

Meningen med spelet, sammanfattning av föredrag på RLFs årsmöte 2016.

Det börjar publiceras allt fler dataspel som lämnar mycket utrymme för spelaren att själv fundera och göra sin egen tolkning av innehållet och som leder oss till att tänka på frågor om livet, kärleken och varandet. Jag tycker mig se början av en parallell till filmer som Alains Resnais *Ifjol i Marienbad* eller Andreij Tarkovskijs *Stalker* eller varför inte Ingmar Bergmans *Persona*. Filmer som behandlar saker som minnets skörhet, konsten kontra vetenskapen och personligheten, vem är man egentligen. Spelen är inte riktigt där ännu, men resan mot nya former av spel och spel som en breda kulturform har börjat.

Som en lite skämtsam inledning, men dock med ett spår av allvar, tog jag upp **Tetris**. Pusselspelet med fallande block av olika former som nog de flesta som kommit i kontakt med en dator under 1980-90 tal sett och kanske spelat. Kopplingen till livsfrågor blir förstas undran över var jag ska passa in, att jag förväntas ta en plats och bidra till "samhällets" väl, men allt går efter ett tag lite för fort, man gör misstag och det blir "hål" i tillvaron... som man dock oftast kan reda ut och rädda upp med medvetet arbete.

Här kan ni se hur Tetris ser ut på klassiska Nintendo Entertainment System (NES)

<https://www.youtube.com/watch?v=CvUK-YWYcaE>

Vad är då ett spel?

En kort definition som Katie Salen & Eric Zimmerman använder i sin bok *Rules of Play* (2003) är "A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.". Enligt den definitionen är nog en del av de "spel" som togs upp som exempel under föredraget egentligen inte spel. Men det kanske är det som är det intressanta, att de rör sig i gränslandet för vad man förväntar sig. Det är ju även ett kännetecken för många av de filmer som diskuterar djupare frågor. De är inte alltid typiska i sin form för att vara film.

Pussel och plattformsspel

För att dela upp spelen på något sätt så delades de in i 3 kategorier. Pussel och plattform, krig och konflikt respektive äventyr/interaktiv fiktion. Det första exemplet **Brothers, a tale of two sons** kanske hör hemma minst lika mycket i äventyrs genren, men det presenterades under pussel och plattformsspel genren då det innehåller många moment av att lösa hur man ska ta sig vidare och samverka som bröder. Brothers är skapat av den svenske film-regissören Josef Fares i ett samarbete med spelstudion StarBreeze. På vilket sätt är då Brothers kopplat till livsfrågor. Utan att avslöja alltför mycket så handlar det om vänskapen mellan 2 bröder och hur denna vänskap överlever allt på en vandring för att rädda sin döende far.

Se Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=liftFqr4mbc>

För att få reda på kärnan i berättelsen så kan ni se siste delen som en let's play video. Varning, se inte den här videon om ni tänker spela spelet, för den avslöjar verkligen en viktig vändningen i berättelsen.

<https://www.youtube.com/watch?v=rUoHvcOfaCk>

Ett spel där man berättar med helt andra medel, nämligen främst genom spelets mekanik, är **Monument Valley**. Det är ett spel där man ska ta sig fram genom omöjliga figurers om verkar inspirerats av M C Eschers världar, eller Carl Fredrik Reuterswårds omöjliga figurer. Karaktären man spelar heter Ida och är en prinsessa. Hennes uppdrag är att be om förlåtelse och lämna tillbaka geometriska former. Man får aldrig helt reda på vad man egentligen ber om förlåtelse för, men mekaniken handlar mycket om att byta perspektiv och se saker på andra sätt. Något som känns grundläggande för att kunna be om förlåtelse på ett uppriktigt sätt. Spelet finns till iOS och Android.

Se trailer på: https://www.youtube.com/watch?v=wC1jHHF_Wjo

Let's play video: <https://www.youtube.com/watch?v=naVLF0mefo>

Tredje exemplet för pussel/plattform är ett student-spel från kursen Projekt i spelutveckling 1 våren 2013. **Grief** är ett spel där man spelar en ung pojke som går igenom 5 steg av sorg efter sin fars död i lungcancer. De olika stegen motsvaras i hur de olika spelnivåerna fungerar spelmekaniskt. De 5 stegen är denial-anger-bargaining-depressen-acceptance (förnekelse-ilska-förhandlande-sorg/depression-accepterande).

Om spelet, som är fritt att ladda ned, på utvecklarewebbplatsen Desura:

<http://www.desura.com/games/grief1>

Gameplay video: <https://www.youtube.com/watch?v=R-7uvTyfxss>

Krig och konflikt

Inom krigs och konfliktgenren är ju förstapersons-skjutarspel det klart dominerande, med spelserier som Battlefield, Counter Strike eller Modern Warfare. Dock finns det spel som fungerar på andra sätt och inte minst tar upp andra och mer mänskliga sidor av krig och konflikter. Lucas Pope är en fristående speldesigner som gjort en hel del mer udda spel och hans **Papers Please** (finns till PC/Mac och iOS/Android) är också ganska speciellt. Man spelar som en person som, mot sin vilja får man förmoda, blir utsedd att vara gränsvakt vid en gränsövergång till den fiktiva totalitära staten Arstotzka. Från början är det ett ganska enkelt jobb, men reglerna för vilka som ska släppas över gränsen blir allt mer komplicerade och man får betalt efter hur många korrekta granskningar man kan göra under en dag. Efter dagens arbete får man bestämma hur man ska fördela de pengar man tjänat, ofta för lite för att alla ska få mat eller för att betala hyran. Ett frustrerande spel som sätter fingret på nationsgränsers, rörlighet och vilka som är ok och vilka som "ska hållas utanför".

Se trailer för Papers please: <https://www.youtube.com/watch?v=QP5X6fcukM>

Se Lucas Popes spel på: <http://dukope.com/>

Ett annat perspektiv på krig är **This War of Mine** är ett spel där man försöker få en mindre grupp civila att överleva i en belägrad stad. Man måste skaffa sig

vatten, mat, medicin och varor att byteshandla med. Man ställs inför svåra val som att bestämma om man ska stjåla mat, hindra eller hjälpa andra överlevare (knappa resurser lockar till egoism) och andra svåra situationer.

Se trailer för This War of Mine:

<https://www.youtube.com/watch?v=BALBUyoTxQM>

Nu finns det också en version om barnen i krig This War of Mine, The Little Ones:

<https://www.youtube.com/watch?v=d-VumPP6TfY>

Äventyr/interaktiv fiktion/berättelsedrivna spel

När det gäller spel som har en mer utarbetad handling finns oerhört många exempel som har moraliska val som centrala delar av handlingen, till exempel spel-versionen av TV-serien The Walking Dead, där man måste ta beslut om vilka man ska rädda från zombieattacker och liknande. De första spelen som listades under den här genren var de klassiska **MYST/RIVEN/MYST III Exile**. Spel som kom 1993, 1997 och 2003. De var mystiska och stilbildande, kanske inte så typiska för äventyrsspel för att de innehåller många pusselmoment, särskilt MYST, men de har också en intressant koppling till text/litteratur då grundpremissen är att man kan skriva världar som faktiskt skapas genom skrivandeprocessen och att man kan resa till och mellan dessa världar. Mer om MYST och efterföljarna kan läsas på

https://en.wikipedia.org/wiki/Myst_%28series%29

Spelskaparen Dan Pinchbeck har med sin studio The Chinese Room skapat ett par spel som många, ofta med negativ klang, kallat för Walking Simulators. Kritikerna menar att det inte finns något syfte, att inget egentligen händer förutom att man går runt och tittar på saker. Dock finns det ju i de båda spelen absolut en berättelse, om än ganska kryptisk och tolkningsbar. **Dear Esther** utspelar sig på en ö som man vandrar över och undersöker på olika sätt. Kanske är ön bara skapad i den egna fantasin, kanske är ön kopplad till en trafikolycka. Under de senare delarna av vandringarna på ön dyker det upp alltfler referenser till Paulus resa till Damaskus. Kanske vill det indikera att allt inte är som man tror och man håller på att få en uppenbarelse. The Chinese Rooms senast publicerade spel är **Everybody's Gone to the Rapture** som utspelar sig i en fiktv dal i Shropshire i England. På ytan ser det som att en attack av något slags utomjordisk härkomst dödar människorna i dalgången och kanske utanför den också, men på ett annat plan handlar det också om att ta sig vidare, att övergå från ett stadie till ett annat och kanske är det inte så farligt. Eller till och med något bra? Det finns spelare som publicerat sina diskussioner och tolkningar av Everybody's Gone to the Rapture på internet.

Sida om Dear Esther med trailer:

<http://www.thechineseroom.co.uk/games/dear-esther/>

Sida om Everybody's Gone to the Rapture:

<http://www.thechineseroom.co.uk/games/everybodys-gone-to-the-rapture/>

Ett annat spel där berättelsen är tämligen oklar, men som innehåller många små delar som spelaren kan baka ihop till en större, men öppet tolkningsbar historia är iOS spelet **The Sailor's Dream** av Svenska spelstudion Simogo. I berättelsen ingår en kvinna som bor med sin dotter på en klippa, en hund som kallas Archibald och en fiskare som besöker kvinnan och flickan. Spelet har olika små

öar att besöka, den gamla fyren, ett vrak, ett slott och så vidare. Man får också en "dagens sång" i en flaska på havet en gång för varje dag, som man sedan kan gå tillbaka och lyssna på i *The Seven Songs Cottage*. Är det ett spel? Nej inte i egentlig mening för det finns inte något explicit mål, mer en interagerbar berättelse, men en som utnyttjar mediet väl.

Simogos sida om The Sailor's Dream: <http://simogo.com/work/the-sailors-dream/>

Föredraget avslutades med ett spel som är svårt att tala om utan att bli sorgsen och som verkligen behandlar en svår fråga. Spelet **That Dragon, Cancer** gjordes av Amy och Ryan Green för att bearbeta sorgen efter och minnas sin son Joel Green som fick diagnosen obotlig cancer redan som 1 åring. Joel blev 4 år och spelet följer familjens resa mellan hopp och förtvivlan. Läs USA-Todays artikel om spelet <http://www.usatoday.com/story/tech/gaming/2016/01/13/dragon-cancer-retells-childs-battle-disease/78681384/>

Se trailer om That Dragon, Cancer:

<https://www.youtube.com/watch?v=v1KCJlhJwxU>

Se en walkthrough av hela spelet (1 timme 40 minuter):

<https://www.youtube.com/watch?v=aZkU5gB2bNc>

Om Torbjörn och spelutbildningar vid Högskolan i Skövde

Torbjörn Svensson är doktorand inom informationsteknologi med inriktningen sociotekniska system vid Högskolan i Skövde och medlem i forskningsgruppen MTEC (Media, Technology and Culture). Doktorandstudierna äger rum inom projektet Level Up som fokuserar på användandet av spelteknologi, speldesign och spelifiering för att öka ungas (16-39 år) konsumtion och återdistribution av nyheter.

Torbjörn arbetar till viss del fortfarande inom ämnet Medier, Estetik och Berättande med kurser inom programmen för Dataspelsutveckling. Han var innan doktorandstudierna programansvarig för Dataspelsutveckling Game Writing tillsammans med Marcus Toftedahl.

torbjorn.svensson@his.se

www.his.se/sveo

Mer om dataspelsutvecklingsutbildningarna vid Högskolan i Skövde hittas på

www.his.se/dataspel