



GÖTEBORGS UNIVERSITET
INST FÖR KULTURVETENSKAPER

Digitala spel i konstens namn?

En undersökning av det fenomenologiska mötet med art games.

Namn: Robin Alfengård

Program/kurs: KV5007 Masteruppsats, 30 hp

Handledare: Astrid von Rosen

Examinator: Karin Wagner

Termin: VT 2019

1. Inledning	1
1.1 Introduktion	1
1.2. Syfte och frågeställningar.....	3
1.3 Disposition.....	3
1.4 Tidigare forskning.....	4
Spel som pedagogiskt verktyg.....	4
Effekter av spelande	5
Spel och virtuella ekonomier	6
Spel som konstform	7
1.5 Metod	9
Fallstudie	10
Spelanalys	13
Fenomenologi	14
1.6 Teori	16
Posthumanistiska perspektiv, förlängningen av jaget och nymateriella perspektiv	16
Scenografi	18
1.7 Urval.....	20
2. Konstbegreppet och hur det fylls med värde	22
2.1 En kort och användbar historisering – från mimesis till konceptualism.....	22
2.2 Samtidskonstens strömningar	24
3. Fallstudier	27
3.1 That Dragon, Cancer.....	27
Beskrivning.....	27
Fenomenologisk analys i relation till teoretiska utgångspunkter.....	30
3.2 Papers Please.....	35
Beskrivning.....	35
Fenomenologisk analys i relation till teoretiska utgångspunkter.....	37
3.3 Gone Home	42
Beskrivning.....	42
Fenomenologisk analys i relation till teoretiska utgångspunkter.....	44
3.4 The Stanley Parable.....	47
Beskrivning.....	47
Fenomenologisk analys i relation till teoretiska utgångspunkter.	51
3.5 Komparativa studier mellan de olika digitala spelen.....	53
Relationen mellan det fysiska och det digitala	53
Intra-aktion och det scenografiska samspelet.....	55
Det anonyma och det personliga	57
3.6 Komparativa studier i relation till konstbegreppet	59
Mimesis och det konceptuella	59
Samtidskonstens spår i digitala spel.....	61
4. Avslutande diskussion	66
Källor och litteratur	69

ABSTRACT

Titel: Digitala spel i konstens namn? En undersökning av det fenomenologiska mötet med art games.

Författare: Robin Alfengård

Termin och år: VT 2019

Institution: Kulturvetenskapliga institutionen

Handledare: Astrid von Rosen

Examinator: Karin Wagner

Nyckelord: phenomenology, posthumanism, new materialism, scenography, art games, digital games,

In this thesis, I have investigated how artistic and cultural values are being produced in art games. In my work I have analyzed four art games and these are *That Dragon*, *Cancer*, *Papers Please*, *Gone Home* and *The Stanley Parable*. To dissect these digital games, I have used a method based on phenomenology and game analysis linked to a set of theoretical concepts characterized by posthumanism and scenography. Except from looking at how these digital games produce artistic and cultural values, the study also focused on evaluating the method and theory used in the thesis to contribute with a useful model for investigations of similar phenomena. The study has shown that the selected study objects produce artistic and cultural values linked to conceptualism and contemporary art themes. The study has also shown that the method and theory proposed in this thesis are fruitful for examining digital games and similar digital experiences.

1. Inledning

1.1 Introduktion

Tv- och datorspel eller digitala spel, som jag kommer benämna dem i denna undersökning, har sedan de populariserats varit föremål för en rad olika debatter. Dessa debatter har ofta handlat om spelmissbruk, det våldsamma innehållet samt dess effekter på beteende hos spelare. Debatter med liknande innehåll har i princip alltid pågått i relation till kulturella produkter som populariseras, och detta fenomen har sedan 1960-talet benämnts som moralpanik.¹ Under senare år har diskussionen ändrat riktning och digitala spel figurerar i allt fler positiva sammanhang. Dessa sammanhang innefattar bland annat digitala spel som pedagogiska verktyg. I andra sammanhang diskuteras digitala spel med kopplingar till förändringar av fysiska rörelsemönster. Detta är något som *Pokemon Go* fungerade som exempel på under sommaren 2016 då spelet på ett radikalt vis förändrade hur städers befolkning rörde sig. Under tiden som digitala spel har växt fram och blivit allt mer accepterade som kulturform har även en debatt kring kulturformens kategorisering tagit form. Historien upprepar sig, och nu handlar debatten om huruvida digitala spel kan fungera som konst eller inte.² Samma debatt har tidigare berört andra kulturformer, exempelvis fotografi, som sedan 1980-talet förstås som en självklar del av konstvärlden, eller i varje fall som en mer självklar del av konstvärlden än tidigare.³ Även forskare har blivit intresserade av att undersöka digitala spel och diskutera konstnärliga värden, och även i dessa sammanhang går åsikterna isär.⁴ En första beskrivning av begreppet art game gjordes av Tiffany Holmes med sitt paper "Arcade Classics Span Art? Current Trends in the Art Game Genre" till Digital Arts and Culture-konferensen i Melbourne 2003.⁵ I texten presenterade Holmes ett antal krav som måste uppfyllas för att ett spel ska kunna klassificeras som ett Art Game.

Samtidigt som yttre stridigheter pågår kring huruvida digitala spel kan förstås som konstform, genomgår också mediet en förändring och inre kris. Denna kris består av skilda åsikter bland

¹ Gustafsson Tommy, "Moralpanik och lågkultur: genus- och mediehistoriska analyser 1900-2012/2013" ur *Moralpanik Som Analytiskt Verktyg I Mediehistorisk Forskning* (red Gustafsson Tommy, Arnberg Klara), Bokförlaget Atlas, Stockholm, 2013 s, 132

² Bourgonjon Jeroen, Vandermeersche Geert, Rutten Kris. "Perspectives on Video Games as Art." ur *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* vol 19(4), 2017

³ Mankell Bia, *Bild och Materialitet*, Studentlitteratur AB, Lund, 2013, s, 195

⁴ Bourgonjon; Vandermeersche, 2017, s, 3

⁵ Holmes Tiffany, "Arcade Classics Span Art? Current Trends in the Art Game Genre", Proceedings of the 5th International Digital Arts, Melbourne, 2003

spelutvecklare, spelare och spelforskare över hur den konstnärliga aspekten inom digitala spel bör behandlas och förstås. I diskussionen finns de som hävdar att spelformen är stark i sig själv och inte behöver förhålla sig till, eller jämföras med andra konst- och kulturformer. På andra sidan befinner sig de som ser ett värde i att utveckla de digitala spelens kulturella legitimitet genom att diskutera dem som konstnärliga objekt. I mitten av denna diskussion återfinns också en av kulturformens största vattendelare, nämligen förhållandet till den kulturella hierarkin. Med den kulturella hierarkin syftar jag på relationen mellan hög- och lågkultur. En oro kring en framväxande kulturell hierarki inom spelformen som kulturuttryck fungerar som bränsle i diskussionen kring acceptansen av Art Games.

För att återknyta till fotografiets framväxande som konstform kan den framväxande kulturella hierarkin inom digitala spel jämföras med de olika kulturella värden som tillskrevs färgfotografier i jämförelse med de svart-vita fotografierna där det under en period ansågs mindre värt att arbeta med färgfotografi.⁶ Att arbeta med färgfotografi förstods som ett brott mot den etablerade kanon som det fotografiska mediet etablerat.⁷ Kanske kan även kritiken mot Art Games jämföras med kritiken mot färgfotografiet. Både kritiken mot Art Games, och tidigare mot färgfotografiet, bottnar i en förändring och utveckling inom de respektive kulturformerna. En annan jämförelse mellan kulturyttringarna är de mediespecifika funktioner som fotografiet bidrog med, till exempel en ny nivå av mimesis i kampen mellan måleri och fotografi. Dessa mediespecifika funktioner går att likna vid de mediespecifika funktioner, exempelvis interaktivitet, som spelformen bidrar med i relation till andra konstupplevelser. Mediateoretikerna Jay David Bolter och Richard Grusin har beskrivit hur begreppet remediering fungerar som en förklaringsmodell för hur nya medier är en förlängning av äldre medier.⁸ I detta sammanhang fungerar begreppet bra för att översätta ambitionen med Art Games, nämligen att remediera en konstnärlig upplevelse genom det digitala rummet och interaktivitet.

Dessa skilda åsikter kring Art Games, dess funktion som digitalt spel och huruvida Art Games bidrar till en splittring inom spelkulturen eller inte uppmuntrar till att området bör undersökas betydligt mer. Hur fungerar begreppskombinationen konst och spel? Fungerar begreppet spel i relation till konst som en popularisering av konsten, eller fungerar begreppet konst i relation

⁶ Mankell, 2013, s, 195

⁷ Mankell, 2013, s, 195

⁸ Bolter Jay David, Grusin Richard, *Remediation: Understanding new media*, MIT Press, Cambridge Massachusetts 1999, s, 49-50

till spel som ett kulturellt erkännande av spelformen? Hur fungerar egentligen upplevelsen av ett Art Game, är det något som spelas som ett spel eller upplevs som ett konstnärligt objekt, eller både och?

1.2. Syfte och frågeställningar

Syftet med undersökningen är att analysera fyra digitala spel som benämns som Art Games för att undersöka vilka konstnärliga värden som produceras genom de olika spelen. Det ingår även i syftet med undersökningen att bidra till ett nyanserat inslag i diskussionen kring hur ett Art Game bör kategoriseras och om det bör kategoriseras. I undersökningen kommer fyra spel att analyseras. Det första spelet som analyseras är *That Dragon, Cancer*, följt av analyser av *Papers Please*, *Gone Home* och *The Stanley Parable*. I relation till genren Art Games finns det etablerade, men omdiskuterade, karaktäristiska drag som vanligtvis kännetecknar Art Games, exempelvis att de ska utforska psykologiska och politiska frågor. Vidare blir det fruktbart att undersöka hur de digitala spelen producerar konstnärliga värden. Den andra delen av syftet handlar om att bidra till en utvecklad metodik för att undersöka Art Games, men förhoppningsvis även andra digitala spel eller digitala upplevelser. Mitt syfte utmynnar i två frågeställningar som kommer att fungera som centrala verktyg under undersökningens gång.

Dessa frågeställningar är:

- Hur producerar *That Dragon, Cancer*, *The Stanley Parable*, *Gone Home* och *Papers Please* konstnärliga värden?
- Hur kan teorier som innefattar fenomenologi, scenografiska perspektiv och post-humanistiska perspektiv bidra till en ökad förståelse för digitala spel?

1.3 Disposition

I nästa avsnitt beskrivs den tidigare forskningen inom det digitala spelfältet. Här har jag valt att beskriva hur det digitala spelmediet har undersökts utifrån olika perspektiv för att ge läsaren en insyn i hur omfattande spelforskningen har varit under de senaste 20 åren. Detta avsnitt avslutas med en redogörelse för tidigare forskning som ligger mer i linje med min undersökning som alltså behandlar digitala spel som konstform. Därefter följer ett metodavsnitt där undersökningens metodologi diskuteras följt av ett teoriavsnitt, samt ett avsnitt där mina urval diskuteras. Själva huvudtexten är uppdelad i två delar.

I ”Konstbegreppet, och hur det fylls med värde”, presenteras hur konstnärliga värden produceras genom att diskutera konstbegreppet och hur det skrivits fram genom konstteori. Under detta avsnitt kommer även andra konstnärliga fenomen kortfattat att diskuteras för att

presentera hur de etablerats som konstobjekt. Anledningen till detta är för att förankra min diskussion kring hur digitala spel kan fungera som konstform. I den andra, mer omfattande delen av texten utförs själva fallstudierna där de digitala spelen: *That Dragon, Cancer*, *The Stanley Parable*, *Gone Home* och *Papers Please*, undersöks närmre. I fallstudierna beskrivs först spelupplevelsen varpå de analyseras utifrån ett fenomenologiskt perspektiv med stöd av mina teoretiska analysverktyg. Efter fallstudierna följer en analysdel där de digitala spelen jämförs med varandra, och diskuteras i relation till hur de producerar konstnärliga värden. Slutligen avslutas undersökningen med en redogörelse för resultatet genom en återknytning till syfte och frågeställningar, samt ett diskussionsavsnitt där eventuell vidare forskning föreslås inom området. Här kommer även min metodologi samt teori att utvärderas för att undersöka hur fruktbar den varit vid analys av dessa fyra digitala spel.

1.4 Tidigare forskning

Inom ramarna för spelforskning har det under det senaste decenniet publicerats ett stort antal vetenskapliga artiklar. Jag väljer att redogöra för forskning med kopplingar till spel som ett pedagogiskt verktyg, effekter av spelande, spel och virtuella ekonomier, samt spel som konstform för att påvisa hur omfattande forskningsfältet för digitala spel har utvecklats till att bli.

Spel som pedagogiskt verktyg

Mycket av den tidigare spelforskningen har behandlat huruvida digitala spel kan fungera som pedagogiska verktyg. Paul Christensen och Dominic Machado behandlar hur realtidsstrategispel som *Rome* och *Age of Mythology* kan fungera som pedagogiska verktyg i historieförmedling.⁹ I ”The potential of video games as a pedagogical tool” bidrar Brandon K Ashinoff med fler exempel på digitala spel och dess potential att fungera som pedagogiska.¹⁰ Ashinoff reflekterar över hur synen på digitala spel har förändrats från att han vid sju års ålder fick ett Nintendo Entertainment System, vilket då kallades ”the idiot box”, till att idag fungera som ett pedagogiskt verktyg.¹¹ I artikeln beskriver Ashinoff bland annat hur spel som *Civilization* kan uppmuntra till ett historieintresse, hur *World of Warcraft* kan bidra till en

⁹ Christensen Paul, Machado Dominic ”Video games and classical antiquity” ur *The Classical World*, vol 104(1), 2011

¹⁰ Ashinoff Brandon K, ”The potential of video games as a pedagogical tool” ur *Frontiers in Psychology*, vol 5, september 2014

¹¹ Ashinoff, 2014, s, 1

utvecklad samarbetsförmåga och hur pusselspel som *Portal* kan utveckla spelarens logiska tänkande.¹²

Det kanske vanligaste spelet (av de spel som inte med sin ursprungsidé avser att fungera som pedagogiska) som diskuteras i pedagogiska sammanhang är *Minecraft*. Endast *Minecraft* har genererat en uppsjö av forskningsartiklar som diskuterar, och argumenterar för hur *Minecraft* på olika vis kan bidra till utveckling hos elever i skolmiljö. *Minecraft* har kommit att bli ett av världens mest populära spel av flera anledningar. Dels på grund av att det finns versioner av spelet som är tillgängliga utan kostnad, dels spelets enkelhet.¹³ *Minecraft* har använts i olika utbildningssammanhang, men ofta inom bildämnet. Det har till och med utvecklats en version av spelet för utbildande ändamål som kallas *Minecraft EDU*.¹⁴ I artikeln ”Investigating the role of Minceraft in Educational Learning Environments” listar Nolene Callaghan hur *Minecraft* på olika vis kan fungera som pedagogiskt verktyg och beskriver bland annat att det kan fungera som en plattform för samarbete och ett nytt sätt att uttrycka sig.¹⁵ Faktum är att *Minecraft* som pedagogiskt verktyg anses så pass användbart att handböcker för hur lärare ska använda sig av plattformen också produceras. Ett exempel på detta är ”Minecraft: Education edition” av Jeff Kuhn.¹⁶

Effekter av spelande

Ett annat stort forskningsfält beträffande digitala spel är hur de påverkar spelaren. Detta ämnesområde har varit aktuellt i princip sedan digitala spel populariserades. Vad som är intressant är att det tidigare kritiserade våldsamma innehållet i digitala spel nu har fått upprättelse av flera forskare. Elle Crump argumenterar exempelvis i sin artikel ”Turn That Game Back On: Video Games, Violence and the Myth of Injury to the Public Good”, för att det inte existerar några vetenskapliga bevis på kopplingen mellan aggressivt eller antisocialt beteende och våldsamma medier.¹⁷ Crump beskriver hur skolskjutningar ofta kopplats samman med våldsamma medier, men motsätter sig alltså att det ska finnas någon vetenskaplig koppling mellan dessa. Men som Christopher J Ferguson beskriver i sin artikel,

¹² Ashinoff, 2014, s, 1-3

¹³ Treck Frank, ”THE WORLD OF MINECRAFT IS CUBIC”: LEGO BLOCKS FOR KIDS?” ur *Teorija in Praksa*, vol 51, 2014, s, 165

¹⁴ Callaghan Noelene, ”Investigating the role of Minceraft in educational learning environments” ur *Educational media international*, vol 53(4), 2016, s, 246

¹⁵ Callaghan, 2016, s, 247

¹⁶ Kuhn Jeff, ”Minecraft:Education edition” ur *CALICO Journal*, vol 35(2), 2018

¹⁷ Crump Elle ” Turn that game back on: video games, violence and the myth of injury to the public good” ur *Auckland University Law Review*, vol 20, 2014

”Video Games and Youth Violence: A Prospective Analysis in Adolescents”, är frågan om huruvida våldsamma spel påverkar spelaren omdiskuterat bland forskare.¹⁸

Förutom undersökningar kring hur våldsamma spel påverkar spelarens beteende, har även forskning kring stereotyper i spel utförts. De stereotyper som undersöks går ofta att koppla till kön och etnicitet. Vad som är intresseväckande med forskningen kring stereotyper i digitala spel är att det verkar finnas en överenskommelse mellan de som studerar fältet att stereotyperna i digitala spel präglar spelarens förståelse för etniciteter och kön även utanför spelvärlden. Elizabeth Behm-Morawitz och David Ta har i sin artikel ”Cultivating Virtual Stereotypes? The Impact of Video Game Play and Racial/Ethnic Stereotypes”, visat hur det finns ett samband mellan fördomar och uppfattningar gällande olika etniciteter och hur dessa etniciteter blir presenterade genom digitala spel.¹⁹ Melinda C. R. Burgess, Steven Paul Stermer och Stephen R. Burgess har i två olika undersökningar analyserat stereotyper i digitala spel utifrån olika perspektiv. I artikeln ”Sex, Lies, and Video Games: The Potrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers”, undersökte de hur manlighet och kvinnlighet producerades genom en undersökning av 225 dator- och tv-spelsomslag.²⁰ I artikeln ”Playing With Prejudice: The Prevalance and Consequenses of Racial Stereotypes in Video Games”, utforskade de tillsammans med Karen E. Dill och Brian P. Brown hur etniska stereotyper produceras genom omslag till tidskrifter som behandlar digitala spel.²¹ Det har också utförts forskning som visar hur spel kan fungera som ett rehabiliterande verktyg. Exempelvis har spel med stöd för Virtual Reality använts för att rehabilitera motoriken för personer som fått en hjärnblödning.^{22 23}

Spel och virtuella ekonomier

Digitala spel och dess virtuella ekonomiska system är något som också studerats. I dessa fall undersöks ofta så kallade MMORPGs (Massive Multiplayer Online Role Playing Games).

¹⁸ Ferguson Christopher J, ”Video Games and Youth Violence: A prospective Analysis in Adolescents” ur *Journal of youth and adolescents*, vol 40(4), 2011, s, 377

¹⁹ Behm-Morawitz Elizabeth, Ta David, ”Cultivating Virtual Stereotypes? The Impact of Video Game Play and Racial/Ethnic Stereotypes”, ur *Howard Journal Of Communications*, vol 25(1), 2014

²⁰ Burgess Melinda CR, Stermer Steven P, Burgess Stephen R, ”Sex, Lies, and Video Games: The Potrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers” ur *Sex Roles*, vol 57(5-6), New York, 2007

²¹ Burgess Melinda CR, Stermer Steven P, Burgess Stephen R, Brown Brian P, Dill Karen E ” Playing With Prejudice: The Prevalance and Consequenses of Racial Stereotypes in Video Games” ur *Media Psychology*, vol 43(3), 2011

²² Virtual Reality, eller VR, är en datorsimulerad verklighet som återskapas genom exempelvis VR-glasögon.

²³ Anderson Kelly. R, Woodbury Michelle L, Phillips Kala, Gauthier Lynne V, ”Virtual Reality video games to promote movement recovery in stroke rehabilitation: a guide for clinicians” ur *Archives of physical medicine and rehabilitation*, vol 96(5), 2015, s, 996

Anledningen till att dessa spel fungerar bra vid undersökningar av virtuella ekonomier är för att det i dessa spel skapas virtuella samhällen på grund av det stora spelarantalet. Spelet *World of Warcraft* hade exempelvis tio miljoner aktiva spelare under en period runt 2010, vilket gör att det går att argumentera för att det digitala rummet som innefattar *World of Warcraft* fungerar som en värld parallell med den fysiska.²⁴ Carl D Mildenberger har i artikeln ”The Constitutional Political Economy of Virtual Worlds”, beskrivit det ekonomiska systemet som upprättats i MMORPG-spelet *Eve Online*.²⁵ Mildenberger beskriver hur delar av spelet går ut på att samla virtuella pengar, och de uppgifter som utförs för att samla in dessa virtuella pengar resulterar i produktionstimmar.²⁶ Ett alternativ för att slippa dessa produktionstimmar är att spelaren betalar med euro för att få tillgång till virtuella pengar i *Eve Online*.²⁷ Denna modell, där spelare kan köpa in-gamevaluta för ”riktiga” pengar, har blivit allt vanligare som en genväg för spelare som inte vill spendera tid på att samla virtuella pengar. Modellen har också bidragit till att det idag går att jämföra hur mycket en euro motsvarar i den virtuella valutan i de digitala spelen, samt hur mycket ett virtuellt guldmynt i exempelvis *World of Warcraft* motsvarar i euro. Massiva spel med många användare där små samhällen upprättas med egna ekonomier likt *Eve Online* och *World of Warcraft* är bra exempel på spelupplevelser där gränsen mellan spel och ”verklighet” blir allt mer otydlig.

Spel som konstform

Under de senaste 15 åren har de akademiska artiklarna kring spel som konstform ökat. Definitionen av ett art game nämndes första gången av Tiffany Holmes 2003. Sedan dess har en diskussion kring huruvida spel fungerar som konstform aktualiserats. 2005 skrev Aaron Smuts artikeln ”Are Video Games Art?”, där han argumenterar för att spelmediet bör diskuteras som konstform.²⁸ Smuts hävdar att spel bör anses som konst eftersom spel innehar ett flertal karaktäristiska drag som går att koppla till teorier som beskriver vad som innefattas av konstbegreppet.²⁹ Faktum är att diskussionen fortfarande är aktuell vilket tydliggörs av artikeln ”Perspectives on Video Games as Art”, från 2017.³⁰ I artikeln redogör Jeroen Bourgonjon, Geert Vandermeersche, och Kris Rutten för hur digitala spel bör diskuteras som

²⁴ Bainbridge William, ”Virtual worlds as cultural models” ur *ACM Transactions on Intelligent Systems and Technology*, vol 1(1), 2010, s, 3:3

²⁵ Mildenberger Carl D, ”The constitutional political economy of virtual worlds” ur *Constitutional Political Economy*, vol 24(3), 2013

²⁶ Mildenberger, 2013, s, 242-243

²⁷ Mildenberger, 2013, s, 242-243

²⁸ Smuts Aaron, ”Are video games art?” ur *Contemporary aesthetics*, vol 3 2005

²⁹ Smuts, 2005

³⁰ Bourgonjon, Vandermeersche, Rutten 2017,

konstform.³¹ De beskriver hur olika konstnärliga institutioner som exempelvis Smithsonian American Art Institute bidragit till att digitala spel ökat sitt kulturella kapital.³² I slutet av sin artikel argumenterar författarna för att digitala spel inte nödvändigtvis bör diskuteras i relation till konstbegreppet utan att kulturformen snarare bör diskuteras som fri från den etablerade förståelsen för vad som innefattas av konstbegreppet. Bourgonjon, Vandermeersche och Rutten må ha en poäng med att förståelsen för ett digitalt spel kan dra fördel av att inte jämföras med andra kulturformer som exempelvis konst. Men trots detta innehar spel, enligt flera författare, konstnärliga värden vilka bör undersökas för att diskussionen kring digitala spel och dess potential som kulturform aktualiseras. Risken med att argumentera för att spel inte bör diskuteras med koppling till konstnärliga värden är att istället reproducera detta kategoriska system där konst och spel är åtskilda. En mer utvecklad diskussion hade innehållit en kritik mot denna typ av kategorisering men samtidigt en förståelse för att gränserna mellan olika kulturformer är otydliga. Ambitionen med min undersökning är att bidra till en mer utvecklad förståelse för hur spel förhåller sig till, och hur de producerar konstnärliga värden utan att de nödvändigtvis behöver kategoriseras som spel eller kategoriseras som konst.

J. R Parker bidrog med texten ”Video Games as Theatrical Performances” inför International Games Innovation Conference 2013 och hade en annorlunda ingång till diskussionen kring hur digitala spel bör diskuteras. I texten menar Parker att digitala spel snarare påminner om teater än konst och föreslår hur ljud, mise-en-scène och narrativ fungerar i teater och hur de är jämförbara med upplevelsen av digitala spel.³³ ³⁴ Innehållet i texten är tänkvärt och har bra poänger men som Parker själv påpekar saknar jämförelsen interaktivitetsaspekten som är avgörande för beskrivningen av spelupplevelsen. I min undersökning av digitala spel kommer jag att använda mig av teorier som innefattar scenografi vilket innebär att jag håller med Parker om att det finns gemensamma nämnare mellan digitala spel och sceniska upplevelser. Dock saknar Parkers exempel på jämförelse de interaktiva aspekterna vilket kommer innefattas i min undersökning.

Angående begreppet Art Games utförde Carlos Mauricio, Castano Díaz och Worawach Tungtjitcharoen en kvantitativ analys baserad på 33 personers upplevelser av *The Graveyard*

³¹ Bourgonjon, Vandermeersche, Rutten 2017, s 2-3

³² Bourgonjon, Vandermeersche, Rutten 2017, s 2-3

³³ Hann Rachel, *Beyond Sceography*, Routledge, Taylor & Francis, New York, 2019, s, 53-56, Mise-En-Scène är ett komplext begrepp som enklast kan beskrivas som visuell dramaturgi eller iscensättning

³⁴ Parker J. R, ”Video Games as theatrical performance”, bidrag till International Games Innovation Conference 2013

(2008), ett digitalt spel som enligt författarna beskrivs som ett Art Game.³⁵ Syftet med undersökningen var att utforska hur Art Games fungerar som konstform genom att undersöka de känslor som studiegruppen beskrev vid mötet med spelupplevelsen.³⁶ I studien beskrivs Art Games som spelupplevelser vilka bidrar till reflexiva upplevelser, ofta med politisk, filosofisk eller psykologisk inriktning. Studien visar att majoriteten av studiegruppen upplevde att *The Graveyard* bidrog till en kontemplativ sorgsen upplevelse.³⁷ Den sorgsna upplevelsen beror förmodligen på innehållet i spelet, och en bra poäng som Diaz, och Tungtjitcharoen påpekar är att huvudpersonen i spelet fungerar som en katalysator för spelarens känslor och upplevelser, något som de anser bör utforskas vidare.³⁸ I min undersökning avser jag att utforska just subjektpositioner och hur de förändras i *That Dragon, Cancer, Papers Please, The Stanley Parable* och *Gone Home*.

Felan Parker skriver i artikeln "An Art World for Art Games" om hur Art Games har utvecklats till en genre som reproducerar de etablerade karaktärsdragen inom konst, något som också automatiskt utestänger många andra digitala spel från att sammankopplas med konceptbegreppet.³⁹ Detta är återkommande i diskussionen kring Art Games och hur dem värderas. Som nämnts i inledningen finns det en viss ambivalens bland spelare, spelutvecklare och akademiker när det kommer till hur Art Games bör diskuteras. Parker avslutar sin text med att beskriva Art Games som värdefulla och fungerande digitala konstobjekt, men förklarar också som sagt att utvecklandet av denna genre har bidragit till en uppfattning om att vissa spel innehar högre kulturellt kapital än andra.⁴⁰ Hur dessa konstnärliga värden och hur det kulturella kapitalet produceras genom Art Games är något som jag kommer att undersöka. Det finns ett värde i att undersöka detta eftersom det blir enklare att kritisera det etablerade kulturella kapitalet om det presenteras hur dessa värden produceras genom spelupplevelser.

1.5 Metod

För att uppnå en så stor förståelse som möjligt för de digitala spel som jag avser att undersöka krävs det en genomgående analys. Genom att beskriva de digitala spelen var för sig, för att sedan analysera dem utifrån de teoretiska perspektiv som jag i nästa avsnitt kommer att

³⁵ Diaz Carlos Castano Mauricio, Tungtjitcharoen Worawach, "Art video games: Ritual communication of feelings in the digital era" ur *Games and Culture*, vol 10(1), 2015

³⁶ Diaz, Tungtjitcharoen, 2015, s, 7

³⁷ Diaz, Tungtjitcharoen, 2015, s, 16

³⁸ Diaz, Tungtjitcharoen, 2015, s, 28

³⁹ Parker Felan, "An Art World for Art Games" ur *Loading...*, vol 7(11), 2013

⁴⁰ Parker, 2013, s, 56-57

presentera, avser jag att närma mig dem för att undersöka hur de producerar konstnärliga värden. Jag kommer även att jämföra de digitala spelen i relation till varandra för att undersöka vilka likheter samt skillnader de innehåller. Eftersom jag kommer att undersöka digitala spel, som alltså innefattar rörlig bild, ljud, ljus och interaktivitet har jag inte kunnat använda en traditionell bildanalys, utan istället använt delar av det system som utgör bildanalysen. För att metodologin ska bli så fullständig som möjligt krävs det att jag även inkluderar metodologiska inslag som ringar in de element som fungerar som unika och karaktäristiska för digitala spel. Eftersom en del av syftet med denna undersökning innefattar att arbeta fram en fungerande metod för att undersöka digitala spel, och främst Art Games, krävs det att jag kombinerar de metoder som fungerar på bästa sätt för att uppnå ett gott resultat vid undersökningen av studieobjekten.

Fallstudie

Min metod i arbetet kommer att vara kvalitativ. Jag kommer att undersöka varje enskilt spel i separata fallstudier för att sedan sammanställa likheter och skillnader, samt undersöka hur dessa spel producerar konstnärliga värden. Vendela Grundell har i sin avhandling, *Flow and Friction: On the Tactical Potential of Interfacing With Glitch Art*, använt sig av ett inspirerande arbetssätt gällande fallstudie som metodologi.⁴¹ Hon har i sin tur hämtat inspiration från en hybridmodell som innefattar en kombination av fenomenologi och fallstudier upprättad av Bengt Flyvberg. Han beskriver hur fallstudier fungerar som metodologi och hävdar bland annat att enskilda fallstudier bidrar till en ökad generell förståelse i kombination med andra metoder.⁴² Vidare hävdar han att fallstudier, förutom en möjlighet att testa en hypotes på de utvalda studieobjekten, genererar kunskap om hur metodologi fungerar tillsammans med teori vilket senare kan användas i andra sammanhang.⁴³ Detta är en bra inramning för hur fallstudien fungerar i min undersökning, nämligen dels som en metod för att undersöka hur konstnärliga värden produceras, men också som en metod för att på ett innovativt vis konstruera fungerande verktyg för att dissekera digitala spel i en konstvetenskaplig kontext. Flyvberg menar också att fallstudien tillsammans med fenomenologi blir präglad av förutfattade meningar hos läsaren eller betraktaren.⁴⁴ I mitt fall kommer de fenomenologiska analyserna i fallstudien bli präglade av min konstvetenskapliga bakgrund, och därigenom generera ny kunskap om studieobjekten med

⁴¹ Grundell Vendela, *Flow and Friction: On the Tactical Potential of Interfacing with Glitch Art*, diss, Stockholms Universitet, 2016, s, 12-19

⁴² Grundell, 2016, s, 12-14

⁴³ Grundell, 2016, s, 12-14

⁴⁴ Grundell, 2016, s, 12-14

koppling till konstvetenskap som ämnesområde. Med detta sagt vill jag poängtera att andra fenomenologiska tolkningar av studieobjekten är möjliga vilket skulle generera nya infallsvinklar och ny kunskap. Jag vill därför passa på att sträcka ut min hand och uppmuntra andra vetenskaper att fortsätta att utforska spelmediets mångbottnade betydelser. Att den fenomenologiska förståelsen för ett specifikt objekt präglas av betraktarens bakgrund eller kunskap bör inte ses som ovetenskapligt utan snarare som ett exempel på hur föränderlig förståelsen för ett specifikt objekt eller fenomen kan vara. Men det är viktigt är att vara tydlig med detta vid en fenomenologisk undersökning.

För att möjliggöra en undersökning som behandlar hur de fyra studieobjekten producerar konstnärliga värden krävs det först en redogörelse för hur produktionen av dessa värden vanligtvis går till. Detta kommer att behandlas under avsnittet ”Konstbegreppet, och hur det fylls med värde”. Under denna rubrik kommer jag att redogöra för texter som beskriver hur konstnärliga värden produceras. Vidare kommer jag att använda mig av komparativa studier för att undersöka likheter och skillnader mellan de utvalda studieobjekten. Jag kommer också att använda mig av komparativa studier för att jämföra mina utvalda studieobjekt med exempel på hur konstnärliga värden fungerar inom samtidskonsten och inom tidigare konsthistoriska strömningar. Detta för att i slutet av texten jämföra hur mina studieobjekt i relation till andra exempel, producerar konstnärliga värden.

Komparativa inslag i fallstudier är inte något nytt för varken det konstvetenskapliga ämnet eller Game Studies. Faktum är att den komparativa metodologin inom konstvetenskapen är en beprövad modell för att undersöka likheter och skillnader mellan olika konstverk. Detta innebär att den komparativa metodologin är väl beprövad inom det konstvetenskapliga ämnesområdet vilket gjort att metodens gränser också beprövats. Ett exempel på detta är hur Mieke Bal använder sig av den komparativa modellen då hon undersöker paralleller mellan samtidskonst och barocken i *Quoting Caravaggio: Contemporary Art, Preposterous History*.⁴⁵ Ett mer traditionellt sätt att använda sig av den komparativa modellen är att jämföra flera konstverk från samma tidsperiod för att undersöka huruvida ett specifikt konstverk kan tillskrivas en specifik konstnär eller inte. Det finns även exempel på hur komparativa studier används för att göra olika stiljämförelser. Oavsett fokusområde för den komparativa modellen

⁴⁵ Bal Mieke, *Quoting Caravaggio: Contemporary Art, Preposterous History*, University of Chicago Press, Chicago 1999

så botten den oftast i en analys av konstverket, och vid stillbild används ofta metoden bildanalys.

Bildanalys, vilket innefattar en rad olika metoder, har tidigare varit omdiskuterad på grund av ifrågasättandet av dess vetenskaplighet något som Søren Kjörup tar upp i boken *Människorvetenskaperna: Problem och traditioner i humanioras vetenskapsteori*.⁴⁶ Søren Kjörup beskriver bland annat hur det tidigare efterfrågats en fullständig beskrivning av ett objekt vid bildanalys, alltså en beskrivning där det inte gjorts någon form av urval för den presenterade informationen. Detta för att undersökningen ska fungera som vetenskaplig, ett förhållningssätt som Kjörup kritiserar eftersom denna typ av beskrivning är omöjlig att utföra.⁴⁷ Istället menar Kjörup att beskrivningen kräver ett syfte, vilket resulterar i ett antal beslut kring vilken information som presenteras och detta fungerar slutligen också som bedömningskriterier för hur väl beskrivningen har fungerat.⁴⁸

Ett liknande förhållningssätt till beskrivningen är närvarande i denna undersökning genom att lyfta fram de element i beskrivningen som anses relevanta för fortsatt analys. Det urval av information som presenteras genom beskrivningarna av objekten är alltså en fråga om relevans. Eftersom studieobjekten inte heller är stillbilder utan multisensoriska rumsliga världar vilket även inkluderar interaktivitet, skulle ”fullständiga” beskrivningar av de olika studieobjekten resultera i enorma textstycken utan relevant information för undersökningen. Anledningen till att jag väljer att väva in bildanalysen i min metod är för att den lämpar sig bra för att dissekera enskilda sekvenser i spelet. Eftersom jag har en konst- och bildvetenskaplig bakgrund ser jag ett stort värde av bildanalysens metodologiska angreppssätt och har därför valt att inkludera dess noggrannhet vid beskrivningen av mina studieobjekt. Beskrivningen fungerar även som ett medskapande verktyg tillsammans med de interaktiva spelupplevelserna. Precis som Astrid von Rosen beskriver i *Dram-Playing Across Borders: Accesing the Non-texts of Strindberg's A Dream Play in Düsseldorf 1915-18 and Beyond*, så handlar inte beskrivning som medskapande om att begränsa förståelsen för de olika spelupplevelserna utan snarare om att bidra med en konst- och bildvetenskaplig kontext till hur de kan förstås.⁴⁹

⁴⁶ Kjörup Søren, *Problem och traditioner i humanioras vetenskapsteori*, Studentlitteratur AB Lund, 2009

⁴⁷ Kjörup, 2009, s, 154

⁴⁸ Kjörup, 2009, s, 154

⁴⁹ von Rosen Astrid, i *Dream-Playing Across Borders: Accesing the Non-texts of Strindberg's A Dream Play in Düsseldorf 1915-18 and Beyond*, Makadam Förlag, Stockholm & Göteborg 2016, s, 146

Spelanalys

Som tidigare nämnts bör även inslag av Game Studies inkluderas i min metodologi. Frans Mayra har skrivit *An Introduction To Game Studies*, där han beskriver olika metoder för att närma sig det digitala spelmediet.⁵⁰ I texten beskrivs hur själva spelet fungerar som en form av metod, och att spelet kombineras med noggranna anteckningar.⁵¹ Vidare görs kopplingar mellan det digitala spelet som utforskas och konceptuella, historiska och sociala kontexter vilket också kräver att spelanalytikern är responsiv och uppmärksam.⁵²

Beskrivningen av genomspelandet som metod påminner om hur arbetet fungerar vid analys av ett konstverk. Spelanalysen påminner dock mer om utforskandet av ett performancekonstverk eftersom det *pågår* på ett annorlunda vis än exempelvis en oljemålning. Precis som att ett performancekonstverk *pågår*, så *pågår* även den digitala spelupplevelsen vilket som sagt kräver att analytikern är responsiv och uppmärksam på ett annorlunda vis än vid en undersökning av exempelvis en oljemålning som är konstant i sin uppenbarelse. Den betydande skillnaden är dels att spelupplevelsen är tydligare multisensorisk, men också att den är i behov av direkt interaktion. Visst går det att argumentera för att en oljemålning kräver interaktion av betraktaren genom att exempelvis vara närvarande eller att upplevelsen av en oljemålning är dynamisk beträffande hur den förstås över tid, men det är trots allt inte samma responsiva interaktion som uppstår i mötet med ett digitalt spel.

I Game Studies finns det även skillnader i hur metoden kan fungera baserat på fokusområde. Mayra beskriver skillnaden mellan strukturell spelanalys och tematisk spelanalys.⁵³ Den strukturella spelanalysen går ut på att analysera strukturen i spelet, och då främst hur regelverket ser ut genom att utforska vad som är möjligt att göra i spelet, representationsaspekter liksom hur spelvärlden är utformad och hur spelkaraktärerna fungerar.⁵⁴ Den tematiska spelanalysen behandlar spelupplevelsen i relation till de meddelanden och symboler som det digitala spelet förmedlar som kulturellt fenomen.⁵⁵ Vidare hanterar denna analys snarare vad det digitala spelet förmedlar i sin helhet genom spelupplevelsen, istället för att hantera hur spelets begränsningar fungerar vilket snarare skulle tagits upp genom en strukturell spelanalys.⁵⁶

⁵⁰ Mayra Frans, *An Introduction To Game Studies*, London, 2008

⁵¹ Mayra, 2008, s, 165

⁵² Mayra, 2008, s, 165

⁵³ Mayra, 2008, s, 165-166

⁵⁴ Mayra, 2008, s, 166

⁵⁵ Mayra, 2008, s, 166

⁵⁶ Mayra, 2008, s, 166

I denna undersökning används en hybrid med koppling till både den tematiska spelanalysen och den strukturella spelanalysen. I den tematiska spelanalysen beskrivs de element i spelen som behandlar hur hela spelupplevelsen fungerar som ett möte mellan spelare och spelupplevelse samt som kulturellt fenomen vilket öppnar upp för ideologiska dimensioner. Den strukturella spelanalysen fångar upp hur spelvärlden är utformad samt hur spelkaraktärerna fungerar. Jag har valt denna hybrid för min undersökning eftersom den fungerar bra tillsammans med mitt syfte som dels behandlar hur studieobjekten i undersökningen producerar konstnärliga värden, vilket fångas upp av den tematiska spelanalysen, och dels eftersom den fungerar bra tillsammans med undersökningens scenografiska utgångspunkter vilket fångas upp genom den strukturella spelanalysen.

Fenomenologi

Fenomenologi som metodologi fungerar väl vid konstvetenskapliga undersökningar som behandlar kroppen i relation till miljön, miljön i relation till kroppen, samt hur betraktaren förkroppsligas av mötet med ett specifikt konstverk. Även till mina fenomenologiska utgångspunkter i denna undersökning har jag hämtat inspiration från Vendela Grundell och hennes undersökning av *Glitch Art*.⁵⁷ Jag gör likt Grundell då jag använder fenomenologin för att utvinna, problematisera och artikulera delar av upplevelsen för ett specifikt fenomen.⁵⁸

I *Art and Thought* ger ett antal etablerade författare exempel på hur konstvetenskapen och filosofin kan fungera i samspråk.⁵⁹ I boken författas bland annat ett kapitel av Amelia Jones där hon använder sig av Gustave Courbets *L'Origin du Monde*, och undersöker den med hjälp av Maurice Merleau-Pontys filosofiska termer.⁶⁰ Jones använder sig främst av Merleau-Pontys begrepp *embodiment* (förkroppsligande), och begreppet *chiasm* (sammanflätning).⁶¹ Att förkroppsligas i ett digitalt spel är påtagligt då spelaren förkroppsligas genom att interaktionen med spelet antyder någon form av respons gentemot de interaktiva handlingar som spelaren utfört. Vidare sammanflätas också spelarens digitala identitet genom att den kommenteras och uppmärksammas. Jones förklarar att Merleau-Ponty utvecklade en modell som utmanade intersubjektiviteten genom att konstruera ett mer komplext system där ett

⁵⁷ Grundell, 2016, s, 14-19

⁵⁸ Grundell, 2016, s, 14

⁵⁹ Arnold Dana, Iversen Margaret, *Art and Thought*, Blackwell Publishing, Oxford UK, 2008

⁶⁰ Jones Amelia "Meaning, Identity, Embodiement: The uses of Merleau-Ponty's Phenomenology in Art History" ur *Art and Thought* (red: Arnold Dana, Iversen Margaret), Blackwell Publishing, Oxford UK, 2008, s, 71-90

⁶¹ Jones, 2008, s, 73-76

förkroppsligande sker i relationen mellan subjektet, objektet och visuella bilder.⁶² Merleau-Ponty gav även ut texten, ”The Interwining – The Chiasm” i vilken han förklarar att subjektet och objektet snarare fungerar i samspråk med varandra vilket resulterar i ett försök att lämna subjekt/objekt-dikotomin.⁶³ Begreppet chiasm fungerar som en beskrivning av bryggan som sammanflätar subjektet med objektet.⁶⁴

I *Chiasms* har ett antal författare undersökt hur användbart Merleau-Pontys begreppet chiasm kan vara för att undersöka en rad olika fenomen.⁶⁵ Bland annat ger författaren Edith Wyschogrod, med texten ”Blind man seeing: From Chiasm to Hyperreality”, exempel på hur chiasmbegreppet kan vara fruktbart att använda sig av för att diskutera upplevelsen av VR, eller Virtual Reality.⁶⁶ Wyschogrod hävdar i texten att den synliga världen har reducerats till kod genom informationssamhället och att detta i sin tur har genererat en upplevelse av att minnen i form av bilder inte endast cirkulerar i våra minnen utan även i det elektroniska minne som existerar i datorer.⁶⁷ Vidare förklarar Wyschogrod att Merleau-Pontys chiasmbegrepp är användbart vid förklaringen av VR som fenomen då VR möjliggör en upplevelse av att befinna sig på två platser samtidigt.⁶⁸ En liknande platsorientering, och upplevelse av att befinna sig på två platser samtidigt, menar jag går att finna i upplevelsen av ett digitalt spel som inte nödvändigtvis kräver VR. Det är också därför som chiasmbegreppet (sammanflätning) är användbart för att diskutera de förändrade subjektpositioner som sker i mötet med en digital spelupplevelse, och då inte endast i relationen mellan människa och teknik, utan även i relationen mellan de olika subjektpositioner som existerar i de digitala spelupplevelserna.

Vid undersökningen av digitala spel blir begreppet sammanflätning användbart på flera nivåer. Merleau-Pontys idéer om att subjekt och objekt är sammanflätade och att subjektets möte med det visuella resulterar i ett förkroppsligande fungerar som ett utmärkt förhållningssätt vid mötet med digitala spel. I en digital spelupplevelse sammanflätas och förkroppsligas relationen mellan subjektet (utövaren) och objektet (det digitala spel som spelas) i samma stund som subjektet kopplas samman med objektet. Det blir också fruktbart

⁶² Jones, 2008, s, 73-76

⁶³ Jones, 2008, s, 73-76

⁶⁴ Jones, 2008, s, 73-76

⁶⁵ Evans Fred, Lawlor Leonard, *Chiasms*, State University of New York, 2000

⁶⁶ Wyschogrod Edith, ”Blind man seeing: From Chiasm to Hyperreality”, ur *Chiasms* (red Lawlor, Evans), State University of New York, 2000, s, 165-176

⁶⁷ Wyschogrod, 2000, s, 172

⁶⁸ Wyschogrod, 2000, s, 174

att diskutera subjekspositioner utifrån detta perspektiv eftersom gränserna för vad som fungerar som objekt och subjekt blir otydligare i situationer där spelaren blir medskapare.

Idéer likt dessa, kring objektets relation till subjektet, påminner om de posthumanistiska perspektiv som Donna Haraway presenterade i texten ”A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminist in the Late Twentieth Century” som ursprungligen publicerades 1985.⁶⁹ Reflektionen kring hur ett objekt kan fungera som en förlängning av människan diskuterades redan kort av Merleau-Ponty i *Phenomenology of Perception*.⁷⁰ I texten beskrivs ett scenario med en blind man och hans käpp. Merleau-Ponty förklarar att käppen inte längre fungerar som ett objekt för denne blinda man utan istället som en förlängning av mannens känsel vilket blir ett exempel på då subjekt och objekt sammanflätas.⁷¹ Donna Haraway kom som sagt att utveckla teorier om cyborgbegreppet vilket bidrar till en utvecklad diskussion kring hur människa och teknik sammanlänkas, men mer om detta i teoriavsnittet som bland annat behandlar posthumanistiska perspektiv och nymaterialism.

1.6 Teori

De teoretiska perspektiven inkluderas i denna undersökning ligger i linje med den inkluderade metodologin. Målet har varit att de teoretiska perspektiven ska fungera tillsammans med metoderna för att väcka tankar och idéer för hur en metodologi i kombination med en teoribildning kan fungera vid undersökningen av digitala spel. I urvalet av teorierna har jag valt teorier som hjälper mig att analytiskt problematisera de element som fungerar som karaktäristiska för det digitala spelmediet. Dessa teorier har tidigare fungerat vid analyser av scenografi, digitala fenomen, kroppen i relation till rummet och undersökningen av subjekspositioner. Här under presenteras de olika teoretiska utgångspunkterna var för sig.

Posthumanistiska perspektiv, förlängningen av jaget och nymateriella perspektiv

I sammanhang som innefattar digitala spelupplevelser är det lämpligt att nämna Donna Haraway och cyborgbegreppet. I Haraways text, ”A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminist in the Late Twentieth Century”, presenterar hon tankar och idéer om

⁶⁹ Haraway Donna ”A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminist in the Late Twentieth Century” ur *International Handbook of Virtual Learning Environments*: vol 1, (red: Weiss Joel, Nolan Jason, Hunsinger Jeremy, Trifonas Peter), Springer, 2008

⁷⁰ Merleau-Ponty Maurice, *Phenomenology of Perception*, Taylor and Francis Group, 1982, s, 127

⁷¹ Merleau-Ponty, 1982, s, 127

hur cyborgbegreppet kan fungera som ett användbart verktyg i kritiken av det könsbestämda samhället.⁷² Haraway förklarar att begreppet kan användas som ett argument för att lämna det könsbestämda samhället och istället träda in i ett cyborgsamhälle där spelplanen för konstruktionen av identitet ritats om beträffande självuppfattning i relation till teknik.⁷³ Haraway beskriver tre gränser vilka hon använder som grund i sin senare argumentation. Dessa gränser är människa i relation till djur, organism i relation till maskin och fysiskt i relation till icke-fysiskt.⁷⁴ I denna undersökning kommer jag att fokusera på gränserna mellan organism i relation till maskin samt det fysiska i relation till det icke-fysiska.

Relationen mellan organism och maskin går att länka samman med Merleau-Pontys tankeexperiment om den blinde mannens relation till sin käpp som redogjordes för i metodavsnittet. Eftersom Donna Haraway skrev sin text 1985, till skillnad från Merleau-Ponty som skrev sin text 1945, hade tekniken avancerat då Haraway skrev sin text vilket innebär att hennes exempel på människans relation till tekniken ter sig en aning mer lik hur den ser ut idag. Den andra gränsen som diskuteras i undersökningen är det fysiska i relation till det icke-fysiska. Haraway beskriver denna relation som otydlig och menar att mikroelektronisk teknik existerar överallt, är osynlig och att människor hela tiden är i kontakt med den.⁷⁵ Haraway syftar i detta exempel på tekniken som var modern 1985. Jag föreslår att gränsen mellan det fysiska och icke-fysiska i termer av teknologi är ännu mer utbredd idag, vilket för mig in på nästa teoretiska utgångspunkt som behandlar nymaterialism.

Nymaterialism ingår precis som cyborgbegreppet i de posthumanistiska perspektiven. Nymaterialism är en teoribildning som kompletterar de tidigare posthumanistiska perspektiven med insikter om hur osynlig eller digital materialitet kan förklaras och diskuteras. En av nyckeltexterna som bland annat diskuterar materialitetens performativitet är *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning* av Karen Barad.⁷⁶ Barad använder sig av en disciplinär hybrid genom att inkludera performativitet och diskuterar det i relation till kvantfysik.⁷⁷ Hon använder sig av performativa teorier hämtade från Judith Butler tillsammans med kvantfysiska teorier

⁷² Haraway, 2008, s, 118

⁷³ Haraway, 2008, s, 145-147

⁷⁴ Haraway, 2008, s, 119-120

⁷⁵ Haraway, 2008, s, 120

⁷⁶ Barad Karen, *Meeting the universe halfway: quantum physics and the entanglement of matter and meaning*, Duke University Press, North Carolina, 2007

⁷⁷ Barad, 2007, s, 97-185

hämtade från Nils Boer för att konstruera begreppet agentiell realism som Barad använder för att beskriva omförhandlingen av materialitet.⁷⁸ Barad presenterar tre centrala begrepp, och dessa är intra-aktion, agentiell realism och agency. I sin förklaring av intra-aktion och agentiell realism beskriver Barad skillnaden mellan interaktion och intra-aktion och förklarar att då två enheter möts via interaktion så behåller dessa enheter självständighet som enheter eftersom det existerar en förståelse för att dessa enheter fungerar som åtskilda.⁷⁹ Men i den agentiella realismen där verkligheten inte består av åtskilda enheter möts enheterna istället via intra-aktion vilket bryter ner enheternas hierarki eftersom de nu ingår i samma system.⁸⁰

Agency är enligt Barad den ständiga omförhandlingen av världen då enheter möts genom intra-aktion som hela tiden omskapar systemet vilket också gör det till ett dynamiskt, sammankopplat nätverk.⁸¹ En tankeväckande gemensam nämnare mellan Barad, Haraway och Merleau-Ponty är att deras teoretiska utgångspunkter alla fungerar som alternativ till den Cartesianska subjekt-objektdikotomin, dock på olika vis. Vidare fungerar diskussionen kring materialitet, eller avsaknaden av materialitet som ett av de mest omdiskuterade områdena inom dagens konstteori och samtidskonst.⁸² Detta ämne aktualiseras även av de studieobjekt som jag valt att studera i denna undersökning där jag använder mig av intra-aktion som introducerats här ovan. Intra-aktionen som Barad beskriver fungerar i denna undersökning som en fruktbar tankekonstruktion för att bryta ned hierarkin mellan digitalt spel och spelaren, och istället hålla båda ansvariga för den resulterade spelupplevelsen som dessa två enheter tillsammans konstruerar.

Scenografi

I *Beyond Scenography* förklarar Rachel Hann under kapitlet ”Scenographic Cultures” hur scenografiska kulturer ständigt är närvarande på olika platser som inte innefattar en scen i traditionell bemärkelse.⁸³ Ett liknande perspektiv presenterades tidigare under forskningsöversikten med texten ”Video Games as Theatrical Performances”, och min kritik var att den saknade de interaktiva aspekterna som utgör en stor del av en digital spelupplevelse. De scenografiska perspektiven är användbara vid analysen av specifika scener eller situationer i de digitala spelen. Hann förklarar att det existerar en rad olika situationer

⁷⁸ Barad, Karen, ”Posthumanistic Performativity: Toward an Understanding How Matter Come to Matter” ur *Signs*, vol 28(3), 2003, s, 810

⁷⁹ Barad, 2003, s, 815

⁸⁰ Barad, 2003, s, 815

⁸¹ Barad, 2003, s, 817

⁸² Lange-Berndt Petra, *Materiality*, Whitechapel Gallery, London, MIT Press, Cambridge, 2015

⁸³ Hann, 2019, s, 108-117

som kan fungera som scenografiska, men detta innebär inte att dessa situationer nödvändigtvis bör benämnas som scenografi.⁸⁴ Hann gör alltså skillnad på *scenography* och *scenographics* då det senare syftar på produktionen och mobiliseringen av platsorientering eller känslan av en konstruerad plats.⁸⁵ I denna undersökning använder jag begreppet scenografiska samspel då jag diskuterar detta. Hann argumenterar för att scenografi som koncept och som analysmodell kan vara användbar för att belysa och ifrågasätta normativa fenomen. I kapitlet ”Scenographic cultures” använder sig Hann av inredningsdesign, konstinstallationer, marknadsföring, protestaktioner samt trädgårdsarbete för att exemplifiera hur scenografiska samspel bidrar till att dessa situationer producerar en känsla av scen eller platsorientering för betraktaren.⁸⁶

Dessa platser behöver inte nödvändigtvis vara fyllda med objekt utan även en tom plats är ett exempel på en scenografisk komponent då det faktum att den är tom kan fungera som en manifestation av ideologi.⁸⁷ Exempel på då detta sker är tomma utställningsrum på museum där idéer om den vita kuben mobiliseras.⁸⁸ Dessa platser och hur vi förstår dem bygger på vad vi vet om dem. Vid mötet med exempelvis den vita kuben, kopplas betraktarens förståelse för den vita kuben samman med tomheten i rummet och kombinationen av förståelsen för rummet och själva rummet utgör därigenom en dynamisk scenografisk förståelse för den vita kuben.

Denna platsorientering bygger på othering (främmandegörande process), alltså då en företeelse upplevs som annorlunda gentemot det normativa.⁸⁹ Begreppet othering upprättades ursprungligen av Sara Ahmed i den queerfenomenologiska boken *Queer Phenomenology: Orientations, Objects, Others*, men används av Rachel Hann och då inte för att beskriva de situationer då en atmosfär avviker och irriterar det normativa utifrån ett queerperspektiv utan för att analysera atmosfärer utifrån ett scenografiskt perspektiv.⁹⁰ Dessa situationer är exempel på begreppet worlding (värld i tillblivelse), ett begrepp som betyder en värld/system

⁸⁴ Hann, 2019 s, 107

⁸⁵ Hann, 2019, s, 99-100

⁸⁶ Hann, 2019, s, 108-117

⁸⁷ Hann, 2019, s, 86

⁸⁸ Den vita kuben är ett musealt utställningskoncept som bygger på stora rum med stora vita väggar, men endast ett fåtal målningar eller utställningsobjekt. Konceptet bygger på att betraktaren inte ska bli störd i mötet med konstverken, därav denna minimalistiska utställningsmiljö.

⁸⁹ Hann, 2019, s, 37

⁹⁰ Hann, 2019, s, 32-37

som är i konstant tillblivelse.⁹¹ En värld i tillblivelse och dess system med rörliga gränser kan sedermera utmanas och undersökas genom en analys av de scenografiska samspelet som utgör dem.⁹² En värld i tillblivelse innefattar scenografiska samspel som tillsammans skapar en scen vilket innebär att de inkluderar miljö, ljud, ljus, atmosfär, kroppar och kostymer. Dock bör en värld i tillblivelse och dess system förstås och diskuteras som en helhet istället för en uppsättning olika delar. Det finns inte heller endast en värld i tillblivelse utan det finns snarare en stor uppsättning flera världar i tillblivelse som fungerar simultant och parallellt. I Rachel Hanns text *Beyond Sceonography* förtydligas således hur vår värld är fylld av ett stort antal världar som är föränderliga och hela tiden aktualiseras i relation till varandra. Texten påminner i min läsning om situationisterna, Guy Debord och texten *Skådespelsamhället* där ett liknande förhållningssätt används gentemot hur samhället är konstruerat, dock med ett betydligt större marxistiskt perspektiv.⁹³ Rachel Hanns perspektiv skulle kunna diskuteras som en vidareutveckling av dessa idéer.

Genom att undersöka digitala spel ur det scenografiska perspektivet med betoning på scenografiska samspel möjliggörs en analys av vilka element det är som bidrar till skapandet av systemet/världen i det digitala spelet som undersöks. Dessa element innefattar, som tidigare nämnts, ljud, ljus, atmosfär, kroppsorientering, textur, minne, miljö och rum men det är helheten av dessa enheter som utgör den affektiva upplevelsen av ett digitalt spel. Detta är aspekter som mina respektive analyser av spelen kommer att ta hänsyn till för att undersöka hur dessa världar konstrueras genom spelupplevelsen. Vidare blir det intressant att undersöka hur dessa olika scenografiska samspel bidrar till produktionen av konstnärliga värden för de olika digitala spel som undersöks.

1.7 Urval

Anledningen till att jag valde just *That Dragon, Cancer*, *The Stanley Parable*, *Gone Home* och *Papers Please* som digitala spel att undersöka i denna studie är att de kategoriseras, eller diskuteras som, Art Games. Eftersom undersökningen delvis handlar om att undersöka hur digitala spel producerar konstnärliga värden fann jag det givande att börja med att studera hur fyra Art Games gör detta. Deras kategorisering vittnar redan om någon form av förståelse för att dessa spel fungerar som konstnärliga spel. Jag har också en förförståelse för att dessa spel

⁹¹ Stewart Kathleen, "Worlding refrains" ur *The Affect Theory Reader*, Duke University Press, North Carolina, 2010, s. 339-353

⁹² Hann, 2019, s. 79

⁹³ Debord Guy, *Skådespelsamhället* (red Ericson Bengt, Hyllienmark Olov), Daidalos, Göteborg, 2002

behandlar olika ämnen, men använder sig av olika estetik vilket också ligger till grund för mitt urval. Detta för att undersökningen förmodligen inte skulle bli särskilt givande eller intressant om de fyra studieobjekten var allt för snarlika. Jag har valt att undersöka fyra spel eftersom detta har gett mig möjlighet att undersöka varje separat spel mer analytiskt, till skillnad från om jag inkluderat ett betydligt större antal digitala spel.

Jag har också valt att använda mig av presenterade metoder och teorier då de fungerar väl för denna typ av undersökning eftersom de bryter ned de digitala spelupplevelserna på ett fruktbart vis. Det finns självklart en uppsjö av metoder som passar en närmre undersökning av Art Games. Exempelvis skulle en utvecklad diskursanalys med inriktning mot text fungera för att undersöka hur det digitala spelmediet skrivs fram som konstform i relation till de etablerade konstformerna. Detta har jag själv varit inne på tidigare, då med fokus på kvällspress, men området tål att utforskas vidare.⁹⁴ Med en diskursanalys skulle jag inte kunna undersöka hur konstnärliga värden produceras genom själva spelupplevelsen vilket är fokus för denna undersökning. Det skulle även fungera att använda sig av kvantitativa studier där en fokusgrupp får möjlighet att spela de digitala spel som jag valt ut för att sedan besvara frågor med fokus på hur spelen producerar konstnärliga värden. Jag har dock valt att arbeta med den presenterade metodologin då den fungerar bra för att besvara de frågeställningar som är centrala för undersökningen.

⁹⁴ Alfengård Robin, *"Det är ju bara ett spel!"*, *En diskursanalys av Aftonbladets och Dagens Nyheters värdering av tv- och datorspel*, Göteborgs Universitet, C-uppsats, 2017

2. Konstbegreppet och hur det fylls med värde

Eftersom denna undersökning delvis handlar om att undersöka hur mina studieobjekt producerar konstnärliga värden diskuterar jag under detta avsnitt hur konstnärliga värden tidigare producerats genom bland annat konstteori. Jag beskriver också ett antal exempel på hur konstbegreppet har skrivits fram baserat på vad som fungerat som viktigt för olika konstnärliga inriktningar. Med risk att gå i fällan och redogöra för konstnärer och konsthistoriska drag som reproducerar en okritisk historieskrivning vill jag reservera mig genom att förklara att de exempel som här redogörs för endast är ett fåtal konstnärer och inriktningar plockade ur en betydligt mycket mer komplex konsthistoria. Jag gör detta urval för att i stora drag kontextualisera vad konstbegreppet har inneburit och innebär. Det är inte heller min avsikt att begränsa konstbegreppet genom att låsa det vid en specifik definition, utan istället redogöra för begreppets mångtydighet med ett antal exempel.

2.1 En kort och användbar historisering – från mimesis till konceptualism

Att benämna något som konst istället för att benämna det som hantverk populariserades först under 1700-talet. Det är en användbar början för denna historisering eftersom ambitionen inte är att kartlägga hela den etablerade konsthistorien. Generellt eftersträvades realism och mimesis fram till modernismen, och då främst genom måleriet, vilket också lett till att måleriets status placerades främst i det klassiska genresystemet.⁹⁵ Vidare in i modernismen förändrades uppfattningen om det konstnärliga värdet och snart eftersträvades istället det rena, och i viss mån, det konceptuella måleriet.⁹⁶ Även de fotografiska inslagen förändrade uppfattningen av mimesis inom måleriet då det fotografiska mediet återgav verkligheten mer exakt.⁹⁷ Under modernismen experimenterades det även med kollage och skulpturala konceptinstallationer likt Marcel Duchamps *Fountain*.⁹⁸ I slutet av modernismen diskuterades måleriets död i samband med att andra medier växte fram, exempelvis konceptkonsten, installationskonsten och det digitala mediet som alla eftersträvade konceptuella idéer istället för mimesis.⁹⁹ En klassisk och förenklad förklaringsmodell i konsthistorieskrivningen är att konceptkonsten kan ses som en förlängning av minimalismen då det konstnärliga värdet snarare handlade om att bidra med en konceptuell idé i kombination med en estetisk

⁹⁵ Mankell, 2013 s, 86

⁹⁶ Mankell, 2013 s, 86

⁹⁷ Stecker Robert, ”Definition of Art” ur *The Oxford Handbook of Aesthetics*, 2005, s, 138

⁹⁸ Stockstad Marilyn, Cothorn Michael W, *Art History*, Pearson Education, INC, Boston, 2014, s, 1038-1040

⁹⁹ Mankell, 2013 s, 87

nedbrytning.¹⁰⁰ Exempel på konceptkonstverk som förhåller sig till dessa konstnärliga värden och idéer är Robert Rauschenbergs *Erased de Kooning* och Yves Kleins utställning *The Void*. En kort sammanfattning av den tidiga konceptkonsten är att den på ett eller annat vis fungerade som en institutionell kritik.¹⁰¹ En utveckling av konceptkonsten kan diskuteras som performancekonsten då den också bygger på koncept, och att mediets roll i den konstnärliga förmedlingen är förändrad och omförhandlad.

För installationskonsten fungerar de konstnärliga värdena på ett liknande vis som inom konceptkonsten. Idéerna eller själva konceptet står i fokus och presenteras genom installationens olika delar, och förutom att installationskonst fungerar som en presentation av idéer eller koncept fungerar även den konstruerade rumsligheten som ett konstnärligt värde.¹⁰² Det existerar även temporala egenskaper hos installationskonstverken som bidrar till ett konstnärligt värde. Ett exempel på ett installationskonstverk som bidrar med en konceptuell idé, förändring av rumsligheten samt temporalitet är Felix Gonzalez-Torres verk *Untitled (Placebo)*. I verket placerade Gonzalez-Torres ut godis i ett utställningsrum vilket besökare av verket uppmanades att plocka med sig. Därefter lät Gonzalez-Torres det försvinnande godiset fungera som en metafor för sin bortgångna pojkvän Ross Laycock. I relation till installationskonsten har även strömningar som land-art utvecklats. Land-art presenteras ofta utomhus, men följer liknande konstnärliga prioriteringar som installationskonstverken. Även i dessa sammanhang blir det temporala en avgörande aspekt för upplevelsen av konstverket. I vissa fall planeras land-art att existera under en lång tid likt *Spiral Jetty* av Robert Smithson. Detta verk, som är placerat i Stora Saltsjön i Utah, konstruerades 1970 och utgör idag en del av miljön längs kusten till Stora Saltsjön.

Inom digital konst står de mediespecifika dragen för det digitala i fokus för de konstnärliga värdena.¹⁰³ Artificiellt liv, databasestetik, virtuella världar, hacktivism, hypermediala miljöer, deltagande och sociala nätverk är alla ämnen som är centrala för den digitala konsten.¹⁰⁴ De teman som är aktuella inom digital konst står i direkt relation till sin egen materialitet vilken är den digitala. Detta går att jämföra med hur den tidigare konceptkonsten har fungerat där avsaknaden, eller omförhandlingen av materialitet snarare har fungerat som en del av

¹⁰⁰ Wallenstein Sven-Olov, *Konceptkonst*, Skriftserien Kairos 11, Raster, Stockholm, 2011, s, 11

¹⁰¹ Wallenstein, 2011, s, 12

¹⁰² Suderberg Erika, *Space, Site, Intervention: Situating Installation Art*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2000, s, 2

¹⁰³ Paul, Christiane, *Digital Art*, Thames & Hudson, London, 2003, s, 139

¹⁰⁴ Paul, 2003, s, 139

konceptet. Men trots att materialiteten är av stor betydelse för den digitala konsten prioriteras ändå det konceptuella i de digitala konstverken. Ett exempel som tyder på detta är Benjamin Frys projekt *Valence* som illustrerar hur datainformation interagerar.¹⁰⁵ *Valence* fungerar som en mjukvara för att visualisera olika delar av digital information och den visuella representationen är föränderlig beroende på vilken data som används.¹⁰⁶ Som nämnts fungerar visualiseringen av det digitala som en konstnärlig upplevelse där den digitala materialiteten visas genom en mjukvara, men trots att denna visualisering är synlig och kan diskuteras som ett estetiskt objekt i sig värdesätts främst konstverkets konceptuella idé om att materialisera immateriell informationsdata.

Sammanfattningsvis har det konstnärliga värdet gått från mimesis till konceptualism. Som de få exemplen här ovan visat ges den konceptuella idén högt konstnärligt värde. Men de estetiska faktorerna är inte längre totalt nedvärderade likt i början av konceptkonsten. Som exemplet med *Valence* visade värdesätts både det estetiska uttrycket tillsammans med den konceptuella idén. Vad som skiljer sig från tidigare är att ett estetiskt objekt inte längre nödvändigtvis behöver stå i samband med efterliknande eller mimesis för att erhålla konstnärligt värde. Vidare har det även upprättats ett antal konstnärliga värden i den samtidskonstnärliga diskursen.

2.2 Samtidskonstens strömningar

Den konceptuella grenen har vuxit vidare in i vad som vanligtvis benämns som samtidskonsten. Terry Smith har i boken *What is Contemporary Art* försökt konstruera en förståelse för samtidskonstbegreppet.¹⁰⁷ Smith förklarar att det existerar tre aktuella teman för det samtidskonstnärliga som ligger i linje med aktuella ämnen i samtiden.¹⁰⁸ Detta faktum är egentligen inte unikt för samtidskonsten utan går även att applicera på äldre konst genom att diskutera konst som en social produkt likt Janett Wolf i *The Social Production of Art*.¹⁰⁹ Smiths teman blir viktiga i min undersökning för att närma mig vad som utgör konstnärliga värden inom samtidskonsten. Smiths första tema består av den spektakulära konsten som säljs dyrt på auktionshus och konstmässor, exempelvis konst av Damien Hirst och andra konstnärer i yBas.¹¹⁰ Det andra temat inom samtidskonsten fungerar enligt Smith som motsatsen till den

¹⁰⁵ Paul, 2003, s, 177

¹⁰⁶ Paul, 2003, s, 177

¹⁰⁷ Smith Terry, *What is Contemporary Art*, The University of Chicago Press, Chicago, 2009

¹⁰⁸ Smith, 2009, s, 6-7

¹⁰⁹ Wolf Janett, *The Social Production of Art*, MacMillan Press, London, 1981

¹¹⁰ Smith, 2009, s, 7

första då det istället handlar om postkoloniala teman, anti-globaliserande värderingar och ställs ofta ut på biennaler.¹¹¹ Det tredje temat enligt Smiths beskrivning är konstnärer som med sina konstverk försöker förmedla en känsla av det omedelbara nuet, det föränderliga i tid och rum samt ett intresse för de interaktiva möjligheterna som erbjuds genom att använda sig av olika medium och material.¹¹² Dessa tre strömningar går att sammanfatta som spektakulär, politisk och filosofisk. Med utgångspunkt i Smiths tre exempel på samtidskonst är det tydligt att de olika inriktningarna vilar på konceptuella konstruktioner. Framförallt den andra och den tredje delen av Smiths exempel som handlar om det politiska och den filosofiska aspekten gällande det temporala och utforskandet av tid och rum. Den spektakulära konsten förhåller sig till en annan form av konceptuell konstruktion, nämligen den som vilar på de ekonomiska aspekterna inom samtidskonsten. Vidare har Robertson och McDaniel påpekat att den samtidskonstnärliga scenen är präglad av en rad olika områden som främst behandlar identitetspolitik, globalisering, migration, teknologi, kultur i relation till tid och minne samt institutionell och kulturell kritik.¹¹³

Dan Karlholm har ett tankeväckande perspektiv på hur samtidskonst kan fungera genom att föreslå att konstverken som ingår i samtidskonst inte nödvändigt behöver vara producerade i samtiden.¹¹⁴ Istället menar Karlholm att ett konstverk kräver en aktiv betraktare som *realiserar* konstverket, alltså fyller det med värde, vilket bidrar till att äldre konst kan fungera som samtidskonst genom att den *aktualiseras*.¹¹⁵ Tankekonstruktionen bidrar till att lämna den kronologiska förståelsen av den etablerade konsthistorien och istället använda sig av anakronismen som ett verktyg.¹¹⁶ Detta kräver att betraktaren eller institutionen som aktualiserar konstverket eller konstnärskapet fyller det med funktion. Karlholm motsätter sig Smith upprepade gånger i sin bok *Om samtidskonstens historia och framtid*, men trots det kan Smiths tre exempel på vad som utgör samtidskonst fungera som underlag för det som Karlholm menar att konsten aktualiseras med. Trots att Smith förhåller sig till en kronologisk konsthistoria framstår hans beskrivning av teman för samtidskonsten som fungerande. I Karlholms aktualisering av Hilma Af Klimt påminner beskrivningen av konstnärskapet både om de politiska och de filosofiska aspekterna som Smith tar upp som exempel på

¹¹¹ Smith, 2009, s, 7-8

¹¹² Smith, 2009, s, 8

¹¹³ Robertson Jean, McDaniel Craig, *Themes of Contemporary Art: Visual Art after 1980*, Oxford University Press, New York, 2013

¹¹⁴ Karlholm Dan, *Konteporalism: Om samtidskonstens historia och framtid*, Axl Books, Stockholm, 2014, s, 267

¹¹⁵ Karlholm, 2014, s, 267-269

¹¹⁶ Karlholm. 2014, s, 286

samtidskonst.¹¹⁷ Skillnaden är att Karlholm aktualiserar ett äldre konstverk samtidigt som Smith diskuterar betydligt nyare konstverk. Med andra ord fungerar aktuella idékonstruktioner och teman som verktyg för att fylla samtidskonst med konstnärligt värde. Vidare kommer det undersökas hur dessa konstnärliga värden kan knytas samman med de digitala spel som undersökts i följande fallstudier.

¹¹⁷ Karlholm, 2014, s, 299

3. Fallstudier

3.1 That Dragon, Cancer

Beskrivning

That Dragon, Cancer är ett digitalt spel som släpptes i januari 2016 till PC och Mac. Spelet utvecklades av Ryan Green, Amy Green, John Larsson samt utvecklare från spelstudion *Thank You For Playing* under tiden som Ryan och Amy Greens fyraåriga son Joel Green var svårt sjuk i cancer.¹¹⁸ Spelet innefattas av en samling olika scener från familjen Greens hantering av Joels insjuknande. I de olika scenerna är berättelsen i behov av interaktivitet från spelaren för att aktivera spelupplevelsen. *That Dragon, Cancer* är, trots sitt behov av aktiv interaktivitet från spelaren, en linjär upplevelse i bemärkelsen att spelet slutgiltiga utfall är förbestämt. *That Dragon, Cancer* består inte endast av visuella inslag, utan även av musik, ljud, samt interaktivitet vilket gör att spelet går att diskuteras som en multisensorisk upplevelse som knyter an till den scenografiska teoribildningen. De ljud som är inspelade är delvis hämtade från de stunder som familjen delade med Joel, samtidigt som andra sekvenser är återskapade i efterhand.¹¹⁹

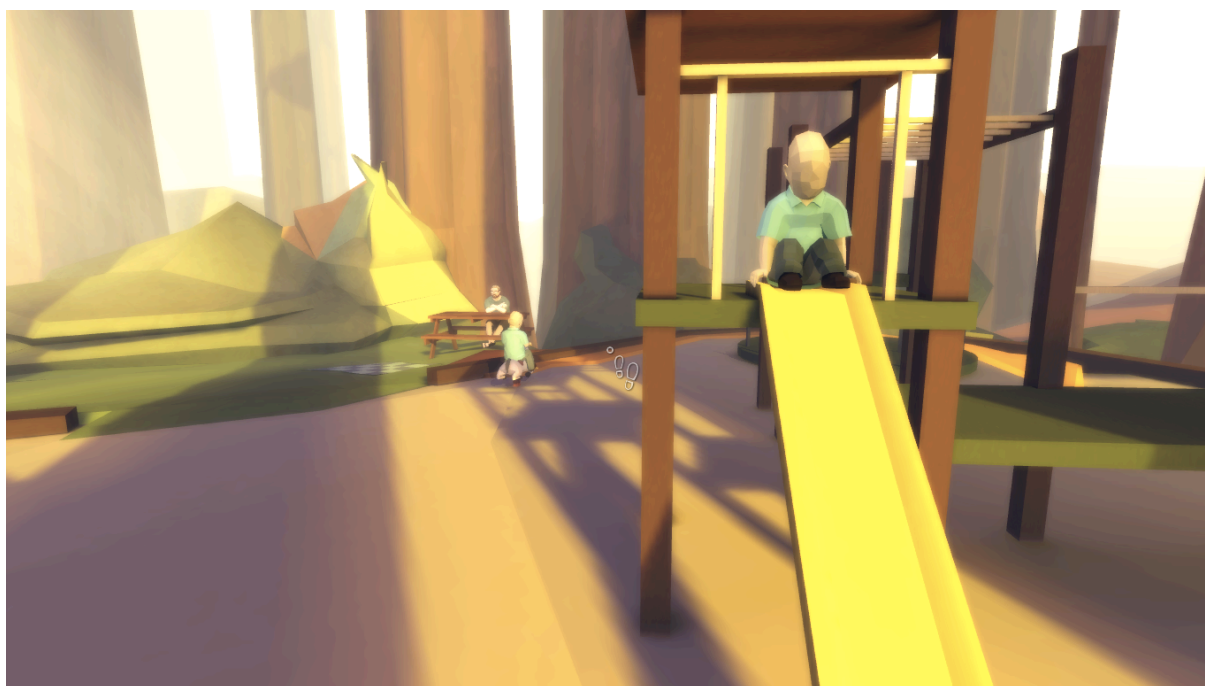
Jag har analyserat och spelat *That Dragon, Cancer* på Mac. Spelet består av 14 olika sekvenser som behandlar olika perioder under Joels cancerinsjuknande och jag kommer här nedan att utgå från fyra olika sekvenser. Några av sekvenserna är mer surrealistiska exempelvis "Adrift", "Drowning" och "Peace, Be Still". Andra sekvenser fungerar mer som återgivanden av minnen och situationer före Joels insjuknande, exempelvis "Bread On The Water", och under familjens kamp med Joels cancersjukdom "On Hospital Time" och "Dehydration". Spelets visuella utformning är relativt enkel. Det är tillräckligt utformat för att spelaren i de olika sekvenserna ska förstå vilken miljö som är tänkt att avbildas (sjukhus, park, kyrka med mer), men de inkluderade karaktärerna exempelvis Joel, Ryan och Amy Green är avbildade utan ansikten. Till beskrivningen av detta spel har jag valt ut sekvenserna "The Park At The Edge Of The World", "Sorry It's Not good", "Dehydration" och "Picnic At the End of The World" för vidare analys.

Sekvensen "The Park At The Edge Of The World", som är spelets andra sekvens, börjar med att en man sitter på en bänk i en park och förklarar vad Joel uppskattar på ett lättsamt och

¹¹⁸ Eilon Shoshana, "That Dragon, Cancer: Video Game as Art Form [Leading Edge]," in *IEEE Technology and Society Magazine*, vol 37(2), June 2018.

¹¹⁹ Eilon, 2018

filosofiskt vis. Jag uppmanas sedan att klicka mig vidare genom parken och befinner mig så småningom på en lekplats. På vägen mot lekplatsen viskas meningar som "Do you think they can sense it?" och "No one ever realizes how short the time is". Under denna vandring återkommer även mörka trädliknande objekt på flera platser. Väl framme på lekplatsen uppmanas jag att leka med Joel genom att exempelvis gunga honom eller låta honom åka rutschbana (se fig.1). Precis som i tidigare delar av spelet är spelupplevelsen i behov av att aktiveras genom spelarens interaktivitet. De olika aktiviteter som spelaren har möjlighet att delta i på lekplatsen aktiverar i sin tur olika minnen som spelas upp via ljud. I denna sekvens spelas även ett intalat telefonsamtal upp där Amy förklarar att hon har varit på sjukhuset med Joel, men att läkarna inte hittat något fel på honom utan istället skrivit ut medicin till honom. Sekvensen slutar med att spelaren uppmanas att klicka sig vidare ner till en sandstrand där en sjukhussäng är placerad. I sängen ligger Joel och bredvid honom finns en skärm placerad.



(fig. 1) Ur "The Park At The End Of The World"

I sekvensen "Sorry Guys, It's Not Good" befinner sig Joel tillsammans med sin mamma, sin pappa och en läkare i ett sjukhusrum. I denna sekvens berättar läkarna för familjen att Joels cancer har blivit värre och att han inte har lång tid kvar att leva. Joel har blivit tilldelad en leksak för att underhålla sig själv. Symbolerna på leksaken byts under sekvensen ut till symboler för de olika familjemedlemmarna samt läkaren och sjuksköterskan som befinner sig i rummet. Genom att jag trycker med muspekaren på leksaken förflyttas pilen till en av dessa

personer i rummet. Då pilen hamnar på en av personerna förflyttas perspektivet till ett förstapersonsperspektiv från den person som pilen på leksaken pekar på. (se fig. 2).



(Fig. 2)

När perspektivet förflyttas mellan de olika familjemedlemmarna får jag ta del av de tankar som Joels mamma och pappa upplevde då de fick informationen om att Joels sjukdomstillstånd blivit värre. Spelaren får också ta del av de tankar som läkaren och sjuksköterskan har. Dessa tankar behandlar hur informationen om att någons barn är döende aldrig kan delges på ett bra sätt. Tankar som är återkommande för familjemedlemmarna i denna sekvens är bland annat att Joels mamma funderar på vilka högtider de kan fira på den korta tid som är kvar och att Joels pappa inte kan tro att det som sker är sant vilket leder till att han fortfarande väljer att tro att Joels död går att förhindra. Allt eftersom sekvensen utspelar sig fylls rummet av vatten, något som personerna i rummet inte anmärker på. När rummet är fyllt med vatten förflyttas perspektivet till mitt egna och jag placeras i en liten båt i mitten av rummet tillsammans med Joel. Sekvensen avslutas med att jag befinner mig i båten tillsammans med Joel samtidigt som röster hörs i bakgrunden där delar av konversationen mellan Joels familj, läkaren och sjuksköterskan spelas upp.

I sekvensen ”Dehydration” har Joels sjukdomstillstånd blivit betydligt värre. I denna sekvens indikerar ljudet på att Joel befinner sig i en sjukhussäng trots att Joel inte befinner sig i sjukhussängen visuellt samtidigt som Joels pappa befinner sig i rummet. Denna sekvens

upplevs från Joels pappas perspektiv och börjar med att han beskriver sina tankar kring situationen och hur urvalet går till kring vilka färger och möbler som inkluderas i en sjukhusmiljö. I sekvensen är Joel mycket sjuk och uttorkad vilket också gör att han skriker och gråter. Jag som spelare får ta del av Joels pappas tankar kring hur mycket han hatar sin hjälplöshet i situationen och hur mycket han hatar att höra Joel gråta. Jag får som spelare möjlighet att som Joels pappa försöka ge Joel juice vilket till en början verkar fungera tröstande, men han kräks så småningom upp juicen på grund av sin sjukdom. Jag får också i rollen som Joels pappa möjlighet att leka med Joel, vilket gör honom glad i några få sekunder följt av fortsatt gråtande. Vidare plockar pappan upp sin son som är arg och fortsätter skrika. Joel slår sitt huvud mot gallret som tillhör sjukhussängen samtidigt som Joels pappa ber honom att sluta. Vidare ber pappan till gud om hjälp att lugna sin son vilket i slutet av sekvensen går i uppfyllelse då Joel till slut somnar.

I spelets sista sekvens ”Picnic At the End of The World” placeras jag i en båt tillsammans med Joel och ett brev. Brevet är från Joels pappa till Joels mamma och innehåller tankar och funderingar som indikerar att Joel nu har avlidit. Samtidigt som innehållet i brevet berättas av Joels pappa förflyttas båten närmre en ö som påminner mycket om miljön i den första sekvensen som beskrevs, ”The Park At The End Of The World”. Jag går i land och klickar mig vidare till en öppen äng där Joel sitter på en filt tillsammans med en hund och stora mängder pannkakor och juicepaket. När jag kommit närmre platsen känner Joel igen mig och börjar berätta om hur mycket han tycker om pannkakor samt att han alltid velat ha en hund. Efter att Joel har förklarat hur mycket han uppskattar pannkakor förs ett plastföremål fram och han uppmanar mig att blåsa såpbubblor genom det, vilket jag har möjlighet att göra via interaktivitet. Sekvensen avslutas med att perspektivet panoreras ut och upp mot himlen och därefter följer eftertexter.

Fenomenologisk analys i relation till teoretiska utgångspunkter

Som jag har förtydligat här ovan är narrativet i behov av interaktion vilket också förkroppsligar spelaren. I exempelvis ”The Park At The Edge Of The World” förväntas jag klicka mig vidare för att driva narrativet framåt. Jag förväntas också klicka för att aktivera olika minnen varpå ljudklipp som innehåller situationer från Joels liv spelas upp. Narrativet i *That Dragon, Cancer* är redan färdigkonstruerat vilket innebär att min interaktion inte påverkar utvecklingen eller slutet av spelet, men interaktiviteten inbjuder till att utforska spelet i olika takt genom att undersöka olika mycket detaljer vilket i sin tur genererar skilda

spelupplevelser för olika spelare. Den interaktiva mekaniken blir i detta spel, trots sitt linjära narrativ, påtaglig och avgörande för upplevelsen av spelet. Exempelvis spelar interaktiviteten en avgörande roll i sekvensen ”Dehydration”. Spelaren brukar via interaktivitet ha möjlighet att förändra olika situationer i digitala spel, men i denna sekvens kan inte interaktiviteten hjälpa Joel, precis som Joels pappa inte kunde hjälpa honom i denna situation då den skedde i verkligheten. Jag har möjlighet att utforska sjukhusrummet och interagera med olika föremål, men inget som jag kan interagera med kan direkt trösta Joel vilket fungerar som ett användbart sätt att inkludera interaktivitet för att illustrera känslan av hjälplöshet.

En annan tankeväckande aspekt i *That Dragon, Cancer* är hur jag i spelupplevelsen förflyttas mellan olika subjektspositioner. I sekvensen ”Sorry Guys It’s Not Good” tar jag exempelvis del av perspektiven från Joels pappa, Joels mamma, läkaren och sjuksköterskan i den svåra situationen då familjen informeras om att Joel inte har lång tid kvar att leva. Situationen tydliggör med sin förflyttning av perspektiv hur svår denna situation är för alla inblandade. Ett annat exempel på subjektspositionering i *That Dragon, Cancer* är de situationer då jag som spelare inte tydligt driver narrativet framåt utifrån någon av de inblandades perspektiv, utan istället fungerar som en aktiv åskådare genom att driva narrativet framåt utifrån ett personligt perspektiv. Exempel på detta är i sekvensen ”The Park At The Edge Of The World” då jag har en egen roll i de olika situationerna och upptäcker och upplever på egen hand. I sekvensen gungar jag Joel och låter honom åka rutschbana, men inte i rollen som Joels pappa eller Joels mamma, utan som en digitalt förkroppsligad betraktare som får möjlighet att uppleva några av familjens finaste ögonblick med Joel innan han blev allvarligt sjuk. Denna subjektsposition förstärks i den sista sekvensen, ”Picnic At The End of The World” då jag återigen har rollen som mig själv och vandrar fram till Joel varpå Joel igenkännande säger ”I remember you. You made it too”, och fortsätter med att berätta hur mycket han uppskattar denna plats med pannkakor, såpbubblor, och en hund. Joel antyder i denna sekvens att jag som spelare existerar och inte endast har rollen som exempelvis någon av hans föräldrar genom spelet. Sekvenserna förtydligar att jag som spelare genom spelet förflyttas mellan olika subjektspositioner så som Joels föräldrar, men alltså också innehar en egen subjektsposition.

Cyborgbegreppet blir ett användbart perspektiv att återkoppla till vid analysen av *That Dragon, Cancer*. Begreppet belyser min relation till det digitala genom att betona hur min identitet i termer av självuppfattning sammanflätas med det digitala vilket är ett exempel på

då en chiasm uppstår. I detta exempel förlänger spelupplevelsen spelaren genom att iscensätta ett scenario som är i behov av att spelaren ska interagera för att narrativet ska drivas framåt. I spelupplevelsen skapas en identitet- och perspektivförskjutning som aktualiseras genom spelarens möte med den digitala tekniken, med andra ord sammanflätandet mellan organism och maskin. Här ovan har jag redogjort för ett antal av de subjekspositioner som aktualiseras i *That Dragon, Cancer* och dessa är alla tankeväckande, men det mest givande perspektivet att diskutera med anknytning till cyborgbegreppet är det sistnämnda där spelarens subjektivitet uppmärksammas av Joel. I den sista sekvensen antyds alltså att spelaren har en digital identitet genom att den uppmärksammas av en karaktär i spelet vilket fungerar som ett exempel på då *That Dragon, Cancer* bryter den fjärde väggen.¹²⁰ Denna sekvens förkroppsligar spelaren genom att Joel belyser spelarens digitala identitet, eller rättare sagt, spelet skapar en illusion av spelarens digitala förkroppsligande.

Sekvensen indikerar att intra-aktion istället för inter-aktion är närvarande i mötet mellan spelaren och den digitala spelupplevelsen. Genom att diskutera situationen som en intra-aktion så möjliggörs det faktum att den humana parten (spelaren) tillsammans med den digitala parten (det digitala spelet) bidrar till att fenomenet (spelupplevelsen) är ett resultat av enheter som ingår i samma system. Intra-aktionen problematiserar den klassiska interaktionen där spelaren interagerar med spelet genom att istället framställa dem som parter i samma system. Med andra ord är dem som spelar *That Dragon, Cancer* och dessa personers erfarenheter och tidigare upplevelser i kombination med det digitala spelet båda ansvariga för det resultat som består av spelupplevelsen. Intra-aktionen blir ett verktyg för att lämna konstruktionen där upplevelsen av ett spel med interaktion är låst vid spelets tekniska möjligheter, och blandar istället in spelarens personliga erfarenheter och känslor vilket gör spelupplevelsen dynamisk och föränderlig.

De scenografiska metoderna för samspel som utgör världen i *That Dragon, Cancer* är ständigt närvarande och möjliggör en resa i tid och rum. Ljuden består både av de ljudklipp med röster som aktiveras genom spelaren men också, i flera sekvenser, av bakomliggande musik som bidrar till olika stämning i de olika sekvenserna. Denna musik påverkar hur spelaren upplever

¹²⁰ ”Den fjärde väggen” är ursprungligen en term hämtad från teatern. Med denna term menas den osynliga vägg som existerar mellan publiken och det drama som utspelar sig på scenen. Den fjärde väggen bryts då någon del av den konstruerade verklighet som handlingen i exempelvis en teater utger sig för att vara kritiserar av exempelvis en skådespelare på scenen vilket därigenom blottlägger begränsningarna för den överenskommelse som finns mellan betraktare och skådespel.

de olika sekvenserna och är infogad i linje med narrativet. De sekvenser som innehåller tragiska situationer är också sammankopplade med musiklingor som har kontemplativa men dystra egenskaper, samtidigt som de sekvenser som är betydligt mer positiva innehåller musiklingor som är mer upplyftande. Återigen är min upplevelse ett exempel på intra-aktion och att resultatet av ljudbilden tillsammans med spelaren är föränderlig beroende på vem som spelar spelet. Förutom de olika musiklingorna innehåller spelet en stor samling ljudklipp med röster vilka aktiveras av spelaren i olika delar av spelet. Ljudklippen är inspelade av familjen Green som också ligger bakom spelet. Även röstklipp med Joel är inkluderade då han leker och pratar i spelet vilket fungerar som ett tidsdokument med tanke på att Joel senare avled på grund av sin cancersjukdom. De olika ljudklippen aktiveras antingen av att spelaren tar sig framåt genom narrativet eller att spelaren tar ett aktivt beslut genom att klicka på något objekt i en specifik situation. Exempelvis som i sekvensen ”The Park At The Edge Of The World” där spelaren kan klicka på Joel i olika situationer för att aktivera olika röstklipp kopplade till de klickbara aktiviteterna på lekplatsen.

Vidare kan de olika sekvenserna som utgör spelet diskuteras i scenografiska termer som olika akter eller orienteringar i såväl tid som rum och dessa utgör i sin tur en helhet. Urvalet av de sekvenser som utgör helheten är en stor del av hur världen i *That Dragon, Cancer* är konstruerad och skapar en specifik och affektiv atmosfär. De olika sekvenserna är i sin tur konstruerade på ett vis för att delvis fungera i samspråk med spelarens referensramar vilket konstruerar denna specifika atmosfär. Exempelvis är sjukhusscenen i sekvensen ”Dehydration” konstruerad så att spelaren kan känna att scenen utspelar sig på ett sjukhus. Det intressanta med denna sekvens är att Joels pappa, i denna sekvens, kommenterar den nedtonade inredningen och de uttryckslösa målningarna, något som har kommit att fungera som typisk och neutral sjukhusinredning, alltså en normalitet. Med andra ord kommenterar alltså en av spelkaraktärerna här den scenografiska relationen och alltså även i förlängningen spelarens urval för att återskapa en sjukhusmiljö. Den andra aspekten av detta som tål att belysas är att det är Joels pappa som, tillsammans med andra, skapat spelet vilket innebär att han stått för urvalet av sjukhusinredning för sekvensen.

Det finns även sekvenser, som jag tidigare nämnt, vilka är betydligt mer surrealistiska och snarare har som ambition att illustrera familjen Greens personliga upplevelse av en specifik situation under Joels insjuknande. En sekvens som fungerar som exempel på detta är ”Sorry Guys, It’s Not Good” där familjen i första delen av sekvensen får reda på att Joels cancer är så

illa att han dessvärre inte kommer överleva. I denna första del av sekvensen är den scenografiska aspekten, vilken bidrar till en specifik atmosfär som kan relateras till spelarens referensramar, högst närvarande och fungerar som interventioner för att skapa en affektiv atmosfär. Sekvensen öppnas av ett rum fyllt med Joels familj, läkare och sjuksköterska i total tystnad, ingen musik och inga ljud, utan istället en tystnad som infaller i ett rum fyllt av spänning. Vidare är rummet konstruerat på ett vis så att spelaren ska förstå att detta är en sjukhusmiljö, precis som i ”Dehydration”. Men i den andra delen av sekvensen fylls rummet med vatten och spelaren finner sig själv i en båt tillsammans med Joel samtidigt som de övriga personerna i rummet verkar oberörda av att rummet fylls med vatten. Denna del av sekvensen fungerar som ett exempel på en främmandegörande process, då platsorienteringen förändras så att det normativa som utgör en specifik atmosfär bryts. Detta scenografiska drag anspelar både på det digitala rummets fysiska utformning som en referens åt spelaren, men också som en surrealistisk atmosfär vilken fungerar som en illustration av känslan hos två föräldrar som precis fått informationen om att deras barn inte har lång tid kvar att leva. Det finns flera exempel på då sekvenser innehåller surrealistiska inslag, ibland som en del av en specifik sekvens, exempelvis de mörka träden som är närvarande i ”The Park at The End of The World”, och ibland fungerar hela sekvenser som surrealistiska.

Förutom den scenografiska rumsligheten som bygger på igenkänning och mobiliseringen av personliga minnen för familjen är det också värt att nämna urvalet som gjorts kring de visuella aspekterna. Som jag tidigare varit inne på är objekt, personer och detaljer igenkännbara vilket innebär att spelet inte är direkt abstrakt och de visuella aspekterna är enkelt utformade och inte särskilt detaljerade. Detta scenografiska grepp med avskalad grafik fungerar också som en del av urvalet för hur världen i *That Dragon, Cancer* konstruerats. Exempelvis har inte någon av karaktärerna i spelet några ögon, förutom hunden i sekvensen ”Picnic At The End Of The World”. Detsamma gäller miljöerna i *That Dragon, Cancer* som spelaren befinner sig i vilka minst sagt är avskalade, vilket innebär att spelaren förstår i vilken miljö sekvensen utspelar sig men inte mer. Detta, tillsammans med spelaren och de olika aspekterna som jag redogjort för här ovan är det scenografiska samspel som skapar världen i *That Dragon, Cancer*. Det faktum att karaktärernas uttryck är abstraherade förstärker andra delar av den affektiva atmosfären som mobiliseras, exempelvis de inspelade ljudklippen. Det minimalistiska bildspråket väcker även frågor kring varför detta visuella urval gjorts. Anledningen till varför detta urval gjorts är spekulativ från min sida, men vad som är säkert är att de begränsade detaljerna hos karaktärerna bidrar till en visuell anonymitet som

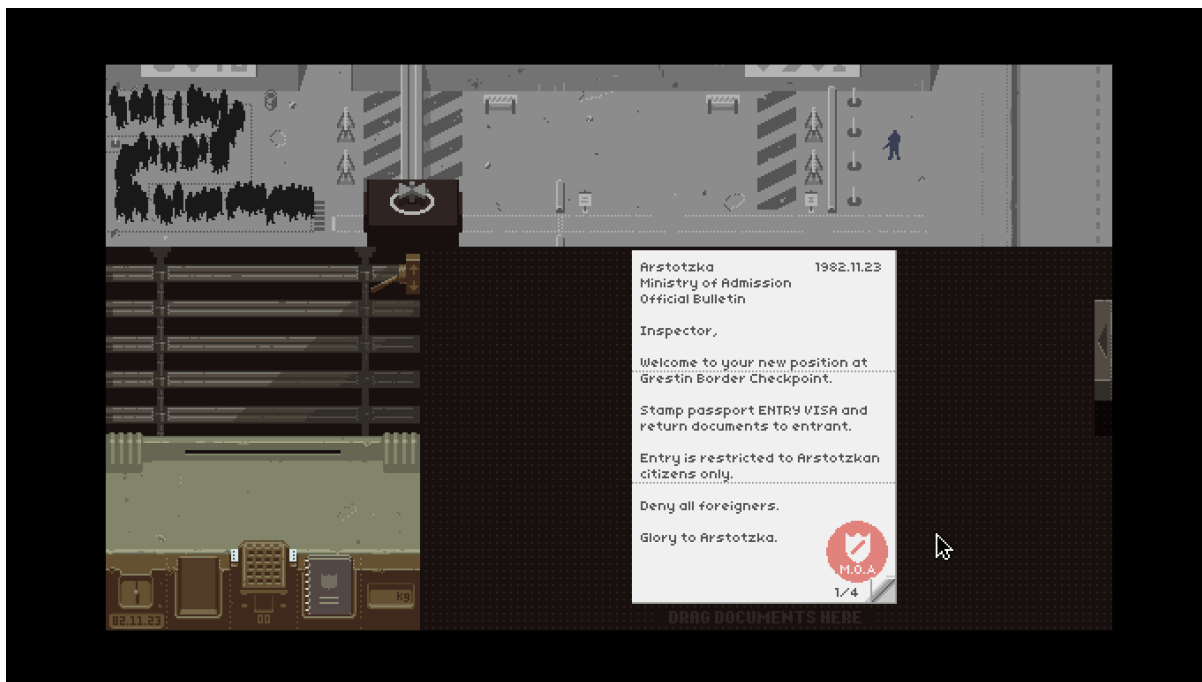
främmandegörs genom den personliga inblicken som spelaren får ta del av i den övriga spelupplevelsen. Tillsammans med spelaren som är medskapande i upplevelsen via interaktion skapas en unik upplevelse, invävd i normalitet, av den digitala spelupplevelsen vid varje nytt möte.

3.2 Papers Please

Beskrivning

Spelet *Papers Please* utvecklades av Lucas Pope 2013 och är ett relevant studieobjekt i sammanhanget eftersom spelet vann många priser då det släpptes, samt att det också fungerar som ett av de spel som exemplifieras i diskussioner kring spel som konstform. Spelet är uppbyggt kring att spelaren främst använder sig av muspekaren för att klicka sig fram genom spelet. De audiovisuella aspekterna i spelet är primitiva i jämförelse med de tekniska möjligheter att producera grafiska miljöer som existerade 2013 då spelet släpptes. Ljudspåren består av musiklingor samt ljud som aktiveras genom spelarens interaktion. Både musiken samt ljuden anspelar på en retroestetik som upprättats inom tv- och datorspelsmediet och påminner om ljud till spel som utvecklades under 1980-1990-tal.

Spelaren tar rollen som passkontrollant i det fiktiva landet Arstotzka. Spelaren arbetar som passkontrollant på gränsen mellan Väst-Gretzin och Öst-Gretzin, en situation som inte är helt olik den som förekom i Öst- och Västberlin under andra delen av 1900-talet. En annan aspekt som bidrar till en jämförelse med Öst- och Västberlin är att den förvalda tidsperioden som spelet utspelar sig i är från 1982. Spelets narrativ bygger på att huvudpersonen, vilken styrs av spelaren, i början av spelet får information om att denne vunnit ”oktoberlotteriet” vilket innebär en chans att arbeta för den fiktiva nationen Arstotzka. I början av spelet informeras spelaren även om att dennes familj fått möjlighet att hyra en lägenhet inne i Arstotzka istället för att bo i den by som de tidigare levde i. Det arbete som huvudpersonen blir tilldelad är alltså som passkontrollant och detta arbete består av att ta emot de personer som ska passera gränsen mellan Väst- och Östgretzin för att fatta beslut om vilka som får passera. Spelarens arbetsinstruktioner förändras ofta eftersom reglerna i Arstotzkas gällande vilka som får passera gränsen förändras dagligen och spelaren får varje dag information om vilka regler som gäller.(se fig. 3).



(fig. 3) Daglig instruktion om vilka regler som gäller för vilka som får passera gränsen.

Första dagen får endast personer med pass från Arstotzka inträda, andra dagen får personer med giltiga pass från andra länder passera men då krävs också att de har ett visum med sig med korrekt information. I dessa fall får jag som spelare möjlighet att godkänna eller neka. Väljer jag att godkänna giltiga dokument eller neka någon med ogiltiga dokument blir det ingen anmärkning, men väljer jag att godkänna ett ogiltigt dokument på grund av personens argument för att få passera gränsen blir jag som spelare varnad av nationen Arstotzka då det är en regelöverträdelse. Får jag fler än två varningar på en dag förlorar jag pengar då mina misstag resulterar i avdrag från dagslönen. Dagslönen som sammanfattas efter varje arbetad dag används för att försörja min familj, som i spelet består av son, fru, svärmor och farbror. En del av lönen går till värme, mat och hyra samtidigt som olika händelser kan inträffa exempelvis att spelarens son blir sjuk vilket innebär att pengar behöver användas för att betala medicin för sonens tillfrisknande. *Papers Please* försätter ofta spelaren i situationer där denne måste välja på att göra något moraliskt korrekt gentemot de personer som vill passera gränsen och väga det mot hur viktigt det är att ta hand om sin egen familj. *Papers Please* har 20 olika slut, och vilket slut man som spelare når fram till är beroende på vilka beslut man tagit i olika situationer som uppkommit. Med andra ord får små beslut under spelets gång stora konsekvenser för spelets slut. I relation till dessa slut fungerar moral samt beslut om vad som är rätt och fel i olika situationer som närvarande.

Förutom att jag i *Papers Please* har rollen som passkontrollant pågår politiska konflikter som i spelet är färdigskrivna, vilket innebär att jag inte kan styra dem, men i vissa fall ändå påverka dem. Exempelvis sker en terroristattacker i början av spelet vilket gör att gränskontrollen stänger för dagen, och attacken beskrivs i tidningen dagen efter. Ett annat exempel är då jag möter en kvinna i gränskontrollen som ber mig att hålla utkik efter om en man vid namn Dari Ludum försöker ta sig förbi passkontrollen eftersom han lovat kvinnan och hennes syster arbete, men istället tvingat dem att sälja sex. Jag får därefter möjlighet att neka mannen, trots att han har korrekta dokument, eller släppa igenom honom. Släpper jag igenom Dari Ludum anmärker inte Arztozka på detta, men kvinnan som varnat mig försätts i fara.

Ett exempel på då jag som spelare försätts i en moraliskt tankeväckande situation är i terroristattackerens efterspel när den skyldige härstammar från den fiktiva nationen Kolechia. Då uppmanas jag av Arztozka att be alla personer med pass från Kolechia att klä av sig och skannas för att undersöka så att personerna inte har med sig vapen eller bomber över gränsen. Situationen påminner om hur flygplatssäkerheten fungerar där personer genom rasprofilering kan bli ”randomly selected” för en extra säkerhetskontroll.¹²¹ Huvudkaraktären som spelaren har rollen som påstår till och med att personerna från Kolechia är ”randomly selected” trots att varje person med pass från Kolechia blir utvalda för denna säkerhetsåtgärd. Situationen påminner spelaren om att även i fiktiva och digitala världar som *Papers Please* existerar nationella och kulturella gränser. Hann diskuterar intressant nog hur landsgränser är ett exempel på fenomen som är fruktbart att undersöka utifrån ett scenografiskt perspektiv.¹²² I exemplet förklarar hon hur dessa gränser är laddade med ideologiska konstruktioner kopplade till nationstillhörighet, historia och hur dessa gränser upplevs fysiskt och psykiskt.¹²³ I *Papers Please* iscensätts hur gränser mellan nationer fortsätter att vara en samtidspolitisk fråga genom att exemplifiera hur gränser aktualiseras på olika vis.

Fenomenologisk analys i relation till teoretiska utgångspunkter

Genom att jag som spelare driver narrativet framåt fungerar jag som en katalysator för spelupplevelsen. Spelupplevelsen drivs således inte framåt utan spelarens interaktivitet. Då jag som spelare interagerar med *Papers Please* tvingas jag förhålla mig till ett antal olika

¹²¹Gabbidon Shaun L, Higgins Gerooge E, Nelson Matthew, ”Public Support for Racial Profiling in Airports: Results From a Statewide Poll” ur *Criminal Justice Policy Review*, vol 23(2), 2012

¹²² Hann, 2018., s, 134-135

¹²³ Hann, 2018, s, 134-135

moraliska dilemman. Några av dem presenterade jag i beskrivningen av spelet. Spelupplevelsen öppnar upp för en känslomässig reaktion genom att bidra med interaktivitet. Jag som spelare tvingas välja bland de moraliska besluten för att narrativet ska drivas framåt, och det är i dessa val och beslut som det blir fruktbart att väva in de posthumanistiska perspektiven som innefattar nymaterialism och cyborgbegreppet. Genom interaktiviteten förkroppsligas spelaren digitalt och subjektpositionen förskjuts. Spelupplevelsen bidrar tillsammans med spelaren till en sammankoppling mellan maskin och människa och det viktiga som denna förskjutning bidrar med är att subjektpositionen hamnar i obalans. Spelaren tar aktiva beslut under spelets gång, men behöver inte nödvändigtvis ta beslut som ligger i linje med de som hade fattats i verkligheten utanför spelet. Återigen sätts subjektpositionen ur spel och spelupplevelsen öppnar upp ett gränsland mellan spelaren i verkligheten i relation till den subjektposition som utvecklas under spelets gång.

Den relation mellan intra-aktion och interaktion som presenterats i teoriavsnittet blir även relevant i denna diskussion. Interaktion bygger enligt Barad på en relation mellan två enheter där hierarki är etablerad mellan dem. Vid intra-aktion existerar inte denna hierarki utan dessa enheter ingår redan i samma system.¹²⁴ Spelarens förskjutning av subjektposition vid mötet med *Papers Please* kan diskuteras som intra-aktion. Spelupplevelsen bör också diskuteras utifrån cyborgbegreppet då spelupplevelsen försätter spelaren i situationer som utan spelupplevelsen varit svåra att uppleva. Upplevelserna är visserligen digitala, men interaktiviteten som genererar de dubbla subjektpositionerna bidrar ändå till att spelarens förhållande till de moraliska dilemman som utvecklas under spelupplevelsen är ytterst verkliga. Detta gör också att situationen som upplevs via *Papers Please* går att diskutera som en chiasm, alltså då den subjektiva upplevelsen sammanflätas med objektet i form av *Papers Please*. Detta resulterar i en upplevelse av att befinna sig, i sitt handlande, på två platser samtidigt.

Vidare genererar spelupplevelsen intressanta frågor kring vad som utgör verklighet. De digitala avatrar som spelaren i *Papers Please* nekar inträde över den fiktiva gränsen består av kod och pixlar, men den eventuella känsla som uppstår hos spelaren av att neka en digital avatar inträde är ytterst verklig. Det är därför meningsfullt att diskutera relationen mellan det digitala och det fysiska från en nymaterialistisk utgångspunkt. Dikotomin mellan de två

¹²⁴ Barad, 2003, s, 815

”verkligheterna” är inte längre hållbar och genom att använda sig av teorier som Barads agentiella realism möjliggörs en kritik av just denna dikotomi. Intra-aktionen som uppstår i mötet med *Papers Please* exemplifierar detta. Den exemplifierar också hur två, eller flera, subjektspositioner kan vara närvarande simultant vid mötet med digitala spel.

Något som är viktigt att lyfta vid analysen av digitala spel är att spelen *händer*, de är dynamiska och går inte att analysera som en stillbild om inte ambitionen är att undersöka en specifik frame, eller snapshot av en spelsekvens. Det scenografiska skapandet av atmosfär som består av audiovisuella upplevelser är hela tiden pågående och fungerar som en del av processen för att skapa det affektiva assemblage som utgör *Papers Please*. Ljud och bild påverkas i *Papers Please* av spelarens interaktion, något som är centralt för alla de spelupplevelser som analyseras i denna undersökning. Den audiovisuella estetiken i *Papers Please* är som sagt primitiv i jämförelse med den grafiska teknik som är möjlig att implementera i digitala spel 2013 då spelet släpptes. Den primitiva grafiken utgör i sig också en del av det affektiva assemblaget och bidrar till en förstärkt känsla av en retroestetik.

Genom att klicka på olika delar av skärmen aktiveras narrativet och spelupplevelsen fortsätter. Genom att exempelvis klicka på högtalaren, som är placerad ovanpå det bås som spelaren befinner sig i, uppmanas nästa person som försöker ta sig över gränsen att gå fram till passkontrollen för att få sina dokument undersökta. Ljudet som är menat att komma från högtalaren är ohörbara ord och ljudkvaliteten bidrar till en känsla av äldre ljud. Detta samspel, mellan den politiska situationen som utspelar sig i spelet, att *Papers Please* utspelar sig 1982, och det avskalade ljud som spelas upp från högtalaren konnoterar på en nivå situationen i Berlin och gränsen mellan Väst- och Östtyskland. Detta gör att situationen fungerar som en del av det scenografiska skapandet av atmosfär där spelarens referenssystem fungerar i dialog med spelupplevelsen. För en spelare som inte har tillgång till den historiska referensen skapar eventuellt atmosfären en känsla av politiskt förtryck.

I samtal med de personer som försöker passera gränsen är orden som personerna yttrar ohörbart mummel. Istället förstår spelaren kommunikationen genom att den också visas som text. De enda ord som är hörbara, är de som yttras av spelarens karaktär då denne ber om inresedokument med frasen ”Papers Please”, vilket också är titeln på spelet. Efter varje arbetsdag möts spelaren av en skärm med en sammanfattning av dagens arbete. Här redovisas

hur mycket pengar spelaren tjänat under dagen samt utgifter för spelarens familj.



(Fig. 4) Möte med en person som försöker ta sig över gränsen i Arztotzka.

De visuella inslagen i spelet är begränsade. Spelets visuella estetik är utformad i mörka färger och utomhuseestetiken består av grå betong. Personerna som står i kön till gränsen utgörs av en svart massa vilket anonymiserar dem samtidigt som varje individ blir betydligt mer detaljerad i mötet med personerna vid passkontrollen. De ohörbara ord som varje individ bemöter spelaren med resulterar i ett gemensamt uttryck vilket anonymiserar dem igen. Denna anonymisering som skapas av ljud och bild i *Papers Please* mobiliserar och aktiverar det affektiva assemblage som i kombination med spelaren produceras genom upplevelsen. Vidare består spelets huvudsakliga scen av tre delar (se fig. 4). Den övre delen består av utomhusmiljön med grå betong, en lång kö fram till gränskontrollen samt militärer med vapen. Den vänstra, nedre delen består av den person som spelaren tar emot vid gränskontrollen och den högra, nedre delen består av de dokument som spelaren har i uppdrag att undersöka för att bedöma om de är giltiga så att personen kan ta sig över gränsen. Urvalet av visuella inslag tillsammans med urvalet av ljud fungerar som en representation och skapar således en ideologisk förståelse för hur ett arbete som gränskontrollant kan se ut, och detta fungerar i sin tur som en mobilisering av arbetsplatsatmosfären.

Den värld som är konstruerad i *Papers Please* bygger på grå betong och associeras till krig och politiska konflikter. Spelarens möjlighet till medskapande utgör en stor del av den

scenografi som aktivt konstruerar denna värld. Premissen, miljön och den politiska situationen är konstruerad och ramar in sammanhanget och atmosfären, men i *Papers Please* har spelaren möjlighet att påverka denna konstruerade dystopi genom att interagera och vara uppmärksam på detaljer som nationen Arztozka inte uppmanar spelaren att uppmärksamma eftersom det inte ingår i arbetsuppgifterna. Som nämnts i beskrivningen har spelaren exempelvis möjlighet att stoppa Dari Ludum, mannen som tvingade kvinnor att sälja sex, genom att vara uppmärksam. Men detta är något som spelaren själv får ta ansvar för eftersom spelet inte bestraffar den som släpper igenom Dari Ludum. Här blir cyborgbegreppet och relationen mellan organism och maskin, eller det fysiska och det icke-fysiska, återigen användbart för att belysa hur spelaren väljer att förhålla sig till situationen. Aktiveras spelarens moraliska kompass som används utanför spelet eller har spelaren i mötet med *Papers Please* intagit en alternativ subjektsposition i rollen som passkontrollant på gränsen mellan Väst- och Östgretzin? Oavsett genererar mötet med *Papers Please* en upplevelse där spelaren är medskapare av narrativet och där gränslandet mellan identiteter och subjektspositioner för spelaren blir ytterst närvarande. Självklart kan spelarens inställning till spelupplevelsen också påverka denna föränderliga subjektsposition. Detta innebär att spelaren kan inse det moraliskt felaktiga i ett specifikt beslut i *Papers Please* men ändå välja detta utan att detta beslut hade fattats i situationen i ”verkligheten”. De moraliskt grundade besluten i spelupplevelsen står alltså inte i direkt relation till hur dessa beslut hade fattats utanför spelupplevelsen. Men de är ändå tankeväckande då de bidrar till att ett beslutsfattande aktiveras i en situation som för många aldrig upplevs utanför det digitala rummet.

En annan situation kopplat till narrativet är, som jag nämnde i beskrivningen, då en terrorattack utförs av en person med pass från den fiktiva nationen Kolechia och spelaren uppmanas att utföra extra säkerhetskontroller på alla personer med pass från Kolechia. Narrativet påminner som sagt om hur flygplatssäkerhet fungerar då det utförs extra säkerhetskontroller på personen som blir ”randomly selected” genom rasprofilering. Begreppet ”randomly selected” sammankopplas ofta med rasprofilering på flygplatser och utgör en omdiskuterad fråga i bland annat USA.¹²⁵ Detta faktum kastar nytt ljus på situationen i *Papers Please* då spelaren tvingas träda in i rollen som en del av den systematiska säkerhetsmaskin som bedriver rasprofilering. I den scenografiska atmosfären existerar alltså referenser som sträcker sig över tid och rum där både referenser till Väst- och Östberlin

¹²⁵ Gabbidon, Higgins, Nelson, 2012

kombineras med den strukturella rasismen som pågår vid säkerhetskontroller på flygplatser. Kombinationen av dessa referenser får fungera som scenografiskt skapande för att belysa dystopin i den fiktiva nationen Arztozka. Återigen fungerar intra-aktionen som närvarande i spelupplevelsen då spelarens referenssystem är avgörande för den resulterande spelupplevelsen. Det scenografiska samspelet i mötet mellan referenserna till Väst- och Östberlin som historiska platser, rasprofilering som pågår vid säkerhetskontroller idag och spelaren fungerar som en ideologisk kommentar till hur nationsgränser fungerar.

3.3 Gone Home

Beskrivning

Gone Home är ett digitalt spel som släpptes 2013 av Fullbright Company och bygger på utforskande. Spelet är användbart att ta upp i denna undersökning eftersom dess mottagande delvis handlade om huruvida *Gone Home* kan beskrivas som spel eller inte.¹²⁶ Ofta handlade detta mottagandet om att *Gone Home* inte innehåller de egenskaper som ett traditionellt spel gör utan utmanar spelaren på andra sätt.¹²⁷ *Gone Home* utspelar sig i Boon County, Oregon 1995 och skildrar en familjesituation genom spelarens utforskande och interaktivitet.

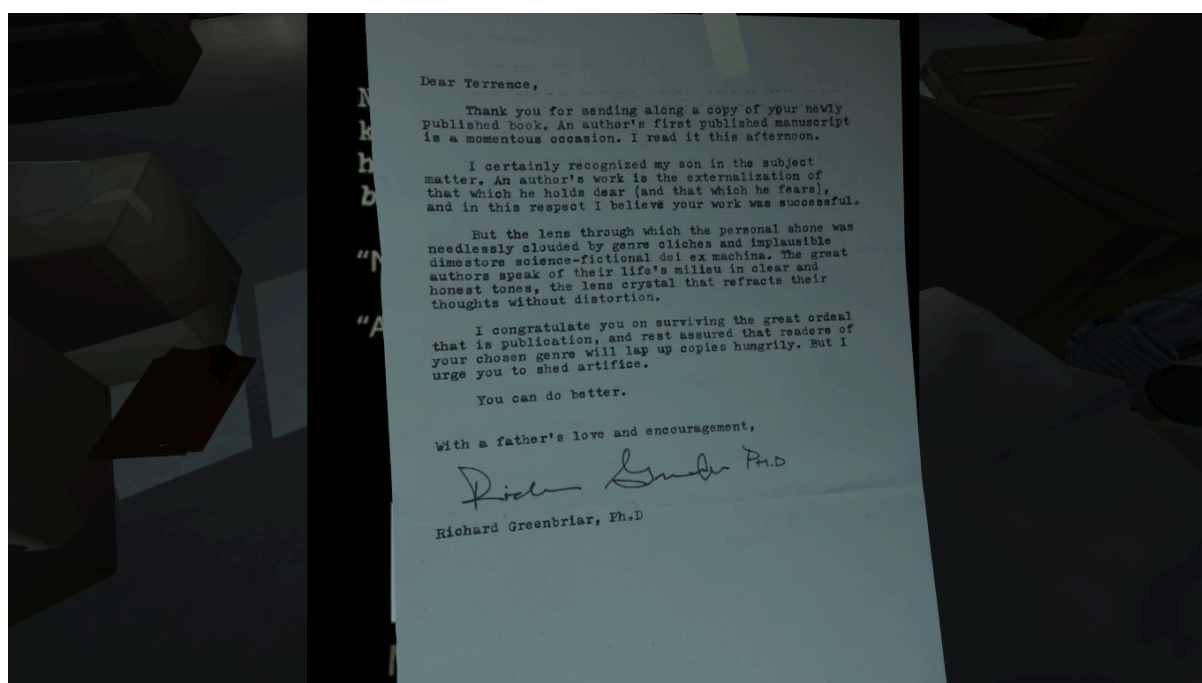
Gone Homes första scen innehåller ett intalat meddelande där Kaitlin, vilken är karaktären som jag som spelare tar rollen som, berättar för sin familj att hon planerar att komma hem tidigare än avtalat. Spelet börjar med att spelaren står utanför ett hus med sin backpackerryggsäck. Huset är låst så i denna situation krävs det av jag utforskar omgivningen för att hitta nyckeln in till huset. Väl inne i huset, som är tomt på människor, har jag möjlighet att interagera med olika objekt. Dessa objekt kan vara föremål som koppar, pennor, brev och jag kan även gå in och ut genom olika rum. Genom att interagera med specifika föremål får jag tillgång till "Sams Journal". Sam, som är Kaitlins yngre syster, beskriver i det första röstmeddelandet att hon dessvärre inte är hemma när Kaitlin kommer hem och att Kaitlin istället får ta del av Sams meddelanden för att förstå hur situationen i familjen har utvecklats sig.

Huvudfokus i *Gone Home* är presentationen av Sams berättelse, men genom att jag i rollen som Kaitlin fortsätter att utforska huset framträder även relationerna mellan familjens andra

¹²⁶ Crecente Brian, "When is a game not a game" ur *Polygon*, 2014-03-31, (Hämtad 2019-03-01)

¹²⁷ Kohler Chris, "Gone Home: A video game without all that pesky videogame in the way" ur *Wired*, 2013-08-15, (Hämtad 2019-03-01)

medlemmar. Jag får insyn i vilka typer av liv de olika familjemedlemmarna har baserat på de olika objekt som indikerar vilken typ av arbete som föräldrarna har samt vilka fritidsaktiviteter familjemedlemmarna ägnar sig åt. Exempelvis målas föräldrarnas relation upp som problematisk vilket kopplas till självhjälpsböcker där fokus ligger på hur en relation återuppbyggs. Detta meddelas också i form av brev där en relation mellan Janice (Sam och Kaitlins mamma) och en kollega till henne målas upp. En annan familjemedlem som presenteras i form av objekt i huset är Sam och Kaitlins pappa Terrence som arbetar som författare och frilansande skribent. Objekten i huset indikerar att Terrence tidigare har skrivit deckare samt populärvetenskapliga böcker om mordet på John F Kennedy och strävar efter att leva upp till sin egen pappas status som doktor i amerikansk litteratur (se fig.5).



(fig. 5) Terrence pappas kommentarer om sin sons senaste bok.

Det finns även föremål som indikerar på föräldrarnas oro över deras yngsta dotter Sam som, sedan hon träffade sin nya vän Lonnie, förändrats. Denna oro illustreras av självhjälpsböcker som handlar om att hantera tonåringar. De ouppackade lådorna som är placerade över hela huset indikerar på att familjen är nyinflyttad och dokument visar att huset har ärvts av en släkting. En annan detalj som är viktig i utforskandet av huset är de olika objekt som indikerar att spelet utspelar sig i mitten på 1990-talet. Objekt som indikerar på detta är exempelvis biobiljetter till filmen Pulp Fiction (1994), och den teknik som förekommer i spelet (kassettband, äldre tv-spel, handskrivna brev och telefonkiosker).

Den karaktär som berättelsens fokus tydligast riktas mot är systemen Sam som är 17 år. I ”Sams Journal” får spelaren information om Sams svårigheter med att anpassa sig och finna vänner i den nya skolan som hon börjat i efter familjens flytt. Dessa svårigheter kvarstår fram till att Sam träffar Lonnie, en klasskamrat som delar Sams intresse för tv-spel. Sam och Lonnie börjar umgås mycket och utforskar paranormala aktiviteter i Sams hus, spelar tv-spel samt smyger ut för att gå på konserter ihop. Allt eftersom Sam och Lonnies umgänge intensifieras börjar de båda uppleva att de känner att de är mer än bara vänner vilket leder till att de inleder en kärleksrelation. Under tiden de tillbringar tillsammans som par skriver de feministiska fanzines, lyssnar på punk, tar del av riot grrrl-rörelsen samt bryter mot olika typer av skolregler vilket senare leder till att Sams föräldrar uttrycker oro för Sam.¹²⁸ Föräldrarna pratar om Sams förändring vilket leder till att Sam berättar för sina föräldrar att hon är homosexuell, något som föräldrarna förnekar och menar endast är en utvecklingsfas vilket gör Sam upprörd. Sommaren närmar sig och Lonnie berättar för Sam att hon kommer att ge sig av eftersom hon har valt att gå med i den amerikanska armén, något som inte går ihop med Sams planer då hon har blivit antagen till en universitetsförberedande sommarkurs. Sam och Lonnie tillbringar den sista natten ihop hemma hos Sam då hennes föräldrar inte är hemma, och morgonen därefter vaknar Sam upp i ensamhet. Två dagar efter att Lonnie har lämnat Sam för att tjänstgöra i den amerikanska armén ringer Lonnie för att berätta att hon hoppade av bussen och befinner sig i Salem, Oregon och vill att Sam sätter sig i bilen och hämtar upp henne så att de kan starta ett liv tillsammans någon annanstans, något som Sam väljer att göra.

Fenomenologisk analys i relation till teoretiska utgångspunkter

Precis som i övriga exempel drivs narrativet i *Gone Home* framåt genom att spelaren utforskar och aktiverar det genom att interagera med olika objekt som finns placerade i spelvärlden. Spelets narrativ är färdigställt vilket innebär att spelaren inte kan förändra hur spelet slutar, men spelupplevelsen kan variera beroende på hur mycket av världen som spelaren väljer att utforska samt vilka referenser som spelaren förstår. Subjektspositionen i *Gone Home* är bestämd då spelaren tar rollen som Sams hemkomna syster Kaitlin. Spelupplevelsen möjliggör ett utforskande av den specifika familjesituationen som målas upp genom *Gone Home* och det blir produktivt att väva in de scenografiska aspekterna som bidrar till att ringa in den kulturella och tidsperiodiska sfären som spelet utspelar sig i. Subjektspositionen är bestämd genom rollen som Kaitlin, men dynamisk eftersom den kan upplevas på olika vis.

¹²⁸ Riot Grrrl-rörelsen utvecklades på 1990-talet i USA och främst i nordvästra USA där *Gone Home* utspelar sig. Rörelsen kombinerar musikgenren punk med feministisk politik.

Spelaren kan välja att utforska huset som spelaren föreställer sig att Kaitlin skulle gjort, eller helt fritt för att driva narrativet vidare. Cyborgbegreppet blir användbart i redogörelsen för hur den digitala spelupplevelsen försätter spelaren i en situation där möjligheten finns att inta subjektpositionen som Kaitlin. Spelaren har möjlighet att inta en egen roll genom att exempelvis sträva efter att avklara spelupplevelsen så fort som möjligt, eller använda sig av rollen som Kaitlin för att utforska spelet. Oavsett hur spelaren väljer att förhålla sig till vilken position som intas är sammankopplingen mellan det fysiska och det icke-fysiska närvarande då den möjliggör utforskandet av det digitala rummet som *Gone Home* består av. Det är också produktivt att diskutera hur *Gone Home* förkroppsligar spelaren, och då inte som i fallet med *That Dragon, Cancer* där spelarens digitala identitet uppmärksammas av Joel, utan snarare genom att spelarens interaktivitet påverkar världen i *Gone Home* genom utforskande och undersökande av objekt.

I spelet existerar ett flertal objekt som på olika vis samspelar med spelarens referensramar. När spelaren får information om vilka filmer, vilken musik och vilka tv-spel som refereras till krävs det att spelaren förstår eller lär sig, genom sitt eget referenssystem vilken typ av ungdomskultur som spelskaparna försöker att ringa in. På ett liknande vis som i *Papers Please* är denna kommunikation mellan spelare och digitalt spel beträffande referenssystem viktig i frågan om hur *Gone Home*s scenografiska innehåll konstrueras. Exempelvis finns det gamla biobiljetter till filmen *Pulp Fiction* utplacerade i *Gone Home*. *Pulp Fiction* som 2013 då spelet släpptes ansågs vara en kultfilm är bra exempel på hur spelskaparna har valt att iscensätta det 1990-tal som *Gone Home* utspelar sig i. I detta urval av vilka referenser som inkluderas i spelupplevelsen blir konstruktionen av 1990-talet i *Gone Home* präglad av hur spelutvecklarna till *Gone Home* vill kommunicera 1990-talet vilket tydliggörs av inkluderingen av biobiljetter till *Pulp Fiction*. Ett annat exempel på dessa referenser är den musik som Sam lyssnar på och som spelaren har möjlighet att ta del av i olika sekvenser av spelupplevelsen. Dessa aspekter bidrar till att utforma en specifik atmosfär vilken spelupplevelsen förankras i.

Musiken och den livsstil som Sam tar del av kan beskrivas som en del av subkulturen riot grrrl-rörelsen som växte fram i nordvästra USA under 1990-talet. Här fungerar alltså inte bara referenserna för att ringa in en tidsperiod eller en specifik identitet utan bidrar även till en avgränsning för var någonstans spelet utspelar sig geografiskt. Detta utgör också en del av den scenografiska konstruktionen för *Gone Home*. Förutom att dessa detaljer mobiliserar den

scenografiska aktiviteten, vars delar utgör en helhet, blir resultatet av dem ett möte där intra-aktion är närvarande. Den resulterande spelupplevelsen är dels beroende av vilken information som *Gone Home* innehåller, men den är också beroende av spelarens eget referenssystem. Med andra ord kan mötet diskuteras som en intra-aktion eftersom båda parter (spelare och digital spel) bär ansvar för spelupplevelsen. Det scenografiska samspelet i intra-aktionen leder i sin tur till att upplevelsen av spelet blir dynamisk beroende på vem det är som spelar *Gone Home* samt hur denna persons referenssystem ser ut.



(fig. 6) Sams rum.

En annan avgörande detalj i upplevelsen av *Gone Home* är de multisensoriska aspekterna i det scenografiska skapandet. Dessa består bland annat av ljudet av regn och åska som hela tiden utgör en ljudbild i bakgrunden. De består även av knarrande dörrar, Kaitlins fotsteg, ljud från tv-apparater och kassetbandspelare. Även spelupplevelsens narrativ är beroende av dessa aspekter då "Sams Journal" är inspelade ljudklipp vilket innebär att spelupplevelsen är oerhört beroende av ljud. Detta går dock att ställa in så att informationen från "Sams Journal" istället kan upplevas via en textruta, men originalidén är att den ska upplevas via ljudklipp. Den information som Sam delar med sig av i "Sams Journal" aktiveras som sagt av att spelaren interagerar med rätt objekt. Den information som förmedlas via brev, lappar, kläder, musik tillsammans med "Sams Journal", bidrar till att spelaren får mer information om Sams karaktär än om de övriga familjemedlemmarna. Det finns som sagt objekt som ger information om både Terrence (Sam och Kaitlins pappa) och Janice (Sam och Kaitlins

mamma), men dessa personporträtt blir inte lika intima då de inte kompletteras med en röst som i fallet med Sam. I övrigt är miljöerna spelaren upplever realistiska (se fig. 6). De innehåller mycket detaljer och de tekniska aspekterna i form av ljud och grafik är inte avskalade utan har en relativt hög detaljnivå.

Den scenografiska mobiliseringen i *Gone Home* är viktig utifrån flera perspektiv vid analysen av spelupplevelsen. På grund av att de olika rum som spelaren har möjlighet att utforska består av objekt och detaljer som är utplacerade för att upptäckas bidrar de till konstruktionen av de olika familjemedlemmarna som bebor hushållet. De olika rummen framstår som olika scener (se fig. 6) och de informerar om hur iscensättning av inredning, men också de små spår som människor lämnar efter sig som lappar, kvitton, biljetter med mer, bidrar till konstruktionen av en identitet. I *Gone Home* iscensätts inte endast audiovisuella konstruktioner utan även ett narrativ som bygger på ung kärlek, sociala normer och sexuell läggning vilka fungerar som huvudsakliga teman i gestaltningen av Sams identitet i *Gone Home*.

3.4 The Stanley Parable

Beskrivning

The Stanley Parable är ett digitalt spel som släpptes i sin slutgiltiga version år 2013 av spelföretaget Galactic Café. I spelet leder spelaren Stanley genom en interaktiv berättelse. Spelet upplevs främst från ett förstapersonsperspektiv. Spelet är relevant att diskutera i sammanhang där spel diskuteras som konstform då *The Stanley Parable* bland annat har förklarats som en brygga mellan förståelsen av digitala spel som underhållning och förståelsen av dem som respekterad konstform.¹²⁹ De aspekter som ofta beskrivs som unika för *The Stanley Parable* är dess avancerade relation mellan berättare och spelare samt hur spelaren förhåller sig till spelets narrativ. *The Stanley Parable* utspelar sig i ett surrealistiskt kontorslandskap vilket visar sig ha många dolda hemligheter, något som spelaren upptäcker genom utforskande av spelets narrativ.

I spelets första scen meddelar en berättarröst att *The Stanley Parable* handlar om en kontorsanställd vid namn Stanley vars enda arbetsuppgift består i att trycka på knappar på sin dator. Det förklaras också att Stanley uppskattar sitt arbete väldigt mycket vilket gör att han

¹²⁹ Aagaard Alejandro, "Why 'The Stanley Parable' Almost Granted Videogames 'Art' Status" ur *Whatculture!*, 2012-09-21, (Hämtad 2019-03-05)

inte heller spekulerar speciellt mycket över sin situation. En dag inser Stanley att han är ensam på arbetsplatsen vilket gör att han vill ta reda på varför. Efter introduktionen fortsätter spelupplevelsen med att spelaren har möjlighet att styra Stanley. Berättarrösten berättar att Stanley, som undrar över sina kollegor, bestämmer sig för att uppsöka mötesrummet för att undersöka om det där finns någon information kring var kollegorna befinner sig. Berättarrösten ger instruktioner om hur Stanley bör röra sig genom kontorslandskapet för att nå sitt mål. På vägen till mötesrummet finns det andra rum att gå in i samt andra vägar att gå vilket spelaren har möjlighet att utforska, men om detta sker kommenterar berättarrösten Stanleys (spelarens) beslut. Exempelvis kan spelaren välja att gå in i ett städkåp istället för att gå i den riktning som berättarrösten instruerat vilket leder till att berättarrösten säger ”Stanley stepped into the broom closet, but there was nothing here. So he turned around and got back on track”. Om spelaren väljer att stå kvar i städkåpet fortsätter berättarrösten att kommentera Stanleys dumhet att stå kvar i städkåpet.



(fig. 7) En av många situationer i *The Stanley Parable* där spelaren uppmanas att välja på att följa berättarens direktiv eller inte.

Vidare har spelaren genom hela spelupplevelsen möjligheter att antingen följa berättarröstens direktiv eller göra något annat än vad berättarrösten instruerar om. Dessa beslut får ibland direkta konsekvenser för hur spelet utvecklar sig, och ibland inga större konsekvenser. Exempelvis påverkar spelarens val att stå stilla inte narrativets utveckling, men det leder till att berättarrösten kommenterar att spelaren inte rör på sig. Spelaren möter under spelets gång

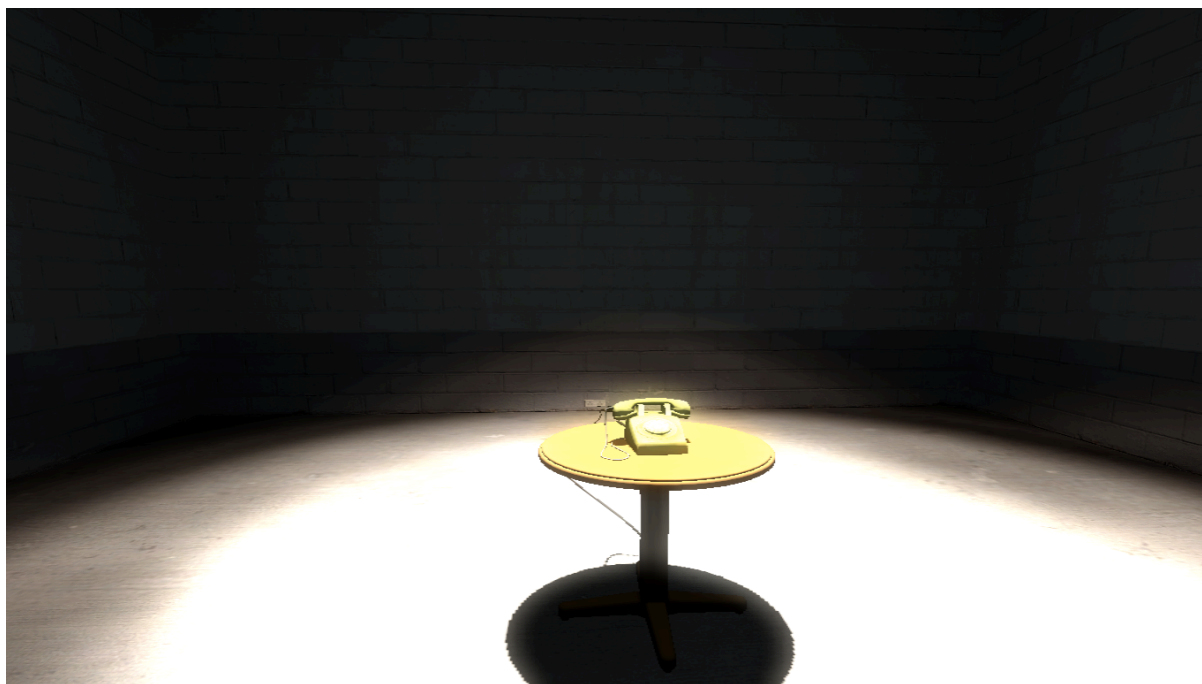
ett antal olika situationer som kräver att beslut fattas vilket också får konsekvenser på hur spelets narrativ utvecklar sig. Den spelare som väljer att följa berättarröstens direktiv tar sig genom kontorslandskapet och så småningom in på kontoret till Stanleys chef. Genom att skriva in en pinkod som meddelas av berättarrösten lyckas Stanley ta sig ner i källaren vilket också ger honom information om att han har blivit manipulerad till att uppskatta sitt liv och arbete genom arbetsplatsen. Denna information gör att Stanley vill bli fri från kontrollen som han upplever att företaget har utsatt honom för, något som uppnås genom att fortsätta följa instruktionerna som ges av berättarrösten.

Spelaren behöver dock inte följa berättarröstens instruktioner för att spelupplevelsen ska fortsätta. Ett bra exempel på detta är en sekvens när spelaren hamnar i ett rum och uppmanas att välja den röda, vänstra dörren ut från rummet (se fig. 7). Väljer spelaren istället att gå ut genom den högra, blå dörren hamnar spelaren återigen i rummet med möjligheten att välja mellan den röda och den blå dörren. Berättarrösten uppmanar Stanley att lyssna och välja den röda, vänstra dörren. Väljer spelaren återigen att gå ut genom den blå dörren kommer spelaren tillbaka till samma rum, men nu med en röd dörr samt en stor skylt som indikerar att spelaren ska välja att gå genom just denna dörr varpå berättaren uttrycker irritation över att Stanley inte följer direktiven.(se fig. 8).



(fig. 8) Resultatet om spelaren väljer att inte följa berättarens instruktion.

Även i denna situation har spelaren möjlighet att välja en annan väg genom att vända sig om och promenera ut genom en dörr som finns placerad på andra sidan rummet. Väljer spelaren denna dörr blir berättaren ännu mer upprörd och förklarar hur mycket tid som lagts ned på att konstruera berättelsen i *The Stanley Parable*. Vidare placerar berättaren spelaren i två andra spel (*Minecraft* och *Portal*) och menar att spelaren kan spela dessa om inte konstruktionen eller berättelsen som utgör *The Stanley Parable* uppskattas.



(fig. 9) Den ringande telefonen som spelaren uppmanas att besvara

Ett annat exempel på när spelarens beslut påverkar narrativet är i en situation när spelaren är placerad i ett rum med endast en ringande telefon, varpå berättarrösten uppmanar spelaren att besvara samtalet (se fig. 9). Väljer spelaren att istället dra ut sladden till telefonen blir berättaren återigen upprörd och förklarar att Stanley aldrig skulle kunna fatta ett sådant beslut vilket leder till att berättaren anar att det är någon som styr Stanley. Efter detta förklarar berättaren hur viktigt det är att fatta rätt typ av beslut för att sedan placera spelaren i en situation där denne uppmanas att följa de direktiv som berättaren beskriver. Berättarrösten förklarar även att spelaren bör agera som Stanley skulle agerat vilket innebär att följa berättarröstens direktiv. Väljer spelaren att trotsa direktiven hamnar denne så småningom i en kontorsmiljö där berättarrösten beklagar sig över att berättelsen nu är förstörd. Berättarrösten beklagar sig med orden: "Why!? For what!? What did you think was so special about seeing the game undone?". Sekvensen fortsätter med att berättaren avslöjar det planerade slutet för spelaren om direktiven hade följts. Efter detta ställs spelaren återigen inför valet att gå in

genom dörren till vänster eller dörren till höger. Följer spelaren därefter berättarens direktiv hamnar spelaren i ett av många slut på spelet. I denna sekvens placeras spelarens perspektiv ovanför Stanley och i bakgrunden uppmanar berättarrösten Stanley att utföra olika uppgifter, men eftersom spelaren inte längre kontrollerar Stanley påverkas han inte av uppmaningarna.

Vad som är viktigt att belysa med upplevelsen av *The Stanley Parable* är att det innehåller ett flertal olika slut som påverkas av spelarens olika beslut genom spelupplevelsen. Vad som också belysts genom de olika exemplen här ovan är hur relationen mellan spelare och berättare fungerar i denna spelupplevelse samt hur spelupplevelsen i ett flertal tillfällen bryter den fjärde väggen.

Fenomenologisk analys i relation till teoretiska utgångspunkter.

Som framkommit i beskrivningen ligger tyngdpunkten under upplevelsen av *The Stanley Parable* på relationen mellan spelare och berättare, samt hur *The Stanley Parable* ironiserar över tv- och datorspel som medium genom att belysa dess begränsningar gällande skrivet narrativ och digitalt fysiska begränsningar. Vid ett flertal tillfällen tydliggörs att spelaren styr en karaktär som är en del av ett färdigskrivet narrativ, något som vanligtvis försöker maskeras i andra spelupplevelser genom att spelaren ges stora möjligheter att utforska miljöer, samt möjligheter att påverka spelets utfall på ett flertal olika vis. I *The Stanley Parable* har spelaren möjlighet att utforska miljöerna och påverka slutet samtidigt som spelarens handlingar är i direkt dialog med berättaren som avråder eller uppmuntrar spelaren att göra på olika vis.

Cyborgbegreppet blir i detta spelexempel användbart likt vid studien av *That Dragon, Cancer* som också i en sekvens av spelet bryter den fjärde väggen genom att benämna spelaren som subjekt. *The Stanley Parable* blir också ett bra exempel på spelarens digitala förkroppsligande genom de återupprepade gånger som spelet bryter den fjärde väggen och kommunicerar direkt med spelaren istället för att skapa illusionen av att kommunicera med en karaktär som spelaren styr. Detta förkroppsligande förtydligas i *The Stanley Parable* där spelarens beslut om att exempelvis ställa sig i ett städskap eller stå stilla kommenteras av berättaren på ett vis som skapar känslan av förlorad kontroll hos spelaren. Det finns till och med exempel i *The Stanley Parable* då berättaren kritiserar spelaren då denne inte följt direktiven vilket innebär att berättaren startar om spelupplevelsen så att spelaren måste börja om från början. Trots att upplevelsen av att spelaren är kontrollerad av spelet endast är en illusion eftersom spelet trots allt är en färdig konstruktion av kod, är illusionen övertygande och tankeväckande.

Cyborgbegreppet fungerar bra för att belysa den illusionen då upplevelsen bygger på en sammanflätad relation mellan organism och maskin, eller med andra ord då en chiasm uppstår.

Förutom att spelupplevelsen i *The Stanley Parable* är fruktbar att diskutera med anknytning till cyborgbegreppet så är det även produktivt att belysa spelupplevelsen utifrån de förflyttade, och dubbla subjektpositioner som utvecklar sig under upplevelsen av spelet. I början av spelet intar spelaren rollen som Stanley och uppmanas av berättaren att följa de direktiv som beskrivs. Här pågår en dubbelsubjektivitet där spelarens identitet förskjutits till digital genom rollen som Stanley. Spelaren har möjlighet att följa de direktiven som spelaren uppmanas till i spelet, men samtidigt existerar den fysiska subjektiviteten vilket innebär att spelaren inte nödvändigtvis måste följa dessa direktiv. Istället upprättas en illusionen av möjligheten att göra ett aktivt val genom då spelaren inte följer berättarens direktiv. Vad som gör *The Stanley Parable* intressant är att den dubbla subjektiviteten kommenteras av spelet vilket belyser spelarens digitala förkroppsligande och bidrar ännu mer till upplevelsen av att spelet kontrollerar spelaren.

De scenografiska aspekter som är närvarande i *The Stanley Parable* för att skapa atmosfär bygger till stor del på en värld i tillblivelse i form av en kontorsmiljö. De miljöer som spelaren befinner sig i under spelupplevelsen är till en början konstruerade av vita väggar, ett stort antal kontorsrum och övriga kontorsdetaljer som datorer, telefoner whiteboards, med mera. Denna miljö förändras beroende på hur spelaren väljer att spela spelet och då förändras även den digitala miljön som spelaren befinner sig i. Vad som också utgör en del av atmosfären för själva spelupplevelsen är illusionen av förlorad kontroll som infinner sig i flera situationer i spelet. Som tidigare nämnts finns det situationer då berättaren försöker styra spelaren genom att instruera spelaren till att fatta olika beslut och det finns även situationer då berättaren startar om spelet så att spelaren måste börja om från början. Dessa element konstruerar en del av atmosfären som utgör *The Stanley Parables* metanivå. I detta sammanhang blir den multisensoriska upplevelsen avgörande för spelaren. Berättarrösten som kommunicerar via ljud är ständigt närvarande i spelupplevelsen och även avgörande för det multisensoriska skapandet i *The Stanley Parable*. Precis som i *Gone Home* kommuniceras berättarrösten även via text vilket innebär att spelaren kan uppleva *The Stanley Parable* utan ljud, men då går något förlorat eftersom berättarröstens tonfall med mera, är avgörande för kommunikationen mellan spelare och berättaren. Den metanivå som här ovan exemplifierades

kort är återkommande i spelupplevelsen och är en del av den atmosfär som utgör *The Stanley Parable*. Metanivån handlar i huvudsak om att narrativet förmedlar en tydlig bild av att spelupplevelsen är konstruerad men att spelaren har möjlighet att fatta egna beslut. Dessa egna beslut uppmuntras aldrig av berättaren utan fattas i vissa fall av spelare som väljer att göra motsatsen till det som berättaren instruerar om. Då spelaren fattar beslut som inte ligger i linje med berättarens instruktioner fortsätter spelet vilket ger en illusion av att spelaren tar sig utanför spelets gränser, trots att även dessa sekvenser är konstruerade av spelutvecklarna och utgör alltså även de en del av den scenografiska värld i tillblivelse som *The Stanley Parable* tillsammans med spelaren konstruerar. Då detta sker uppstår även en upplevelse av främmandegörande. Detta görs genom att de visuella elementen i form av design kollapsar och upplevelsen av spelets begränsningar blir närvarande.

I *The Stanley Parable* upprättas även referenser till andra digitala spel vilket är intressant eftersom det är ett inslag där spelarens referensram är avgörande. Som nämnts i beskrivningen finns det en situation i *The Stanley Parable* där spelaren gjort motsatsen till vad berättaren instruerat vilket leder till att berättaren blir upprörd över att spelaren inte vill uppleva *The Stanley Parable* så som det var ”planerat”. Detta leder till att spelaren placeras i två andra spel, och dessa är *Minecraft* och *Portal*. Trots att spelarens möjligheter till interaktion med dessa spelvärldar är begränsad så placeras trots allt spelaren en kort stund i dem. I dessa situationer fungerar kommunikationen mellan spelet och spelaren likt en intra-aktion där spelarens referenssystem är avgörande för spelupplevelsen. Förstår spelaren dessa spelkontextuella referenser förändras spelupplevelsen jämfört med om spelaren inte förstår dem.

3.5 Komparativa studier mellan de olika digitala spelen

Relationen mellan det fysiska och det digitala

Slutligen blir det produktivt att undersöka hur dessa digitala spelupplevelser liknar varandra respektive skiljer sig åt. Något som under undersökningens gång varit återkommande och som bör belysas är hur interaktiviteten fungerar i de olika spelupplevelserna. För det första är alla dessa spelupplevelser i behov av att spelaren är aktiv och interagerar med de olika situationerna. Detta uttrycker sig på lite olika vis, men Barads begrepp intra-aktion samt Haraways cyborgbegrepp är användbart i flera exempel. I *That Dragon, Cancer* fungerar dessa två begrepp väl då de belyser spelarens dubbla subjektivitet. Det tydligaste exemplet på detta är då spelarens digitala identitet uppmärksammas i sekvensen ”Picnic at The Edge Of The

World”. Illusionen av spelets identifiering av spelaren, och därigenom även då den fjärde väggen bryts, liknar upplevelsen av *The Stanley Parable*. I *The Stanley Parable* kommenterar berättarrösten återkommande gånger spelarens olydnad. Det finns även en sekvens i spelet då berättarrösten misstänker att huvudpersonen Stanley kontrolleras av någon och syftar då på spelaren. I båda dessa exempel bryts den fjärde väggen genom att spelaren tilldelas en egen roll som kommenteras i spelets narrativ, och detta är ett tydligt exempel på hur spelupplevelsen blir ett resultat av min interaktion med spelet. Detta blir användbart att anknyta till cyborgbegreppet vilket belyser sammankopplingen mellan organism och maskin. Trots att koden i dessa spelupplevelser är färdigskriven, och att jag väljer att benämna den digitala identifieringen av spelaren som en illusion, känner ändå maskinen av min mänskliga interaktion och är responsiv. Detta innebär att cyborgbegreppet fyller en tydlig funktion i detta sammanhang då det fysiska och det digitala sammanflätas genom att spelaren förkroppsligas digitalt vilket resulterar i en chiasm.

Flera av dessa spelupplevelser har även väckt den filosofiska frågan om vad som egentligen är på riktigt och vad som kan benämnas som en riktig känsla. Illusionen av att *That Dragon, Cancer* och *The Stanley Parable* bryter den fjärde väggen och förkroppsligar spelarens digitala identitet är trots allt en känsla upplevd i verkligheten. Denna filosofiska fråga är även något som *Papers Please* belyser genom att inkludera moraliska dilemman i spelupplevelsen. Som tidigare nämnts uppstår ett flertal situationer i mötet med *Papers Please* där spelaren själv får välja hur denne ska hantera dessa moraliska situationer. Dessa situationer är fiktiva och ingen drabbas egentligen av hur spelaren väljer att förhålla sig till dessa dilemman, men trots det förhåller sig spelaren till sin moralkompass genom spelupplevelsen. Väljer spelaren att inte investera känslor i spelupplevelsen så är även detta ett sätt för spelaren att förhålla sig till moralkompassen i relation till spelupplevelsen. Även i *Papers Please* blir det därför produktivt att diskutera den dubbla subjektiviteten. Som nämnts behöver inte spelaren göra samma val i *Papers Please* som denne hade gjort i motsvarande situation utanför spelupplevelsen. I sin tur genererar detta en digital subjektivitet i spelupplevelsen och en fysisk subjektivitet som båda verkar samtidigt. Denna dubbla subjektivitet är även närvarande i *Gone Home* där spelaren har möjlighet att utforska spelupplevelsen på ett eget vis utifrån sina egna perspektiv genom att exempelvis försöka avklara spelet så fort som möjligt, eller ta rollen som Kaitlin och utforska huset som spelaren föreställer sig att hon hade gjort.

Intra-aktion och det scenografiska samspelet

Spelupplevelserna har även diskuterats utifrån Karen Barads begrepps konstruktion intra-aktion. Detta utbyte mellan spelare och spelupplevelse har varit närvarande i mötet med de olika studieobjekten. Begrepps konstruktionen har bidragit till en kritik mot den tidigare hierarkin där spelaren upplever spel på spelets villkor, genom att inkludera spelarens referensramar som avgörande för den resulterande spelupplevelsen. Denna intra-aktion är närvarande och avgörande vid upplevelsen av *Gone Home* som bygger på mycket olika referenser för att tillsammans med spelaren konstruera en atmosfär. På ett liknande vis är intra-aktionen närvarande vid upplevelsen av *Papers Please* vilket refererar till historiska miljöer och samtidspolitiska händelser. Intra-aktion är också närvarande i *That Dragon, Cancer* då mötet med spelupplevelsen fungerar som ett bra exempel på hur avgörande spelarens tidigare upplevelser av liknande situationer som spelet beskriver påverkar den resulterande spelupplevelsen.

Det är inget nytt att en individs referenser och tidigare upplevelser påverkar dennes upplevelser av en specifik situation, men detta tål att belysas, framförallt för att påvisa att detta även är närvarande i mötet med digitala spel. I exemplet med *Gone Home* krävs det att spelaren förstår den kulturella dualismen mellan vetenskapliga texter och populärvetenskapliga böcker för att förstå relationen mellan Terrence, författare till populärvetenskapliga böcker, och Terrence pappa, doktor i amerikansk litteratur (se fig. 5). Också i mötet med *Papers Please* krävs att spelaren känner till situationen mellan Öst- och Västberlin för att förstå referensen som genereras genom Öst- och Västgretzin.

Mina studieobjekt innehåller även scenografiska samspel som konstrueras. Dessa scenografiska samspel fungerar tillsammans med spelaren som en helhet för att skapa en värld i tillblivelse. Dessa världar består av ett samspel mellan miljö, ljud, ljus, atmosfär, kroppar och kostymer, men som sagt också spelaren. Ett tydligt exempel då dessa samspel är närvarande i konstruktionen av atmosfär är det kontorslandskap som spelaren utforskar i *The Stanley Parable*. Detta kontorslandskap manifesterar och mobiliserar idén om den tråkiga miljö som ett grått kontorslandskap innefattar. På ett liknande vis fungerar även miljön i sekvensen ”Dehydration” i *That Dragon, Cancer* som typisk sjukhusmiljö vilket innefattar neutrala målningar som inte provocerar, exempelvis reproducerade tryck av Claude Monets impressionistiska målningar. Detta urval av konstnärlig sjukhusutsmyckning kommenteras även i *That Dragon, Cancer* vilket gör sekvensen ännu mer intressant. Båda dessa miljöer är

laddade med ideologiska förståelser vilket kräver att betraktaren förstår, eller får en känsla för, de idéer som förmedlas. På sidorna 19-20 exemplifierades hur konceptet med den vita kuben manifesterar och mobiliserar idéer om hur ett utställningsrum kan se ut. Detta koncept bygger på historia, tradition och en övergripande förståelse för konstvärlden i relation till utställningssammanhang vilket gör att den också kan fungera som ideologisk. Konceptet med den vita kuben kräver en kunskap av betraktaren för att förstå varför utställningsutrymmet är konstruerat som det är, men även vid avsaknad av denna kunskap producerar platsorienteringen en upplevelse. Exemplet med den vita kuben går att jämföra med upplevelsen och förståelsen av dessa två scener ur *The Stanley Parable* och *That Dragon, Cancer*. Det bör även anknytas till Barads tankekonstruktionen med begreppet intra-aktion. *The White Cube*, *That Dragon, Cancer* och *The Stanley Parable* kräver ett utbyte av betraktaren eller spelaren i dessa sammanhang och det är först i kombination med betraktaren eller spelaren och dess referenser som den resulterande förståelsen för miljöerna aktualiseras. Dessa scenografiska samspel är också närvarande i mötet med *Gone Home* där atmosfären i stor utsträckning refererar till ungdomskultur under 1990-talet i nordvästra USA.

I de ovanstående exemplen fungerar interaktivitet som en viktig aspekt för att mobilisera specifika atmosfärer. Detta fungerar även i mötet med *Papers Please*. På ett liknande vis som beskrivits här ovan mobiliserar även *Papers Please* en atmosfär vilken är fylld av ideologiska konstruktioner. Dessa bygger på dystopi, referenser till terrorism, människor på flykt, gränsen mellan Öst-Berlin och Väst-Berlin, och samtidspolitiska ämnen som rasprofilering i säkerhetskontroller på flygplatser. Precis som i övriga exempel krävs det en förståelse för dessa referenser av betraktaren för att detta scenografiska samspel ska fungera. Men i *Papers Please* ingår även ett scenografiskt medskapande i form av spelarens beslutsfattande. Som förklarar anspelar miljön genom audiovisuella element på dystopi, men spelaren har möjlighet att påverka detta genom att vara uppmärksam och noggrann i sitt arbete. Detta gör att spelaren tillsammans med *Papers Please* mobiliserar den scenografiska atmosfär som utgör *Papers Please*. Spelarens aktiva deltagande bidrar också i sin tur till att utvecklingen av spelets narrativ ser olika ut vilket inte minst förstärks av de olika slut som spelarens beslut genererar i.

Det finns en uppenbar skillnad på grafiken i de olika spelupplevelserna och hur den samspelar med spelaren. *That Dragon, Cancer*, *Gone Home* och *The Stanley Parable* eftersträvar en viss realism genom mimesis trots *That Dragon, Cancers* relativt minimalistiska bildspråk. Dessa

tre spelupplevelsers grafik står i stark kontrast till hur grafiken är utformad i *Papers Please* som istället använder sig av en retrodesign. Detta anknyter till formspråket som genereras genom 8-bitsprocessorer, vilket var formatet för spelutveckling till Nintendo Entertainment System som lanserades 1985 i USA och Japan, samt 1986 i Sverige. Den tidsförskjutning som upplevs med referenser till 1980-talets teknik bidrar ännu mer till kopplingen mellan *Papers Please* och den politiska situationen som var aktuell under 1980-talet gällande Väst-Berlin och Öst-Berlin.

Det anonyma och det personliga

En annan representativ ingång i jämförelsen mellan de olika digitala spelupplevelserna är det anonyma i relation till det personliga och vad det är som genererar dessa inslag. Detta blir produktivt att belysa i relation till *That Dragon, Cancer* där det minimalistiska bildspråket, exempelvis att karaktärerna är avbildade utan ögon, bidrar till anonymitet hos karaktärerna samtidigt som informationen som delges genom ljud är personlig för familjen. Som nämnts i analysen kan jag endast spekulera i varför detta urval gjorts, men genom att delvis anonymisera karaktärernas visuella drag öppnas möjligheten för spelaren att själv identifiera sig med familjens situation. Ett annat exempel då ljud och bild arbetar i relation till varandra för att mobilisera en kontrast mellan det personliga och det anonyma är i exemplet med *Papers Please*. Som nämnts tidigare är den digitala designen begränsad och personerna som köar för att få sina dokument kontrollerade är avbildade som svarta figurer som alla ser likadana ut vilket anonymiserar dem. Denna anonymitet kommer i konflikt med det personliga vid varje möte då spelaren som passkontrollant får en betydligt mer detaljerad bild av personen som försöker passera gränsen. Det personliga konstrueras genom den visuella avatar som spelaren får ta del av vid varje möte (se fig. 4). Samtidigt som det personliga förstärks av det visuella vid mötet, så anonymiseras det igen då de ljud som uppstår då karaktären pratar endast är ohörbart mummel. Detta mobiliserar i sin tur en ideologisk bild av migrationsverk, passkontroller och tullar där det anonyma uppstår genom köer eller statistiska kalkyler och det personliga uppstår i varje enskilt möte men snabbt blir anonymiserat igen då dessa processer vid hög belastning riskerar att bli mekaniska.

Även i *Gone Home* uppstår en konflikt mellan det anonyma och det personliga. I detta exempel får spelaren möjlighet att se familjemedlemmarna på bild, och de enda rösterna som hörs är huvudpersonen Kaitlins och hennes syster Sams. Det personliga utforskas i *Gone Home* istället genom att spelaren undersöker de olika rum och objekt som utgör miljön i *Gone*

Home. Dessa objekt vittnar om olika konflikter inom familjen samt vilka olika intressen familjemedlemmarna har vilket beskriver fyra olika identiteter. Den intima beskrivningen av familjen som spelaren tar del av genom att utforska miljöer och objekt står i kontrast till karaktärernas kroppsliga identitet som är avsaknad. Det blir produktivt att fundera över vad det är som utgör det personliga i dessa spelupplevelser och varför det drabbar oss som upptäcker det. I mötet med spelen så sammanflätas spelare och spelupplevelse genom spelarens digitala förkroppsligande. Jag som spelare bär ansvar för migranterna i *Papers Please* genom min interaktivitet. Jag bär ansvar för att trösta Joel i *That Dragon, Cancer*. Sammanflätandet mellan spelare och spel bidrar genom interaktiviteten till att spelaren kommer det personliga i spelen närmre vilket konstruerar en chiasm. Något som tidigare diskussioner med koppling till cyborgbegreppet har påvisat.

Analyserna av studieobjekten vittnar också om hur närvarande och viktiga inslagen av ljud är i spelupplevelserna. I *That Dragon, Cancer* fungerar ljudet som avgörande för att kontextualisera de olika sekvenserna spelupplevelsen är uppbyggd kring. Ljudinslagen beskriver genom berättarrösten hur Joel mår, men också mer personliga reflektioner hos de olika karaktärerna i spelupplevelsen. Dessa reflektioner, eller känslomässiga upplevelser hos karaktärerna, illustreras ibland även genom visuella inslag som då rummet fylls med vatten i sekvensen ”Sorry Guys It’s Not Good”, eller i ”Dehydration” då spelaren inte kan hjälpa Joel genom interaktivitet trots att spelaren kan interagera med andra objekt i omgivningen. Men oftast beskrivs de genom ljudklipp med röster som beskriver dessa känslor och upplevelser. Även musiken i *That Dragon, Cancer* sätter prägel på hur de olika sekvenserna upplevs då den varierar beroende på de olika sekvensernas innehåll. *Gone Home* är på ett liknande vis beroende av ljud för att narrativet ska drivas framåt. I denna spelupplevelse bidrar ljudet inte endast till att driva narrativet framåt utan rösterna nyanserar även Kaitlin och Sams identiteter. Här fungerar även kombinationen av fotsteg, regn och åska som avgörande för att skapa en scenografisk känsla för spelarens ensamhet i huset som upptäcks. Som nämnts i beskrivningen finns det även kassetband som innehåller musik utplacerade i huset. Dessa kassetband tillhör Sam och bidrar till att vidare konstruera Sams identitet i *Gone Home*. Ljud blir på ett liknande vis avgörande i mötet med *The Stanley Parable* där berättarrösten driver narrativet framåt. Även i denna spelupplevelse ligger en tyst ljudbild i bakgrunden vilket bidrar till en mystik som krockar med normaliteten i det kontorslandskap som spelupplevelsen tar sin början i.

I dessa tre spelupplevelser har ljud en liknande roll. Som nämnts i beskrivningen till spelen finns det även texttrutor vilket gör att spelen kan upplevas utan ljud, men då går en viktig aspekt förlorad eftersom rösterna i alla tre spelupplevelser bidrar till ännu en dimension av spelupplevelserna. I *Gone Home* är exempelvis Sams ljudklipp inspelade likt hur en rebellisk tonåring kan låta, fylld av känsllosamma funderingar och ilska mot vuxenvärlden. Dessa känsllosamma reflektioner och irriterade utbrytningsförsök förstärks alltså av rösten som talar. Detta fungerar på ett liknande vis i *That Dragon, Cancer* där vissa inspelade ljudklipp med Joel är autentiska spår från hans insjuknande. Även ljudklippen som innehåller röster från de övriga familjemedlemmarna bidrar så mycket mer till att tydliggöra vilken stämning de olika sekvenserna genererar. I *The Stanley Parable* blir ljudet från berättarrösten också viktigt eftersom denna spelupplevelse till stor del bygger på relationen och kommunikationen mellan spelare och berättarröst. I flera olika sekvenser, beroende på hur spelaren väljer att spela spelet, så uppvisar berättarrösten irritation, och till och med ilska då spelaren inte följer de direktiv som berättarrösten ger. Denna ilska eller irritation blir som tydligast genom hur berättarens röstmönster förändras. Röstmönstret ser väldigt annorlunda ut beroende på om spelaren följer berättarens instruktioner eller inte vilket indikerar på att röstmönstret fyller en funktion i mobiliseringen av atmosfär och stämning. I *Papers Please* har också ljudet en viktig del i spelupplevelsen. Precis som grafiken i spelupplevelsen så är ljudet programmerat i retroanda. Som tidigare nämnts består det ljud som spelaren blir bemött av vid varje enskilt möte med dem som försöker passera gränsen av ohörbart mummel, vilket bidrar till en anonymisering av spelkaraktärerna. Den enda hörbara mening som också är återkommande är spelarens begäran av inresedokument genom uppmaningen ”papers please”.

3.6 Komparativa studier i relation till konceptbegreppet

Mimesis och det konceptuella

Som nämnts under avsnittet ”Konstbegreppet, och hur det fylls med värde” har det under de senaste 100-150 åren pågått en förändring gällande konstnärligt värde från att prioritera mimesis till att istället prioritera konceptualism. Detta faktum ter sig inte lika tydligt i spelformens uttryck, men går trots allt att återkoppla till. Spelformen, som inte ännu fungerar som en del av konsthistorien, har vanligtvis ett stort fokus på mimesis som en del av måttstocken för hur pass kvalitativt ett spel är. En anledning till att spelformen oftast inte diskuteras i relation till konstnärligt värde är dess plats i den kulturella hierarkin, men detta är på väg att förändras. Ofta föredras spel med bra grafik för att efterlikna det avbildade på så detaljerat vis som möjligt, men detta ligger inte i fokus för de studieobjekt som jag i denna

undersökning analyserat och fungerar således inte heller som ett krav för att ett digitalt spel ska producera konstnärliga värden. I *Gone Home* och *The Stanley Parable* finns det tendenser till att eftersträva mimesis i form av hur de olika miljöerna i spelen är konstruerade. Men i *Gone Home* blir mimesis istället ett verktyg för att återskapa en atmosfär av 1990-talets USA där detaljerna i de olika rum som spelaren utforskar utgör en avgörande aspekt av de olika identiteterna i spelet *Gone Home*. I *The Stanley Parable* är mimesis också närvarande då de olika miljöerna är återskapade med en relativt hög detaljnivå. Trots att mimesis är betydligt mer närvarande i *Gone Home* och *The Stanley Parable* så är ändå spelens visuella aspekter begränsade gällande mimesis i jämförelse med vad som var möjligt då spelen släpptes. Spelens avsaknad av mimesis fungerar snarare som ett verktyg för att öka det konstnärliga värdet som produceras då huvudfokus istället ligger på det konceptuella. Detta nämndes även tidigare, fast då gällande utvecklingen mot att föredra det konceptuella inom konsthistorien. Dessa digitala spel avgränsar sig också från den generella förståelsen för digitala spel då de håller ett lågt tempo och fungerar som kontemplativa upplevelser, något som vanligtvis inte sammankopplas med digitala spel. Dessa faktorer bidrar till att spelupplevelserna kan diskuteras som konstnärliga. Risken är, som tidigare forskning visat, att en kulturell hierarki upprättas inom spelmediet.¹³⁰ Genom att belysa hur dessa konstnärliga värden produceras bidrar jag till att blottlägga hur det kulturella kapitalet erhålls, vilket i sin tur kan diskuteras eller kritiseras.

I *That Dragon, Cancer* prioriteras det konceptuella på ett tydligt vis då tematiken som spelet behandlar får ett stort utrymme i relation till mimesis. Det visuella som utgör *That Dragon, Cancer* är som sagt avskalat, men även detta bidrar i kombination med spelets tematik, till en del av det konceptuella som utgör det digitala spelet. Faktum är att spelets avskalade estetik utgör en vanlig aspekt av ett indiespel då budgeten för spelutvecklingen av indiespel kan vara obefintlig eller väldigt liten.¹³¹ Detta innebär att det inte alltid finns tid eller pengar för att utveckla spel med samma tekniska förutsättningar som då ett stort spelföretag står bakom spelutvecklingsteamet med ekonomiska resurser. Detta resulterar i att det konceptuella som förmedlas genom spelupplevelsen i ett indiespel fungerar som prioriterat framför det visuella som förmedlas genom det digitala spelets grafik. Detta kan i sin tur kopplas till förståelsen av konstnärligt värde i konstsammanhang där det konceptuella prioriteras framför mimesis vilket

¹³⁰Parker, 2013, s. 56-57

¹³¹ Ett indiespel är ett spel utvecklat av ett litet självständigt spelutvecklingsteam eller spelutvecklingsföretag. Detta skiljer sig från större produktioner som ofta har massiv finansiell uppbackning.

även indikerar på hur *That Dragon, Cancer* producerar konstnärligt värde. Även i *Papers Please* är grafiken avskalad och påminner snarare visuellt om ett spel utvecklat på 1980-talet. Detta spel beskrivs som ett indiespel utvecklat av en liten spelutvecklingsstudio med begränsade ekonomiska resurser, i alla fall i jämförelse med den budget som större spelutvecklingsstudios har möjlighet att arbeta med. Precis som i fallet med *That Dragon, Cancer* blir resultatet att det konceptuella som förmedlas genom *Papers Please* prioriteras framför spelets visuella aspekter vilket också indikerar på hur spelet producerar konstnärligt värde. Som tidigare nämnts gällande *Papers Please* bidrar spelets avskalade retrografik också till en del av det konceptuella som förmedlas genom spelupplevelsen. I detta fall anknyter grafiken till tidsperioden då spelet utspelar sig.

Förutom spelens relation till mimesis och konceptualism berör de även en rad olika samtidskonstnärliga teman. Som nämnts under rubriken ”Konstbegreppet, och hur det fylls med värde”, har inriktningen mot konceptualism också bidragit till att framförallt tre teman växt fram som typiska för samtidskonsten enligt Terry Smith. Dessa tre teman beskriver Smith som den spektakulära konsten som säljs dyrt på konstmässor och på auktionshus, den politiska konsten som ställs ut på biennaler, och konsten som undersöker det omedelbara nuet och det föränderliga i tid, rum och plats.¹³² Vidare fyller McDaniel och Robertson i med en rad olika teman som de menar fungerar som de mest framstående inom samtidskonsten.¹³³ Alla de digitala spel som analyserats i denna studie närmar sig på olika vis Smiths tredje samtidskonstnärliga tema där fokus ligger på att undersöka det omedelbara nuet, tid rum och plats. Detta är delvis på grund av det fenomenologiska mötet som uppstår med det mediespecifika som studieobjekten erbjuder genom det faktum att de är digitala spel. I *That Dragon, Cancer* undersökts detta genom förskjutningen av spelarens subjektsposition som aktiveras genom spelupplevelsen. Med andra ord genererar spelupplevelsen en känsla av att befinna sig på två platser samtidigt genom interaktionen, och det är detta som gör att alla fyra spelupplevelserna kan kopplas samman med tematiken som undersöker temporära och rumsliga aspekter.

Samtidskonstens spår i digitala spel

Som nämnts i analysen av *That Dragon, Cancer* är delar av de ljudklipp som inkluderas i spelupplevelsen autentiska och alltså inspelningar från olika sekvenser med den fysiska

¹³² Smith, 2009, s. 6-8

¹³³ För dessa teman se s. 27

personen Joel då han var vid liv. Genom att spelaren får möjlighet att återuppleva dessa situationer återupplevs också minnet av en person likt hur Felix-Gonzalez Torres arbetade med installationsverket *Untitled (Placebo)* då han lät installationens försvinnande godisbitar fungera som en metafor för sin bortgångna pojkvän Ross Laycock. Förutom att spelaren i exemplet med *That Dragon, Cancer* bidrar med sin interaktivitet för att återuppleva minnet av Joel påpekas också spelarens interaktivitet av spelets programmerade kod för att skapa en illusion av spelarens digitala förkroppsligande. Detta fungerar med andra ord som ett verktyg för att bryta den fjärde väggen, något som knyter an till att undersöka tid, rum och plats vilket fungerar som Smiths tredje exempel på samtidskonstnärliga teman och som således är ett exempel på hur konstnärliga värden produceras.

I exemplet med *The Stanley Parable* används liknande verktyg för att bryta den fjärde väggen och därigenom skapas på ett liknande vis en illusion av spelarens digitala förkroppsligande. Detta görs också genom att påpeka spelarens interaktivitet, eller i vissa fall avsaknad av denna. Men förutom att *The Stanley Parable* påpekar och kommenterar tid, rum och plats i relation till spelarens interaktivitet bidrar även spelupplevelsen med en mediespecifik kommentar genom dess ironiserande över digitala spel och förväntningarna på dem. Detta görs genom att driva med digitala spel och dess konstruktion vilken ofta bygger på att ge spelaren så många val som möjligt så att spelaren ska uppleva att interaktionen spelar roll. I *The Stanley Parable* har spelaren ett stort antal alternativ, men spelets utformning ironiserar tydligt över att varje spel har digitalt fysiska gränser för vad som är möjligt vilket innebär att det alltid finns begränsningar för vilka konsekvenser spelarens interaktivitet kan få. Detta fungerar som ett främmandegörande av det mediespecifika som vanligtvis finns i digitala spel. Denna form av mediespecifik självironi anknyter till de ideologier som under 1900-talet förmedlades genom exempelvis dadaismen där kritiken mot konstetablissemangen och god smak stod i fokus. På ett liknande vis som dadaismen fungerade som mediespecifik ironi mot konstetablissemangen, genom exempelvis Duchamps *Fountain* och Switters olika kollage, fungerar *The Stanley Parable* som en ironi i relation till konstruktionen, och idén av digitala spel som obegränsade vilket leder till att ett konstnärligt värde produceras.

Vid analysen av *Gone Home* finns det också en markerad anknytning till tid, rum och plats, främst genom att placera spelaren i en 1990-talsmiljö vilket de olika objekten och historierna som fyller huset vittnar om. Men *Gone Home* anknyter tydligare till det andra exemplet av Terry Smiths samtidskonstnärliga teman vilket innefattar det politiska. I *Gone Home* fungerar

sexuell läggning som centralt tema då berättelsen om Sam och hennes utforskande av sin sexuella läggning i kombination med hennes föräldrars reaktioner på detta nystas upp genom spelarens interaktivitet. Denna tematik kontextualiseras genom den scenografiska atmosfären som mobiliseras tillsammans med spelaren för att återskapa en 1990-talsmiljö. *Gone Homes* politiska tematik som behandlar sexuell läggning i kombination med 1990-talsmiljön gör att spelupplevelsen också fungerar som ett återskapat tidsdokument över inställningen till homosexualitet under 1990-talet präglad av det urval som gjorts i utvecklingen av spelet 2012-2014.

Intressant med spelupplevelsen *Gone Home* är också att mimesis är närvarande vilket tyder på att det finns ett värde i att återge de visuella detaljerna. En rimlig anledning till detta stilistiska beslut är att mimesis i denna spelupplevelse är viktig för att mobilisera en temporär kontext som anknyter till 1990-talet. I *Gone Home* är det exempelvis viktigt då spelaren hittar en biobiljett till *Pulp Fiction* att spelaren kan utläsa att biobiljetten är till just filmen *Pulp Fiction* för att mobiliseringen av 1990-talsmiljön ska fungera. Därav fyller alltså mimesis en viktig funktion för att återge den konceptuella idén av 1990-talet i kombination med frågor relaterade till sexuell läggning i *Gone Home*. Utforskandet, som är en stor del av *Gone Home*, påminner om utforskandet av en konceptuell konstillation där den konstnärliga poängen inte vid första anblick är tydlig. Genom att utforska och undersöka installationen öppnas infallsvinklar vilket också leder till kontext för betraktaren. *Gone Homes* narrativ och konstruktion ger i denna jämförelse tydliga ledtrådar till hur betraktaren, eller spelaren, ska röra sig för att den politiska poängen med spelupplevelsen ska framgå. Här följer ingen forcerad jämförelse med hur *Gone Home* kan jämföras med någon specifik konstillation med tydligt HBTQ-tema. Men faktum kvarstår att den politiska tematik som *Gone Home* förmedlar gällande HBTQ-relaterade frågor är aktuell inom den samtidskonstnärliga scenen som enligt McDaniel och Robertson ofta behandlar identitetspolitik och därigenom produceras konstnärliga värden.

Vidare på tal om politisk tematik fungerar spelupplevelsen *Papers Please* på ett liknande vis som *Gone Home*. *Papers Please* aktualiserar frågor som behandlar nationell identitet, konstruktionen av landsgränser, migration, konsekvenser av krig och hur dessa frågor aktualiseras över tid. Den temporära aspekten blir som tidigare nämnts närvarande genom kontexten, stämningen och miljön som förmedlas genom att spelet utspelar sig på 1980-talet i en stad där gränsen resulterat i en västlig och en östlig del av staden. Denna potentiella

referens till Väst- och Östtyskland fungerar som metafor för berlinmuren och all ideologi och historia som den för med sig. Spelsekvensen då spelaren uppmanas undersöka personer från en specifik region lite extra med argumentet att de är "randomly selected" fungerar som en referens till vår samtid då begreppet kan fungera som en illustration av den rasprofilering som pågår vid säkerhetskontroller på flygplatser. Spelupplevelsen anknyter alltså i stor utsträckning till identitetspolitik i form av migration och globalisering, något som McDaniel och Robertson menar är några av de teman som fungerar som mest framstående inom samtidskonsten. Vad som också gör *Papers Please* till ett produktivt studieobjekt för undersökningen är *hur* spelupplevelsen diskuterar migration och globalisering, nämligen genom att iscensätta spelaren i rollen som den avgörande rösten för huruvida en migrant ska få möjlighet att passera gränsen eller inte. De interaktiva aspekterna som det digitala spelmediet innebär aktiverar härigenom spelaren och aktiverar även som tidigare nämnts spelarens förhållande till sin egen moralkompass. Denna anknytning till migration och globalisering fungerar som bra exempel på hur *Papers Please* producerar konstnärliga värden.

Denna typ av interaktivitet är spännande att diskutera utifrån ett konstvetenskapligt perspektiv då den väcker många intressanta reflektioner. Hur skiljer sig vår moralkompass då den utmanas mellan ett möte med det digitala i jämförelse med det fysiska? För att återigen anknyta till ett konsthistoriskt exempel väljer jag att kort jämföra med Marina Abramovic interaktiva performancekonstverk *Rhythm 0*. I detta performancekonstverk placerade Marina Abramovic ut ett stort antal föremål, allt från skadliga föremål som knivar till ofarliga föremål som olika frukter. Därefter uppmanade hon publiken till verket att göra vad de ville mot henne utan att någon handling i efterhand skulle få några konsekvenser.

Performancekonstverket fortsatte därefter med att deltagare skar i henne med knivar, hon bands fast och hennes kläder togs av. Verket är fruktbart att diskutera i detta sammanhang då det illustrerar ett exempel på vad som händer då ansvar för konsekvenser förändras, eller raderas, och hur snabbt Abramovic avhumaniserades på grund av detta. Precis som i *Papers Please* var *Rhythm 0* interaktivt och publikens förhållande till sina moralkompasser försköts genom verkets omständigheter. I *Papers Please* är denna omständighet att handlingarna inte får några direkt fysiska konsekvenser och i *Rhythm 0* är omständigheten att handlingarna inte får några direkt rättsliga konsekvenser. Trots avsaknaden av dessa konsekvenser aktiverar båda upplevelserna ett förhållande mellan publiken och dess moralkompasser vilket spinner vidare på reflektionen som togs upp på sidorna 55-56, nämligen hur förhållandet till det digitala i jämförelse med förhållandet till det fysiska påverkar vad som upplevs som på riktigt,

eller som en riktig känsla. Var handlingarna i *Rhythm 0* och de känslor som de aktiverade riktiga eller simulerade genom en konstupplevelse, och hur skiljer de sig eller liknar de handlingar och upplevelser som aktiveras genom *Papers Please*? Det finns en uppenbar fenomenologisk skillnad i att skära i en fysisk person och att neka en digital migrant tillträde över den fiktiva gränsen mellan Väst- och Östgretzin, men om båda handlingarna är konsekvensfria återstår publikens förhållande till sin egen moralkompass över vad som är acceptabelt och inte, vilket oavsett om upplevelsen är digital eller fysisk aktiverar en känsla. Jämförelsen illustrerar och poängterar något som varit genomgående för hela undersökningen nämligen förhållandet till det fysiska och det digitala samt hur de digitala spel som i denna studie undersökts, på flera nivåer, fungerar i gränslandet mellan dessa två världar.

4. Avslutande diskussion

I denna uppsats har jag undersökt de digitala spelen *That Dragon, Cancer*, *Papers Please*, *Gone Home*, och *The Stanley Parable* med anknytning till syfte, frågeställningar, teorier och metoder som sammankopplar dessa digitala spel med det konstvetenskapliga ämnesområdet. Huvudsyftet med undersökningen har varit att undersöka hur dessa digitala spel producerar konstnärliga värden. Den andra delen av syftet har handlat om att bidra med en utvecklad metodik med anknytning till posthumanistiska perspektiv och scenografi för att belysa subjekspositioner, interaktivitet och multisensoriska aspekter i digitala spel.

I undersökningen har jag funnit att de digitala spel som undersökts producerar konstnärliga värden. Dessa konstnärliga värden knyter an till samtidskonstnärliga teman och handlar om identitetspolitik som berör sexuell läggning, migration, krig och rasprofilering (*Papers Please* och *Gone Home*), aspekter som behandlar plats, tid och rum (alla studieobjekt i undersökningen), det personliga som interaktivt (*That Dragon, Cancer*) och mediespecifik självironi (*The Stanley Parable*). Förutom att spelen behandlar dessa teman så prioriteras det konceptuella framför mimesis, en trend som producerar konstnärliga värden även bland etablerade konstobjekt. Hur spelarens interaktivitet är närvarande i mötet med dessa studieobjekt är unikt för spelmediet i en konstvetenskaplig kontext. Studieobjekten i undersökningen kräver inte enbart att betraktaren, eller spelaren, engagerar sig emotionellt eller mentalt utan även genom att digitalt förkroppsligas för att aktivera de narrativ och upplevelser som dessa digitala spel erbjuder varje separat spelare. Dessa digitala upplevelser är alltså i behov av interaktion för att i viss mån ens existera. Vidare går det att diskutera, likt hur diskussionen kring mer traditionell konst förs, hur upplevelsen *bör* förstås? Är det den subjektiva upplevelsen som bör prioriteras eller bör skaparens uppsåt med de digitala spelen fungera som den korrekta tolkningen? Vad händer med spelen då de upplevs genom att betrakta någon annan spela dem? Hur påverkar den omkringliggande kontexten förståelsen för dessa digitala spel, exempelvis att de i regel inhandlas och upplevs i spelkontext och inte konstkontext? Som de senaste raderna tydliggör har en rad frågor väckts genom kombinationen av konstnärliga värden och digitala spel vilket jag lämnar vidare som förslag på fortsatt forskning inom området

Den andra delen av syftet har behandlat hur metodik och teoribildning som i denna undersökning använts kan vara till nytta för undersökningar av liknande fenomen. Under

arbetets gång arbetade jag med noggranna anteckningar över hur olika miljöer i de digitala spelen var konstruerade samt hur dessa miljöer, i kombination med min interaktivitet bidrog till den fenomenologiska spelupplevelsen. För att bryta ned dessa miljöer användes ett scenografiskt perspektiv hämtat från Rachel Hann. Perspektivet belyste inte enbart dessa miljöers visuella utformning, utan även hur olika aspekter av spelupplevelsen tillsammans med mig som spelare utgör ett dynamiskt assemblage. Perspektivet bidrar med att belysa multisensoriska effekter, referenser, samt hur de tillsammans med betraktaren konstruerar en helhet som mobiliserar en specifik känsla. Detta perspektiv har visat sig vara fruktbart vid analyser av allting som i någon mån är svårgripbart och föränderligt, likt ett digitalt spel, en konstinstallation eller en specifik miljö som ett torg eller en flygplats.

Vidare har Karen Barads posthumanistiska agentiella realism, och då främst begreppet intra-aktion använts för att belysa relationen mellan det digitala och det fysiska. Begreppet har varit användbart för att påvisa hur spelaren såväl som det digitala spelet bär ansvar för den resulterande spelupplevelsen. Med andra ord bidrar intra-aktionens nedbrytning av hierarkin mellan enheten som utgör det digitala spelet och enheten som utgör spelaren till att dessa två enheter istället ingår i samma system (agentiell realism). Detta gör att spelaren inte endast upplever det digitala spelet på det digitala spelets villkor utan istället påverkar även spelaren själva upplevelsen med sina tidigare erfarenheter, upplevelser och referenser. Detta perspektiv har i undersökningen visat sig vara fruktbart vid undersökningar av digitala spel, och i förlängningen även det digitala eftersom det fortfarande existerar en viss dualism mellan det fysiska och det digitala som bör undersökas vidare i andra sammanhang.

I min undersökning av relationen mellan det digitala och det fysiska har även det posthumanistiska begreppet cyborg hämtats från Donna Haraways teoribildning. Detta har fungerat som stöd för att vid ett flertal tillfällen beskriva den chiasm som uppstår då det fysiska sammanflätas med det digitala vilket följaktligen digitalt förkroppsligar spelaren. Såväl cyborgbegreppet, det digitala förkroppsligandet och chiasmbegreppet har under undersökningen således visat sig vara användbart vid studier av relationen mellan det mänskliga och det digitala. Studier av hur det digitala förkroppsligandet bidrar till chiasmen som uppstår i mötet med sociala medier hade exempelvis varit fruktbart att undersöka och studera vidare.

Genom att fortsätta diskutera relationen mellan det digitala och det fysiska, och hur det digitala förkroppsligandet fungerar, öppnas nya perspektiv på hur vi kan förstå oss själva i mötet med det digitala. I min undersökning fann jag ett flertal exempel på då olika subjekspositioner kunde verka samtidigt, bland annat genom att väva in spelarens moralkompass och förhållandet till denna under spelupplevelsen. Jag fann även intressanta situationer då de digitala spelen bröt den fjärde väggen genom att bekräfta mitt digitala förkroppsligande. Som nämnts är detta en programmerad funktion för att skapa en upplevelse av att det digitala spelet *ser* spelaren. Men även om funktionen är programmerad skapas en känsla av att spelet faktiskt *ser* spelaren vilken är verklig. Ett liknande exempel figurerar i *Papers Please* då spelaren tvingas bedöma om huruvida migranter ska få passera gränsen eller inte. De migranter som försöker passera är endast programmerad kod, men trots detta kan spelaren uppleva situationen som emotionellt engagerande. Med andra ord skapas en känsla för dessa migranter som är riktig trots att spelarens beslut inte får några fysiska konsekvenser. Detta knyter an till den filosofiska fråga som väckts under denna undersökning vilken behandlar vad som är en riktig känsla. Det är dags att sluta diskutera det fysiska och det digitala som skilda enheter i en dikotomi och istället börja diskutera dem som del av det stora nätverk som Barad beskriver, där allting är i ständig rörelse men ändå sammanflätat. Detta besvarar den filosofiska frågan som tidigare togs upp. Den känsla och upplevelse som skapas genom de digitala spelen, och mera specifikt art games, är ytterst verklig.

Källor och litteratur

Litteraturlista

Alfengård Robin, "Det är ju bara ett spel!", *En diskursanalys av Aftonbladets och Dagens Nyheters värdering av tv- och datorspel*, Göteborgs Universitet, C-uppsats, 2017

Anderson Kelly. R, Woodbury Michelle L, Phillips Kala, Gauthier Lynne V, "Virtual Reality video games to promote movement recovery in stroke rehabilitation: a guide for clinicians" ur *Archives of physical medicine and rehabilitation*, vol 96 (5), 2015

Arnold Dana, Iversen Margaret, *Art and Thought*, Blackwell Publishing, Oxford UK, 2008

Ashinoff Brandon K, "The potential of video games as a pedagogical tool" ur *Frontiers in Psychology*, vol 5, september 2014

Barad, Karen, "Posthumanistic Performativity: Toward an Understanding How Matter Come to Matter" ur *Signs*, vol 28 (3), 2003

Barad Karen, *Meeting the universe halfway: quantum physics and the entanglement of matter and meaning*, Duke University Press, 2007

Bainbridge William, "Virtual worlds as cultural models" ur *ACM Transactions on Intelligent Systems and Technology*, vol 1(1), 2010

Bal Mieke, *Quoting Caravaggio: Contemporary Art, Preposterous History*, University of Chicago Press, Chicago 1999

Behm-Morawitz Elizabeth, Ta David, "Cultivating Virtual Stereotypes? The Impact of Video Game Play and Racial/Ethnic Stereotypes" ur *Howard Journal Of Communications*, vol 25(1), 2014

Bolter Jay David, Grusin Richard, *Remediation: Understanding new media*, Cambridge Massachusetts, MIT Press, 1999

Bourgonjon, Jeroen; Vandermeersche, Geert; and Rutten, Kris. "Perspectives on Video Games as Art." *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* vol 19 (4), 2017

Burgess Melinda CR, Stermer Steven P, Burgess Stephen R, "Sex, Lies, and Video Games: The Potrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers" ur *Sex Roles*, vol 57(5-6), New York, 2007

Burgess Melinda CR, Stermer Steven P, Burgess Stephen R, Brown Brian P, Dill Karen E "Playing With Prejudice: The Prevalance and Consequenses of Racial Stereotypes in Video Games" ur *Media Psychology*, vol 43(3), 2011

Callaghan Noelene, "Investigating the role of Mincraft in educational learning environments" ur *Educational media international*, vol 53(4), 2016

Christensen Paul, Machado Dominic "Video games and classical antiquity" ur *The Classical World*, vol 104(1), 2011

Crump Elle "Turn that game back on: video games, violence and the myth of injury to the public good" ur *Auckland University Law Review*, vol 20, 2014

Díaz, Carlos Castano Mauricio, Tungtjitcharoen Worawach. "Art video games: Ritual communication of feelings in the digital era". *Games and Culture*, vol 10(1), 2015

Debord Guy, *Skådspelsamhället*, 1967, (red Ericson Bengt, Hyllienmark Olov), Daidalos, Göteborg, 2002

Eilon Shoshana, "That Dragon, Cancer: Video Game as Art Form [Leading Edge]," in *IEEE Technology and Society Magazine*, vol 37(2), June 2018

Evans Fred, Lawlor Leonard, *Chiasms*, State University of New York, 2000

Ferguson Christopher J, "Video Games and Youth Violence: A prospective Analysis in Adolescents" ur *Journal of youth and adolescents*, vol 40(4), 2011

Gabbidon Shaun L, Higgins Geroge E, Nelson Matthew, "Public Support for Racial Profiling in Airports: Results From a Statewide Poll" ur *Criminal Justice Policy Review*, vol 23(2) 2012

Grundell Vendela, *Flow and Friction: On the Tactical Potential of Interfacing with Glitch Art*, diss, Stockholms Universitet, 2016

Gustafsson Tommy, "Moralpanik och lågkultur: genus- och mediehistoriska analyser 1900-2012/2013" ur *Moralpanik Som Analytiskt Verktyg I Mediehistorisk Forskning* (red Gustafsson Tommy, Arnberg Klara), Bokförlaget Atlas, Stockholm, 2013

Hann Rachel, *Beyond Sceonography*, Routledge, Taylor & Francis, New York 2019

Haraway Donna "A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminist in the Late Twentieth Century" ur *International Handook of Virtual Learning Enviroments*: vol 1, (red: Weiss Joel, Nolan Jason, Hunsinger Jeremy, Trifonas Peter), Springer, 2008

Holmes Tiffany, "Arcade Classics Span Art? Current Trends in the Art Game Genre", Proceedings of the 5th International Digital Arts, Melbourne, 2003

Jones Amelia "Meaning, Identity, Embodiement: The uses of Merleau-Ponty's Phenomenology in Art History" ur *Art and Thought* (red: Arnold Dana, Iversen Margaret), Blackwell Publishing, Oxford UK, 2008

Karlholm Dan, *Konteporalism: Om samtidskonstens historia och framtid*, Axl Books, Stockholm, 2014

Kjørup Søren, *Problem och traditioner i humanioras vetenskapsteori*, Studentlitteratur AB Lund, 2009

- Kuhn Jeff, "Minecraft: Education edition" ur *CALICO Journal*, vol 35(2), 2018
- Lange-Berndt Petra, *Materiality*, Whitechapel Gallery, London, MIT Press, Cambridge 2015
- Mankell Bia, *Bild och Materialitet*, Studentlitteratur AB, Lund, 2013
- Mayra Frans, *An Introduction To Game Studies*, London, 2008
- Merleau-Ponty Maurice, *Phenomenology of Perception*, Taylor and Francis Group, 1982
- Mildenberger Carl D, "The constitutional political economy of virtual worlds" ur *Constitutional Political Economy*, vol 24(3), 2013
- Parker Felan, "An Art World for Art Games" ur *Loading...*, vol 7(11), 2013
- Parker J. R, "Video Games as theatrical performance", bidrag till International Games Innovation Conference 2013
- Paul, Christiane, *Digital Art*, Thames & Hudson, London, 2003
- Robertson Jean, McDaniel Craig, *Themes of Contemporary Art: Visual Art after 1980*, Oxford University Press, 2012
- Smith Terry, *What is Contemporary Art*, The University of Chicago Press, Chicago 2009
- Smuts Aaron, "Are video games art?" ur *Contemporary aesthetics*, vol 3 2005
- Stewart Kathleen, "Worlding refrains" ur *The Affect Theory Reader*, Duke University Press, North Carolina, 2010
- Stecker Robert, "Definition of Art" ur *The Oxford Handbook of Aesthetics*, 2005
- Stockstad Marilyn, Cothorn Michael W, *Art History*, Pearson Education, INC, Boston, 2014
- Suderberg Erika, *Space, Site, Intervention: Situating Installation Art*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2000
- Trcek Frank, "THE WORLD OF MINECRAFT IS CUBIC": LEGO BLOCKS FOR KIDS?" ur *Teorija in Praksa*, vol 51, 2014
- von Rosen Astrid, i *Dram-Playing Across Borders: Accesing the Non-texts of Strindberg's A Dream Play in Düsseldorf 1915-18 and Beyond*, Makadam Förlag, 2016
- Wallenstein Sven-Olov, *Konceptkonst*, Skriftserien Kairos 11, Raster, Stockholm, 2011
- Wolf Janett, *The Social Production of Art*, MacMillan Press, London, 1981
- Wyschogrod Edith, "Blind man seeing: From Chiasm to Hyperreality", ur *Chiasms* (red Lawlor, Evans), State University of New York, 2000

Tidningsartiklar

Aagaard Alejandro, "Why 'The Stanley Parable' Almost Granted Videogames 'Art' Status" ur *Whatculture!*, 2012-09-21, (Hämtad 2019-03-05)

Tillgänglig: <http://whatculture.com/gaming/why-the-stanley-parable-almost-granted-videogames-art-status>

Crecente Brian, "When is a game not a game" ur *Polygon*, 2014-03-31, (Hämtad 2019-03-01)

Tillgänglig: <https://www.polygon.com/2014/3/31/5566098/gone-home-is-it-a-game>

Kohler Chris, "Gone Home: A video game without all that pesky videogame in the way" ur *Wired*, 2013-08-15, (Hämtad 2019-03-01)

Tillgänglig: <https://www.wired.com/2013/08/gone-home-review/>

Bildföreteckning

Fig. 1. *That Dragon, Cancer*. Min skärmdump.

Fig. 2. *That Dragon, Cancer*. Min skärmdump

Fig. 3. *Papers Please*. Min skärmdump

Fig. 4. *Papers Please*. Min skärmdump

Fig. 5. *Gone Home*. Min skärmdump

Fig. 6. *Gone Home*. Min skärmdump

Fig. 7. *The Stanley Parable*. Min skärmdump

Fig. 8. *The Stanley Parable*. Min skärmdump

Fig. 9. *The Stanley Parable*. Min skärmdump