



MILJÖDRIVET BERÄTTANDE OCH KARAKTÄRSPERSPEKTIV

En komparativ analys av The Last of Us Part I
och Part II

ENVIRONMENTAL STORYTELLING AND CHARACTER PERSPECTIVE

A comparative analysis of The Last of Us Part I
and Part II

Examensarbete inom huvudområdet
Media, estetik och berättande
Grundnivå 15 högskolepoäng
Vårtermin 2023

Rebecca Parneryd Lundberg

Handledare: Karin Brygger
Examinator: Ulf Wilhelmsson

Sammanfattning

Denna analys jämför det miljödrivna berättandet i *The Last of Us Part I* (2013) med *The Last of Us Part II* (2020) genom att titta på hur spelarkaraktärerna Joel och Ellie i respektive spel reagerar på spelmiljön. Texten baseras främst på Jenkins (2004), Wilhelmsson (2007) och Fernandez-Varas (2011) forskning inom *environmental storytelling* men även andra texter förekommer. I analysen observeras skillnader mellan hur Joel och Ellie reagerar på miljön, några anledningar som ligger till grund samt hur detta påverkar spelarens perspektiv. Både spelarkaraktärernas och spelarens kulturella perspektiv analyseras. Spelutvecklare konstateras kunna dra nytta av denna analys genom att den kan hjälpa till att arbeta med miljödrivet berättande. Framtida arbete skulle kunna se ut på en rad olika sätt, det skulle kunna vara att analysen utvidgar mängden spelkonversationer som analyseras, spelare skulle kunna intervjuas samt andra spel skulle kunna analyseras.

Nyckelord: environmental storytelling, komparativ analys, indexical storytelling, perspektiv, The Last of Us

Innehållsförteckning

1	Introduktion	1
2	Bakgrund	2
2.1	Miljödrivet berättande	2
2.2	Indexikalt berättande	7
2.3	Perspektivdefinition	8
2.4	Miljöerna i <i>The Last of Us</i>	9
3	Problemformulering	11
3.1	Metodbeskrivning	11
4	Analys	15
4.1	Part I	15
4.2	Part II	20
4.3	Spelarens perspektiv	23
4.4	Jämförande	25
4.5	Slutsats	26
5	Sammanfattning och diskussion	28
5.1	Sammanfattning	28
5.2	Diskussion	28
5.3	Samhälleliga och etiska aspekter	30
5.4	Framtida arbete	31
	Referenser	33

1 Introduktion

Berättelser och berättande har alltid varit en stor del av det mänskliga samhället. Vare sig det är filmer, böcker, spel eller en berättelse runt lägerelden så har berättandet alltid varit betydelsefullt för oss. Oavsett berättelseform har platsen alltid varit en viktig del av berättandet, men den har en särskild betydelse i spel. Anledningen är att spel ger spelaren en aktiv del i berättandet som inte återfinns i andra berättelseformer som film och litteratur.

I följande uppsats kommer *environmental storytelling* - vilket i fortsättningen översätts till miljödrivet berättande - utforskas genom en komparativ analys av *The Last of Us Part I* (Naughty Dog 2013) och *The Last of Us Part II* (Naughty Dog 2020). Intresseområdet för analysen är specifikt att jämföra hur det skiftande berättarperspektivet i respektive spel samt hur spelarens position, som en nutida individ, påverkar miljöns berättande. Detta kommer sedan att utvärderas i diskussionen för att se hur analysens observationer kan användas av spelutvecklare. Analysen jämför ett flertal konversationer i respektive spel där spelarkaraktärerna kommenterar på omgivningen. Uppsatsen baseras på en rad akademiska texter inom området, däribland Henry Jenkins (2004), Ulf Wilhelmsson (2007), Clara Fernández-Vara (2011) och Weimin Toh (2022) som är huvudkällorna för texten. I övrigt kommer även exempel från andra spel att tas upp i klargörandesyften. Detta arbete kommer dock inte att behandla TV-serien *The Last of Us* (2023) som är baserad på spelen. TV-serien skiljer sig åt från spelen på ett flertal sätt - exempelvis utspelar sig TV-serien under andra årtal än spelen - vilket gör att den inte är relevant i nuläget för detta arbete.

Anledningen till att detta ämne har valts är att under min tid på Game Writing-programmet på Högskolan i Skövde har jag upptäckt ett särskilt intresse för *environmental storytelling*. Jag ville därför kombinera detta område med en av mina favoritspels-serier, vilket är *The Last of Us*-spelen.

2 Bakgrund

Grunden för analysen kommer baseras på ett urval av litteratur inom miljödrivet berättande, för att sedan djupdyka in i Fernandez-Varas text om *indexical storytelling* som är huvudtexten för denna analys. Vidare kommer berättarperspektiv som begrepp att definieras, samt en beskrivning av *The Last of Us Part I* (2013) och *The Last of Us Part IIs* (2020) spelmiljöer. Hädanefter kommer *The Last of Us Part I* att förkortas till *TLOU Part I* (2013) och *The Last of Us Part II* kommer att förkortas till *TLOU Part II* (2020).

2.1 Miljödrivet berättande

Narrativets plats i spelberättande var länge svårt att definiera och mycket omdebatterat. Under det tidiga 2000-talet fanns en stor rädsla bland forskare som Espen Aarseth (2001) att spel skulle bli "koloniserade" av andra forskningsområden, som film och litteratur. Detta ledde till att spelnarrativ blev ett kontroversiellt ämne inom spelvetenskapen. Don Carson (2000, referens se Jenkins 2004) är bland de första att föreslå att speldesigners kunde använda sig av spelens fysiska utrymme för att berätta narrativ, vilket han hade lärt sig mycket om under sin tid som nöjesparksdesigner för Disney. Detta intresserade Jenkins (2004), som dock påpekade att nöjesparksers sätt att designa platser inte riktigt går att direkt överföra till spel eftersom spelare är menade att interagera med miljön på ett annat sätt än besökare på Disneyland. Han menar att spelens interaktiva egenskaper öppnar upp för nya möjligheter för berättande som inte finns i traditionella berättelseformer som film och litteratur. "Game designers don't simply tell stories; they design worlds and sculpt space" (Jenkins 2004, s. 121). Jenkins (2004) presenterar rummet som ett möjligt sätt för narrativ och interaktivitet att mötas och främja varandra. Rummets ludonarrativa egenskaper är också något som lyfts av Wilhelmsson (2007), att narrativet formar platsen och platsen möjliggör i sin tur spelarens agerande. Jenkins (2004) presenterar fyra huvudkoncept: *evocative spaces* (känslframkallande utrymmen) och *micronarratives* (mikronarrativ), *embedded narratives* (inbäddat narrativ) och *emergent narratives* (emergenta

narrativ). Av dessa fyra begrepp anses känslorframkallande utrymmen vara den mest relevant till vad analysen ämnar att undersöka men alla fyra kommer att beskrivas för klarhetens skull nedan.

Känslorframkallande utrymmen innebär att en plats använder sig av sin publiks erfarenheter för att framkalla vissa känslor och upplevelser genom narrativ (Jenkins 2004). Jenkins (2004) använder både Disneyland's attraktioner och spelet *American McGee's Alice* (2000) som exempel på detta. I *American McGee's Alice* (2000) finns det ett tydligt antagande om att spelaren redan känner till berättelsen om *Alice i Underlandet* (Carroll 1865) och därför behöver inte spelets värld förklaras i samma detalj som om det hade varit en helt unik värld. Kort summerat är det viktiga med detta koncept att en värld presenteras utan att behöva ingående detalj för att publiken fyller i de saknade bitarna då de redan känner igen den.

Mikronarrativ är korta sekvenser av händelser som exemplifierar konflikten i spelet och förhöjer spelarens emotionella koppling till narrativet. Jenkins (2004) exempel på detta är konflikten på Odessas trappor i *Battleship Potemkin* (1925). Jenkins förklarar att denna sekvens förhöjer publikens engagemang i den större konflikten i filmen genom vad Jenkins kallar korta 'narrativa enheter', som kvinnan med barnvagnen i filmen. Jenkins menar att mikronarrativ bör kunna användas inom speldesign för att få liknande effekter. Han ger dock inga exempel på mikronarrativ i spel. Inbäddade narrativ menar Jenkins (2004) är sättet som narrativ engagerar som publik att forma hypoteser om berättelsen samtidigt som den berättas, exempelvis att publiken försöker gissa vem mördaren i en film är. I spelform testas hypoteserna direkt i spelvärlden, om spelaren tror att en vägg kan sprängas kommer den att försöka göra det.

Emergenta narrativ är narrativ som inte är planerat i förväg utan växer fram genom interaktion. Jenkins (2004) ser *The Sims* (2000) som ett tydligt exempel av denna typ av berättande. Spelet har inget uttryckt narrativ, utan det narrativ som uppstår består av spelarens egenskapade värld och karaktärer. Karaktärerna lyder ändå inte alltid spelarens vilja, exempelvis kan de vägra att gå

till jobbet om de är för trötta, vilket visar hur spelaren inte har full kontroll över situationen och därigenom kan det emergenta narrativet växa fram.

Jenkins text ger överlag en god grund till förståelse för miljödrivet berättande som område. Den kritik som finns riktad mot texten inom forskningsvärlden kommer från Markku Eskelinen (2004) i samma samlingsverk som Jenkins text, där Eskelinen bland annat hävdar att Jenkins inte definierar termer som narrativ, berättande och spel samt att Jenkins ignorerar grundläggande skillnader mellan spel och narrativ. Dock skrevs denna kritik under höjden av debatterna kring ludologi och narratologi och sedan dess har Jenkins idéer prövats betydligt mer inom både forskningsvärlden och industrin (Fernandez-Vara 2011, Domsch 2013, Nicholson 2016).

Wilhelmsson (2007) ser också platsen som ett verktyg för berättande men närmar sig ämnet utifrån Roger Caillois (1958, se referens Wilhelmsson 2007) resonemang om lek och spel som viktiga företeelser i samhället som kräver en plats för att utföras. Wilhelmsson (2007) menar att i spel står spelarens agerande i centrum, och platsen avgör därför vad som är möjligt att utföra. Platsen avgör om spelaren kan hoppa, klättra, slåss, eller göra andra handlingar. Miljön är även viktig för berättelser av andra former eftersom tiden och platsen en berättelse utspelar sig på avgör vad som kan hända. "Miljön i spel och berättelser har ofta samma funktion; vissa saker går att göra och därför görs de." (Wilhelmsson 2007, s. 144).

Det som är särskilt relevant för denna analys är Wilhelmssons (2007) term "spel-jaget". Spel-jaget är figuren som spelaren kontrollerar i spelet och utför handlingar igenom. Det kallas också ofta för 'avatar'.

Spelaren *representeras* inte bara av spel-jaget utan görs även närvarande i spelets rumslighet genom spel-jaget. Spel-jaget bör därför snarare ses som en *manifestation* i spelet än en *representation* av närvaron och agerandet i spelet. Det vi ser och hör i spelmiljön är faktiska förnimmelser och dessa är alltså manifesterande och inte enbart representativa till sin natur. (sic!)

(Wilhelmsson 2007, s. 146-147)

Detta är värdefullt för att det klargör att spelaren är delaktig i spelmiljön på ett sätt som skiljer sig från andra berättelseformer som film och litteratur. Vidare tar Wilhelmsson även upp hur karaktärer skildras och hur det används i spel. Han observerar att spelkaraktärer sällan ges starka, tydliga personligheter för att spel är mer handlingsinriktade än andra berättelseformer. Han ger dock *Day of the Tentacle* (1993) som ett exempel på spel där kännedom om karaktärens personlighet är fördelaktigt för att lösa problem i spelet. Det finns alltså en distinktion mellan karaktären och spelaren även om de är sammankopplade. Detta är särskilt intressant för den delen av denna analys som kommer att behandla spelarens perspektiv.

Enligt Sebastian Domsch (2013) är rumsligt berättande narrativ med allmänt definierade mål som drivs av spelarens rörelse. Liksom Jenkins (2004) argumenterade tidigare i denna text trycker Domsch (2013) också på platsens möjlighet till berättande. Domsch (2013) menar att spelmiljöer kartläggs tidsmässigt genom element som kameravinklar och *event-triggers* - händelser som utlöses av spelarkaraktärens position - vilket han nämner som ett möjligt alternativ till Jenkins mikronarrativ. Domsch (2013) avslutar dock med att påpeka att rumsligt berättande inte innebär automatisk immersion för spelaren eftersom det uppmuntrar även till målfokuserat tänkande. Med detta menas att platsen kan lätt bli ett utrymme för spelaren att optimisera spelets mekaniker istället som ett medel för spelaren att leva sig in i världen. Detta beror dock på vilken typ av spelare det är som spelar, Domsch (2013) nämner '*speedrunners*' - spelare som har målet att avsluta spelet som möjligt - som ett exempel på denna typ av optimerande spelare. Denna text utvecklar Jenkins (2004) koncept och termer väl, men för denna analys ändamål tillför inte Domsch (2013) termer och koncept något som Jenkins inte redan täcker. Med detta menas att medan denna analys är menad att titta på spelarens perspektiv på miljön i *TLOU Part I* och *Part II* (2013; 2020) så kommer analysen inte att titta på vilken typ av spelare som spelaren är eller *event-triggers* särskilt mycket. Kamerans vinkel och spelarkaraktärens fysiska position i spelvärlden kan dock tas upp med tanke på att vissa av de tillfällena som analyseras inte är obligatoriska delar av spelen, utan upptäcks genom utforskande.

Toh (2022) utförde en undersökning med målet att undersöka spelarupplevelsen i narrativt drivna spel samt att identifiera spelarnas interaktionsmönster. Utifrån denna undersökning skapade Toh sju principer - 1) 'player-avatar dynamics', 2) 'A strong interactive space for the player to explore', 3) 'Placeholder for projecting an emergent narrative', 4) 'Inclusive game design to enhance accessibility', 5) 'Interactive feedback loop to adapt to players' playstyle', 6) 'QTEs and emotional connection to the characters', 7) 'More complex options to romance/ relationships in narrative games' - som spelutvecklare kan använda sig av när de skapar narrativt drivna spel. Dessa principer är dock inte vad som är intressant för denna analys. Den värdefulla delen av Tohs (2022) studie är undersökningen där tre av spelarna, deltagare 9, 10 och 11, observerades reagera på *TLOU Part Is* (2013) miljö, karaktärer och narrativ överlag. Detta är förvisso en mycket liten urvalsstorlek men genom att visa hur spelarna reagerar på narrativet bör det även ge en tydligare bild av spelarens position i narrativet, vilket gör det relevant för denna analys. Toh (2022) gjorde fyra observationer: 1) spelarna placerade ett stort fokus på att utforska sin omgivning för att få mer information om världen, 2) spelarna började forma sina egna idéer om vad som hänt i världen genom att interagera med spår efter NPCer (Non-Player Character) i form av brev och ljudinspelningar, 3) spelarna upplevde att spelmekanikerna ibland var frånkopplade från spelets narrativ. De tillfällen som de kände sig mest insatta i spelets narrativ var när spelets mekaniker var mycket integrerade i narrativet, 4) spelarna ansåg att cutscenes och *quick time events* (QTE) hjälpte dem att ta in narrativet och knyta an känslomässigt till det. Cutscenes och QTE motiverade även spelarna till att fortsätta spela. Tohs (2022) största bidrag till detta arbete är observationerna som gjordes om spelarnas reflektioner kring miljöerna i *TLOU Part I* (2013). Hans urvalsstorlek är dock mycket litet, endast tre testdeltagare för *TLOU Part I*, men det ger en god bild av hur spelare kan tänka kring spelens miljöer. Han tar även upp hur andra testdeltagare har reagerat på andra spels miljöer vilket är värdefullt för att analysera miljöer i allmänhet. Dock är Tohs (2022) sju designprinciper av mycket lite värde för denna analys, men i framtida studier om narrativt berättande i spel skulle de kunna vara intressanta att studera vidare.

2.2 Indexikalt berättande

Fernández-Vara (2011) utvecklar Jenkins (2004) ideér vidare och presenterar *indexical storytelling* (översatt här till indexikalt berättande) som en förfining av miljödrivet berättande. Indexikalt berättande grundas på idén att det inte bara är världen genom designval som skapar berättande, utan att spelaren måste ta in samt rekonstruera det förgångna genom tanke och spelande. Spelaren blir därför en aktiv del i narrativet. Fernández-Vara (2011) förtydligar detta genom att dela upp indexikalt berättande i två kategorier: spelvärldens historia och spelarens historia.

Spelvärldens historia handlar om de indikationer - det vill säga spår av tidigare händelser - som lämnats i spelvärlden för spelaren att tolka. Ett tydligt exempel på detta är detektivspel, vilket är spel där spelaren uttryckligen har uppdraget att ta reda på vad som har hänt genom att undersöka spår och ledtrådar. Andra spelexempel som *Portal* (2007) eller *Bioshock* (2007) där en stor del av berättandet sker genom att låta spelaren se vad som har hänt genom omgivningen (Fernández-Vara 2011). Spelarens historia innebär att spelarens handlingar lämnar spår i spelvärlden och därigenom konstruerar sin egen historia. Detta innebär dock att spelvärlden behöver vara bestående, det vill säga att objekt och karaktärens tillstånd måste vara permanenta (Fernández-Vara 2011). Ett exempel på detta är hur i *God of War: Ragnarok* (2022) där fiender inte återuppstår efter att de har blivit besegrade, utan när ett område har klarats av är det generellt tomt på fiender. Fernández-Vara (2011) nämner dock att ett annat vanligt sätt att använda spelarens historia som mekanik är i "stealth"-spel, där spelaren måste smyga mycket och döda fiender i tystnad. I sådana spel är det vanligt att fienderna ges förmågan att reagera när de ser sina vänners döda kroppar och varna andra fiender. *TLOU Part I* (2013) och *Part II* (2020) är exempel på spel som har detta inkluderat i spelmekniken, men det är inte vad denna analys kommer att fokusera på.

För denna analys kommer termerna "spelvärldens historia" och "spår" att ligga i fokus för att beskriva hur omgivningen i *TLOU Part I* (2013) och *TLOU Part II* (2020) berättar om tidigare händelser i världen genom objekt och miljöer som

indikerar något om en händelse innan spelaren var där. Spåren kan vara en bok, en byggnad, eller bara utformningen på platsen spelaren befinner sig på.

2.3 Perspektivdefinition

Berättarperspektiv har diskuterats och studerats sedan länge inom film och litteratur, men det är inte lika välstuderat inom spel. Burkhard Niederhoff (2013) hävdar att det är ett ämne som ofta missförstås och som även anses vara lite kontroversiellt. Niederhoff (2013) menar att en del av anledningen till förvirringen är att forskare har en tendens att förenkla perspektiv som begrepp för mycket i sina försök att konkretisera begreppet. Niederhoff (2013) menar att perspektiv bör behandlas som ett samband eller släktskap mellan olika termer och synsätt, vilket påminner om Wittgensteins (1953) släktskapskategorisering av spel. Niederhoff (2013) definierar därmed narrativt perspektiv som:

Perspective in narrative may be defined as the way the representation of the story is influenced by the position, personality and values of the narrator, the characters and, possibly, other, more hypothetical entities in the storyworld. (Niederhoff 2013)

Denna definition är inte specifikt riktad till spel, men den påvisar att narrativets perspektiv kan vara mer än bara kamerans perspektiv eller en karaktärs personlighet. Det innefattar också historia, kulturella värderingar och sociala strukturer i både den fiktionella världen samt personen som skapar den. Alla dessa delar är inte nödvändigtvis en uttrycklig del av berättarperspektivet i alla berättelser, men det kan finnas i bakgrunden och påverka hur narrativet presenteras. Detta är användbart för denna analys ändamål eftersom det klargör att berättarperspektiv kan vara flera saker och att det kan förekomma flera möjliga perspektiv i en berättelse och att det kan påverkas av utsagda faktorer.

Medan denna definition inte är gjord för personers perspektiv kommer begreppet spelarens perspektiv att behandlas på ett mycket liknande sätt. Med det menas att personen som spelar spelet har ett sätt att se på spelet som är grundat i deras personlighet och i samhället som denne lever i. Med tanke på

när *TLOU Part I* (2013) och *TLOU Part II* (2020) släpptes och på vilka plattformar - Playstation 3, 4 och 5 - är det rimligt att anta att spelaren lever i en västerländsk kultur eller i en kultur som har mycket kontakt med västerländsk kultur genom internet och media.

2.4 Miljöerna i *The Last of Us*

Föreställ dig att det samtida samhället kollapsar. Alla saker som vi tar för givet - mataffärer, transport, sjukvård, elektricitet, rent vatten, pengar - är borta. Vill du ha tillgång till något av det måste du antingen ordna det på egen hand eller gå med en större grupp som lär vara militaristiska. Du ger upp hoppet ganska snabbt på att du någonsin kommer kunna återvända till ditt hem och ditt normala liv eller ens kunna uppleva sann trygghet igen. Vart du än går ser du vad andra människor har lämnat efter sig, både från tiden innan zombies fanns och från förbipasserande människor som bara har försökt överleva, precis som du. Det påminner dig om vad du har lämnat bakom dig - ditt hem, din familj, dina vänner - och hur det nog aldrig kommer att bli bättre. Dina möjligheter i livet består av att leva, dö eller bli zombie. Med lite tur kanske du kan finna lite lycka med andra överlevande, men även när du har det är du smärtsamt medveten om att det kan ta slut när som helst. När som helst kan friden brytas, och din värld kan återigen vändas upp och ned.

Så ser livet ut för de sista överlevande människorna i *TLOU*-spelens värld. Zombievirusets utbrott gjorde att människor övergav sina hem och började leva nomadiskt, eller i mindre samhällen med militaristiska levnadsförhållanden. Detta gör att spår av människornas tidigare liv finns överallt i båda *TLOU*-spelen, vare sig det är spår efter andra överlevande, zombies eller människor som blivit bitna av zombies och är på väg att förvandlas. Varje stad blir en spökstad och varje hus blir ett ovårdat museum för karaktärerna och spelaren att beskåda.

För att spara tid används Youtubevideor som källor för båda spelen. Spelen är mycket långa och att spela igenom dem för att hitta dessa relativt korta konversationer skulle ha tagit mycket längre tid än vad detta arbete har tillgång

till. Detta riskerar dock att förändra hur dessa konversationer upplevs eftersom en video inte tillåter samma nivå av kontroll som när spelet spelas. Detta kommer att diskuteras mer i diskussionen.

3 Problemformulering

Denna undersökning ämnar att utforska betydelsen av miljö och plats i spelnarrativ, eller rummet som miljön ibland kallas i vetenskapliga texter (Wilhelmsson 2007). Wilhelmsson (2007) menar att lek kräver en plats och det gör även spel. Spelets plats blir mötespunkten mellan gameplay och berättande, vilket görs tydligast genom miljön som spelaren rör sig genom. Med detta i åtanke konkretiseras frågeställningen till: Hur påverkas miljödrivet berättande av berättarperspektiv samt spelarens perspektiv i *The Last of Us Part I* och *II*?

Målet med analysen är att ge en djupare förståelse av miljöns betydelse för spelnarrativ utifrån berättarperspektivets roll i det. Detta görs i syfte att vidga mängden redskap som spelutvecklare har tillgång till i utvecklingsprocessen av miljödrivet narrativ.

3.1 Metodbeskrivning

Frågeställningen kommer att undersökas genom en komparativ analys (jämförelseanalys) mellan spelen *TLOU Part I* (2013) och dess uppföljare *TLOU Part II* (2020). Intresseområdet för analysen är ett flertal tillfällen i spelen där spelarkaraktärerna Joel (första spelet) och Ellie (andra spelet) kommenterar på sina omgivningar utifrån sina personliga perspektiv. Det som är intressant är att Joel är gammal nog att komma ihåg tiden innan zombieviruset bröt ut medan Ellie alltid har levt med det, vilket gör att spåren av spelvärldens förgångna antar olika betydelser för karaktärerna. Det finns därmed skillnader i hur miljön presenteras som denna analys ämnar att undersöka.

Analysen kommer även att behandla spelarens perspektiv som en nutida person. Med detta menas att 'Outbreak Day' (dagen som zombieviruset bröt ut) ska utspela sig kring spelets utgivningsår, 2013, vilket är ett år som spelaren antas i denna analys ha upplevt eftersom att spelet har en 18-årsgräns. Det finns dock teoretiskt sätt en möjlighet för en 9-åring att spela *TLOU*-spelen men eftersom spelets demografi är vuxna utgår analysen från att majoriteten av spelarna är 18 år eller äldre. Spelaren kommer därför att känna igen sig i

omgivningen på samma sätt som Joel, fastän att de inte har personligen upplevt samhällets förfall såsom Joel har gjort. Därigenom delar spelaren och Joel ett kulturellt ramverk samtidigt som Joel har lämnat mycket av den kulturen bakom sig.

Diskussionen kommer sedan att utvärdera analysens resultat utifrån vad spelutvecklare kan lära sig utifrån detta samt föreslå hur framtida studier inom miljödrivet berättande kan göras.

Valet av metod grundas i Rolf Ejvegårds (2009) beskrivning av komparationsanalys.

Det som jämförs är hur Joel och Ellie reagerar på omgivningen i *TLOU Part I* och *II* (2013; 2020). Komparationsanalys innebär enligt Ejvegård (2009) att två olika företeelser jämförs, exempelvis två samhällen. Ejvegård (2009) menar dock att denna metod bör användas med försiktighet så att de företeelser som jämförs mot varandra verkligen är relevanta att jämföra.

Anledningen till varför denna analys görs som en komparationsanalys mellan Joel och Ellie i sina respektive spel och inte mellan karaktärerna när de reser tillsammans i *TLOU Part I* (2013) är för att undvika vad Ejvegård (2009) beskriver som att jämföra äpplen och pepparkakor. Han menar att det är lätt att göra misstaget att jämföra saker som man tror ser likadana ut för att senare upptäcka att de inte är så lika som man trott. I första spelet har Ellie spenderat majoriteten av sitt liv dittills i en skyddad "quarantine zone" och är dessutom en NPC under en stor majoritet av speltiden. På grund av detta finns risken att en jämförelse mellan Joel och Ellies reaktioner på omgivningen i första spelet skulle göra dem inkompatibla att jämföras. Därför jämförs Joel och Ellies reaktioner på omgivningen när de båda är spelkaraktärer med stor erfarenhet av världen de befinner sig i. De spelscener som jämförs är tillfällen där Joel eller Ellie kommenterar på omgivningen på ett sätt som tar upp eller färgas av deras personliga upplevelser. Skillnader och likheter mellan dessa tillfällen bör därigenom vara relevant för frågeställningen.

Komparationsanalys är inte den enda metoden som har övervägts. Ejvegård (2009) nämner en rad metoder, varav två andra metoder hade potentiellt kunna passa denna studie. Den första är deskription, även kallad beskrivning, vilket innebär att en överblick över ett ämne ges. Ejvegård (2009) menar att beskrivning används i studier som har allmänt formulerade frågeställningar, han använder frågan "Är kommun K välorganiserad?" (Ejvegård 2009, s. 34) som ett exempel. Andra viktiga aspekter av beskrivning är urval och värdering. På grund av den allmänna frågeställningen måste urval, kategorisering och sortering av fakta ständigt göras för att relevant information ska kunna uppmärksammas. Slutligen måste informationen som beskrivits värderas utifrån frågeställningen för att den ska komma till nytta. Medan denna text kommer att ha beskrivande delar - exempelvis bakgrunden - är frågeställningen som analysen ämnar att undersöka mycket specifik och avgränsad. Den kommer inte uppmana den typen av sortering och kategorisering av information som beskrivning kräver enligt Ejvegård (2009).

Den andra metoden som möjligen hade kunnat lämpa sig för denna studie är fallstudie. Ejvegård (2009) menar att fallstudiemetoden exemplifierar en sak eller händelse som är en del av ett större förlopp och låter det representera hela förloppet, exempelvis en enskild tavla väljs ut för att beskriva hela konstnärens produktion. Han menar dock att svårigheten med denna metod är att ett ensamt fall inte kan representera det verkliga läget i det större förloppet vilket gör att slutsatser blir svåra att dra. Anledningen till varför denna metod inte lämpar sig till denna studie är för att *TLOU Part I* och *Part II* (2013; 2020) är inte menade att representera allt miljödrivet berättande i spel, eller ens action genren. Spelen är menade att studeras för sig själv i syfte att se vad spelutvecklare kan lära sig utav det.

Denna analys är baserad på ett urval av litteratur inom området som anses vara relevant, främst peer-reviewade texter som hämtats från Högskolan i Skövdes databaser, främst LibSearch. Vissa texter som Fernandez-Vara (2011) och Jenkins (2004) har även hämtats genom att leta i referenslistan på kandidatuppsatser från tidigare år som hittades genom högskolans databas DIVA. Söktermerna som har används inom skolans databaser har främst varit

“environmental storytelling” och “indexical storytelling”. Dessa termer används även för att söka i Google Scholar, men många av texterna hittades genom andra texters referenser. LibSearch, DIVA och Google Scholar valdes som de främsta databaserna för att de erbjöd ett stort urval av texter om miljödrivet berättande. I övrigt är två av källorna (Ejvegård 2009, Wilhelmsson 2007) fysiska böcker. Ejvegårds (2009) text hittades genom högskolans bibliotek och Wilhelmssons (2007) text tillhandahölls av en av högskolans lärare men finns även på högskolans bibliotek. Eftersom denna text analyserar små moment ur mycket långa spel inkluderas YouTube-klipp av de moment som källor för texten. Detta är för att spara tid under detta korta examensarbete och det klargör även exakt vilka speltillfällen analysen berör. Tillfällena som kommer att analyseras är främst korta konversationer där spelarkaraktärerna reagerar på världen runt omkring dem. Anledningen till varför fokuset läggs på verbala konversationer är för att de ger tydliga exempel på karaktärernas tankar på omgivningen. Dessutom tillhandahåller användandet av verbala dialogtillfällen en tydlig avgränsning som effektiviserar insamlandet av material till analysen eftersom det blir klarare vilka typer av speltillfällen som eftertraktas.

4 Analys

I detta kapitel kommer åtta tillfällen totalt att beskrivas i såväl *TLOU Part I* (2013) som *TLOU Part II* (2020), varav fem i det första spelet och tre i det andra. Alla speltillfällen kommer att inkludera situationer där karaktärerna kommenterar muntligt på omgivningen utifrån sina erfarenheter, det vill säga att de reflekterar över miljöns utifrån sina personliga upplevelser. Med detta menas *inte* tillfällen där karaktärerna till exempel läser kvarlämnade brev och hoppas att den som skrev brevet överlevde, utan det är tillfällen där karaktärerna kommenterar på sin omgivning baserat på saker som hänt för länge sedan. Exempel på detta kan vara att karaktärerna tittar på en filmaffisch och Joel kommenterar att han såg den på bio. Vissa av tillfällena är så kallad *optional dialogue* (vilket härnäst kommer att kallas 'valfri dialog'), andra är dialoger som spelas automatiskt medan spelaren utforskar världen vilket kommer att kallas automatisk dialog. Anledningen till varför det specifikt är verbala konversationer som analyseras är för att det är främsta sättet som karaktärerna reagerar på miljön som omger dem. När konversationerna beskrivs kommer de även att skrivas ut i manusform på engelska för att kontexten ska vara klar. Det som undersöks är hur spelvärldens historia (Fernandez-Vara 2011) berättas samtidigt som karaktärernas historia i syfte att se vad spelutvecklare kan ta lärdom av. Sedan kommer kapitlet att avslutas med att dessa tre tillfällen jämförs. Till sist kommer spelarens position som en vanlig människa i den samtida världen att diskuteras i relation till spelarkaraktärernas kommentarer.

4.1 Part I

I detta underkapitel behandlas fem tillfällen ur det första spelet där Joel reagerar på sin omgivning. I samtliga konversationer berättar han eller antyder till händelser som han har personligen upplevt eller förklarar sociala kontexter för Ellie. Varje tillfälle kommer att kort beskrivas för att sedan analyseras vad detta innebär för miljöns berättande.

Dawn of the Wolf

Under delen av spelet som utspelar sig i staden Pittsburgh får Ellie syn på en reklamskylt för filmen 'Dawn of the Wolf Part 2' vilket ska tydligt föreställa TLOU-världens version av *Twilight* (2008) eller liknande typ av film. Ellie tittar på skylten och kommenterar att afficher för denna film finns uppsatta överallt. Joel svarar med att berätta att han såg den filmen precis innan zombieutbrottet. Ellie låter förvånad och frågar om mannen på bilden dödar flickan bredvid honom. Joel säger nej och att det bara är en dum tonårsfilm. Ellie frågar vem Joel gick och såg den med och Joel säger att han inte vet. Dialogen går så här:

Ellie: "These posters are everywhere..."

Joel: "I saw this right before the outbreak"

Ellie: "You did? Does he totally gut her by the end?"

Joel: *scoffs* "Nobody gets gutted. It's a dumb teen movie."

Ellie: "Who dragged you to see it then?"

Joel: *sighs* "I don't know."

(OneFreeMan316 2016)

Eftersom spelets prolog visar Joels dotter dö kan en observant spelare gissa sig till att Joel ljuger och att han egentligen gick med dottern. Hennes död är uppenbarligen ett mycket känsligt ämne för honom och skylten är ett tydligt exempel på hur omgivningen påminner honom om det. Det gör att även minnen som att se en "dum tonårsfilm" till ett sorgligt minne.

Evakueringsnotis

Relativt tidigt i spelet besöker Joel och Ellie staden Lincoln i hopp om att hitta en annan karaktär. På en av gatorna står en gammal skylt som det står "Mandatory Evacuation Notice" på. Ellie ser den och frågar automatiskt vart det var menat att folk skulle evakuera. Joel förklarar att det var till så kallade 'Quarantine zone' (karantänzon) och att vissa platser blev förvarnade om zombievirusets spridning. Ellie reflekterar att det måste ha varit tufft att behöva överge alla sina saker. Joel svarar att det var inte den svåra biten.

Ellie: "'Mandatory Evacuation'. Evacuate to where?"

Joel: “Where do you think? Quarantine zone. See, some places got a head start before the infection showed up. Most didn’t.

Ellie: Man, must be hard. Just... leaving all your stuff behind like that.

Joel: That ain’t the hard part.

(TheRadBrad 2022a)

Denna konversation förmedlar flera saker samtidigt. Det informerar Ellie (och spelaren) om världen och dess historia, de händelser som inte har visats uttryckligen och ökar därför förståelse för hur världen ser ut som den gör. Joel anspelar också på händelser i hans egna historia samt visar hans värderingar och synsätt. Materiella ting har mycket liten betydelse i Joels världsbild, utan det är annat Joel har upplevt som jobbigt. Det är oklart vad han menar när han säger att förlusten av materiella saker inte är det jobbiga, men en möjlig tolkning är att han menar dotterns död som visades i spelets prolog, men det kan även vara att han tänker på andra händelser som inte har visats.

Militären dödar civila

Pittsburghsektionen av spelet har fler valfria dialoger, varav en äger rum på en gammal motorväg med trasiga, övergivna bilar. Förardörren på en av bilarna står öppen med ett skelett hängandes från sätet. Ellie tittar på det och frågar vad som har hänt här, vilket möjliggör en valfri dialog på samma sätt som i exemplet ovan. Ellie frågar retsamt om Joels jägarkollegor var de som dödade den här personen. Joel är sarkastisk tillbaka men svarar att han hellre tror att det är militären som gjorde detta. Ellie undrar då varför militären skulle mörda alla dessa människor, och Joel förklarar att det är för att de inte kan släppa in alla i karantänzonen. Ellie förstår ändå inte varför de skulle döda dem för det och verkar lite upprörd, men Joel påpekar med viss nonchalans att döda människor inte kan bli infekterade av zombieviruset.

Ellie: “Your fellow hunters do this?”

Joel: “Cute. And no, my money’s on the military.”

Ellie: “Why would they mow down all these people?”

Joel: “Can’t let everyone in.”

Ellie: “So they killed them?”

Joel: "And dead people don't get infected"
(theRadBrad 2022b)

Här antyder Joel saker som han själv har sett och upplevt i kontakt med militären samt visar sin pragmatism. Att militären skulle döda oskyldiga civila för att undvika att släppa in dem och förhindra att fler zombies skapas är ett antagande från Joels sida som han baserar på det han vet om Pittsburgh och militären i helhet. I spelets prolog dödas Joels dotter Sarah av en soldat efter att Joel ber soldaten om hjälp att fly undan zombies. Innan zombierna fanns såg han militären som en källa till säkerhet, men som ses i denna scen har han en helt annan syn på militären nu.

Mat och mode

I Pittsburgh går Joel och Ellie längs en övervuxen stadsgata. I ett sönderslaget visningsfönster hänger en reklamskylt kvar med en modell på. Ellie går närmare och kommenterar att flickan på bilden ser tunn ut. Möjlighet till en valfri dialog visas, och om spelaren väljer att starta den uttrycker Ellie förvirring kring tillgång till mat när Joel var yngre, för hon trodde att det fanns gott om det då. Joel svarar att nog fanns det gott om mat, det var bara vissa som valde att inte äta det. Ellie frågar varför, och Joel säger att det var för utseendets skull. Ellie tycker att det är dumt.

Ellie: "I thought you had plenty of food in your time?"

Joel: "Oh, we did. Some just chose not to eat it."

Ellie: "Why the hell not?"

Joel: "For looks."

Ellie: "Pshh. That's stupid."

(theRadBrad 2022c)

Vad som är intressant med denna konversation är hur det visar Joels bakgrund och tiden som han växte upp i. Medan han svarar på Ellies fråga mycket rakt på sak, gör han det också med ett visst oförstående. Han talar på ett mycket distanserat sätt om personerna han beskriver. Han har tydligt aldrig själv upplevt behovet av att äta mindre för att se ut på ett visst sätt, eller om han

möjligtvis har det varit tillräckligt länge sen för att det inte längre ska finnas i hans världsbild, precis som det inte gör det i Ellies. Världen de lever i nu är för karg för att oroa sig om hur de ser ut och mat är för värdefullt för att uppoffra. Det kan även reflektera hur amerikanska samhället såg på mental ohälsa och ätstörningar som anorexi och bulimi under det tidiga 2010-talet, eftersom det inte var lika öppet att tala om det då som det har blivit nuförtiden.

Hotellet

Under Joel och Ellies resa genom Pittsburgh passerar de genom ett hotell (theRadBrad 2022c). Två konversationer av intresse spelas upp i början av området. Den första konversationen börjar automatiskt just efter att de går in i hotellet. Ellie är imponerad över hur fint hotellet är och frågar om Joel någonsin besökte något liknande hotell innan zombieviruset kom. Joel skrattar och säger att det “är för rikt för hans blod”.

Ellie: “Whoa... fancy. You ever stay at a place like this? Before it all went to shit I mean.”

Joel: (laughing) “No... no, this is too rich for my blood.”

Ellie: “Oh. I bet it was nice.”

(theRadBrad 2022c)

Den andra konversationen - eller monolog - händer just efteråt som en kort valfri dialog. Joel kan gå fram till en kaffemaskin där en möjlighet till att interagera maskinen den visas. Om spelaren väljer att göra det stannar Joel till och tittar på maskinen och suckar och mumlar för sig själv att han verkligen saknar kaffe.

Joel: (quietly) Ahhh, I really miss coffee.

(theRadBrad 2022c)

Det intressanta med detta är att det sätter i perspektiv hur långt ifrån ett “vanligt liv” Joel har kommit. Ett hotell som det han och Ellie nu befinner sig i hade han aldrig kunnat drömma om att besöka innan zombieviruset kom, men nu är det bara ett ställe som de passerar på vägen. Kommentaren om kaffe visar också hur småsaker som han en gång tog för givet nu är en lyxsak som han inte kan föreställa sig längre. Det visar hur omgivningen är en konstant påminnelse

om både de goda och onda tiderna han har upplevt, men likaså är det tid som han aldrig kommer få tillbaka.

4.2 Part II

Till skillnad från Joel i *TLOU Part I* (2013) har Ellie inga personliga minnen av hur världen såg ut innan zombieviruset kom. Hon föddes efter att zombieviruset bröt ut och har därför ingen referens för hur världen brukade vara. Hennes uppväxt i militären samt hennes tid med Joel har givit henne en mycket praktisk och karg syn på världen. Hennes högsta prio, liksom Joel, är att överleva men utan att ha upplevt ett zombie-fritt samhälle har de övergivna sakerna omkring henne mycket lite betydelse för henne. Detta är viss skillnad från första spelet där hon mestadels var en sidokaraktär. I första spelet var hon mer nyfiken på den gamla världen, men vid det laget att *TLOU Part II* (2020) tar vid verkar det till stor del ha försvunnit. Nedan diskuteras tre exempel på konversationer där dessa personlighetsdrag visas i hennes interaktioner med omvärlden.

Husvagnen:

Den första konversationen inträffar tidigt i spelet. Ellie och hennes vän (senare flickvän) Dina är ute och patrullerar området kring Jackson, staden där de bor. De passerar några övergivna hus och en husvagn. Dina låter Ellie (och därigenom spelaren) välja om de ska stanna till och titta runt i husen, eftersom området verkar säkert från zombies och det kan finnas värdefulla förnödenheter. Om Ellie väljer att titta runt och att gå in i husvagnen kommenterar hon att husvagnar verkar häftiga. Dina frågar om folk verkligen reste mycket med husvagnar och Ellie frågar tillbaka om inte Dina skulle ha gjort det. Dina svarar entusiastiskt att om hon hade levt innan zombieviruset hade hon rest runt hela landet och Ellie tillägger skämtsamt att Dina hade till och med kunnat åka till ett annat land. Dina svarar att en dag kanske de kan göra det tillsammans. Ellie säger åt Dina att fortsätta drömma, vilket Dina svarar med att ta upp att deras gemensamma vän Jessie gärna vill se några gigantiska vattenfall i Kanada. Ellie blir förvånad, för att Jessie verkar tycka om Jackson så mycket. Dina påpekar att alla har ju en dröm, vilket tystar Ellie.

Ellie: "These trailers are neat. Nice little... portable home."

Dina: "You really think people traveled a lot in these things?"

Ellie: "Wouldn't you?"

Dina: "I mean, if I lived pre-outbreak, yeah! I'd go see the whole country."

Ellie: "Or travel to another country."

Dina: "Maybe one day we will."

Ellie: *scoffs* "Keep dreaming."

Dina: "Jessie talked a lot about going to Canada. He said that these, like, giant waterfalls out there he wanted to see."

Ellie: "Really? He's such a hardcore Jackson guy."

Dina: "Everyone's got their dream."

(theRadBrad 2022d)

Denna konversation visar hur omgivningen representerar en värld med möjligheter som Ellie knappt kan föreställa sig. Hon bidrar till konversationen om att resa på ett sätt som antyder att hon ser möjligheten till att göra det som mindre uppnåelig än en dröm. Saker som att resa för att det är kul är inte något som hon anser är möjligt för henne, inte ens när hennes flickvän tar upp möjligheten. När Dina tar upp att alla har sina drömmar om saker de vill göra så tystnar Ellie. Hon uttrycker varken instämmande eller motsätter sig påståendet, vilket kan ses som att hon antingen bara inte vet vad hon ska svara eller att hon inte vill erkänna att hon inte har en egen dröm.

Brott och straff:

Under en del av Ellie och Dinas resa genom Seattle passerar de genom stadens tingshus i jakt på bensin. Efter att ha slagit sig igenom våningens zombies kan paret nu utforska området utan att riskera att dra till sig oönskad uppmärksamhet. Dina undrar högt hur det skulle vara att tjäna på en jury, och tycker att det hade varit roligt att titta på bevis och försöka avgöra om någon ljuger. Ellie svarar kaxigt att hon bara behöver fem minuter och sin kniv för att avgöra om någon ljuger.

Dina: "I wonder what it was like to serve on a jury. Bet it was fun. Sit down. Look at evidence. Try to tell if someone was lying."

Ellie: “Just give me five minutes and my knife. I’d tell you if they were lying or not.”

Dina: “Oh, wow. Okay.”

(theRadBrad 2022e)

Det som är intressant med denna konversation är hur den visar hur långt ifrån dagens syn på brott, straff och rättvisa det överlevande samhället i *TLOU*-spelen har hamnat, åtminstone i Ellies världsbild. Enligt Ellie är resultatet det enda viktiga och lag och rättvisa garanterar inte det. Tingshuset hon befinner sig i är menat att representera rättvisa, men när Ellie ser det ser hon det som ett hinder hellre än ett hjälpmedel.

HGBTQ bokaffär

I en annan del av Seattle finns det möjlighet att gå in i en bokaffär med både en prideflagga och en transflagga upphängd. Gatan utanför har även regnbågar målade på marken och regnbågsflaggor uppsatta på lyktstolparna. Väl inne i bokaffären undrar Dina varför det är regnbågar överallt. Ellie säger åt henne att söka efter saker de kan använda. Istället pekar Dina på en lesbisk kärleksroman som står på en av hyllorna.

Spelaren ges möjligheten att plocka upp en boken från bokhyllan. När Ellie ställer tillbaka boken säger hon åt Dina att hålla sig fokuserad på det de ska göra, vilket är att samla förnödenheter. Dina fortsätter ändå att kommentera på att det bara är kvinnor på bokomslagen, tills hon ser en affisch med två män och kommenterar på den också. Ellie påminner igen Dina om att de ska leta efter förnödenheter.

Dina: “What’s with all the rainbows?”

Ellie: “See what you can find around here?”

Dina: (looks at a bookcase) “Ellie, look!”

Dina: (while Ellie is looking at the book) “It’s us, right?”

Ellie: (places the book back on the shelf) “C’mon. Let’s stay focused.”

Dina: “You’re right.”

Dina: “All this stuff has women on it. (sees a poster) No, wait... Dudes, two dudes.

Ellie: “Dina. Supplies.”

(Caitlin 2021)

Detta är intressant för att Ellie är homosexuell och i ett förhållande med Dina, vilket borde teoretiskt sett göra henne intresserad av böcker och flaggor som är menade att representera hennes sexualitet, men det är hon inte. Det är oklart om hon är helt ovetandes om vad prideflaggorna är menade att representera eller om hon bara inte bryr sig, men oavsett vad svarar hon inte på Dinas fråga om flaggorna och uttrycker ingen nyfikenhet om dem. Frågor om identitet och personlig uttryck verkar inte vara något som Ellie funderar på eller anser är viktigt utan föredrar att fokusera på det praktiska i sin tillvaro. Hennes praktiska sätt att reagera på saker i detta spel är mycket likt Joels i första spelet där han ofta sa till henne att leta efter förnödenheter och fokusera på vad de ska göra när hon kommenterar på saker.

Som tidigare nämnt i 2.0 är Fernandez-Varas (2011) idé om indexikalt berättande mycket intressant för denna text, särskilt konceptet om "spelvärldens historia" och "spår" som indikerar tidigare händelser. De speltillfällen som tidigare nämns i detta kapitel är allihopa exempel på hur det miljödrivna berättandet sätts i rampljuset genom att karaktärerna reagerar på det. Om spelutvecklare berättar berättelser i spel genom att skulptera platsen, så drar Joel och Ellies kommentarer mer uppmärksamhet till vad miljön berättar, samtidigt som det framhäver karaktärernas berättelse. På detta sätt byggs det en form av narrativt lager av berättande genom att miljön och karaktärerna får interagera med varandra. Längst ned i lagret finns miljöns berättande, där genom spåren i miljön som indikerar tidigare händelser filtreras berättandet genom karaktärerna.

4.3 Spelarens perspektiv

Joel och Ellie må vara spelarens fönster in i *TLOU*-spelens värld, men det är viktigt att komma ihåg att spelaren och spelarkaraktären inte bör ses som synonymmer i detta fall. Spelaren må kontrollera Joel och Ellies karaktärer, men till skillnad från många andra populära spel på 2010-talet har spelaren inte kontroll över karaktärernas val eller berättelsens slut. Därmed skapar det en

intressant situation där spelaren måste acceptera Joel och Ellie som separata karaktärer från spelaren men samtidigt acceptera dem som sin 'avatar' eller 'spelar-jag' (Wilhelmsson 2007) samt acceptera karaktärernas mål och handlingar som sina egna, annars kommer spelaren inte vilja spela spelet. Spelaren lever dock inte i en förstörd värld med zombies, utan i ett nutida samhälle med nog med pengar och bekvämligheter att spela *TLOU Part I* och *Part II* (2013; 2020). Med andra ord, den typen av liv som Joel hade innan zombieviruset bröt ut. Detta innebär att omgivningen tar an olika betydelser än för spelaren än vad den gör för Joel och Ellie. Som tidigare nämnt, representerar miljöerna runt omkring Joel förlusten av det liv han en gång hade, medan för Ellie representerar det möjligheter och säkerheter hon knappt kan föreställa sig. Spelaren hamnar i en position där denne utforskar en värld som liknar sin egen men samtidigt är helt främmande. På detta sätt blir spelarens perspektiv på omgivningen en del av berättandet, sin egen del av det tidigare nämnda narrativa lagret. Miljön berättar i bakgrunden sin berättelse, vilket filtreras genom Joel och Ellies perspektiv, vilket spelaren i sin tur kommer att filtrera utifrån sitt egna perspektiv som både en aktiv del av spelvärlden och som en person som sitter i bekvämlighet och spelar ett spel i det nutida samhället. Dock som Domsch (2013) påpekar kan kamerans vinkel påverka spelupplevelsen. Eftersom spelaren behåller kontroll över kameran under samtliga konversationer som undersökts i denna analys kan spelarnas upplevelser av miljön bli olika beroende på hur de väljer att positionera kameran.

Hur spelaren känner kring detta går inte att svara på i denna analys, men Tohs (2022) studie visar att spelarna som spelade *TLOU Part I* (2013) gärna reflekterade över spelets omgivningar och hade egna ideér om vad som hade hänt för att omgivningen hade de spår som de hade. Framtida undersökningar med spelarintervjuer om spelarnas tankar kring miljön hade kunnat klargöra spelarens känslor kring det ytterligare.

4.4 Jämförande

Sättet som båda spelen utformar sina omgivningar påminner mycket om Jenkins (2004) koncept om känslorframkallande utrymmen som nämndes i bakgrunden, exempelvis hur Disneylandbesökare känner igen sig i miljön. Skillnaden mellan hur Jenkins (2004) beskriver det och hur det används här är att det är fysiska platser och objekt i spelvärlden som är känslorframkallande. En annan intressant skillnad är hur dessa känslorframkallande utrymmen och objekt är menade att vara känslorframkallande för både spelaren och Joel. Det är dock inte det för Ellie, eftersom hon inte har samma kulturella koppling till omgivningen som Joel och spelaren. Populärkulturella referenser som skylten till "Dawn of the Wolf" och kulturella symboler som prideflaggan har därför större betydelse för Joel och spelaren än Ellie. "Dawn of the Wolf"-skylten påminner förmodligen Joel mest om hans dotter, som är troligen den som drog med sig honom att se filmen. På samma sätt påminner skylten även spelaren om Joels dotter eftersom spelaren såg dotterns död i början av spelet och vet därav att hon var i rätt ålder för att vara intresserad av en sådan film. Som Ellie anmärker i den konversationen finns det affischer för den filmen uppsatta över hela Pittsburgh, vilket är ett klart exempel på hur omgivningen påminner Joel om hans dotter och hans liv innan zombies fanns. Joel väljer dock att inte prata så mycket om det utan fokuserar på vad han kan göra för att överleva i nuet. Denna praktikalitet är något som Ellie tar in i sitt synsätt också, vilket hon visar i konversationen med Dina i bokaffären. På sätt och vis blir omgivningen en form av tidskapsel, vars innehåll blir allt mindre begripligt ju sämre förståelse betraktaren har för innehållet.

Som nämnt tidigare färgas det miljödrivna berättandets presentation av spelarkaraktärernas personliga perspektiv. I *TLOU Part I* (2013) presenteras världen genom Joels ögon. Det gör att varenda övergivet hus, affär, bil och skylt berättar en historia om händelser som liknar Joels egna upplevelser. Omgivningens utformning får en mycket personlig koppling till karaktären och karaktärens berättelse, vilket hjälper spelaren i sin tur att forma sin egna koppling till omgivningen.

TLOU Part II (2020) presenterar på samma sätt världen genom Ellies ögon, men till skillnad från Joel har hon inte samma personliga koppling till miljön runt omkring henne. Det hon vet om den gamla världen är saker som Joel och andra vuxna har berättat för henne. Därför har husen, affärerna, bilarna, o.s.v. inte någon större betydelse för henne utöver något att spekulera om, som i exemplet med husvagnen. Om miljön i det första spelet fungerar som en påminnelse om den gamla zombiefria världen för Joel, så fungerar den som en påminnelse om Joels bortgång för Ellie. När Ellie interagerar med världen omkring henne påminns hon, liksom Joel, om att folk kunde leva vanliga liv på platsen hon nu står på, men hon påminns också om att Joel är borta och inte längre kan berätta om den gamla världen för henne. På samma sätt påminner omgivningen även spelaren om Joels bortgång. Det gemensamma igenkännandet i omgivningen blir därför en delad känsla av förlust, istället för en delad förståelse av omgivningen som det var med Joel, vilket samtidigt stärker spelarens band till Ellie och hennes uppdrag att hämnas Joels död.

4.5 Slutsats

Vad *TLOU Part I* och *TLOU Part II* (2013; 2020) visar om hur miljödrivet berättande påverkas av berättarperspektiv kan i stora drag sammanfattas som att spelvärlden berättar sin sak, vilket tolkas av karaktärerna som i sin tur tolkas av spelaren. I och med att de ser spelarkaraktären som representativ av sig själv (Wilhelmsson 2007), och dessutom förmodligen liknar Joel kulturellt sett, färgas därför förmodligen spelarens perspektiv av spelarkaraktärernas synsätt. Med detta menas för att förstå spelvärlden som omgiver karaktären uppmuntras spelaren till att acceptera karaktärens förklaring av händelser. Detta betyder inte att spelarens och spelarkaraktärens perspektiv är densamma. Spelarens kännedom om den verkliga världens samhälle är något som denne inte kommer att kunna skiljas från när den utforskar världen genom Joel eller Ellie. Ett exempel på detta är det tidigare nämnda tillfället från *TLOU Part I* (2013) där Joel och Ellie tittar på en reklamskylt med en tunn modell på. Joels okänsliga attityd för modellvärldens höga förväntningar framhäver skillnaderna mellan Joels överlevarmentalitet och den generellt mer medvetna synen på mental

hälsa det nuvarande verkliga samhället har. Även om spelaren skulle hålla med Joel och Ellie visar det ändå på skillnaderna i samhällssyn.

I *TLOU Part I* och *Part II* (2013; 2020) kommenterar ofta karaktärerna på sina omgivningar, vilket visas i konversationerna som tidigare analyserats i detta kapitel. Detta stämmer in som en del av Fernandez-Varas (2011) koncept om spår i spelvärlden som en del av spelvärdens historia. Det som har observerats genom att jämföra spelen är att beroende på spelarkaraktärens perspektiv presenteras dessa spår på olika sätt. Joel upplevde tiden innan zombieviruset bröt ut, därför påminner dessa spår honom om hans personliga upplevelser. I *TLOU Part II* (2020) visas världen genom Ellies ögon, som inte har några sådana minnen. Därför representerar omgivningen och dess spår av “den gamla världen” i hennes ögon Joels bortgång eftersom han inte finns tillgänglig för att förklara vad hon ser. Vissa av dessa tillfällen faller även in under Jenkins (2004) definition av känslotvångande utrymmen i och med att vissa symboler, objekt och platser har betydelse för spelaren men inte för karaktären, främst Ellie. Ellies likgiltighet eller oförståelse inför saker som prideflaggan, idén om en rättsprocess eller tanken på friheten att drömma om framtiden står i stark kontrast mot spelarens igenkännande av dessa saker.

Syftet med denna analys har som tidigare nämnts varit att lyfta fram saker som spelutvecklare kan ta del av i deras framtida utveckling av spel. De främsta aspekterna som kan vara användbart för spelutvecklare är att beakta sambandet mellan miljödrivet berättande, spelaren, och spelarkaraktärens perspektiv i utforskandet av spelvärlden. Känner spelaren igen miljön den utforskar, eller delar av den? Gör karaktären det? Vad händer om det finns skillnader i vad spelaren och spelarkaraktären känner igen i världen, eller vad de tycker är viktigt? Hur ändras den dynamiken om man byter karaktär? Hur utvecklare väljer att svara på dessa frågor kan låta miljöns berättande framhävas av karaktärerna på olika sätt och det kan i sin tur framhäva karaktärerna. Detta kanske inte är aspekter som behöver vara med i varje spel, men förhoppningsvis kan det hjälpa i skapandet av spel som använder sig mycket av miljödrivet berättande.

5 Sammanfattning och diskussion

Detta kapitel innehåller en sammanfattning för detta arbete, för diskussion om textens generaliserbarhet, utvärderar dess användbarhet, utforskar dess kulturella och etiska aspekter samt föreslår möjliga framtida arbeten inom textens forskningsområde.

5.1 Sammanfattning

Denna analys jämför hur det miljödrivna berättandet i *The Last of Us Part I* (2013) och *The Last of Us Part II* (2020) påverkas av spelarens perspektiv samt berättarperspektiv i form av karaktärernas perspektiv. Syftet med analysen har varit att genom att jämföra dessa två spel kunna visa hur spelutvecklare i framtida produktioner av spel kan tänka kring miljödrivet berättande. Analysen går igenom likheter och skillnader mellan hur spelarkaraktärerna upplever miljön och hur det påverkar spelarens perspektiv genom att titta på spelarkaraktärernas konversationer om miljön vid ett par tillfällen i båda spelen. Slutsatsen som dragits är att medan spelarkaraktärerna Joel och Ellie har båda mycket praktiska synsätt saknar Ellie mycket kontext till sin omgivnings historia eftersom hon inte har upplevt en värld utan zombies. Detta påverkar även spelarens perspektiv på världen för att spelaren kommer att känna igen saker som Ellie inte gör, och påminns därför både om det verkliga samhället och om Joels bortgång.

5.2 Diskussion

Denna text har som tidigare nämnts genom jämförandet av *TLOU Part I* och *TLOU Part II* (2013; 2020) analyserat hur spelarkaraktärernas perspektiv samt spelarens perspektiv påverkar miljödrivna berättandet genom att karaktärernas reaktioner på omgivningen sätter miljön i ny kontext. I och med att det bara är dessa två spel som har analyserats är inte analysen generaliserbar för alla spel eller ens action-adventure genren. För att få en mer generaliserbar bild över miljödrivet berättande i spel hade fler spel behövt jämföras, exempelvis andra spel inom samma genre och storlek som *The Last of Us*-spelen, till exempel *God of War* (2018) eller *Red Dead Redemption 2* (2018). För en mer nyanserad generalisering hade även miljödrivna spel av mindre storlek som *Hollow Knight* (2017) samt spel med mindre fokus på miljödrivet

berättande kunnat analyserats i jämförande syfte och på så vis kunna påvisa vad i omgivningen som är miljödrivet berättande. Vidare är den kulturella aspekten viktig att ta hänsyn till. Både *TLOU Part I* och *Part II* (2013; 2020) är spel som utspelar sig i USA och är utvecklat av ett amerikanskt företag. Detta gör analysen mycket västerländskt centrerad, och det är viktigt att komma ihåg att det kan finnas kulturella skillnader i hur miljö används för att berätta narrativ som inte syns i denna text, vilket inte heller gör det generaliserbart över kulturella gränser. En sådan analys hade dock varit av större storlek och mer komplicerad än vad som varit möjligt att utföra inom tidsramen för detta arbete.

Genom att jämföra *TLOU Part I* och *TLOU Part II* (2013; 2020) kombinerar denna text mycket av den tidigare forskningen inom området. Jenkins (2004) lade mycket av grundarbetet i området som detta arbete grundar sig på. Hans koncept om *evocative spaces* är mycket kompatibelt med idéerna om spelar-jaget (Wilhelmsson 2007) och indexikalt berättande (Fernandez-Vara 2011) i och med att det visar hur spelare både är delaktiga, i men samtidigt står utanför, spelvärlden.

Metoden för arbetet har dock vissa brister som är värda att diskutera. För det första är de tillfällen som valts ut för analys en väldigt begränsad del av spelupplevelsen. *TLOU Part I* (2013) tar cirka 15 timmar om fokuset ligger på att spela huvudberättelsen och *TLOU Part II* (2020) tar cirka 24 timmar. Klippen som inkluderas här visar totalt endast ett fåtal minuter av speltid. De tillfällen som klippet visar är dock viktiga för spelupplevelsen och utgör en väsentlig del av hur det miljödrivna berättandet, såväl som karaktärernas personlighetsdrag och berättelse, framförs. Det är även viktigt att påpeka att valet att använda YouTube-klipp istället för att spela igenom spelet personligen kan ha påverkat hur de konversationer som analyserats har upplevts i och med att det inte finns direkt kontroll över spelarkaraktärerna. Dessutom är spelaren fri att röra på både spelarkaraktären och kameran under samtliga konversationer vilket gör att olika spelare kanske upplever konversationerna olika. Vissa av konversationerna är även valfria för spelaren att engagera sig i vilket gör att vissa spelare kan missa dessa tillfällen och därmed kan spelupplevelsen variera från spelare till spelare. I vissa av klippet pratar även ibland personer över spelets händelser och kommenterar på dem, vilket kan förändra min

egen förståelse för spelen. Både *TLOU Part I* och *Part II* (2013; 2020) är dock spel som jag har spelat själv tidigare och har klara minnen av, så det borde inte ha förändrats mycket. Att använda videor på detta sätt var dock det mest praktiska sättet att återfinna dessa korta tillfällen med tanke på både spelens längd och tidsbegränsningen för detta arbete. Slutligen hade inbäddat narrativ (Jenkins 2004) kunnat vara en större del av själva analysen. Anledningen till varför det inte är på grund av tidsbrist och misstag under arbetets förarbetsfas vilket gjorde denna idé inte användes som den borde.

5.3 Samhälleliga och etiska aspekter

Denna analys är även av intresse för spelutvecklare som har intresse för berättande genom miljö eftersom den visar hur miljödrivet berättande kan göras synligt genom karaktärernas perspektiv och stärka deras berättelse vilket i sin tur stärker miljöns berättande. Exempel på hur detta skulle kunna användas är att en narrativ designer som önskar att skapa ett spel med starkt miljödrivet berättande är orolig att det kommer att försvinna i spelets karaktärsdrivna handling eller tvärtom. Denna narrativa designer kan då med hjälp av denna analys överväga karaktärernas förhållande till sin omgivning och hur det förändrar hur spelaren ser på omgivningen. Det är dock viktigt att komma ihåg att denna analys endast tittar på två spel i samma spelserie, och går därför inte att generalisera som användbart för alla spelutvecklare. För spelutvecklare som önskar jobba med miljödrivet berättande på ett liknande sätt som Naughty Dog gjorde med *TLOU Part I* och *TLOU Part II* (2013; 2020) kan det dock ge en inblick till hur det kan göras.

Vidare är det även värt att diskutera de kulturella antaganden som har gjorts kring spelaren. Spelaren har under denna analys antagits vara en del av spelets målgrupp, vilket är unga vuxna och äldre tonåringar som antingen bor i USA eller har kommit i kontakt med amerikansk kultur och kan därför känna igen miljön spelaren utforskar i *TLOU Part I* och *TLOU Part II* (2013; 2020). Är spelaren inte bekant med amerikansk kultur genom antingen ålder eller bara inte kommit i kontakt med det förändras förmodligen spelarens syn på spelmiljön och hur spelaren upplever karaktärernas perspektiv. Slutligen är det viktigt att nämna att min egen position som en ung, svensk kvinna vars mediakomsumtion innehåller mycket amerikansk

populärkultur vilket troligtvis färgar hur jag ser på de konversationer som analyserats. Det hade varit intressant att se andra personer från andra kulturer analysera samma konversationer och se vilka likheter och skillnader i analyserna som hade blivit synliga. Slutligen bör avsaknaden av etiska aspekter för detta arbete tas upp. Analysen har inte behandlat särskilt känsliga ämnen eller utfört undersökningar med testpersoner som medför etiska aspekter.

5.4 Framtida arbete

Denna analys är, som tidigare nämnt, mycket begränsad i sitt omfång. Den fokuserar på bara åtta tillfällen av många möjliga tillfällen i spelen där karaktärerna kommenterar på sin omgivning utifrån sina egen erfarenheter. Vid en eventuell fortsättning av analysen skulle det på kort sikt kunna innebära att fler tillfällen skulle kunna analyseras och att tillfällen i *cutscenes* (mellansekvenser) skulle kunna inkluderas. Utöver detta skulle tillfällen i *TLOU-DLCn* (downloadable content/nedladdningsbart innehåll) *The Last of Us: Left Behind* (2014) kunna vara användbara för att utforska ämnet mer. Skulle DLCn inkluderas skulle även en analys av Ellies karaktärsutveckling kunna utföras i och med att hon är spelarens karaktär där också. Även *The Last of Us-TV-serien* (2023) skulle kunna analyseras på ett liknande sätt som detta arbete har gjort med spelen och därefter skulle analyserna kunna jämföras för att se hur *TLOUs* värld har översatts till ett icke-interaktivt berättarform.

Vidare skulle området kunna utforskas mer långsiktigt via tester med spelare i stil med Tohs (2022) studie, vilket kan ge mer konkreta svar på spelarens perspektiv som endast har teoretiskt analyserats i denna text. Utöver detta skulle det även vara av intresse att analysera andra spel på ett liknande sätt som *TLOU Part I* och *Part II* (2013; 2020) har analyserats här. Exempel på sådana spel skulle kunna vara andra AAA-spel som *Uncharted-serien* (2007-2017), *Horizon Zero Dawn* eller *Horizon Forbidden West* (2017; 2022) eller Santa Monica Studios två senaste *God of War*-spel (2018; 2022). Spel av mindre storlek skulle också kunna analyseras, exempelvis *Hollow Knight* (2017). Det skulle i sådana fall vara intressant att se hur det miljödrivna berättandet kommuniceras i spel med en talande spelarkaraktär kontra när spelarkaraktären inte talar och har en mindre tydlig personlighet. Slutligen är

denna analys som tidigare nämnt mycket centrerad runt USA och västerländskt berättande eftersom *TLOU*-serien både utspelar sig i USA och är utvecklad där. Det skulle vara intressant om liknande analyser utfördes med ett annat kulturellt perspektiv. Sammanfattningsvis finns det många vägar att fortsätta utforska ämnesområdet i framtiden, som alla har potential att utveckla tidigare kunskap som är användbart både för forskare inom området samt spelutvecklare i spelindustrin.

Referenser

Aarseth, E. (2001) Computer Game Studies. I *Game Studies the international journal of computer game research*, 1 (1).

Battleship Potemkin. (1925). [film] Regissör: Sergej Eisenstein. Ryssland: Goskino.

Caitlin (2021). *Ellie and Dina in the bookstore*. [video]. https://www.youtube.com/watch?v=DAqEJ37DsP4&ab_channel=Caitlin [Hämtad 14 Mar. 2023].

Carroll, L. (1865) *Alice i Underlandet*. Macmillan Publishers.

Domsch, S. (2013). *Storyplaying: agency and narrative in video games*. [online] Boston: De Gruyter. https://libraryproxy.his.se/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=641742&lang=sv&site=eds-live&ebv=EB&ppid=p_p_C [Hämtad 2023-03-31].

Electronic Arts Inc. (2000). *American McGee's Alice*. California: Electronic Arts Inc.

Electronic Arts Inc. (2000). *The Sims*. London: Electronic Arts Inc.

Eskelinen, M. (2004). Markku Eskelinen Responds. I Harrigan, P. and Wardrip-Fruin, N. (red.) *First person : new media as story, performance, and game*. ss. 120-121

Ejvegård, R. (2009). *Vetenskaplig metod*. 4. uppl. Studentlitteratur.

Fernández-Vara, C. (2011). *Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling*. Authors & Digital Games Research Association DiGRA. Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play.

Guerrilla Games (2017). *Horizon Zero Dawn*. Amsterdam: Guerrilla Games

Guerrilla Games (2017). *Horizon Forbidden West*. Amsterdam: Guerrilla Games

Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. I Harrigan, P. & Wardrip-Fruin, N. (red.) *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, ss. 117-130.

LucasArts (1993). *Day of the Tentacle*. California: LucasArts.

Naughty Dog (2013). *The Last of Us Part I*. California: Naughty Dog.

Naughty Dog (2014). *The Last of Us: Left Behind*. California: Naughty Dog.

Naughty Dog (2020). *The Last of Us Part II*. California: Naughty Dog.

Naughty Dog (2007-2017). *Uncharted*. California: Naughty Dog.

Nicholson, S. (2016). Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design. Paper presented at *Meaningful Play*. Lansing, Michigan 20-22 Oktober 2016. <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf> [2023-03-29]

Niederhoff, B. Perspective – Point of View. I: Hühn, Peter et al. (red.): *the living handbook of narratology*. Hamburg: Hamburg University. URL = <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/perspective---point-view> [2023-03-14]

OneFreeMan316 (2016). *The Last of Us - Dawn of the Wolf*. [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=X7w70OHTunw> [2023-03-16].

Santa Monica (2018). *God of War*. California: Santa Monica

Santa Monica (2022). *God of War: Ragnarok*. California: Santa Monica

Team Cherry (2017). *Hollow Knight*. Australia: Team Cherry

The Last of Us (2023). [TV-program]. Home Box Office Inc, 15 januari-12 mars.

Toh, W. (2022). The Player Experience and Design Implications of Narrative Games. *International Journal of Human-Computer Interaction*, ss.1-28. doi:10.1080/10447318.2022.2085404.

theRadBrad (2022a). *THE LAST OF US PART 1 PS5 Walkthrough Gameplay*

Part 5 - JOEL (FULL GAME). [video].
https://www.youtube.com/watch?v=3rtQ3JZGGvM&ab_channel=theRadBrad
[2023-03-16].

theRadBrad (2022b). *THE LAST OF US PART 1 PS5 Walkthrough Gameplay Part 8 - THE CRASH (FULL GAME)*. [video]
<https://youtu.be/kUxf5C1ICeE?t=998> [2023-03-16].

theRadBrad (2022c). *THE LAST OF US PART 1 PS5 Walkthrough Gameplay Part 9 - ELEVATOR (FULL GAME)*. [video]
https://www.youtube.com/watch?v=IoHTaUqEoNY&ab_channel=theRadBrad
[2023-03-16].

theRadBrad (2020d). *THE LAST OF US 2 Walkthrough Gameplay Part 2 - ELLIE (Last of Us Part 2)*. [video]
https://www.youtube.com/watch?v=k2veEWu_hG8&t=129s&ab_channel=theRadBrad
[2023-03-16].

theRadBrad (2020e). *THE LAST OF US 2 Walkthrough Gameplay Part 7 - BANK VAULT (Last of Us Part 2)*. [video]
https://www.youtube.com/watch?v=MJhk2_Sh86w&ab_channel=theRadBrad
[2023-03-14].

Wilhelmsson, U. (2007). Datorspel som lekplats och skådeplats: Rummets roll i lek och narration. I J. Linderöth. (red.) *Datorspelandets Dynamik*. Studentlitteratur: Studentlitteratur, ss.137–153.