodspåren eller andra makabra inslag börjar skymta fram. Den här gången är det främst av allt Alice's minne av Wonderland som behöver återställas, vilket visar sig vara tätt förbundet med hennes minnen av det verkliga livet: vad som egentligen orsakade brandolyckan.

Det som gör *American McGee's Alice* särskilt intressant är att det i större utsträckning än böckerna behandlar Alice som person utanför Wonderland, något som även Brooker påpekar. I *Alice: Madness Returns* har denna premiss tagits ännu ett steg längre, varmed spelaren inte bara får ta del av hennes verkliga liv genom olika informationsfält utan också kontrollera henne som en spelbar karaktär i ett händelsefält. Vart och ett av spelets sex kapitel skiftar perspektiv från den verkliga Alice i London till Alice i fantasivärlden. I den följande analysen kommer jag bland annat att belysa vad detta växelspel har för inverkan på spelets narrativ, i dialog med rådande teoribildning och tidigare forskning. Spelens appellstruktur tillika imperativa narrativ kommer att identifieras, liksom spelarens möjligheter till utfyllnad av de strukturerade tomrummen. Genom detta syftar jag till att besvara mina frågeställningar om hur det litterära ursprungsmaterialet förmedlas via detta nya berättarmedium. Jag inleder med en diskussion av vad jag anser att mitt valda perspektiv kan tillföra till de tidigare analyserna av det första spelet. Uppföljaren analyseras därefter mer i detalj, eftersom det är den som utgör mitt huvudsakliga studieobjekt.

6.1. Appellstrukturen i *American McGee's Alice*

Det första spelet i serien, redan välanalyserat av Martins och Brooker, följer en påtagligt linjär struktur från den introducerande videosekvensen till sluttexterna. Dess imperativa narrativ är med andra ord väldigt starkt och möjligheterna att avvika är både få och sällan premierade. Istället för en olydig eller subversiv spelare blir det därför relevant att här tala om en uppmärksam spelare, där det framförallt är iakttagelser av detaljer på den tydligt utstakade vägen som kan syfta till att utöka narrativet i fråga. I det avseendet existerar det ett antal markörer med hjälp av vilka spelaren kan skapa ett något annorlunda estetiskt spelobjekt än det rent artistiska. Ett bra exempel på en sådan uppmärksam spelsession är Brookers analys av Alice's personlighet, baserat på såväl hennes rörelseschema som de statusmätare som visas i spelets HUD. Jag skulle till detta vilja tillägga att spelets ständiga, tvära kast mellan Wonderlands områden, den flyktiga och villkorliga existensen i fantasivärlden, bär en likhet med samma fenomen i böckerna. Detta kan sägas vara ett narrativt inslag som spelaren främst upplever genom ergodisk aktivitet, snarare än att få det återberättat för sig via informationsfält eller karaktärers repliker. Mer om detta under Ergodisering som narrativ funktion nedan.

Rent strukturellt förmedlar alltså *American McGee's Alice* en och samma historia till varje spelare. Bortsett från sin mentala aktivitet, som uppmärksammande av detaljer och igenkänning av referenser till böckerna, kort sagt ett sökande efter koherens med repertoaren, har den implicite spelaren lite att tillföra till narrativet utöver det som utvecklaren har haft för avsikt att framhålla. Avsaknaden av narrativa sidoaktiviteter framstår dock inte som en överraskning sett till vilken genre spelet tillhör. Innehållsfältet i actionspel i tredjepersonsperspektiv, eller "hack and slash" som den här specifika varianten brukar benämnas i folkmun, följer inte helt sällan just detta mönster av ett händelsefält där längre banor med ständigt nya vågor av fiender (Wolfs hindrare) och obligatoriska bosstrider (mer kraftfulla hindrare) åtföljs av informationsfält som belöningar för framgång (eller motivation vid förlust). Huruvida det här spelet har en narrativ eller ergodisk dominant blir därför något av en hönan-eller-ägget-fråga. Är det främst historien om Alice som berättas med dessa medel eller är det speltypen som har försetts med en intressant historia? Min bedömning är att spelets struktur snarare visar prov på det sistnämnda, med avseende på att den stora mängden ergodisk aktivitet endast vid ett fåtal tillfällen fyller en narrativ funktion och i övrigt främst agerar transportsträcka mellan varje ny flaskhals i det imperativa narrativet. Visst går det att argumentera för att spelarens göromål under dessa sträckor kan innebära mycket annat än att avancera mot nästa obligatoriska moment, men det resulterar i så fall främst i en breddning av den ergodiska loggen snarare än av spelets narrativ. I den mån det är relevant att tala om Isers tomrum i

relation till detta spel bör det därför främst göras i enlighet med begreppets ursprungliga definition, nämligen med avseende på spelarens mentala aktivitet. Den kognitiva process där varje nydebuterat tema förstås mot en horisont av tidigare meningsbildande teman är, trots allt, om inte densamma så åtminstone likartad på vägen mot ett narrativt spels sluttexter som mot det sista bladet i en tryckt bok. Därmed inte sagt att detta är gällande för samtliga typer av spel, eller ens alla spel inom samma serie. Jag ska i exemplet *Madness Returns* nedan belysa hur Isers teorier också kan förstås i en konkret innebörd när det kommer till spel.

6.2. Strukturerade tomrum i *Alice: Madness Returns*

I *Madness Returns* har utvecklaren inte bara givit spelaren fler möjligheter utan också incitament att avvika från den snitslade banan. Till skillnad från i föregångaren, där uppmärksamt spelande och mental aktivitet i Isers mening är de i stort sett enda formerna av medskapande som erbjuds, uppmanar appellstrukturen i *Madness Returns* till två huvudsakliga sätt att fylla ut tomrummen mellan flaskhalsarna i det imperativa narrativet: utforskning och samlande. Det förstnämnda är endast möjligt (eller rättare sagt fruktbart) i London och det sistnämnda kan bara göras i Wonderland. Den implicite spelaren finns inskriven även i det här spelet, i form av de flaskhalsar som varje spelare behöver passera igenom, och segmenten däremellan kan i det närmaste beskrivas i termer av Isers tomrum (i praktiskt applicerad mening, som konstaterat ovan). Jag ska här illustrera hur dessa tar sig uttryck i spelets första kapitel.

6.2.1. Tomrummens skepnader

Efter den inledande videosekvensen, som skildrar en av de hypnossessioner som beskrivits ovan, tar spelaren kontroll över Alice i den verkliga världen. Närmare bestämt: i barnhemmet där Alice befinner sig. Föreståndaren, Dr Bumby, uppmanar henne (och indirekt spelaren) att ge sig av för att hämta ut sina piller. Därefter står det spelaren fritt att ta den första bästa vägen ut ur byggnaden eller att dröja kvar och undersöka interiören närmare. I det sistnämnda fallet är det bland annat möjligt att i sovrummen finna teckningar som är inspirerade av Alice's berättelser. Andra upptäckter som är möjliga att göra i huset är en uppdukad tebjudning, kortlekar som ligger utspridda på golvet och, inte minst, de andra barnens inställning till Alice.

Väl utanför dörren gör sig inte bara det imperativa narrativet påmint i form av doktors tidigare uppmaning, utan också av en vit katt som tycks vilja att Alice följer efter den. "Seems following furry creatures into dark holes has become a habit" påpekar Alice när spelaren följer katten in i en

gränd, vilket förstås syftar på den vita kaninen i *Alice's Adventures in Wonderland*.¹²⁸ Vägen dit kan däremot göras både längre och tillskrivas en mer utförlig historia än vad som är direkt nödvändigt. Om spelaren istället väljer att uppehålla sig i dessa Londonkvarter finns där, utöver andra flyktiga referenser till ursprungskällan, ett antal karaktärer att studera och lyssna till. Staden framstår då som smutsigare än vad som verkar vara fallet vid en första anblick, befolkad av inte bara järnvägsarbetare och torghandlare utan också alkoholiserade, prostituerade och kriminella.

I Wonderland blir spelarens förutsättning att utöka tomrummen en annan. Istället för att som i London bekanta sig med omgivningen och upptäcka detaljer som tillskriver historien en annan eller fördjupad mening, är det primärt jakten på minnesfragment som står i fokus. Utöver de minnen som alla spelare stöter på en gång under varje kapitel, i form av en dörr med namnet "LIDDELL" skrivet på en skylt ovanför och en eldsvåda fullt synlig innanför fönsterglasat, finns det ytterligare sex sorter som spelaren kan avvika från det narrativa imperativet för att leta efter. Dessa känns igen på sin kristalliska utstrålning och att de är formade efter vad som utmärker den tillhörande karaktären.

Guidad av The Cheshire Cat, med en lika utmärglad och lömsk framtoning som i det föregående spelet, introduceras spelaren för spelets grundläggande premisser i Wonderlands första område: Vale of Tears. Den inledningsvis rofyllda omgivningen varvas med motiv från både de ursprungliga berättelserna och med nya inslag som tycks vara särskilt utvalda för att passa in i den carrollska logiken (fjärilar med kohuvuden, svampar med schackrutiga hattar, snäckskal från förvuxna sniglar, tärningar, dominobrickor, spelkulor etcetera). På vägen som till en början är tämligen enkelspårig skymtas nyckelhål som är för små för att Alice ska kunna ta sig igenom. Det är först längre fram, efter att ha funnit en flaska med etiketten "Drink Me" (vilken katten kommenterar att det är i sin ordning att hon dricker av) som hon erhåller förmågan att krympa när som helst med bara ett knapptryck. Det är då som sidospåren görs tillgängliga för spelaren och minnesfragmenten blir möjliga att hitta, främst inuti de redan nämnda nyckelhålen. Krympförmågan gör också att omgivningen ses genom ett lila, UV-liknande filter. Det är bara i detta som en särskild form av klotter blir synligt, påminnande om barnteckningar, som bland annat pekar vägen mot platser där det möjligen kan finnas ett minnesfragment eller något annat direkt användbart för spelaren.

Vale of Tears är en plats som känns igen från såväl *American McGee's Alice* som från *Alice's Adventures in Wonderland*. I boken är det den förvuxna Alice som gråter ihop en vattenansamling av tårar som hon senare riskerar att drunkna i tillsammans med en rått, ¹²⁹ medan det i spel nummer ett har blivit en minnesplats över denna händelse där det har rests en staty av Alice vars tårar ständigt fyller på det betydligt mer omfattande vattenflödet.

128 Carroll, Lewis, *Alice's Adventures in Wonderland; and, Through the Looking Glass*, [New ed.], Vintage Classic, London, 2007, s. 12 (härefter endast berättelsernas titlar beroende på vilken som avses)

129 *Alice's Adventures in Wonderland*, s. 27 ff

Så småningom når spelaren fram till The Duchess och det sista hjälpmedlet för att fylla ut tomrummen. Grevinnan förklarar för Alice att hon behöver hjälp med att leta rätt på förrymda gristrynen, till vilket spelaren förses med sitt andra tillhygge: en pepparkvarn med funktionen av ett maskingevär. Trynena, visar det sig, syns sväva omkring eller sitta utplacerade på väggar i omgivningen och samlas in genom att skjutas fulla av peppar tills de nyser. Spelaren erhåller då antingen en picknickkorg med belöningar i eller en nyöppnad väg i landskapet som också kan leda till ett minnesfragment.

6.2.2. Tomrummens betydelse

Jag har nu täckt in de primära formerna av tomrum som, till skillnad från i *American McGee's Alice*, utgör en betydande del av spelets appellstruktur: möjligheten till utforskning i London och minnesfragmenten (tätt förbundna med trynena, klottret och nyckelhålen) i Wonderland. Det är därför hög tid att lyfta vad dessa har möjlighet att tillföra till den förutbestämda färdsträckan som kan sägas motsvara det artistiska objektet i Isers teori (och kanske den artistiska diegesen i detta sammanhang).

Den implicite läsaren kommer, genom de fem brinnande dörrarna och andra videosekvenser, oundvikligen att ta del av en händelseutveckling där Alice gradvis kommer till insikt om hur eldsvådan egentligen startades. Spelarens helhetsbild behöver däremot inte vara begränsad till enbart detta, utan kan också breddas genom utfyllnad av de strukturerade tomrummen. Den narrativa helhetsbilden, det estetiska objektet (eller den estetiska diegesen), blir på så sätt potentiellt annorlunda för varje läsare beroende på vilka områden denne har besökt och hur många (framförallt vilka) minnesfragment densamme har funnit under genomspelningen. Minnena av Bumby bidrar främst till en fördjupad insikt i de filosofier han har delgett och försökt intala Alice. Husen ger inblickar i kommentarer Alice minns av sina familjemedlemmar, bland annat vad hennes syster, Elizabeth, har anförtrott henne om närmanden som Dr Bumby gjort mot henne. Ginflaskorna försäkrar spelaren om Nurse Witless' direkta olämplighet som sköterska på ett mentalsjukhus. Sprutorna skildrar Dr Wilsons olika försök till diagnosticeringar av Alice (bland annat att hon har ett hjältekomplex och ”an inherent desire to help others, being unable to help herself”¹³⁰). Redan i spelets första kapitel avslöjar fyndet av en penna Radcliffes intresse i Alice's arv, därefter är han mest mån om att framhäva sin sofistikeradhet och att, inte helt otänkbart när arvet har börjat tryta efter Alice's alla år i behov av omvårdnad, delge henne olämpliga detaljer om familjens utseende efter brandens framfart. Vad gäller minnena av den tidigare barnflickan (nu istället prostituerad) utgör de

130 *Alice: Madness Returns*, Spicy Horse International Ltd, Electronic Arts Inc, 2011, Format: Xbox 360, kap. 3

endast ett fåtal inblickar i hennes karaktär som här inte ska belysas närmare.

Men detta är en annan form av tomrum än de som Iser avser, *även* om vi väljer att betrakta dem som en realisering, skulle både Aarseth och Juul sannolikt invända. Minnesfragmenten och upptäckterna i London är förprogrammerade och utplacerade av spelmakarna, varmed spelaren på intet vis kan säga sig ha skapat någonting.¹³¹ Detta är givetvis sant, men det är samtidigt inget som är unikt för spelmediet. Som vi har sett syftar även en tryckt boks appellstruktur till att kontrollera läsningen.¹³² De strukturerade tomrummen stimulerar läsarens realisering av det estetiska objektet ”on terms set by the text”.¹³³ Varken Iser eller jag skulle således hävda att läsaren eller spelaren utövar total frihet i sitt medskapande av verket. Därmed inte sagt att skaparen har total kontroll över hur verket kommer att mottas av läsaren eller spelaren heller. Liksom en författare omedvetet kan ha formulerat sig på ett sätt som för läsaren framstår som en tydlig intertextuell koppling till ett annat verk, kan spelutvecklaren av en slump ha inkluderat luckor i spelets arkitektur som spelaren kan identifiera och utnyttja trots att det aldrig varit upphovspersonen/personernas intention.

Vad har då dessa tomrum för inverkan på spelets narrativ? Jag vill framhålla att det är just de som gör *Alice: Madness Returns* mer narrativt än sin föregångare. Detta talar, som synes, emot Juuls tes om att interaktivitet skulle motverka narrativitet och att mer narrativitet oundvikligen genererar färre genomspelningar: ”the more story you attempt to add to a game, the fewer times will the player play it.”¹³⁴ Interaktiviteten i *Madness Returns* består i möjligheten till medskapande genom de tomrum jag har beskrivit ovan: tomrum som i sig fyller en narrativ funktion. I det här exemplet utökas och fördjupas därmed narrativet ju mer interaktivitet som spelets appellstruktur tillåter, särskilt vid en jämförelse med det betydligt mer narrativt låsta *American McGee's Alice*. Jag vill här påminna om Wolfs uppfattning att ett spels omspelningsvärde avgörs av dess *narrational point of view*, och att den i hans mening ofta är påtagligt *task-oriented*, målinriktad. Spel med denna narrativa synvinkel har enligt Wolf ett lågt omspelningsvärde. Motivationen till att faktiskt återvända till ett spel är istället beroende av ”[t]he changing nature of a game's narrative outcome from one playing of the game to the next.”¹³⁵ På den här punkten är vi helt eniga. Medan *American McGee's Alice* har presenterat sitt narrativ i sin helhet efter bara första spelomgången ger *Alice: Madness Returns* med sina tomrum spelaren incitament att återvända och utöka narrativet med ytterligare dimensioner och sidohistorier.

Jag har nu visat hur tomrummen tar sig uttryck i spelets början och diskuterat vad de har för betydelse för spelets narrativ. Vad som inte bör bortses ifrån är dock tomrummens skiftande karaktär under ett senare skede, med avseende på framförallt de Londonförlagda delarna av kapitlen. Med tiden blir dessa avsnitt nämligen allt mindre interaktiva och istället mer av en linjär resa från en

131 Juul, s. 19, Aarseth, s. 111

132 Iser, s. 167 ff

133 Iser, s. 169

134 Juul, s. 5

135 Wolf, s. 107

given punkt till en annan, där spelarens möjlighet till påverkan av narrativet snarare är jämförbar med den i *American McGee's Alice*. Denna övergång rymmer däremot en aspekt som *Madness Returns* på det hela taget är ensamt om av dessa båda titlar, vilket kommer till uttryck i sättet som avataren kontrolleras på. Jag ska under följande avsnitt belysa detta närmare.

6.3. Ergodisering som narrativ funktion

En av Gunders iakttagelser i sin analys av *Harry Potter and the Philosopher's Stone* är den om ludoliseringen av de litterära motiven som har ägt rum i adaptationen från bok- till spelformat.¹³⁶ Jag har redan diskuterat mitt val att använda mig av begreppet ergodisering istället för ludolisering, men fenomenet som vi båda avser är alltså precis detsamma. Det första exemplet på detta som jag vill lyfta ur *Madness Returns* är de olika kontrollmetoderna i spelets två huvudsakliga miljöer.

Till en början framstår London- och Wonderlanddelarna av varje kapitel som relativt tydligt åtskilda, men i takt med att Alice börjar komma underfund med sina förträngda minnen börjar dessa båda världar bli allt svårare för henne att skilja åt. Rent visuellt tar det sig inga direkt revolutionerande uttryck, då underländska och surrealistiska inslag helt enkelt gör sig påminda i allt högre grad i den verkliga världen. Det intressanta i sammanhanget är istället att Alice's rörelseschema ser annorlunda ut beroende på vilken värld hon för tillfället befinner sig i. I ”vaket” tillstånd har hon exempelvis varken tillgång till några tillhyggen eller ens en förmåga att hoppa. Istället kan spelaren skifta perspektiv för att se hennes omgivning ur en förstapersonsvy, vilket inte är möjligt i Wonderland. Så snart orimliga saker börjar figurera i verkligheten uppstår därför en konflikt: medan det audiovisuella börjar känneteckna att Alice har hamnat i Wonderland försäkrar kontrollschemat att hon fortfarande är kvar i London. På så sätt är det möjligt för spelaren att genom en ergodisk funktion uppleva Alice's förvirring över vilken värld hon egentligen befinner sig i. Detta stämmer väl överens med Newmans uppfattning att också spelkaraktärens repertoar av rörelser kan fylla en narrativ funktion.¹³⁷

Ett annat Londonexempel i *Madness Returns* som är värt att lyfta i detta sammanhang är den skepsis som de andra barnen på barnhemmet i det första kapitlet uppvisar gentemot Alice, med tanke på hennes historia och föreställningar. Spelaren har därmed möjlighet att höra hur de talar illa om henne medan hon befinner sig i närheten. Även om det i högsta grad har en rent spelkonventionell förklaring att dessa kommentarer utlöses först då avataren kommer nära, tillför det också en intressant dimension till Alice's utanförskap. Barnen må prata strunt om henne snarare än till henne, men är samtidigt måna om att göra det först när hon verkligen hör. Detta motiv har

136 Gunder, s. 318

137 Newman, s. 9

förvisso ingen direkt motsvarighet i de litterära verken (eftersom de, som Brooker påpekar, faktiskt inte utforskar Alice's verkliga värld i samma utsträckning) men är likväl ännu ett uttryck för hur ergodiciteten stundtals kan fylla ett narrativt syfte i det här spelet.

Även i Wonderland möter spelaren olika varianter av detta fenomen. Det kanske mest uppenbara inslaget är jakten på gristrynen som The Duchess initierar i det första kapitlet. Inspirationen till detta kommer förstås från *Alice's Adventures in Wonderland*, där The Duchess' spädbarn nyser konstant av all peppar i hennes kök, misshandlas i övertygelsen att det bara gör det för att reta henne, innan det slutligen förvandlas till en gris så snart Alice har övertagit omvårdnaden.¹³⁸ Alice's förmåga att krympa på beställning efter att den första dricksflaskan har hittats motsvarar ett desto mer centralt inslag från *Alice's Adventures in Wonderland* som spelaren kan (och stundtals också behöver) utföra, snarare än att få det återberättat för sig. I ett senare skede får spelaren också erfara Alice's behov av att växa sig stor, då hon i kapitel fyra hittar en "Eat Me"-tårta och äntligen kan konfrontera den hindrare (The Executioner) som hon dittills bara har kunnat fly ifrån under kapitlets gång. Bandesignen som jätte-Alice tar sig därefter ett annorlunda uttryck än vad som tidigare har varit fallet i Wonderland. Kontrollschema förändras även då, medan grupperna av hindrare (Card guards) består av betydligt fler individer. Det myller av spelkort som i det skedet försöker komma åt Alice bär en påtaglig likhet med sättet som hon slutligen vaknar upp ur drömmen på i *Alice's Adventures in Wonderland*.

Har då ingenting ur *Through The Looking Glass* ergodiserats? Jodå, det också, varav det mest talande exemplet kan sägas vara schackpartierna i de båda spelen. I samband med förordet till boken i fråga presenterar Carroll en illustration av ett schackproblem, ett utgångsläge där de olika kapitlen sägs motsvara de kvarvarande dragen. I *American McGee's Alice* går flera segment av området Pale Realm ut på att Alice förvandlas till en schackpjäs, som enbart kan förflytta sig enligt ett särskilt mönster på det rutiga underlaget för att kringgå faror och avancera. I *Alice: Madness Returns* återkommer denna spelidé, en sorts realisering av den struktur som Carroll menar att *Through the Looking Glass* följer, om än i något alternerad form. Istället för att som i föregångaren förflytta avataren som en pjäs på den faktiska banan är schackpartierna avgränsade till enstaka rum, där problemet, ankaret, behöver lösas för att dörren, länken, till nästa rum ska öppnas. Åtminstone är det så som det till en början kan framstå. En intressant aspekt av dessa schackpartier (liksom i fallet med en handfull andra pussel med samma funktion) är nämligen att de är fullt möjliga att hoppa över utan att det får några konsekvenser, vare sig i form av ett sämre resultat eller uteblivna belöningar. Detta är slående nog ingen en miss från spelutvecklarnas sida, med tanke på att alternativet "exit" hela tiden är synligt under pusslen. Vi kan därför se det som ett exempel på en

¹³⁸ Alice's adventures in wonderland, s. 67 ff

ergodisering där inslaget inte fyller någon nödvändig ergodisk funktion, utan endast existerar inom det imperativa narrativets ramar för att upplevas om spelaren vill.

6.4. Det litterära arvet

Det har börjat bli dags att nå fram till en konklusion om vad adaptationen från bok- till spelformat egentligen har inneburit för berättelserna om Alice. Är spelupplevelsen alldeles väsensskild från den som kan fås av att läsa ursprungsverken? Vad har spelskaparna tagit fasta på, reducerat, adderat och alternerat?

Vi kan börja med att konstatera att Martins slutsats att *American McGee's Alice* ”plays with the complexity of the audience question by drawing on a children's text but transforming it into a video game for adults”¹³⁹ har fortsatt bäring även i fallet med *Alice: Madness Returns*. Extradiegetiska detaljer som åldersmärkning åsido är det tydligt att även uppföljaren primärt vänder sig till en vuxen publik, med sina mörka och makabra teman. Frågan är bara om mörkret egentligen är ett så stort avsteg från originalmaterialet som Martins antyder, sett till Brookers exposé över receptionen av Alice-böckerna. Som bekant sades det redan strax efter böckernas publikation att de bar på sinistra, underliggande teman, varmed Brooker konstaterar att *American McGee's Alice* endast har spätt på en redan existerande uppfattning i det kulturella medvetandet.¹⁴⁰ Detsamma kan sägas gälla även för den uppföljare jag här har analyserat. Narrativet i *Madness Returns* ger, trots allt, såväl en mental som visuell bild av att Wonderland från förr (det vill säga: det som avbildas i böckerna) må ha varit förhållandevis rofyllt och inbjudande, men att den trasiga varianten bara utgör nästa logiska steg i fantasivärldens utveckling efter traumat Alice har genomgått. The Cheshire Cats nyckfulla framtoning och ”very long claws and a great many teeth”¹⁴¹ i *Alice's Adventures in Wonderland* har således nått sin fulländning i en särskilt lömsk reinkarnation med synliga skelettkonturer, piercat öra, taueringsliknande mönster i pälsen och blodspår mellan tänderna i sitt utmärkande leende. Karaktärerna i det litterära Wonderland som upprepade gånger försäkrar om att dess invånare (inklusive Alice) är galna visar sig i dessa båda spelen ha haft alldeles rätt. Redan i *Alice's Adventures in Wonderland* uppvisar Alice ett visst mått av självdestruktivt beteende, då berättaren uppger att hon brukar åthuta sig själv så mycket att hon börjar gråta,¹⁴² samtidigt som hon kontinuerligt genomgår en viss identitetsförvirring.¹⁴³ En läsning av *Alice's Adventures in Wonderland* visar dessutom att det våldsamma och makabra ligger karaktärerna nära till hands även

139 Martin, s. 140

140 Brooker, s. 72-84

141 *Alice's Adventures in Wonderland*, s. 76

142 *Alice's Adventures in Wonderland*, s. 19

143 *Alice's Adventures in Wonderland*, se ex. s. 24, 55 & 210

där. Jag har redan vidrört misshandeln av barnet i *The Duchess'* hem, men samma karaktär ger också uttryck för en önskan som vanligtvis snarare missbrukas av *The Queen*. Alice börjar på sitt sedvanliga vis rabbla upp sina skolkunskaper, den här gången om jordens sätt att "turn around its axis", när grevinnan utbrister: "Talking of axes, [...] chop off her head!"¹⁴⁴ Varken denna eller drottningens många order om halshuggningar realiseras förvisso, vilket gripnen senare försäkrar.¹⁴⁵ Trots det existerar det i drottningens hov en bödel som har detta som sin förmodat enda arbetsuppgift.¹⁴⁶ Det är med andra ord rimligt att se *American McGee's Alice* och *Alice: Madness Returns* som vidareutvecklingar, överdrifter om man så vill, på inslag som kan utläsas även i de litterära föregångarna.

Alice's mentala tillstånd som motiv i spelen är däremot något som avviker från böckernas innehåll. Läsaren erbjuds förvisso kortare inblickar i hennes verkliga tillvaro, som mest i början och slutet av *Through The Looking Glass*, men där problematiseras trots allt inte Alice's psyke i någon mån (troligen på grund av mystiken det antas tillföra att läsaren inte känner till huruvida händelserna har varit en (dag)dröm, hallucination eller faktiskt har inträffat). Detta är något som också Brooker noterar: "the relationship between her real life and the fantasy is actually developed more here than in Carroll's original or in the film adaptations",¹⁴⁷ vilket som bekant skiljer sig från Gunders slutsatser om karaktärsutvecklingen (eller bristen på densamma) i *Harry Potter and the Philosopher's Stone*.¹⁴⁸ I *Alice: Madness Returns* ser vi, tvärtom, att det narrativa perspektiv som i ergodisk mening är målinriktat (ta dig igenom banorna, besegra hindrarna, klara spelet) är tätt förbundet med det på Alice's karaktärsutveckling. "Saving Wonderland means saving yourself" konstaterar *The Cheshire Cat*¹⁴⁹ och belyser på så sätt det växelspel som hela tiden äger rum inom såväl det imperativa narrativa som i de tomrum spelaren fyller ut längs vägen. Detta skifte av tyngdpunkt från det första till det andra spelet kan också noteras i det faktum att en för genren (och mediet överhuvudtaget) så vanlig konvention som bosstrider är näst intill utelämnad ur spelet. Gunders iakttagelse att en speladaptation genererar fler hindrare¹⁵⁰ är visserligen helt överensstämmande i fallet med vanliga motståndare även i *Madness Returns*, men de karaktärer som i det första spelet agerade bossar (det vill säga hindrare) har istället blivit till *narrators* (berättare), *helpers* (hjälpare), *beneficiaries* (förmånsökare), eller *task providers* (uppdragsgivare), av vilka de två sistnämnda inte sällan går hand i hand.

144 Alice's Adventures in Wonderland, s. 72

145 Alice's Adventures in Wonderland, s. 113

146 Alice's Adventures in Wonderland, s. 105

147 Brooker, s. 246

148 Gunder, s. 380

149 Alice: Madness Returns, kap. 5

150 Gunder, s. 318

Vad kännetecknar i så fall dessa (och andra) nyckelkaraktärer ur de ursprungliga berättelserna i *Madness Returns*? Innebär till exempel reduceringen av hindrarfunktionen att de är rakt igenom goda istället? Kanske inte alldeles. Hatter framstår, liksom i det första spelet, mer som en galen uppfinnare än någonting annat. The Cheshire Cat konstaterar dock att han även i spelet är besatt av tid,¹⁵¹ vilket skulle förklara det urverksinspirerade industrikomplex han har byggt upp. Vid mötet med The Carpenter och valrossen finns det till en början ingen uppenbar koppling mellan deras roller i litterär och spelbar form, då den förstnämnda agerar föreståndare för en teater där den sistnämnda uppträder, men deras medverkan visar sig så småningom följa en alldeles särskild logik. Alice får i uppdrag att hjälpa dem anordna pjäsen, bland annat genom att samla ihop dess dansare: ostronen. När premiären närmar sig och spelaren oundvikligen söker sig tillbaka till teatern är det en grotesk syn som omgärdar platsen. En massaker har uppenbarligen begåtts på publiken (ett fiskfolk som bär påtagliga likheter med John Tenniels illustration av budbärarna utanför The Duchess hus¹⁵²) vilket visar sig vara en del av pjäsen. Valrossens insats i denna är att äta upp såväl dansarna på scen som publiken som besöker teatern, vilket Alice framhåller som brutalt och, framförallt, oansvarigt (att ägna sig åt en festmåltid medan Wonderland är i spillror). Carpenter försvarar sig då med att de båda inte kan rå för sitt beteende, utan hävdar att "[w]e must all play our assigned role".¹⁵³ Roller som, för att överensstämma med ursprungskällan, mycket riktigt går ut på att locka till sig havslevande varelser för att sen äta upp dem. I minnet av tvångsvårdsavdelningen på Rutledge Asylum minns Alice två påtagligt korpulenta män som antyds vara de som givit upphov till hennes föreställning om Tweedledee och Tweedledum i Wonderland. Även om hon här inte behöver (eller ens kan) konfrontera dem i en strid, till skillnad från i det första spelet, framgår det av de olika informationsfälten (återblickar i form av videosekvenser) att de har tillämpat rent tortyrartade metoder på henne och de andra patienterna. Caterpillar påträffar Alice nu i form av en kokong, precis som hon förutspådde i sitt första möte med den i *Alice's Adventures in Wonderland*.¹⁵⁴ När Alice i *Madness Returns* vaknar upp ur fantasierna denna gång är det första hon skymtar av den verkliga världen en fjäril som flyger förbi utanför fönstret. Caterpillar har genomgått sin metamorfos till sist.

Caterpillar är därmed den av Wonderlands nyckelkaraktärer som kanske bäst illustrerar hur *Madness Returns* placerar sig i den Carrollska kontexten: i skarven mellan det verkliga och föreställda, tillika i en tid efter böckernas händelser då varken Alice eller Wonderland längre är sig själva. Spelet förhåller sig därmed till den litterära förlagan på det sätt som Wolf konstaterar att spel

151 Alice: *Madness Returns*, kap. 1

152 Alice's *Adventures in Wonderland*, s. 68

153 Alice: *Madness Returns*, kap. 2

154 Alice's *Adventures in Wonderland*, s. 55

baserade på inarbetade diegetiska världar har möjlighet att göra – det relaterar spelets händelser till det befintliga narrativet vilket ger dess diegetiska värld ”a greater illusion of depth.”¹⁵⁵ Spelet i fråga visar således prov på hur ett litterärt narrativ inte bara har möjlighet att överleva en migration till spelmediet, utan hur det också kan vidareutvecklas och fördjupas i sin nya skepnad.

6.5. Slutsater och anmärkningar

Något som är värt att poängtera är att jag, liksom Wolf¹⁵⁶ och Atkins,¹⁵⁷ i denna uppsats inte har haft för avsikt att bedöma spelnarrativets litterära kvalitet, utan endast att identifiera vad dess nya skepnad har inneburit för den ursprungliga berättelsen. Jag är dock medveten om att diskussionen ovan kan framstå som en ansats att påvisa hur adaptationen har varit en rakt igenom lyckad sådan, vilket alltså inte nödvändigtvis har varit fallet. Som vi har sett i dialogen med tidigare forskare och teoretiker är det, för det första, inte alldeles oproblemiskt att tala om spel som ett narrativ, och för det andra inte helt självklart att Iser's teoribildning är direkt applicerbar på mediet. Det är därför min förhoppning att jag ska ha varit tydlig i min distinktion mellan vad jag anser kan benämnas som ett spels ergodiska logg och dess narrativ, liksom att ett spel mycket väl kan vara begränsat till enbart det förstnämnda. Kärnfrågan i detta avseende har som bekant varit vilket element som har utgjort spelets dominant. Vad gäller Iser har jag förhoppningsvis också gjort tydligt att min analys inte har rört sig om en renodlad applicering, utan snarare en ansats att utgå från hans teorier om hur en läsare möter ett litterärt verk för att bättre förstå spelarens möte med ett ergodiskt sådant. Detta har, som synes, krävt vissa modifikationer av begreppen. Jag har gjort en åtskillnad mellan den iserska terminologin i dess ursprungliga bemärkelse, det vill säga med avseende på läsarens/spelarens mentala process, och i en för spelen praktisk betydelse, nämligen då denna process tar sig uttryck i visuell och ergodisk mening. Spel må innehålla en komponent som mycket väl kan benämnas som strukturerade tomrum, men också en viss mån av ostrukturerade tomrum, det vill säga: de som upphovspersonen/personerna egentligen inte har haft för avsikt att inkludera. Det tål också att påpekas att bilden av tomrummen som jag har presenterat trots allt är en förenklad sådan, med tanke på att jag medvetet har undgått att definiera vad som i spelens tomrum kan tänkas motsvara Iser's negations och vacancies. Frågan om huruvida dessa olika former av tomrum överhuvudtaget har någon motsvarighet i spelbara verk lämnar jag således obesvarad. Detta har främst haft en utrymmesmässig förklaring, men även en rent vetenskaplig: innan vi börjar problematisera denna syn på interaktivitet har jag här gjort en ansats att förenkla, i syfte att framhålla min poäng.

155 Wolf, s. 101

156 Wolf, s. 93 f

157 Atkins, s. 23 f

Men vad är i så fall denna poäng? Att spel är ett narrativt medium så gott som alla andra? Rentav så gott som litteratur? Någon sådan generalisering anser jag mig inte kunna göra baserat på endast en analys av (i huvudsak) ett spelbart verk. För även om spel bär på en narrativ potential och jag här har visat hur litterära element kan adapteras genom att både implementeras (i form av informationsfält såsom videoklipp och text) och ergodiseras (i form av interaktiva moment), existerar det gott om konventioner som avhåller spelmediet från att vara rakt igenom narrativt. Oavsett vilka tendenser som går att skönja i branschen torde jag däremot ha visat på vilka grunder spelmediet har alla möjligheter att faktiskt vara ett narrativt sådant.

Alice-spelen är ett talande exempel på hur genre- och mediekonventioner överlag kan hålla tillbaka den narrativa potentialen jag här har talat om. Där *American McGee's Alice* är utformat som ett påtagligt konventionsbundet spel, som inte torde variera nämnvärt mycket från spelare till spelare, har ansatsen att frångå dylika konventioner i *Alice: Madness Returns* medfört en ökad grad av såväl interaktivitet som narrativitet. Ergodiska moment fyller då stundtals en narrativ funktion och den så gott som totala avsaknaden av bosstrider gör att målet för varje kapitals slutförande inte per automatik framstår som uppgörelsen med en särskilt stark hindrare, utan istället att få reda på vad som sker härnäst i det imperativa narrativet. *Madness Returns* ger också spelaren möjligheter att avvika från detta imperativ, i bemärkelsen att söka efter sidohistorier eller detaljer i London och minnesfragment i Wonderland. Det är främst dessa strukturerade tomrum, tillika den ökade grad av interaktivitet de medför, som gör spelet mer narrativt än dess föregångare.

Därmed inte sagt att en spelare kan få ut lika mycket av de ursprungliga Alice-berättelserna genom att spela *Madness Returns* som av att läsa böckerna. Spelet i fråga bör snarare ses som ett komplement eller uppföljare än en möjlig ersättare till de litterära föregångarna. Inte minst på grund av att det anspelar på ett Wonderland från förr som spelaren förväntas vara bekant med på förhand, antingen genom de faktiska böckerna eller det kulturella medvetande som har sprungit ur såväl dem som alla efterföljande adaptationer. Likaså presenteras det för spelaren en fast tolkning av berättelsen: Alice var smått galen redan i böckerna och ännu mer galen nu. Det lämnas således inget (eller åtminstone väldigt lite) utrymme för andra tolkningar av Wonderland som till exempel en faktiskt existerande plats som endast Alice kan se och uppleva. Det potentiellt fantastiska elementet har med andra ord ersatts av en högre grad av realism, en psykologisk förklaring till Wonderland. Det enda undantaget från detta gör sig gällande i det första spelets inledning, där det framstår som att karaktärerna väcker Alice i tid för att hinna undan elden. Detta skulle möjligen kunna tolkas som att gränsen mellan dessa båda världar inte nödvändigtvis är så tydlig som det annars framstår.

Även om det skulle kunna argumenteras för att också *Alice: Madness Returns* har en ergodisk dominant, om än i nära relation till Alice's karaktärsutveckling, ser jag en klar potential i att relatera

denna framställning av Wonderland och inte minst Alice's verkliga liv till Carroll's båda berättelser. Jag vill också framhålla att detta är något som vore fruktbart i båda riktningar. Även om det finns nog så mycket mer för spelaren att fylla ut och fördjupa sin spelupplevelse med genom att studera den litterära föregångaren, finns det också goda anledningar för läsaren att pröva sin egen uppfattning av berättelsen, det estetiska objektet, mot den som presenteras i spelen. Inte minst tror jag att en lärare har mycket att vinna på att besitta förmågan att göra dessa jämförelser tillsammans med eleverna, vilket jag ska gå närmare in på i den följande, avslutande diskussionsdelen.

7. Vad vi kan lära

Min didaktiska förankring kan sägas bottna i min vision om vad det vidgade textbegreppet, som beskrivet i inledningen, kan tillföra till undervisningen i svenskämnet. Min poäng är som bekant inte att varje svensklärare själv ska behöva konsumera speladaptationer av litterära verk för att kunna förankra litteraturämnet i (somliga) elevers intressen och omvärld, utan snarare att varje lärare bör hålla sig á jour med aktuell forskning inom sitt ämne och att denna uppsats kan betraktas som ett bidrag till sagda forskningsfält.

Jag vill här återknyta till de båda forskare jag refererade i inledningen och vars inställning till digitala uttrycksformer sammanfaller särskilt väl med min egen. Kärnan i Gees andra kapitel, *Semiotic Domains: Is Playing Video Games a "Waste of Time"?*, kan härledas till Michel Foucaults teorier om makt och diskurs, i bemärkelsen att undervisning enligt Gee endast premierar en viss sorts kunskap som har förordnats av rådande diskurser. Att se spelande som ett slöseri med tid benämner Gee som "the problem of content", det vill säga: meningsfull undervisning förväntas förmedla ett särskilt, faktueellt innehåll, snarare än att exempelvis lära ut metoder för att avkoda olika former av texter. Enligt samma princip tenderar också avkodningen av somliga uttrycksformer (traditionell litteratur) att uppvärderas framför andra. Kontentan av detta blir att vi inte kan låta inarbetade (och kanske rentav förlegade) diskurser om vad som utgör värdefull kunskap inom exempelvis svenskämnet styra hur vi förhåller oss till litteraturens villkor i modern tid:

If learning is to be active, it must involve experiencing the world in new ways. I have spelled this out in terms of learning new ways to situate the meanings of words, images, symbols, artifacts, and so forth when operating within specific situations in new semiotic domains. [...] Active learning in a domain also involves preparation for future learning within the domain and within related domains.¹⁵⁸

Studier av och diskussioner om spel är med andra ord inte bara något pedagogiskt knep för att fånga ett antal/fåtal elevers uppmärksamhet, utan också en förberedelse för deras konfrontation med

158 Gee, s. 39

mediet eller liknande medier på egen hand, i samhället. Det är denna förmåga Koskimaa benämner som *electracy*, eller om vi ska översätta begreppet: elektracitet.¹⁵⁹ I likhet med Gee menar Koskimaa att ...

[...] there is much to be gained by keeping the literary world open to these new developments, and thus acknowledging the fact that 'literature' is a historically changing concept, rather than by strictly adhering to traditional literary forms and genres. This means that 'writing' should be understood today in a broader sense than previously; and especially programming, the writing of computer code, should be included in this expanded notion of writing.¹⁶⁰

Vi lärare måste alltså undvika att se på spelande och datoranvändning som något annat och ovidkommande. För att föregå uppfattningen om att elever läser allt mindre böcker och *istället* ägnar sin tid exempelvis åt spel och sociala medier, kan vi vinna mycket på att inte bara relatera undervisningen till dessa saker utan också studera dem tillsammans med eleverna. Om vår uppgift verkligen är att "till eleverna överföra värden, förmedla kunskaper och förbereda dem för att arbeta och verka i samhället"¹⁶¹ kan vi inte komma undan med att bortse från det mediaflöde som faktiskt har en allt större relevans i detta omgivande samhälle.

Detsamma gäller för litteraturen. Även om litteraturundervisningen sannolikt alltid kommer att förhålla sig till en litterär kanon, bör den varken ses på eller kommuniceras ut till eleverna som en för evigt arkiverad och oföränderlig samling klassiker. Inte när litteraturen i fråga i själva verket tar sig nya uttrycksformer om och om igen, vilket, om något, befäster dess status som just klassiker. Att studera och diskutera dess nya former kan, som denna uppsats förhoppningsvis speglar, således vara ett sätt för eleverna att både närma sig och upptäcka andra dimensioner av litteraturens stora föregångare som bland annat böckerna om Alice hör till.

8. Referensförteckning

Litteratur

– Carroll, Lewis, *Alice's Adventures in Wonderland; and, Through the Looking Glass*, [New ed.], Vintage Classic, London, 2007

Spel

– *Alice: Madness Returns*, Spicy Horse International Ltd, Electronic Arts Inc, 2011, Format: Xbox 360 (utgåvan inkluderar *American McGee's Alice*, Rogue Entertainment, Electronic Arts Inc, 2000)

159 Koskimaa, s. 171

160 Koskimaa, s. 176

161 Skolverket, Läroplan, examensmål och gymnasiegemensamma ämnen för gymnasieskola 2011, Edita, Västerås, 2011, s.6

Tryckta referenser

- Aarseth, Espen, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, Md., 1997
- Brooker, Will, *Alice's adventures: Lewis Carroll and Alice in Popular Culture*, Continuum, New York, 2004
- Eskelinen, Markku & Koskimaa, Raine (red.), *Cybertext Yearbook. 2000*, Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä, 2001
- Frus, Phyllis & Williams, Christy (red.), *Beyond Adaptation: Essays on Radical Transformations of Original Works*, McFarland & Co., Jefferson, N.C., 2010
- Gunder, Anna, *Hyperworks: On Digital Literature and Computer Games*, Avd. för litteratursociologi vid Litteraturvetenskapliga institutionen i Uppsala, Diss. Uppsala : Universitet, 2004
- Iser, Wolfgang, *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*, Routledge, London, 1978
- Iser, Wolfgang, *How to do Theory*, Blackwell, Malden, Mass., 2006
- Newman, James, *Playing with Videogames*, Routledge, London, 2008
- Skolverket, Läroplan, examensmål och gymnasiegemensamma ämnen för gymnasieskola 2011, Edita, Västerås, 2011
- Wolf, Mark J. P. (red.), *The Medium of the Video Game*, University of Texas Press, Austin, 2001

Nätreferenser

- Agrell, Beata, ur ”Mellan raderna? Till frågan om textens appellstruktur”, *Främlingskap och främmandegöring: Förhållningssätt till skönlitteratur i universitetsundervisningen*, red. Staffan Thorson & Christer Ekholm (Göteborg: Daidalos, 2009), hämtad 2013-12-26 från https://gupea.ub.gu.se/bitstream/2077/22105/1/gupea_2077_22105_1.pdf
- Atkins, Barry, *More than a Game: The Computer Game as Fictional Form*, Manchester University Press, 2003, hämtad 2013-12-26 från <http://www.oopen.org/search?identifier=341358>
- Gee, James Paul, *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*, Palgrave Macmillan, 2005, hämtad 2013-12-26 från <http://www.gu.eblib.com.ezproxy.ub.gu.se/patron/FullRecord.aspx?p=308383&echo=1>
- Eskelinen, Markku, Towards Computer Game Studies, *Digital Creativity*, 12:3, 2001, hämtad 2013-12-26 från <http://www.tandfonline.com.ezproxy.ub.gu.se/doi/pdf/10.1076/digc.12.3.175.3232>
- Juul, Jesper, *A Clash Between Game and Narrative – A Thesis on Computer Games and Interactive Fiction* [eng. övers.], Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen, 1999, hämtad 2013-12-26 från <http://www.jesperjuul.net/thesis/AClashBetweenGameAndNarrative.pdf>
- Koskimaa, Raine, Cybertext Challenge – Teaching Literature in the Digital World, *Arts and Humanities in Higher Education* Juni 2007, hämtad 2013-12-26 från <http://ahh.sagepub.com.ezproxy.ub.gu.se/content/6/2/169.full.pdf+html>
- Skolverket, Kursplan för grundskolan i ämnet Svenska, hämtad 2013-12-26 från <http://www.skolverket.se/laroplaner-amnen-och-kurser/grundskoleutbildning/grundskola/svenska>
- Skolverket, Kursplan för gymnasieskolan i ämnet Svenska, hämtad 2013-12-26 från <http://www.skolverket.se/laroplaner-amnen-och-kurser/gymnasieutbildning/gymnasieskola/sve?tos=gy&subjectCode=SVE&lang=sv>
- Skolverket, Tidigare kursplan för gymnasieskolan i ämnet Svenska före HT 2011, hämtad 2013-12-26 från <http://www.skolverket.se/laroplaner-amnen-och-kurser/gymnasieutbildning/gymnasieskola/kursplaner-fore-2011/subjectKursinfo.htm?subjectCode=SV&lang=sv>