

Spel som berättelser

Stefan Lundström

ABSTRACT

The aim of this article is to contribute with knowledge of how games are regarded as stories. Based on a discourse analysis of game reviews from the years 1999, 2009 and 2019 in a specialized computer games magazine, *Svenska PCGamer*, the article distinguishes between four discourses on games. These focus on, respectively, *visual design*, *intrigue and interactivity*, *text analysis* and *the experience of gaming*. The analysis shows that, in the period, the discourses shift to regarding games increasingly as an aesthetic experience akin to reading fiction and watching films. However, specific aspects, such as interactivity and genre, distinguish the phenomenon of gaming from other mediations of fiction. The article presents these findings and discusses them from an education perspective, where games can serve as a complement to printed fiction, movies and other fictional texts in Swedish L1.

Keywords: discourse analysis, education, video games, fiction, narrative competence

STEFAN LUNDSTRÖM

*Biträdande professor i Svenska med didaktisk inriktning
Institutionen för Hälsa, Lärande och Teknik
Luleå Tekniska Universitet
E-post: stefan.lundstrom@ltu.se*

INLEDNING

I Netflix sista kvartalsrapport från 2018 konstaterar företaget att de ”compete with (and lose to) *Fortnite* more than HBO” (Netflix, 2018, s. 5). Streamingkonkurrenten HBO utgör alltså inte ett lika stort marknadsmässigt hot som datorspelet *Fortnite* med sina miljontals spelare. Uttalandet kan ses som ett av många symptomatiska tecken på förändringar i medielandskapet, där sammanställningar tyder på att spelbranschen idag har passerat alla andra underhållningsindustrier i omsättning (se t.ex. *Fortunly.com*). Bland gymnasieungdomar i Sverige märks det i att spel är en av de vanligast förekommande fiktionsformerna på fritiden, med en genomsnittlig användning på omkring fem timmar per vecka (Lundström & Svensson, 2017). Spel kan därför ses som en viktig del av socialisationen kring berättande texter i vid bemärkelse. De kan förväntas påverka kunskaper, värderingar och förhållningssätt på ett liknande sätt som skönlitteratur (se t.ex. Felski, 2008). Detta gör spel relevant att studera ur ett samhällsperspektiv. Fortfarande är dock genomslaget för spel som berättandeform i skolans undervisning litet (Lundström & Svensson, 2017). Någon institutionell begränsning för lärare att använda denna medieform finns emellertid inte. I grundskolans kursplan för svenska har ”texter som kombinerar ord och bild, till exempel film [och] spel” (*Läroplan för grundskolan samt för förskoleklassen och fritidshemmet 2011*) funnits sedan 2011 och i gymnasieskolans svenskämne har under samma tid ”[c]entrala motiv, berättarteknik och vanliga stildrag i fiktivt berättande, till exempel i skönlitteratur och teater samt i film och andra medier” (*Läroplan för gymnasieskolan 2011*) varit ett centralt innehåll. En av anledningarna till den stora diskrepans som finns mellan skola och fritid i spelanvändning torde vara den brist på forskning som finns kring didaktiska perspektiv på spel som berättelser i undervisning, men också att spel traditionellt inte ses som berättande texter. Dessa två aspekter utgör grunden för föreliggande artikel.

Inom spelforskningsfältet var den tidiga forskningen upptagen med ontologiska perspektiv på spel, där en central fråga var huruvida spel skulle definieras som en representation, och därmed skulle kunna ses som en berättande text, eller som en simulering, och därmed sakna vissa konstituerande drag för narrativ. Forskningen hade ofta en teoretisk ingång och inte sällan bottnade den i narratologiska textperspektiv (se vidare nedan). Att frågan fortfarande är aktuell syns bland annat i Aarseth och Calleja (2015). Studier som utgör bredare kartläggningar av hur spelare uppfattar spel i relation till berättande är ovanliga. Föreliggande studies huvudsakliga syfte är att bidra med kunskap till detta område, där spelarna utgörs av spelrecensenter i tidningen *Svenska PCGamer*. Deras texter analyseras som en diskursiv konstruktion (Fairclough, 1992) av digitala spel som berättelse. Studien sträcker sig över de senaste tjugo åren, vilket till stor del sammanfaller med den period som har sett spelforskningsfältet växa fram. De frågeställningar som artikelns resultatavsnitt besvarar är således:

- Hur konstrueras spel diskursivt som berättelse av spelrecensenter?
- Vilka diskursiva förskjutningar syns 1999-2019?

I avsnittet om tidigare forskning nedan redovisas ett antal centrala verk för forskningen kring spels relation till berättande. Denna forskning utgör ingången för studiens forskningsfrågor. I artikelns avslutande del diskuteras studiens resultat i ett explorativt didaktiskt perspektiv. Utgångspunkten är här de implikationer som resultatet av diskursanalysen ger för undervisning inom svenskämnet och vilken roll spel kan ha i det litteraturdidaktiska arbetet inom ämnet. Utforskandet av dessa ska ses som ett delsyfte som följer på artikelns huvudsyfte.

TIDIGARE FORSKNING

Forskningen kring spel tog ordentlig fart i samband med att datorer hade blivit en del av många hem i mitten av 1990-talet. Sedan dess har ett eget forskningsfält, Game Studies, etablerats och forskningen kring spel är idag mycket omfattande. Nedan redogörs först för några centrala forskare som tidigt bidrog till fältets etablering och deras positioner i förhållande till frågan om spel kan ses som berättelser. Just denna fråga var central under etableringsperioden och den har kommit att prägla en viktig del av den fortsatta forskningen. Därefter lyfts forskning kring didaktiska aspekter av spel. Även det har hunnit bli ett relativt stort forskningsfält och i avsnittet ges exempel på forskning som i hög grad relaterar till föreliggande undersökning. De resultat som den empiriska studien i artikeln visar diskuteras i avslutningen i relation till den tidigare forskning som anförs i detta avsnitt.

Allt sedan starten, där Aarseths *Cybertext. Perspectives on ergodic literature* (1995) utgör ett portalverk, har försök gjorts att skapa en teori kring vad spel är. Mest spridning torde Juuls *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds* (2005) ha fått. Såväl Aarseth som Juul ifrågasätter möjligheten att likställa spel med andra berättandeformer, eftersom det konstituerande draget för spel är interaktivitet, vilket gör att det inte går att tala om intrig i en klassisk narratologisk mening. Juul ger också spelets regler en central funktion för meningsskapandet: ”The rules of a game add *meaning and enable actions* by setting up *differences* between potential moves and events” (2005, s. 19). Ur ett regelperspektiv är fiktionens viktigaste roll att hjälpa spelaren att förstå reglerna, vilket gör att man kan anta att representationen och fiktionen kan bytas ut mot något annat. Juul menar dock inte att fiktion är irrelevant, men till skillnad från exempelvis läsaren av litteratur kan spelaren lägga olika stor vikt vid fiktionen i ett spel. Ett spel går i princip att spela genom att enbart fokusera handlingar som ska utföras inom simuleringen och därmed helt ignorera berättandet. Emellertid såg Juul redan vid bokens utgivning, år 2005, en tendens till en ökande ambition inom spelmediet att skapa narrativa representationer.

En central aspekt av Juuls försök att skapa en spelteori är att hitta definitioner av ontologisk karaktär och han menar att det inte är meningsfullt att diskutera spel om man inte använder samma definition. Andra, till exempel Ryan (2006), har utvecklat narratologiska teorier som inkluderar berättelser med interaktiva möjligheter, men som har en större öppenhet för varians. På så sätt inrymmer Ryans teori exempel som faller utanför ramarna för det som inkluderas i begreppet spel hos Juul. I senare forskning har Ryan (2014, se även Ryan & Thon, 2014) använt begreppet *storyworld* för att benämna representationer av en värld i nya medier, där interaktivitet i någon form har betydelse. Begreppet, menar Ryan, signalerar en vändning inom narratologisk forskning, från den klassiska narratologins fokus på formella textaspekter till ett fenomenologiskt angreppssätt där fokus ligger på hur läsarens föreställningar skapar texten. Enligt Zipfel (2014) är en huvuduppgift för forskning kring *storyworlds* att hitta gemensamma nämnare mellan berättande i olika medier, vilket förefaller vara en rimlig uppgift även ur ett litteraturdidaktiskt perspektiv som inkluderar fler medieformer än litteraturen.

Även Jenkins (2004) har en mer inkluderande syn på spel när han går i polemik mot flera ludologer, det vill säga spelforskare, som följer i Aarseth spår. Han menar att spel kan ses som rum med narrativa möjligheter och att de därför ska ses som uttryck för en alternativ estetik. Modernismen och postmodernismen har medfört en förändring i den klassiska synen på narrativ, vilken han menar att många ludologer är fast i. Dessutom har fokus varit alltför mycket på berättelsens konstruktion i stället för på förståelsen av berättelsen hos spelaren.

Ännu större hänsyn till receptionsaspekten tar Montfort (2004) i sitt begrepp *interaktiv fiktion*, vilket inte exklusivt handlar om spel, utan om berättande i nya medier i allmänhet. Fundamentet för interaktiv fiktion är, precis som hos flera andra sätt att betrakta spel, simuleringen av en värld, men Montfort menar, med utgångspunkt hos Sklovskij (se t.ex. 1990), att interaktiv fiktion använder den teknik för främmandegörande som finns i litterär konst. Det är just i skapandet av mening utanför den slutna fiktionen som interaktiv fiktion excellerar. Möjligheten till socialt överskridande genom spelfiktionen har även lyfts fram som en speldesignmekanism av Crawford (1997) och Murray (1997). Den senare tillskriver interaktiviteten mycket stor betydelse när hon lyfter fram att spel och berättelser inte nödvändigtvis är motsatser. Människan vänder sig hela tiden till historier för att hitta mening och samma förväntning kommer vi att ha med oss till digitala berättelser. Skillnaden är att interaktiviteten möjliggör *agency*, vilket i Murrays användning innebär en makt att göra meningsfulla handlingar och se resultatet av dem. Spel tillåter att vi prövar och utvecklar vår relation till världen. Därmed kan de visa mönster som skapar mening åt livet, enligt Murray.

Murray skriver inte specifikt om skolan, men hennes resonemang låter sig väl placeras i ett sådant sammanhang. Den forskningstradition som rör betydelsen av litteraturstudier för sociala och kulturella processer kring värdegrundsfrågor i ett vidare samhällsperspektiv är lång (se t.ex. Felski, 2008; Nussbaum, 1990; Rosenblatt, 1995). Denna tradition anförs ofta i didaktiska sammanhang för att diskutera litteraturstudiernas relevans. Samtidigt har postmoderna perspektiv uppmärksammat hur den kulturella vändningen har inneburit en estetisering och medialisering av samhället, där kulturbegreppet påverkas i riktning mot *mening* snarare än mot försök till en positivistisk epistemologi (se t.ex. Jameson, 1998). I skolsammanhang har det bland annat inneburit motsägelser i styrdokumentet angående relationen mellan kulturarv och mångkultur (Persson, 2005). Tidigare forskning (Lundström & Svensson, 2017) har visat att ungefär hälften av gymnasieungdomarna spelar datorspel i någon form, vilket innebär att en stor grupp elever bär med sig spelarefarenheter som antagligen utmanar föreställningar om kulturarv. Med den kulturella vändningen som fond bör därför erfarenheten av datorspel, på samma sätt som den litterära erfarenheten, uppmärksammas som en del av sociala och kulturella processer också i ett vidare samhällsperspektiv.

Spelifiering av undervisning är sedan några år att betrakta som en stark pedagogisk trend (se t.ex. Palmquist, 2018), men den aspekt av spel som diskuteras i artikelns avslutande del har en litteraturdidaktisk grund. Det handlar inte om spelifiering, utan om att använda datorspel som en breddning av svenskämnets texturval, där meningsskapande aspekter av spelens berättande är i fokus. Meningskapande vid spelande har tidigare undersökts av Linderoth (2004). Hans studie visar hur simuleringens regelverk utgör ett primärt ramverk för interaktionserbjudandet, vilket gör att "mening som genereras har en mycket vag relation till de företeelser som representeras av spelets tema" (2004, s. 238). Datorspelens förmåga att gestalta innehåll blir helt enkelt begränsat av regelverket i Linderoths studie. Inom didaktiskt orienterad forskning har även Mehrstam (2010) pekat på hur spel har en övertydlig transcendent riktadhet mot socialisering in i en roll för spelaren, vilket kan jämföras med Linderoths slutsatser om hur det primära ramverket skapar spelaren. Mehrstam menar dock att all spelreception har narrativa drag, men på ett annat sätt än exempelvis litteraturen. Detta gör att litteraturvetenskapliga perspektiv inte är tillräckliga för att analysera erfarenheten av spelande.

Berger och McDougall (2013) har utifrån sin undersökning av användningen av spelet *L.A. Noire* i engelsk litteraturundervisning ett delvis annat resultat. De visar hur förståelsen av spelet kan skifta

beroende bland annat på tidigare erfarenheter av berättande i olika medier och att spel därför måste förstås i ett sammanhang av annan medieanvändning. Klevjer och Hovden (2017) pekar också på att ungdomar som spelar spel använder andra medier i lika hög grad som dem som inte spelar spel. Även Lundström och Svenssons (2017) kvantitativa kartläggning av fiktionsanvändning visar en mycket omfattande användning av fiktionstexter i många olika medier. Utifrån dessa resultat finns det anledning att relatera spel till annan medieanvändning.

Bacalja har utifrån sina forskningsresultat utvecklat ett ramverk för "Videogame Literacies in Subject-English" (2017, s. 195), vilket inkluderar såväl färdighetsrelaterade som kritiska och kulturella aspekter av spelande. Modellen har främst ett literacy-perspektiv och visar, precis som Gees inom fältet inflytelserika *What Video Games have to Teach us about Learning and Literacy* (2004), potentialer som finns i att använda spel i undervisningssammanhang. Samtidigt urskiljer den spel som ett avgränsat och enhetligt fenomen på ett sätt som alltså vissa forskare ifrågasätter.

MATERIAL

Det empiriska materialet till undersökningen är hämtat från tidningen *Svenska PCGamer*, den enda svenska speltidningen med en obruten utgivning under perioden och därmed den enda som är möjlig som material för studien. Tidningen innehåller olika typer av artiklar, men i varje nummer finns ett antal recensioner av nyutkomna spel. I föreliggande undersökningen inkluderas endast dessa, då de speglar utgivningen av spel. Recensioner ger följaktligen möjlighet att jämföra hur nyutkomna spel omtalas av en förhållandevis homogen grupp skribenter under lång tid, vilket gör materialet unikt för svenska förhållanden.

För att möjliggöra studien av diskursiva förskjutningar har ett strategiskt urval gjorts, i form av nedslag med tio års mellanrum i utgivningen. Årtalen är 1999, 2009 och 2019. För att begränsa omfattningen av materialet har därefter de tre första numren från respektive årgång valts ut för analys. Innehållet i dessa nummer var inte känt i förväg. Varje nummer innehåller mellan 7 och 20 recensioner, vilket gör att även detta begränsade material möjliggör analys av dels karaktäristiska drag för respektive år och dels de förskjutningar som äger rum över tid. Det samlade materialet utgörs av 128 recensioner, fördelat på 37 för år 1999, 36 för år 2009 och 55 för år 2019. Recensionerna varierar i omfång mellan ca 500 och ca 3 000 ord. De flesta recensioner är svenska originaltexter, men ofta finns någon eller några recensioner i varje nummer som är översatta från den motsvarande engelskspråkiga utgåvan av tidningen *PCGamer*.

För de nummer som ingår i studien har samtliga recensioner inkluderats i analysen. Tidningen gör ibland genrebedömningar av spel, men för inte diskussioner om huruvida enskilda titlar ska betraktas som spel eller inte. I tidningen betraktas de följaktligen som spel om de recenseras. Juuls (2005) fokus på ontologiska kriterier medför att enskilda exempel kan blir svåra att kategorisera. Som exempel nämner han själv det mycket populära *The Sims*, där reglerna inte är helt fixerade och det därför inte uppfyller kriterierna för ett spel. Resonemanget illustrerar utmaningen att sammanföra olika perspektiv, då *The Sims* i det empiriska materialet omskrivs som ett spel och aldrig som någonting annat. I detta fall verkar det föreligga en diskrepans mellan hur spelare och forskaren uppfattar vad ett spel är, vilket lyfter betydelsen av föreliggande studie. Tabell 1 visar en sammanställning över det material som ingår i studien.

Tabell 1. Studiens material. Samtliga texter är publicerade i Svenska PCGamer.

	1999	2009	2019
Antal publikationer	3	3	3
Antal recensioner	37	36	55
Antal recensenter	13	18	11
Antal ord/recension	500-2000	500-3000	500-2000

Även om urvalet i undersökningen inkluderar samtliga publicerade recensioner i de utvalda numren utgör de spel som recenseras ett mycket begränsat urval av alla spel som ges ut. Tidigare forskning har visat att det finns könsrelaterade skillnader gällande vilka typer av spel som spelas (se t.ex. Klevjer & Hovden, 2017). Det förtjänar därför att uppmärksammas att de redaktörer som antagligen gör urvalet av vilka spel som ska recenseras i samtliga fall har namn som traditionellt förknippas med en manlig identitet. Bland recensenterna finns ett namn som tyder på kvinnlig identitet och två namn som traditionellt används för båda könen. Eftersom variationen av spel är förhållandevis stor torde påverkan på resultatet av detta förhållande bli liten, men utgör ändå en begränsning av resultatet.

METODOLOGI

De verbala uttryck som ingår i recensionsmaterialet analyseras i artikeln med hjälp av kritisk diskursanalys. Det första steget i denna analytiska process är enligt Fairclough (2003; 2010) att utveckla ingången (*point-of-entry*) till studien. Ingången till analysen är oftast transdisciplinär och således avhängig också andra teoretiska fält än det språkanalytiska fält som är Faircloughs utgångspunkt. Det dialektiska förhållande som skapas mellan olika teoretiska fält bestämmer den *diskursordning* (Fairclough, 1992) som är föremål för analysen. Diskursordningen är således en teoretisk konstruktion som bestäms innan analysen påbörjas utifrån vad som ska studeras. I föreliggande studie har diskursordningen bestämts som *Spel som berättelse*, vilken således utgör det perspektiv ur vilket fenomenet spelande analyseras. Detta arbetssätt föreslås även av Winter Jørgensen och Phillips (2000) i deras handbok för diskursanalys. Diskursordningen har i nästa steg i processen utgjort en tydlig ram för vilka utsagor, inom diskursanalys ofta benämnt artikulationer, som har kunnat urskiljas som betydelsebärande i materialet. Utifrån artikulationerna har mönster urskilts, vilka är uttryck för diskurser för vad som är möjligt att uttala om spel som berättelse. Med en annan diskursordning skulle andra diskurser framträda, eftersom andra artikulationer då skulle urskiljas i texterna. Diskurser ska därför ses som konstruktioner, men som är begränsade av diskursordningen.

Med utgångspunkt i artikelns syfte studeras det dialektiska förhållandet mellan handlingen spelande och upplevelsen av estetisk fiktion. Eftersom berättelsen och berättande i spel är i fokus urskiljs artikulationer som tillhör eller är närliggande fälten litteraturvetenskap och spelvetenskap, med särskilt fokus på narratologiska aspekter. Genom denna form av diskursanalys blir det möjligt att visa hur medieringsformen spelrecension *konstituerar* diskurser kring spelande som en social praktik för berättande, men också hur denna praktik *konstitueras* av andra sociala praktiker, exempelvis narratologi som forskningsfält. I det dialektiska förhållandet mellan praktiker sker *rekontextualiseringar* som kan betraktas som ambivalenta (Chouliaraki & Fairclough, 1999). Dels kan rekontextuali-

seringen innebära att ett fält koloniserar ett annat genom att påtvinga det vissa diskurser, vilka tar sig uttryck i olika artikulationer. Följaktligen finns en kamp om utrymmet i diskursordningen mellan olika diskurser. I föreliggande fall skulle det exempelvis kunna handla om att det litteraturvetenskapliga fältet koloniserar spelfältet och således påverkar vad som kan uttryckas om spel. Dels kan det ses som att ett fält medvetet approprierar externa diskurser genom agenter inom fältet, exempelvis att spelrecensenter använder begrepp som härstammar från litteraturvetenskapen för att skriva om spel. Det senare torde vara det rimliga i föreliggande undersökning, även om det inte är studiens syfte att påvisa eller avfärda detta. Däremot kommer recensenterna i analysen att betraktas som agenter som använder retoriska *strategier* (Fairclough, 2010) för att framställa spel som berättelse. Om de exempelvis approprierar diskurser från litteraturvetenskapen tvingas de också till vissa diskursiva artikulationer, det vill säga yttranden om specifika saker som diskursen bestämmer. Dessa artikulationer kan då urskiljas i texterna, vilket också görs i föreliggande analys, men med det begränsade målet att se de förskjutningar som äger rum i talet om spel som berättelser.

Det sociala fenomenet spelande internaliserar alltså teckenprocesser som urskiljs i recensionerna, till exempel begreppsapparater, men varken spelande eller andra fenomen kan reduceras till enbart teckenprocessen. Den kritiska diskursanalysen fokuserar därför inte bara texter, utan även relationer mellan semiotiska element och andra sociala praktiker. Det är därför ofta svårt att urskilja de olika faktorerna som formar en text (Fairclough, 2010). En begränsning i föreliggande studies diskursanalytiska ambition är dels att andra element än texterna inte beaktas och dels att materialet endast inkluderar verbalspråkliga teckenprocesser. Således tas inte hänsyn till exempelvis upplagestorlek och spridning, men inte heller till bildmaterial, visuella förstärkningar, färgkoder med mera som finns i recensionerna. Däremot studeras, som ovan nämnts, hur andra sociala praktiker kan ha påverkat diskursordningen. De diskurser som urskiljs torde därför kunna ge en god tentativ bild av vad som utmärker spel som berättelse.

Fairclough (2010) använder begreppet diskurs med innebörden ett sätt att tala som skapar betydelse utifrån ett bestämt perspektiv. I diskurser finns alltid vissa sociala positioner som subjekt kan tillskrivas. Till dessa knyts förväntningar om vad man ska säga och vad man inte ska säga. Diskurserna utövar därför makt på subjektens möjlighet att uttala sig. I Faircloughs språkanalyser innebär detta att kvantitativa aspekter av artikulationer inte primärt har relevans. En artikulation som görs en enda gång kan ha lika stor betydelse som upprepningar inom en diskursordning. Eftersom förskjutningar i diskurserna är i fokus i föreliggande artikel har bedömningen gjorts att det ändå har visst intresse att ge en bild av artikulationernas frekvens. I resultaten nämns därför ibland att artikulationer förekommer vid "enstaka tillfällen", i "en stor del av" texterna och att det finns kvantitativa skillnader mellan årtalen. Angivelserna ska ses som relativa, varför exakta frekvenser inte tillför någonting till resultaten.

I spelrecensionerna kan både positionen spelare och positionen skribent identifieras. Subjektet är på så sätt överdeterminerat, det vill säga det kan identifiera sig på olika sätt i den bestämda situationen (Fairclough, 2010). Detta syns i recensionerna i första hand när subjektet går från att beskriva spelupplevelsen till att artikulera värdeomdömen om spelet. Även om båda dessa företeelser torde vara vanliga bland spelare i allmänhet bör det påpekas att den professionella position som skrivandet innebär rimligtvis har betydelse för artikulationerna. Särskilt torde detta gälla hur de artikulerar värdeomdömen. Recensenterna kan inte lämna positionen som spelare, men de kan heller inte sägas vara vilken spelare som helst. Exempelvis är kraven på att motivera omdömen rimligtvis högre i en

recension än i ett informellt samtal om spel. Emellertid är positionen densamma för recensenten under hela den undersökta tidsperioden, vilket gör att studien av förskjutningar i diskurserna om spel som berättelse har relevans.

Således inkluderas båda positionerna spelare och skribent i analysen. Subjektets möjlighet till positionering i förhållande till dessa har en avgörande betydelse för att förskjutningar av diskurser ska kunna uppstå. Den position som spelandet tillskriver spelaren kan recensenten göra motstånd mot och den position som skrivandet tillskriver recensenten kan spelaren göra motstånd mot genom så kallade *kreativa handlingar* (Fairclough, 1992), trots att diskurser i hög grad påtvingar agenter artikulationer. De kreativa handlingarna, exempelvis att appropriera andra fält, utgör grunden för att förskjutningar ska kunna äga rum inom diskurser. Faircloughs diskursanalys är ”kritisk” i betydelsen att den klarlägger hur den sociala världens maktförhållanden upprätthålls, men också hur de kan förändras. Som språkanvändare bygger man alltid vidare på betydelser som redan är etablerade och historiskt situerade – på så sätt är diskurser tvingande – men diskurser förändras när element från olika diskurser sammanfogas. Varje kommunikativ händelse antingen upprätthåller eller ifrågasätter diskursordningen. Den lingvistisk-diskursiva dimensionen möjliggör följaktligen studier av förändringsprocesser hos sociala och kulturella fenomen, i detta fall datorspel, vilket gör den kritiska diskursanalysen särskilt lämpad för att studera förskjutningar. Som framgår av frågeställningen är fokus för studien just hur den diskursiva praktiken omstrukturerar diskursordningen. Spel som berättelse under perioden 1999-2019, snarare än att studera de maktförhållanden som upprätthåller den.

RESULTAT

I detta avsnitt redovisas fyra diskurser som har urskilts inom diskursordningen Spel som berättelse. Fokus ligger på förskjutningar som äger rum inom varje diskurs under undersökningsperioden, det vill säga förändringar över tid gällande hur diskursens innehåll artikuleras. Den första, *Den visuella gestaltningen*, beskriver hur recensenterna omtalar visuella aspekter i spelen. Den andra, *Intrigen och interaktiviteten*, beskriver hur handling och intrig omtalas gällande de recenserade spelen. Den tredje, *Textanalysen*, avhandlar hur andra narratologiska aspekter än intrig behandlas. Den avslutande diskursen, *Spelupplevelsen*, redogör för hur recensenterna beskriver sin upplevelse av spelandet.

Den visuella gestaltningen

En framträdande aspekt i recensionerna under hela perioden är den visuella gestaltningen, men det finns en tydlig förskjutning i hur den omskrivs. Under 1990-talet hade datorers kapacitet att projicera rörlig grafik utvecklats kraftigt och man började på allvar prata om att det går att skapa realism på digital väg (se t.ex. Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca, 2020, för en redogörelse för den historiska och tekniska utvecklingen kring datorspel). Detta återspeglas tydligt i recensionerna från år 1999. Artikulationen *grafik* återfinns i en stor del av texterna, ofta i kombination med *realism*, exempelvis i formuleringen ”grafiken är väldigt realistisk”. *Grafik* används för att ge värdeomdömen, där positiva uttalanden av typen ”den häftiga grafiken” och ”fantastisk grafik” präglar texterna, men också om ”grafiken är undermålig” avspeglas det i recensionerna. Att grafisk realism uppnås är uteslutande positivt, som i ”Världen är vacker och känns äkta”. Den typ av kortfattade konstateranden som här

har återgivits ska ses som symptomatiska för texterna från 1999. Nyanseringar eller fördjupningar av resonemangen är ovanliga i undersökningsmaterialet från detta år.

Tio år senare, 2009, återfinns *grafik* fortfarande i viss mån i texterna, men artikulationen används inte på ett lika utpräglat sätt som värdeomdöme. Även om ”mysig grafik” och ”anonymt grafikmässigt” fortfarande anger värderande ställningstaganden förekommer inte en lika kategorisk indelning i bra eller dåligt med utgångspunkt i grafik. Artikulationen *realism* förekommer endast ett fåtal gånger och relateras då inte till spelens kvalitet. Denna förskjutning fortsätter till 2019, där *realism* inte förekommer över huvud taget i materialet. Inte heller *grafik* är framträdande. Då det förekommer är det i form av beskrivningar av typen ”grafiska effekter” och ”grafikbuggar”.

Det kan förefalla paradoxalt att ju mer den tekniska utvecklingen medger grafisk realism, desto mindre artikuleras den i texterna. Emellertid försvinner inte uttalanden om den visuella gestaltningen under perioden. Snarare ändrar den uttryck. År 1999 förekommer artikulationen *estetik* endast vid något enstaka tillfälle och då utan preciserad innebörd. År 2009 artikuleras *estetik* vid några tillfällen, exempelvis ”distinkt *estetik*” och ”Wipeout-*estetik*”, det sistnämnda åsyftande en typ av *estetik* som framför allt är känd från det tidigare utvecklade spelet *Wipeout*. Även gällande hur *estetik* artikuleras fortsätter förskjutningen till år 2019, då ett närmande till en konstnärlig värdering kan utläsas, exempelvis när en recension nämner ”estetiskt tilltalande”.

En förskjutning mot en mer nyanserad syn på spel som visuell konst ses även i mer allmänt formulerade intryck kring spelens visuella gestaltning. Medan spel år 1999 beskrivs som ”snyggt animerade” förekommer formuleringar av typen ”Miljöerna är lika skruvade som de är vackra” och ”bländande vackert” år 2009. I materialet från 2019 går det att se hur mer komplexa uttryck används för att beskriva gestaltningen, exempelvis i ”[den] omsorgsfullt skapade skönheten” och ”förtvivlat vackert om en värld som förtjänar så mycket bättre”.

Diskursen *Den visuella gestaltningen* tar relativt stort utrymme i texterna, vilket knappast är förvånande med tanke på den framskjutna positionen för bilden i spelmediet. Det är också en diskurs där förskjutningen är relativt tydlig. Recensionerna från slutet av 1990-talet präglas av ett förhållandevis enkelt språkbruk med kategoriska värdeomdömen, medan de senare rör sig mot mer nyanserade värdeskalor som använder uttryck där estetiska aspekter är mer framträdande. Sammantaget kan förskjutningen beskrivas som från grafisk realism till estetisk design. Det förändrade språkbruket gör att en hypotes kan framställas om att spelens visuella gestaltning under perioden i allt högre grad artikuleras utifrån estetiska perspektiv. Flera artikulationer, till exempel ”illustrative art” (2009) och ”animerad pixelkonst” (2019) tyder till och med på att recensenterna betraktar spel som en konstform vid de senare årtalen.

Intrigen och interaktiviteten

Alla tre undersökta årgångarna av *Svenska PCGamer* innehåller artikulationen *handling*. År 1999 är innebörden uteslutande allmän, exempelvis av typen ”Handlingen kretsar kring” och ”för handlingen framåt”. Artikulationen *story* förekommer vid enstaka tillfällen och används då synonymt med *handling*. Däremot saknas uttalanden som vanligen används för resonemang kring hur historien är disponerad, exempelvis *intrig* eller *berättelse*. Värt att notera är dock att texterna uppvisar ett par formuleringar som innebär kritiska värderingar där handlingen inte nyttjas till sin potential. Ett exempel är att det i ett spel är en ”total avsaknad av handling”. Möjligen tyder detta på att spelare

redan på 1990-talet har förväntningar på att spel ska innehålla en handling som har betydelse utöver att erbjuda ett ramverk för de interaktioner spelaren gör i simuleringen.

År 2009 visar en relativt tydlig förskjutning av diskursen gällande artikulationer kring handling. Uttrycken har i flera fall en precisare innebörd, till exempel av typen ”esoterisk och tung handling att utforska”. Samtidigt förekommer nu artikulationerna *intrig* och, framför allt, *berättelse* i recensionerna, vilket inte var fallet år 1999. *Berättelse* har ofta samma innebörd som det inom det litteraturvetenskapliga fältet mer preciserade *intrig*, exempelvis i uttrycken ”slingrande, påhittig berättelse” och ”följa berättelsen”. Nytt är också att recensionerna flera gånger talar om manus, exempelvis i ”manusförfattarnas alster” och ”bristande manus”. Den relativt statistiska användningen av *handling* från 1999 har alltså tio år senare ersatts av en större variation i de begrepp som på något sätt beskriver spelens *intrig*, samtidigt som innebörden av begreppen preciseras tydligare.

Tendensen att lägga större vikt vid berättande i spelen fortsätter år 2019. Artikulationen *handling* har nu emellertid nästan helt fått ge vika för *berättelse* och *story*. Även *historia* utmärker sig på ett tydligare sätt i diskursen detta år. *Manus* finns fortfarande kvar, men det kompletteras med formuleringar som ”skriptade sekvenser” och ”regisserade scenarion”, vilket i ännu högre grad konnoterar filmiskt berättande. Den största förändringen gäller emellertid att artikulationen *narrativ* tydligt kan urskiljas detta år. Det används exempelvis när ett spel ges omdömet ”ett narrativt fängelse där story och karaktärer är inlåsta, avskärmade från världen utanför” och som beskrivning av karaktäriserande drag, som i ”narrativt spelrum”. Liksom *intrig* härstammar *narrativ* från en specifik narratologisk begreppsapparat inom bland annat litteratur- och filmvetenskaperna. De kan därför sägas utgöra ett fackspråk som ligger utanför ett vardagligt samtal om handling i en berättelse, vilket tyder på att spel i högre grad har etablerat sig som en berättandeform med estetiska ambitioner liknande litteratur och film.

Allt som ryms inom denna diskurs visar emellertid inte förskjutningar. Medan de ovan anförda artikulationerna visar samband med andra medieformers berättande artikulerar alla årgångarna en aspekt som är mer konstituerande för spel, nämligen vad interaktiviteten medför för berättandet. Formuleringar som ”Uppdragen är nästan helt icke-linjära”, ”Fullständigt linjärt” och ”blandar öppna områden med linjära sektioner” är typiska för alla årtalen. Linearitet ska i detta fall förstås som en motsats till interaktivitet, det vill säga som en berättelse där spelaren inte har möjlighet att påverka hur handlingen tar form genom sina val (jfr Murray, 1997). Den interaktiva funktionen kan visserligen vara mer eller mindre framträdande i spelen, men några kvalitativa förskjutningar verkar inte finnas i detta fall. Ofta, men inte alltid, är en alltför tydlig linearitet i berättandet anført som negativ kritik mot spelet. Inte heller i detta avseende går det att spåra skillnader mellan årgångarna, vilket tyder på att interaktiviteten och möjligheter till val tidigt etablerades som konstituerande drag för medieformen. Som visats ovan associerar recensenterna ibland till filmmediet, men tvånget att interagera med berättelsen för att den ska fortgå gör att spel blir någonting annat än film.

Sammantaget har diskursen *Intrigen och interaktiviteten* en central position inom diskursordningen Spel som berättelse. Över tid vinner den utrymme, men artikulationerna blir också allt mer nyanserade och komplexa. Samtidigt stabiliseras diskursen av att berättarfunktionerna under hela perioden relateras till den specifika interaktiva funktionen i spel. Tillsammans med ett ökat användande av fackbegrepp hämtade från narratologin gör det att det går att framställa en hypotes om att spel under perioden etableras som en interaktiv berättarform, där såväl likheter som skillnader jämfört med andra berättarformer konstitueras.

Textanalysen

Vid sidan om den diskurs som speglar hur handling och intrig tar utrymme i talet om spel har en diskurs urskilts som visar hur en textanalytisk begreppsapparat får ökat utrymme under perioden. Artikulationer kring *karaktär* samt *dialog* och *monolog* används i alla årgångarna och uppvisar ingen synbar förskjutning i materialet. Däremot är *perspektiv*-begreppet, exempelvis i form av ”förstaperson”, ”tredjepersonperspektivens drottning” och ”fågelperspektiv” tydligt urskiljbart år 1999. Tio år senare får detta begrepp, möjligen något överraskande, avsevärt mindre utrymme och år 2019 förekommer det inte alls. Förändringen kan tolkas hänga samman med det förändrade fokus som kan urskiljas i diskursen *Den visuella gestaltningen* som redovisats ovan, där recensionerna överlag blir allt mindre upptagna med att tala om grafik. *Perspektiv* blir, på det sätt det används år 1999, nära sammankopplat med den visuella gestaltningen i spelen, snarare än med fokalisering i relation till berättelsens karaktärer, och när uttalanden i stället över tid rör sig mot andra estetiska aspekter minskar antagligen relevansen av att diskutera denna aspekt.

En aspekt som uppvisar en motsatt rörelse är *genre*. Recensioner har en konsumentupplysande funktion och precis som för litteratur och film kan genretillhörighet säga mycket om spelets relevans för den enskilda spelaren. *Genre* artikuleras följaktligen vid alla undersökta årgångar. År 1999 förekommer bestämningar av de recenserade spelen till två olika genrer, nämligen ”fantasy-saga” och ”äventyr”, med varianten ”actionäventyr”. Det betyder inte att inte spel som rimligtvis tillhör andra genrer recenseras, utan endast att de inte genrebestäms med hjälp av lingvistiska uttryck. År 2009 har vokabulären utökats avsevärt, med exempelvis ”sandbox-lir”, ”plattformsspel”, ”survival horror” och ”tunnelshooter”. Gemensamt för dessa fyra exempel är att de saknar motsvarigheter inom andra medieringsformer för berättande. År 2019 tillkommer ytterligare sådana exempel, bland annat i artikulationerna ”pusselbaserad stealth” och ”fightingspel”. Vid sidan om dessa exklusiva spelgenrer förekommer vid de två senare årgångarna även klassificeringar som har motsvarigheter inom andra medier, exempelvis ”sagor”, ”roadtrip”, ”deckare” och ”sci-fi-mysterium”. Värt att notera är också att spel år 2019 omskrivs med den genrelignande beskrivningen ”visuella romaner”, vilket kan betraktas som en hybrid mellan spel och skönlitteratur.

Förutom gällande *karaktär*, *perspektiv* och *genre* är textanalytiska begrepp ovanliga år 1999. Årgången 2009 visar däremot flera exempel på sådana artikulationer, även om de bara förekommer enstaka eller ett fåtal gånger. *Tema*, *scen*, *epilog* och *parodi* är förekommande begrepp som är utvecklade inom andra fält, men som också används för att beskriva och karaktärisera spel. År 2019 har denna begreppsapparat vuxit avsevärt. Stilen i spel beskrivs som ”melodramatisk”, ”magisk realism” och ”absurd humor”. Stilfigurer som ”liknelser”, ”metafor”, ”non sequitur” och ”allegorier” visar ett språkbruk som kräver kunskaper om en textanalytisk begreppsapparat hämtad från andra medieringar. Som synes är denna förskjutning tydlig i materialet.

Diskursen *Textanalys* visar alltså både förskjutningar och stabilitet. Även om vissa artikulationer är desamma över perioden blir den övergripande tendensen att talet om spel i allt högre grad visar inflytande från textanalytiska diskurser som härrör från andra medier, i huvudsak litteratur- och filmvetenskap. Det är dock inte möjligt att annektera sådana begreppsapparater utan justeringar, vilket syns framför allt gällande genrebenämningar som är specifika för spel. Det finns därmed anledning att väcka frågan om spelanalys kräver en uppsättning analytiska verktyg som specifikt utarbetats för just det syftet. Samtidigt spänner många begrepp hämtade från det narratologiska fältet över många medier. Resultaten tyder därmed på att det skulle kunna vara relevant att i ett

utbildningsperspektiv tala om en narrativ kompetens i stället för litterär kompetens. Detta diskuteras vidare i artikelns avslutande avsnitt.

Spelupplevelsen

Vid betraktandet av diskursordningen Spel som berättelse är upplevelsen av spelandet en central aspekt, vilket blir synligt i diskursen *Spelupplevelsen*. Det är rimligt att förvänta sig att recensenter inte bara uppehåller sig vid tekniska och strukturella aspekter av spel, utan att de även förmedlar mer subjektiva, känslomässiga erfarenheter. Så är också fallet i alla årgångarna. Det finns dock väsentliga skillnader i hur erfarenheten uttrycks mellan årtalen. I den tidigaste årgången är artikulationerna korta och förhållandevis enkla. Ett spel beskrivs som ”underhållande” och ett par andra sägs ha en spelvärld som är ”inspirerande” och ”levande”. Ett exempel som förebådar ett mer utvecklat sätt att beskriva erfarenheten är ”friheten är i början skrämmande, sedan totalt berusande”. I detta uttalande går det att skönja en estetisk dimension som sträcker sig bortom underhållning, nämligen att en berättelse kan utmana föreställningar och skapa hänförelse på samma sätt som litteratur kan (se t.ex. Felski, 2008).

År 2009 förekommer fler exempel på den senare typen av omdömen. Inslag i spel beskrivs som ”hett kaos som bränner dina sinnen” och som att ”Atmosfären är tryckande och tung”. Som synes skildras upplevelserna med hjälp av metaforiska omskrivningar, vilket innebär en lingvistisk precisering av artikulationerna från tio år tidigare, men också en rörelse mot att tydligare kategorisera upplevelsen som estetisk. Detta manifesteras även i omdömet ”tvärestetiskt populärkulturellt verk”, som ett spel får.

Precis som i de tidigare redovisade diskurserna uppvisar även diskursen *Spelupplevelsen* ytterligare förskjutning till nutid. Den diskursanalytiska metod som här används är visserligen inte kvantitativ, men det är ändå värt att notera att antalet beskrivningar av spelupplevelser ökar markant, även med hänsyn taget till att antalet recensioner år 2019 är fler. Variationen i uttrycken är också tydligt större detta år. En rad artikulationer handlar om det tillstånd spelet försätter spelaren i, exempelvis ”kontemplativ upplevelse”, ”känsla av utsatthet” och ”sjunker både ditt och huvudkaraktärens psyke ner i avgrunden”. Upplevelsen av utsatthet, som de två sista exemplen visar, är återkommande i beskrivningarna. ”[S]kräckinjagande feberdröm” och ”mardrömslikt psykedeliska, men också bitvis vackra, värld” är två andra exempel på hur recensenterna använder metaforiska, och ibland närmast poetiska, uttryck för att skildra upplevelsen av utsatthet på ett sätt som inte förekommer år 1999.

Att artikulationerna i diskursen framträder tydligare de senare årtalen innebär inte nödvändigtvis att spelupplevelsen inte var central även år 1999. Kritik mot att spel inte lyckas skapa en eftersträvad upplevelse finns redan i den första årgången, exempelvis i formuleringen ”inte riktigt får känslan av att befinna sig i Star Wars universum”. År 2019 används liknande formuleringar när spel ”inte lyckas beröra” och har ”bristande inlevelse”. Vikten av upplevelse visar därmed stabilitet över perioden, men hur den uttrycks skiljer sig åt.

Sammantaget visar även diskursen *Spelupplevelsen* hur tydliga förskjutningar äger rum under perioden. De metaforiska omskrivningar som används under de senare årtalen kan ses som ett uttryck för en förändrad syn på de erfarenheter som spel ger, där upplevelsen blir och förväntas bli i allt högre grad gripande och intensiv. En hypotes som kan formuleras för vidare studier är därför att spel under perioden etableras som ett medium för estetiska erfarenheter.

DISKUSSION

Den tekniska utvecklingen under de senaste tjugo åren har möjliggjort att digitala spel har förändrats utseendemässigt, har blivit mer omfattande samt har fler funktioner och därmed är mer komplicerade. Trots det är speldesignelement och spelaktivitet i digitala spel idag i grunden desamma som för tjugo år sedan. Analysen i denna artikel har emellertid visat att den diskursiva konstruktionen av spel som berättelse har genomgått förhållandevis stora förskjutningar. Vissa av dessa kan säkerligen hänföras till den trend Juul tycker sig se redan år 2005, nämligen att spel i allt högre grad får narrativa inslag. Analysen visar dock att artikulationer som rör handling i spel är vanliga redan år 1999. Det är snarare hur handlingen omskrivs som ändrar skepnad under perioden. För att studera detta har den kritiska diskursanalysen varit lämplig. Diskursanalysen av recensionerna möjliggör analys av spelandet som en social praktik på ett sätt som exempelvis studiet av artefakten spel inte gör. Att skriva spelrecensioner är en social praktik som konstituerar spelande genom de yttranden som görs inom praktiken, samtidigt som spelrecensenterna konstitueras av praktiken att spela spel. Över tid gör recensenterna motstånd mot diskurser genom kreativa handlingar, exempelvis genom att föra in artikulationer från andra fält för att definiera spelandet. En viss social praktiks diskurser begränsar vanligtvis sådana kreativa handlingar, men i föreliggande fall syns alltså relativt stora förskjutningar. En rimlig orsak till detta är att spelfältet är ungt och att diskurser därmed fortfarande håller på att konstitueras.

Den ontologiska dikotomi mellan representation och simulering som det tidiga spelforskningsfältet (t.ex. Aarseth, 1995; Juul, 2005) var upptagen med har haft sin betydelse för att definiera spel, men ur spelarpositionen i denna artikel förefaller uppdelningen inte meningsfull. I artiklarna syns inte antingen-eller-perspektivet, utan texterna präglas snarare av både-och, där funktionerna representation och simulering inte utesluter varandra. Detta tyder på att de avsteg från den traditionella narratologin som exempelvis Murray (1997) och Ryan (2006) förespråkar i relation till nya mediers berättande är relevant för att beskriva hur spelaren artikulerar sin upplevelse av spelandet. Hos dessa får läsarens, eller i detta fall spelarens, position en ökad betydelse för textens tillblivelse, vilket de bland annat synliggör genom begreppen *agency* och *storyworld*.

De recensioner som har analyserats i denna artikel utgör som tidigare redogjorts för ett mindre urval av det totala antalet under perioden, men diskursers tvingande karaktär gör att analyser också av mindre lingvistiska material är möjliga (Fairclough, 2010). Trots de metodologiska möjligheter som diskursanalysen ger har resultaten framställts i fyra formuleringar som ska betraktas som utgångspunkter för vidare forskning utifrån andra material:

- Spelens visuella gestaltning artikuleras i allt högre grad utifrån estetiska perspektiv
- Spel har etablerats som en interaktiv berättarform där såväl likheter med, som skillnader mot, andra berättarformer finns
- Spel kan analyseras med hjälp av en narrativ kompetens
- Spel har etablerats som ett medium för estetisk erfarenhet.

Ett delsyfte med föreliggande studie är att placera in dessa resultat i en utbildningsvetenskaplig kontext. Nedan diskuteras därför explorativt resultatens didaktiska implikationer för undervisning i skolsammanhang. Som analyserna har visat finns i recensionerna tydliga kopplingar till fält där este-

tiska erfarenheter är framträdande, exempelvis det litteraturvetenskapliga fältet, vilket skapar en potential för att använda nya mediers berättande i skolans undervisning utan att förändra dess mål (se även Lundström, 2020). Med den ökande betydelsen av medialiseringar i olika former efter den kulturella vändningen (Jameson, 1998) är detta ett förväntat resultat.

De resultat Linderoth (2004) visar i sin avhandling skiljer sig i flera avseenden från resultaten i föreliggande undersökning. Det saknas tydliga tecken på att meningsskapandet i recensionerna begränsas av spelets ramverk på det sätt som Linderoth visar. Även om Linderoths resultat kring meningsskapande utifrån spel utgör ett viktigt bidrag till forskningsfältet bör åtminstone två saker problematiseras. Den första gäller att spel ses som ett homogent fenomen. Som framgår av genreanalysen i diskursen *Textanalysen* ovan förekommer spel i många former och genrer. Även om alla spel baseras på ett narrativ är det uppenbart att betydelsen av narrativet skiljer sig mellan olika genrer och spel. Även om analysen i föreliggande artikel inte är redovisad på nivån av det individuella spelet är det tydligt att aspekter som har med berättande att göra är olika framträdande för olika spel. Det går följaktligen inte att skapa ett resultat för hur exempelvis tema får betydelse i spel. För det andra präglas också andra uttrycksformer än spel av primära ramverk, även om de inte är lika framträdande. För att läsa en roman krävs exempelvis kunskaper om avkodning och om textens affordans, det vill säga hur texten förbereder för en viss läsning, men meningsskapandet sträcker sig givetvis bortom erfarenheten att avkoda texten. Även om informanterna i Linderoths undersökning, vilka är barn, i huvudsak är upptagna med att diskutera och reflektera över spelens primära ramverk innebär det inte nödvändigtvis att det är det enda meningsskapandet som sker. Recensenterna i de analyserade texterna i denna artikel uttrycker estetiska erfarenheter av spelandet och är ofta upptagna med hur narrativt innehåll, teman och karaktärer avspeglas, snarare än av simuleringens ramverk. En rimlig tolkning är att recensenterna har gedigna erfarenheter både av att spela och av att uttrycka sina erfarenheter, och att de därför förmår göra det. En sådan slutsats är av särskilt intresse för ett undervisningssammanhang som avser utveckla textanalytiska kompetenser. I de nu gällande styrdokumenterna är exempelvis ett centralt innehåll för grundskolans svenskämne "[t]exter som kombinerar ord, bild och ljud, och deras språkliga och dramaturgiska komponenter" (*Läroplan för grundskolan samt för förskoleklassen och fritidshemmet 2011*) och för gymnasieskolans svenskämne "[c]entrala motiv, berättarteknik och vanliga stildrag i fiktivt berättande" (*Läroplan för gymnasieskolan 2011*). Båda dessa exempel visar sådant som ingår i recensionernas artikulationer.

I diskurserna blir det synligt hur narratologiska begrepp som har utvecklats inom andra praktiker konstituerar spelande tillsammans med begrepp som är utvecklade enbart i relation till spelandet (jfr Mehrstam, 2010). Om spel ska användas i undervisning behöver hänsyn tas till hela diskurserna, inte bara till de delar som gäller för andra mediers berättande. I praktiken innebär det att textanalysen av spel måste ske på spelens egna villkor, där specifika funktioner, genrer och andra särdrag ges utrymme, men där jämförelser med exempelvis litteratur och film gällande vissa aspekter är fullt möjliga (jfr Zipfel, 2014). Berger och McDougall (2013) betonar i än högre grad vikten av att relatera meningsskapande i spelande till andra medier, eftersom de menar att förståelsen av spel kan skifta beroende på tidigare erfarenheter av berättande i olika medier. Att betrakta spel som rum med narrativa möjligheter (Jenkins, 2006) eller som storyworlds (Ryan, 2014) kan vara rimliga angreppssätt för förståelse i ett större sammanhang av medieanvändning.

Det går att ifrågasätta huruvida en specifik begreppsapparat behöver utvecklas för spelanalys i ett didaktiskt perspektiv. Det har utifrån ett litteraturdidaktiskt perspektiv ifrågasatts om en sådan är

ett nödvändigt villkor för den estetiska erfarenheten (Persson, 2010). Johansson (2015) har visat hur ett fokus på formella aspekter kan leda till instrumentell litteraturläsning, men också att motsatsen, fokus på den individuella erfarenheten, riskerar att relativisera läsningen så att en kunskapsutveckling uteblir. Föreliggande undersöknings resultat tyder på att spel har etablerats som en estetisk uttrycksform och därmed som en mediering som kan skapa estetiska erfarenheter. Om den ska användas som sådan i skolan förefaller det rimligt att också åtminstone till viss del använda ett gemensamt språk för att tala om och förstå erfarenheten. Såväl Gee (2004) som Bacalja (2017) har med utgångspunkt i literacy-perspektiv visat potentialer i att använda spel i undervisningssammanhang, men samtidigt urskiljer de spel som det avgränsade och enhetliga fenomen som det knappast kan sägas vara utifrån diskursanalysen i denna artikel. Spel är en del av den omfattande medialiseringsspraktik som den kulturella vändningen har medfört (jfr Klevjer & Hovden, 2017; Lundström & Svensson, 2017). Att utveckla en didaktik specifik för spel förefaller därför vara till stor del onödigt i dagens medielandskap. Snarare behövs en didaktik som ser spel som en del i ett vidare perspektiv av sociala och kulturella processer. Som nämnts ovan har litteraturen länge ansetts ha en särskild potential gällande möjligheten att arbeta med värdegrundsfrågor, men resultaten i artikeln tyder på att det utifrån en ambition att utveckla samhällsmedborgare finns anledning vidga litteraturbegreppet till ett fiktionsbegrepp. Montforts (2004) benämning interaktiva fiktioner, liksom Ryans (2014) storyworld, vilka båda inrymmer spel och andra medier, kan då fungera bättre för att visa komplexiteter och samband mellan olika texter och medier.

I tidigare forskning har Lundström och Olin-Scheller (2010) föreslagit att skolan ska arbeta med en vidareutveckling av litterär kompetens till narrativ kompetens för att i högre grad vara relevant för ungdomars mediala erfarenheter idag. I begreppet ryms såväl text- som läsarperspektiv, liksom kollektiva och intermediala aspekter av fiktionsanvändning. Begreppet utgår från betydelsen av intrig i fiktionen (jfr Öhman, 2015), i vilket medium den än uppträder, men det inkluderar också skillnaden i olika mediers sätt att berätta för att kunna förstå hur meningsskapandet går till. Att kunna analysera exempelvis de aspekter som analysen visar att interaktiviteten i spel tillför skulle kunna rymmas inom den narrativa kompetens som undervisning kan utveckla. Således finns behovet att också vidareutveckla och precisera Lundström och Olin-Schellers begrepp för en didaktik kring narrativ kompetens. Den skulle kunna användas även för didaktiska val kring spel.

I denna artikel har spelare som arbetar med spel mer eller mindre professionellt utgjort materialet. Ett utvecklingsområde för vidare studier är att studera faktiskt spelande hos "vardagsspelare" utifrån de fyra punkter som sammanfattar de urskilda diskurserna i föreliggande studie, exempelvis genom intervjuer och tänka högt-studier. Det skulle kunna ge ett underlag för att gå vidare med att utöka antalet empiriska klassrumsstudier där spel ingår i undervisningen som exempel på berättande texter. Studien har visat att det finns relevans för ett sådant förhållningssätt och att det finns potential att utveckla spelanvändning på didaktisk grund.

REFERENSER

- Aarseth, E. (1995). *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*. Doktorsavhandling. Bergen: University of Bergen.
- Aarseth, E. & Calleja, G. (2015). The word game: The ontology of an indefinable object. *Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games, June 22-25, 2015, Pacific Grove, CA, USA*.
- Bacalja, A. V. (2017). *Videogames, distinction and subject-English: New paradigms for pedagogy*. Doktorsavhandling. Melbourne: The University of Melbourne.
- Berger, R. & McDougall, J. (2013). Reading videogames as (authorless) literature. *Literacy*, 47(3), 142-149.
- Chouliaraki, L. & Fairclough, N. (1999). *Discourse in late modernity*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Crawford, C. (1997). *The art of computer games design*. Kindle e-book.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. & Tosca, S. P. (2020). *Understanding video games: The essential introduction*. New York: Routledge.
- Fairclough N. (1992). *Discourse and social change*. Cambridge: Polity.
- Fairclough, N. (2003). *Analyzing discourse: Textual analysis for social research*. London: Routledge.
- Fairclough, N. (2010). *Critical discourse analysis. The critical study of language*. Harlow: Longman.
- Felski, R. (2008). *Uses of literature*. Malden, Mass.: Blackwell Pub.
- Fortunly.com. Hämtad 2020-11-20 från <https://fortunly.com/statistics/video-game-industry-statistics>.
- Gee, J. P. (2004). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Jameson, F. (1998). *The cultural turn. Selected writings on the postmodern, 1983-1998*. London: Verso.
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. I N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Red.), *First person. New media as story, performance and game*. Cambridge (s. 118-130), Mass.: MIT Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture. Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Johansson, M. (2015). *Läsa, förstå, analysera. En komparativ studie om svenska och franska gymnasieelevers reception av en narrativ text*. Doktorsavhandling. Linköping: Linköpings universitet.
- Juul, J. (2005). *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Klevjer, R. & Hovden, J. F. (2017). The structure of videogame preference. *Game Studies*, 17(2), http://gamestudies.org/1702/articles/klevjer_hovden
- Linderoth, J. (2004). *Datorspelet mening. Bortom idén om den interaktiva illusionen*. Doktorsavhandling. Göteborg: Acta Universitatis Gothoburgensis.
- Lundström, S. (2020). Intrig och interaktivitet. Om litterära värden i rollspel. *Tidskrift för litteraturvetenskap*, 1/2020, 60-68.
- Lundström, S. & Olin-Scheller, C. (2010). Narrativ kompetens – En förutsättning i multimodala textuniversum?. *Tidskrift för litteraturvetenskap*, 3-4/2010, 107-117.
- Lundström, S. & Svensson, A. (2017). Ungdomars fiktionsvanor. *Forskning om undervisning och lärande*, 5(2), 30-51.
- Läroplan för grundskolan samt för förskoleklassen och fritidshemmet 2011. Hämtad 2020-11-20 från www.skolverket.se.
- Läroplan för gymnasieskolan 2011. Hämtad 2020-11-20 från www.skolverket.se.

- Mehrstam, C. (2010). Världen slutar med dig. Om betydelsen av deltagarperspektiv på läsning. *Tidskrift för litteraturvetenskap*, 3-4/2010, 47-58.
- Montfort, N. (2004). Interactive fiction as "story," "game," "storygame," "novel," "world," "literature," "puzzle," "problem," "riddle," and "machine". I N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Red.), *First person. New media as story, performance and game* (s. 310-317). Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace*. New York: Free Press.
- Netflix (2018). 2018 Quarterly earnings. Fourth quarter earnings. Letter to Shareholders. Hämtad 2020-05-17 från <https://www.netflixinvestor.com/financials/quarterly-earnings/default.aspx>.
- Nussbaum, M. C. (1990). *Love's knowledge: Essays on philosophy and literature*. Oxford: Oxford University Press.
- Palmquist, A. (2018). *Det spelifierade klassrummet*. Lund: Studentlitteratur.
- Persson, M. (2005). Den kulturella vändningen i skolans styrdokument. Motsägelser och motsättningar i talet om estetik, medier, mångkulturalism och kulturarv. *Utbildning & demokrati*, 14(1), 35-61.
- Persson, M. (2010). Att läsa Lolita på lärarutbildningen. *Tidskrift för litteraturvetenskap*, nr 3-4/2010, 5-15.
- Rosenblatt, L. M. (1995). *Literature as exploration*. New York: Modern Language Association of America.
- Ryan, M-L. (2006). *Avatars of story*. Minneapolis, Minn.: University of Minnesota Press.
- Ryan, M-L. (2014). Story/Worlds/Media: tuning the instruments of a media-conscious narratology. I M-L. Ryan & J-N. Thon (Eds.), *Storyworlds across media. Towards a media-conscious narratology* (s. 25-49). Lincoln: University of Nebraska Press.
- Ryan, M-L., & Thon, J-N. (2014). Storyworlds across media: Introduction. I M-L. Ryan & J-N. Thon (Eds.), *Storyworlds across media. Towards a media-conscious narratology* (s. 1-21). Lincoln: University of Nebraska Press.
- Sklovskij, V. B. (1990). *Theory of prose*. Elmwood Park: Dalkey Archive Press.
- Winter Jørgensen, M. & Philips, L. (2000). *Diskursanalys som teori och metod*. Lund: Studentlitteratur.
- Zipfel, F. (2014). Fiction across media: Toward a transmedial concept of fictionality. In M-L. Ryan & J-N. Thon (Eds.), *Storyworlds across media. Towards a media-conscious narratology* (s. 103-125). Lincoln: University of Nebraska Press.
- Öhman, A. (2015). *Litteraturredidaktik, fiktioner och intriger*. Malmö: Gleerup.

Vol 15, nr 2 2021

Tema: Litteraturdidaktik

Tema: Litteraturdidaktik – Litteraturstudiers relevans för skola och samhälle
Mattias Aronsson, Katherina Dodou & Anette Svensson

Integrating competence and *Bildung* through dystopian literature: Teaching Malorie Blackman's *Noughts & Crosses* and democracy and citizenship in the English subject
Marit Elise Lyngstad

Klimatkrisen i klassrummet: Reflektioner kring användning av litteratur i undervisning om hållbar utveckling
Ulrika Andersson Hval & Celia Aijmer Rydsjö

Ett drömspel: En lärarstudent utmanar gymnasieelever att tolka Strindberg
Katarina Rejman & Elisabeth Zetterholm

Alla läser! Empiriska perspektiv på frågan om litteraturens samhällsliga relevans
Olle Nordberg

Why study literature in English? A syllabus review of Swedish primary teacher education
Katherina Dodou

Musiklyrik i läroböcker i franska för den svenska skolan
Mattias Aronsson

Spel som berättelser
Stefan Lundström

Från finrummet till vardagsrummet: Transmedialt berättande som litteraturdidaktisk underhållning
Anette Svensson & Jenny Malmqvist

Promoting EFL literacy through shared and individual classroom reading experiences of literature
Ion Drew

Litteraturläsning som upplevelse och livskunskap
Pär-Yngve Andersson