

EN BERÄTTELSE, TVÅ SPRÅK

Uppfattning om lokal anknytning vid
språkbyte

ONE STORY, TWO LANGUAGES

Perception of local connection in language
change

Examensarbete inom huvudområdet Medier, estetik
och berättande
Grundnivå 30 högskolepoäng
Vårtermin 2016

Pontus Larsson

Handledare: Lars Vipsjö
Examinator: Jenny Brusik

Sammanfattning

Denna studie har undersökt hur uppfattningen om det lokala förändras i en berättelse när denna berättelse översätts. För att testa detta skapades en artefakt, en berättelse, som hade lokal anknytning till staden Skövde och det närliggande platåberget Billingen. Denna artefakt skapades som en del av projektet KASTiS (Kulturarv och Spelteknologi i Skaraborg), närmare bestämt som en del av delprojektet och barnboksserien KLUB (Kira och Luppes Bestiarium). Berättelsen skrevs ursprungligen på svenska och översattes sedan till engelska. Frågeställningen utvärderades sedan genom att informanterna fick läsa de båda versionerna, och sedan svara på frågor i kvalitativa semistrukturerade intervjuer. Resultatet av undersökningen visar tendensen att de informanter som hade en klarare bild av platserna också var de som upplevde mest skillnad i de olika versionerna.

Nyckelord: spellokalisering, översättning, icke-materiellt kulturarv, besöksmålsutveckling, barnberättelse

Innehållsförteckning

1	Introduktion	1
2	Bakgrund	2
2.1	KASTiS	2
2.1.1	KLUB	3
2.2	Kulturarv	3
2.2.1	Svartkonstboken i Skövde	4
2.3	Svenska folksägner	5
2.3.1	Lyktgubbar	6
2.4	Adaption	7
2.4.1	Remediering	7
2.5	Besöksmålsutveckling genom berättande	8
2.6	Spellokalisering	9
3	Problemformulering	11
3.1	Metodbeskrivning	11
3.1.1	Artefakten	11
3.1.2	Kvalitativ metod	12
3.1.3	Möjlig komplettering med kvantitativ metod	13
3.1.4	Urval	13
4	Projektbeskrivning	15
4.1	Förstudie	15
4.2	Arbetsprocess	17
4.2.1	Översättningen	18
4.3	Sammanfattning av artefakten	19
4.4	Pilotstudie	20
5	Utvärdering	21
5.1	Presentation av undersökning	21
5.2	Sammanställning av intervjusvar	22
5.2.1	Hur skulle du förklara din relation till Skövde?	22
5.2.2	Är du bekant med Billingen och/eller Billingens fritidsområde?	22
5.2.3	Vilka ord skulle du använda dig av för att beskriva texten?	23
5.2.4	Till vilken grad känner du igen dig på platserna i texten?	23
5.2.5	Vilka ord skulle du använda dig av för att beskriva denna version av texten?	24
5.2.6	Hur har graden av igenkänning av platser förändrats?	25
5.2.7	Vad tror du denna skillnad beror på?/Hur skulle man kunna skapa en sådan skillnad? 25	
5.3	Barns åsikter om berättelsen	26
5.4	Analys	27
5.5	Analys av barns åsikter om berättelsen	28
5.6	Slutsatser	29
6	Avslutande diskussion	30
6.1	Sammanfattning	30
6.2	Diskussion	31
6.3	Framtida arbete	33
	Referenser	35

1 Introduktion

Datorspelindustrin har sedan dess uppkomst för fem årtionden sedan växt med en betydande fart, inte helt olik filmindustrin vid dess start. Likt filmindustrin hittas det också fortfarande nya områden där digitala spel kan användas i olika syften. Digitala spel har nu under en längre tid bland annat använts för att utbilda, och inte bara i skolan, utan även i till exempel museum. Grundat i detta faktum skapades KASTiS (Kulturarv och Spelteknologi i Skaraborg), vilket är ett projekt som syftar till att undersöka hur spelteknologi och interagerbara medier kan användas i främjandet och lärandet av lokala kulturarv i området Skaraborg. Inom KASTiS finns ett delprojekt, barnbokserien KLUB (Kira och Luppes Bestiarium), vars syfte är att skapa berättelser för barn med avsikt att förmedla kulturarv. Grunden för detta kulturarv hämtas bland annat från folksägner och sagoväsen lokala för platser i Skaraborg. Dessa berättelser är tänkta att existera över flera medium, bland annat som tryckta böcker och som en digital hyper book. För att dessa berättelser ska kunna användas inom turism planeras de även att översättas.

Denna undersökning har testat hur uppfattningen om en berättelse med lokal anknytning förändras när den översätts. Studien genomfördes med ett spellokaliseringssperspektiv. Spellokalisering är vanligtvis den process som sker när ett spel lokaliseras för en ny marknad, vilket också inkluderar översättning.

För att studera detta skapades en artefakt. Denna artefakt var en berättelse, som genom lokala folksägner, landmärken och kulturarv hade en anknytning till staden Skövde och platåberget Billingen, och var baserad på karaktärer och händelser från tidigare berättelser skrivna i projektet KLUB. Berättelsens anknytning till Skövde var primärt genom en lokal folksägen om sagoväsendet lyktgubben, samt en svartkonstbok som ägs av Skövdes stadsmuseum, och utspelas i stora delar på Billingeberget, som ligger i närheten av Skövde. Denna berättelse har sedan översatts från svenska till engelska. Då berättelsen vid senare tillfälle kommer adapteras till en hyper book, måste vissa spelelement tas med i konceptet och planeringen av berättelsen.

Artefakten användes sedan i undersökningen genom att informanterna läste både den engelska och den svenska versionen av berättelsen och sedan svarade på frågor om hur de upplevde det lokala i berättelsen. Frågorna ställdes i form av semistrukturerade intervjuer för att bäst fånga skillnaderna i hur läsarna upplevde de olika versionerna av berättelsen.

2 Bakgrund

I detta kapitel kommer den teoretiska grunden som användes för denna studies undersökning att presenteras. Studien har rört vid flera olika områden, bland annat kulturarv, besöksmålsutveckling, svenska folksägner, och har teoretiskt varit relaterat till spellokalisering på grund av att berättelsen som skapades också översattes. Studien skedde i samarbete med forskningsprojektet KASTiS (Kulturarv och Spelteknologi i Skaraborg).

Artefakten som skapades kommer vara en del av det i KASTiS ingående delprojektet KLUB, vilket innebär att detta projekt kort kommer sammanfattas. Efter detta går kapitlet närmare in på definitionen av kulturarv och hur det kan förmedlas med hjälp av spel och spelteknologi, för att sedan djupare gå in på det specifika kulturarv som är en del av artefakten. Rubriken efter detta går närmare in på förklaring av svenska folksägner, både för att skapa en förståelse om vad det är och för att artefakten är baserade på dessa. Därefter följer en mer djupgående förklaring till ett väsen som är en del av dessa svenska folksägner, och som användes i utformandet av artefakten. Efter det följer en beskrivning av hur barnböcker kan adapteras till spel, vilket återigen är kopplat till artefakten, då utformandet av denna gjordes med en framtida adaptation i åtanke. Under denna rubrik följer även en förklaring över termen remediering, något som den i KLUB-projektet planerade hyperbooken kan anses vara en del av. Något som också var en faktor vilken påverkade utformandet av artefakten. Den följande rubriken kommer sedan beskriva termen besöksmålsutveckling, och tar upp en studie som hanterar hur berättelser kan användas inom detta område. Påföljande rubrik kommer förklara vad termen spellokalisering innebär, olika metoder för hur spel lokaliseras, och för- och nackdelar med dessa. Då lokalisering och översättning är en del av problemformuleringen, tas här även upp en tidigare studie om hur lokaliseringen av ett spel påverkade en spelares uppfattning om spelet, jämfört med den för det ifrågavarande landet genomsnittliga uppfattningen.

2.1 KASTiS

Denna undersökning utfördes som en del av KASTiS, ett projekt som är ett samarbete mellan Högskolan i Skövde och Skaraborgs Kommunalförbund samt för närvarande åtta kommuner. KASTiS (Kulturarv och Spelteknologi i Skaraborg) beskrivs som en "delregional samverkans- och kunskapsplattform för användning av spelteknologi och interagerbara medier, för kommuner, akademi och privat samt offentligt näringsliv i Skaraborg" (<https://his.se/kastis>, 2016-02-12). Projektet, som startade 1 augusti 2015 och planeras pågå till och med 31 juli 2018, har alltså flertalet mål. Dessa mål består bland annat av att öka kunskapen för besöksmåls- och kulturansvariga inom Skaraborgs kommuner om möjligheten att använda den teknik som utvecklas inom spel. Genom användandet av denna teknik kommer varje besökare kunna få en unik upplevelse genom att själv få välja intresseområde, vilket i sin tur kommer bredda varje besöksmåls målgrupp. Syftet är också att öka den delregionala samverkan, för att främja delregionen som ett resmål. Projektet har även som syfte att de tekniska verktyg och berättelser som utvecklas ska kunna användas pedagogiskt inom både grund- och gymnasieskolor. För att uppnå dessa mål genomförs, bortsett från föredrag, seminarier och workshops, ett flertal delprojekt som fokuserar på att utveckla olika sätt att presentera kulturarv och besöksmål genom användandet av tekniska verktyg och innovativa berättandeformer. Ett av dessa delprojekt är KLUB.

2.1.1 KLUB

KLUB (Kira och Luppes Bestiarium) syftar till att genom transmedialt berättande (ett berättande som sträcker sig över flera typer av medier) väva samman olika kulturarvsplatser i Skaraborg (<https://his.se/klub>, 2016-02-12). Grunden till projektet kommer bestå av en tryckt barnboksserie som handlar om vampyren Kira och varulven Luppe, och deras äventyr med att rädda väsen som omnämns i lokala folksägner. Målgruppen för böckerna är i första hand barn i grundskolans årskurser 1-4. Denna barnboksserie är redan från början tänkt att adapteras till en hyper book (bok skapad för läsplatta/mobil som en app), där böckerna då planeras innehålla animationer och minispel. I projektet studeras alltså om texterna och tekniken som används dels förbereder målgruppen inför ett potentiellt studiebesök och dels om det förhöjer upplevelsen på plats. Syftet med detta delprojekt är också att studera om det transmediala berättandet ökar intresset för läsande bland målgruppen. Målet med KLUB-projektet är att skapa minst en lokalt förankrad berättelse till varje kommun i Skaraborg. Dessa ska, bortsett från den första boken i serien som är baserad i Skara, kunna läsas i icke kronologisk ordning. Vid skrivandet av detta arbete finns det utkast till två berättelser, den första som är baserad i staden Skara, och en baserad i staden Falköping. Den artefakt som skapades för studien i denna undersökning kommer vara en del av detta delprojekt, som den berättelse som är baserad i staden Skövde.

2.2 Kulturarv

Kulturarv är en stor del av projektet KASTiS, och är en av de komponenter som gav artefakten en lokal anknytning till Skövde. Det är dock inte helt klart vad kulturarv är. *Nationalencyklopedin* (2016b) definierar kulturarv som "idéer och värderingar som ingår i en kulturs historia och som fungerar som en gemensam referensram", men även som "mer konkret om de föremål som är bevarade från äldre tider". Detta innebär alltså att termen kulturarv kan ha två betydelser, där den ena försöker förklara termen ur ett mer överskådligt perspektiv, medan den andra betydelsen mer fokuserar på de faktiska föremål som kan benämnas som kulturarv. Immateriellt kulturarv kan anses vara en blandning av dessa, då det här bland annat ingår berättelser, dans, hantverkstraditioner och folkmusik (*Nationalencyklopedin*, 2016a), och då även folksägner.

Ett av KASTiS fokus ligger på hur spelteknologi kan användas i förmedlandet av kulturarv. Anderson, McLoughlin, Liarokapis, Peters, Petridis & de Freitas (2010) har skrivit en översikt över hur spel och spelteknologi kan användas och används i just detta syfte. De delar upp exemplen i tre olika kategorier: prototyper och demonstratörer; virtuella museer; och kommersiella historiska spel. Den första kategorin hanterar mjukvara vars primära fokus har varit att träna och utbilda användarna, men som sällan har fått en utgivning för en större publik, och mestadels har använts för akademiska studier. Den andra kategorin går snarare att definiera som ett spel som används för att presentera digitala versioner av kulturarvsplatser. Syftet här är både att underhålla och utbilda, vilket innebär att spelen ofta innehåller ett mål, liksom kommersiella spel. Den tredje kategorin fokuserar på spel vars primära syfte är att underhålla, samtidigt som de har så pass hög historisk korrekthet att de går att använda för att utbilda. Artefakten som skapades i denna studie tillhör primärt den andra kategorin, då den syftar till att presentera lokala kulturarv och folksägner genom att både underhålla och utbilda. Det finns dock en skillnad i att det inte är just kulturarvsplatser som presenteras, utan snarare fysiska kulturarv.

Anderson m.fl. (2010) går sedan djupare in på olika teknologier som kan användas vid utvecklande av spel som förmedlar kulturarv. De tar bland annat upp olika typer av virtuella världars användargränssnitt, till exempel VR (virtual reality) och AR (augmented reality). I ett VR-system så stänger användaren ute den verkliga världen genom att avgränsa sina sinnen, till exempel synen med hjälp av VR-glasögon och hörseln med hjälp av hörlurar. I vissa fall byggs även fysiska miljöer upp, där användaren har möjlighet att gå omkring och röra vid bland annat väggar, som har en annan representation i den virtuella miljön. Ett AR-system kan ses som raka motsatsen, då målet snarare är att blanda den fysiska världen och den digitala världen. Detta kan bland annat göras genom en mobiltelefon som filmar sin omgivning, och ibland visar föremål som enbart existerar virtuellt, eller genom att användaren får lyssna på ljudfiler medan denne besöker ett kulturarv. Båda dessa teknologier har använts inom förmedlandet av kulturarv, till exempel museum, med framgång. I de olika KLUB-projekten kommer det studeras hur AR kan användas för att dels stödja berättandet och dels koppla det till platser där berättelserna utspelar sig. Då artefakten är en del av KLUB har denna utformats både med tanke på hur AR kan användas, men även rent generellt hur berättelsen i sig förmedlar kulturarv.

2.2.1 Svartkonstboken i Skövde

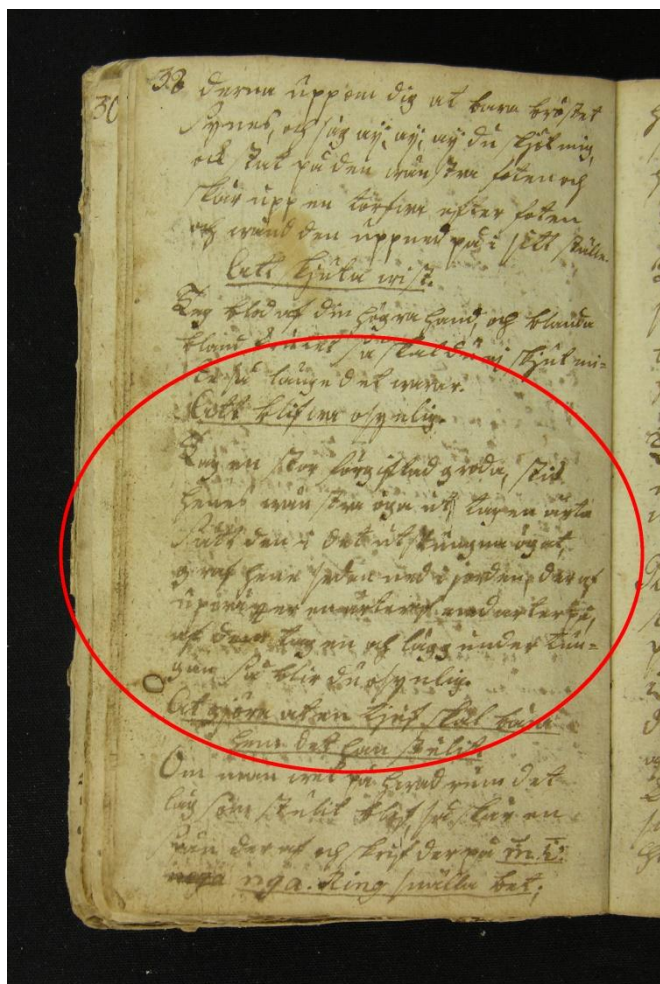
Ett kulturarv som är lokalt för Skövde, och därav användes som en viktig del av artefakten, är en svartkonstbok skriven av den till präst studerande Isac Friberg (Linde, 1996). Denna bok skänktes till Skövdeortens Hembygds- och Fornminnesförening 1945. Boken dateras vid första sidan till den 22 september, 1770. I slutet av boken finns det ytterligare notiser som daterar boken, bland annat en avskrift av en artikel i *Göteborgs tidningar* från den 29 maj 1795. På pärmens första sida står Jonas Tjäder som ägare, men vem han var är ännu okänt. Boken skänktes av en viss Alma Larsson, från Skövde sett närliggande Bjärby, Öms socken. Hur hon hade fått tag på boken är det dock ingen som vet. Det tog också drygt 50 år innan boken togs upp i museiinventarierna, men den är nu en fast och betydelsefull tillhörighet på Skövde stadsmuseum. Bokens författare, Isac Friberg, är med största sannolikhet samma person som senare kallar sig Isac Friberger (1736-1818), en präststudent som skrevs in på Lunds Universitet i Västgöta Nation 1769. Isac Friberger föddes 27 september i Sundserud i Bottnaryd, vilket numera är Bjurbäcks socken. Det var inte ovanligt att studenter tog sig ett annat och ofta latiniserat namn vid inskrivningen för att verka "finare". Det finns ytterligare bevis som pekar på att Isac Friberg är densamma som prästen Friberger, bland annat att prästmannen Isac Friberg blev anklagad för att ha sålt en annan svartkonstbok till en bonde i Malmö 1777. Gunnar Linde refererar till *Nordisk familjebok* från 1918 när han menar att det faktum att Isac Friberg blev prästvigd ytterligare styrker att han är författaren, eftersom många av dessa böcker sades skrivas av kringvandrande djäknar och präster (Linde, 1996). Anledningen till de skrivna böckerna var förmodligen att kartlägga och ta udden av trolldomen i samhället. Att djäknar och präster ofta var upphovsmän till svartkonstböcker beror troligen på att författarna var tvungna att vara läs- och skrivkunniga. Efter att ha tjänstgjort "på flera ställen" (Linde, 1996: 29) blev Isac Friberg komminister i Lidköping mellan 1782 till 1803, vilket betyder att han någon gång efter att ha blivit prästvigd flyttade tillbaks till Skaraborg, vilket skulle förklara hur boken upphittades där (Linde, 1996). 1803 tillträdde Isac Friberg som kyrkoherde i Vartofta-Åsaka, där han avled den 31 maj 1818.

Svartkonstboken i sig innehåller allehanda råd, besvärjelser och recept för att utföra olika dåd. Ett exempel på dessa är följande:

Att blifwa osynlig.

Tag en stor förgiftad groda, stick hennes wänstra öga ut, tag en ärta sätt den i det utstungna ögat och graf henne sedan ned i jorden, der af upwäxer en ärteref med ärter på, af dem tag en och lägg under tungan så blir du osynlig.

Gunnar Linde, 1996, s. 32



Figur 1 Recept för "Att blifwa osynlig" i svartkonstboken (Frisberg, 1770, s. 38)

2.3 Svenska folksägner

Folksägner kan anses vara ett immateriellt kulturarv, och ingår därför i det som både KASTIS och KLUB ämnar förmedla. Då artefakten är en del av KLUB är ett stort element av berättelsen baserad på en folksägen som är lokal för Skövde, närmare bestämt de lyktgubbar som tas upp under nästa rubrik. Bengt af Klintberg (1977) särskiljer sägner från sagor genom att säga att sagor huvudsakligen berättas som underhållning, medan sägner huvudsakligen berättas i syfte att bli trodda, vilket bland annat märks i att det oftast finns ortsanknytningar, och "ingår alltid i ett större folktrosammanhang", enligt af Klintberg (1977: 12). Sagor är ofta längre berättelser innehållande flera episoder där man följer en karaktär och dennes äventyr, medan en sägen snarare bara sträcker sig över en episod, som, enligt af Klintberg, innehåller "en intresseväckande händelse och dess konsekvenser" (af Klintberg, 1977: 12). I många fall kan en sägen även likna ett memorat, som definieras som en verklig övernaturlig händelse som antingen hänt berättaren själv, eller någon som berättaren är bekant med. En sägen och

ett memorat har ofta liknande längd, i och med att båda ofta utspelar sig över enbart en episod, men en sägen har en tendens att vara mer episk då den ofta är mer distanserad. Det finns dock fall där en berättelse kan falla mitt mellan dessa två genrer genom att innehålla både autentiska och lokala element, samtidigt som den består av en mer episk struktur. Det går även att anta att vissa sägner kommer från memorat, inte minst då memorat ofta har grund i folktro, liksom sägner.

Sägner går även att dela in i två olika grupper, vandrings sägen och lokalsägen (af Klintberg, 1977). En vandrings sägen är en sägen som har spridit sig över ett stort område och som många känner till, medan en lokalsägen är en sägen vars händelse är lokalt anknuten till en plats. En sägens ålder kan dock vara väldigt svårt att fastställa, inte minst på grund av att sägner kan ha väldigt liknande element som antika myter. Ett exempel på detta är Själv sägnen, en sägen där en man blir tillfångatagen av ett skogsrå. Han ljuger om att hans namn är Själv, och när han till slut bränner skogsrået för att fly ropar skogsrået "Själv har bränt mig!". Denna sägen går då att koppla till berättelsen i Odysseen, där Odysseus blir tillfångatagen av en jätte och säger att hans namn är Ingen. Odysseus sticker sedan en glödgd påk i ögat på jätten för att kunna fly, varpå jätten ropar "Ingen försöker ha ihjäl mig!".

Exakt var en sägen kommer ifrån är svårt att säga, inte minst då de ofta är väldigt gamla (af Klintberg, 1977). En sägen är dock väldigt ofta baserad på en folktro, och vissa berättades just för att bekräfta denna folktro, varpå dessa sägner får namnet vittnessägner. En annan typ av sägner, pedagogiska sägner, har i syfte att lära och upplysa lyssnaren om den lokala folktron. Varningssägner, som har nära anknytning till pedagogiska sägner, syftar till att varna lyssnaren om lokala väsen och varelser. Utöver dessa kategorier finns det även förklarings sägner, som har i syfte att försöka förklara ursprung och orsakssammanhang, samt underhållningssägner, vars primära uppgift det är att underhålla lyssnaren, där skämtet eller det dramatiska är det viktiga.

Under 1600-talet började sägner även skrivas ner med anledning av det ökade forntidsintresset under stormaktstiden, på grund av antikvitetsrannsakingar som påbörjades 1667 (af Klintberg, 1977). Dessa sägner fokuserade dock ofta på fornminnesmärke. Under 1700-talet avtog intresset för forntiden, och istället fokuserade författare på att försöka undanröja vidskepelse och skrock genom att istället försöka beskriva sägner ur ett vetenskapligt eller logiskt perspektiv. Detta togs dock över av 1800-talets infall av romantiken, då folksägner återigen började samlas på, mestadels sådana som kom från medeltiden. Vid 1840-talet tog sägensamlingen rejäl fart, och flertalet författare samlade sägner från lokala platser. Den första sägensamlingen som innehöll sägner från hela Sverige släpptes dock inte förrän 1882. Efter det var det under 1920- och 1930-talen som sägeninsamlingen kulminerade, och än idag produceras fortfarande gott om sådana samlingar.

2.3.1 Lyktgubbar

Lyktgubben är ett svenskt folkväsen som försöker förklara de eldar som rör sig över sumpiga hedar (Berg, 1981). Dessa ska, enligt folktron, vara andar efter de som oärligt flyttat på andras råmärken (gränsmarkeringar), och som på grund av detta inte fått ro efter döden. Varje midnatt vaknar de, och vandrar till det ställe där råmärket stod. På vägen dit upprepar de "det är rätt, det är rätt" för sig själva, medan de på hemvägen fylls av samvetsqual och istället upprepar "det är orätt, det är orätt". Lyktgubbar omnämns också som vägvisare, där

de kräver betalning för sina tjänster, då de annars förvillar den hjälpte (af Klintberg, 1977: 161). En annan folksägen förtäljer om hur en piga hjälpte sin bortgångne husbonde med att förflytta ett råmärke, och som belöning för detta ger han en skatt till henne. Lyktgubbarna har även en koppling till guldsporten vid Timboholm. Fladdrande eldsken syntes ovan den kulle där skatterna låg dolda, och markägaren bestämde sig därför för att råda bot på skrocket genom att anställa några för att gräva upp kullen (Claesson, 2016). Det var vid detta arbete skatten hittades. Detta skapade då en ny sägen om att lyktgubbarna vaktat guldet. Denna lokala sägen är ett grundläggande element i artefakten som skapades i denna studie, och lyktgubbarna i sig användes som karaktärer i berättelsen.

2.4 Adaption

De berättelser som skapas i projektet KLUB kan sägas vara adaptationer av lokala folksägen och kulturarv som först adapteras till barnbok, och sedan till hyper book. Då denna undersöknings artefakt är en del av KLUB, är även den en typ av adaptation. En adaptation sker när en berättelse överförs från ett medium och anpassas till ett annat. Till exempel är filmatisering den term som används när en berättelse överförs till filmmediet, medan ludisering är den term som används när ett verk överförs till spelmediet (Gunder, 2007). Gunder (2007) gör i sin uppsats en jämförelse mellan boken *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (Rowling, 1997) och dess adaptation till datorspel med samma namn (2001). Gunder nämner då att spelet till väldigt stor grad följer bokens struktur och händelser, men att visa teman, så som huvudkaraktärens personliga utveckling och inre liv, inte får lika stor plats i spelet som de får i boken. De stora skillnaderna mellan boken och spelet är, inte helt oförväntat, interaktion och vad det är som driver läsaren/spelaren att fortsätta. I boken är det spänning och nyfikenhet som är drivkraften, medan det i spelet snarare är "den ständiga växlingen mellan aporia och epifani", enligt Gunder (2007: 129), vilket förklaras som "att stå inför ett problem och finna lösningen på det" (Gunder, 2007: 129). Dessa två olika drivkrafter är dock fortfarande baserade på samma frågor, vilket tyder på att spelet har adapterat bokens händelseförlopp väldigt nära. Dessa skillnader är något som hade i åtanke vid utformandet av artefakten, då den i framtiden planeras att överföras till någon typ av spel, i och med adaptationen till hyper book.

2.4.1 Remediering

Remediering är en term skapad av Jay David Bolter och Ricard Grusin (1999) för att förklara det fenomen som händer när ett budskap presenteras i nya medium, eller när nya medier ersätter äldre för att förmedla liknande budskap. Författarna går mot annan forskning som vill skilja på nya och gamla visuella medier, genom att säga att de nya mediernas kulturella betydelse kommer från deras förmåga att hylla, rivalisera och omgestalta tidigare medier. De argumenterar för att remediering uppstår genom två olika strategier. Den första strategin, transparent immediering, beskrivs som ett försök att få mediekonsumenten att inte känna av mediet. Den andra strategin, hypermediering, utgör snarare en motsats där mediet som budskapet förmedlas med inte går att ignorera. Bolter och Grusin menar också att medier har gjort detta genom alla tider, till exempel hur fotografi remedierade målning och hur film remedierade både teaterproduktion och fotografi. Ett verk kan i sig också remediera olika medier, vare sig skaparna är medvetna om det eller inte. Utifrån detta perspektiv kan man anse att en hyper book är en remediering av den fysiska boken, då den både hyllar och rivaliserar detta tidigare medium. Hyllningen sker i både namn och utformning; bara det faktum att ordet "book" är med i hyper book visar tydligt på att detta nya medium vill

identifiera sig som en utveckling av det tidigare mediet. Även det faktum att en hyper book är utformad som en bok, att användaren måste trycka eller dra för att byta sida, är en hyllning till den fysiska boken. Rivaliteten uppstår genom att en hyper book försöker vara mer intressant, och bättre fånga läsarens intresse genom interaktion och animation. Samtidigt kan rivaliteten anses uppstå vid lättillgängligheten; som en applikation i en läsplatta eller mobiltelefon tar mediet mindre plats än de böcker som den vill ersätta, vilket tillåter mediekonsumenten att lättare ta med sig mediet. Då artefakten så småningom ska adapteras till en hyper book, måste både hyllningen och rivaliteten hållas i åtanke. För att mediet framgångsrikt ska remedieras kommer resultatet vara en produkt av båda dessa element.

2.5 Besöksmålsutveckling genom berättande

Projektet KLUBs primära fokus ligger i hur ett besöksmål kan utvecklas genom olika typer av berättande. Mossberg, Therkelsen, Huijbens, Björk & Olsson (2010) fokuserar i sin studie på att granska möjligheterna och nackdelarna med att använda sig av berättande för besöksmålsutveckling och -marknadsföring i de nordiska länderna. Detta görs genom att studera och analysera fem tidigare fall i Norden, ett från varje land, för att på så sätt påvisa både hur berättande idag används och hur samarbetet med intressenter utvecklas, samt försöka fastställa hur förutsättningarna ser ut att använda berättande i besöksmålsutveckling. De fem fallstudier som utfördes bestod bland annat av intervjuer (både formella och informella) och analyser av branschdokument, marknadsföringsmaterial och mediebevakning. Utifrån dessa undersökningar kommer de fram till hur en berättelse kan användas i besöksmålsutveckling utifrån tre krav. Enligt Mossberg m.fl. (2010) måste den vara:

- a) accepterad av de som är involverade i själva processen av berättande,
- b) destinationsbaserad och,
- c) föremål för konceptualisering och kommersialisering.

Genom att hela tiden testa konceptualiseringen och kommersialiseringen tillsammans med både intressenter och konsumenter säkerställer man konsumenternas medverkan och en starkare upplevelse av besöksmålet. Bra ledarskap, sömlös kommunikation och att det hela tiden finns en entusiastisk kärngrupp är också vitala delar för att projektet ska lyckas, menar Mossberg m.fl. (2010).

Även om vissa av fallen har väldigt hög kvalitet på sina berättelser när det kommer till dramaturgiska principer, känslostimulans och konsumenters deltagande, är de inte alltid föredömliga (Mossberg m.fl., 2010). Mossberg m.fl. (2010) menar att kopplingen mellan berättande och besöksmålsutveckling är särskilt svag i vissa fall, vilket innebär att det inte räcker med en skicklig berättare för att utveckla besöksmålet. De menar vidare att orsaken till dessa brister är att berättarna ofta inte är med i de övriga stegen i besöksmålsutvecklingen, och en platt hierarki är därför att föredra för att få en sammanhängande story mellan olika destinationer. Detta är något som projektet KLUB har i åtanke, då deltagarna iterativt arbetar i kontakt med representanter från de olika besöksmålen, och det är på detta vis som artefakten i denna undersökning eftersträvade att utformas.

2.6 Spellokalisering

Översättning av språk i spel brukar ingå i vad som kallas spellokalisering. Detta är ett relativt nytt område inom forskning, men är en process som relativt länge har utförts inom spelindustrin. För att maximera vinsten av ett spel fokuserar många utvecklare på att försöka lokalisera spelet, det vill säga anpassa det för olika internationella marknader (Chandler & Deming, 2011). Den största delen av spellokalisering är översättning, men vid vissa tillfällen krävs även andra ändringar, så som ändrad grafik eller ändrad berättelse, för att passa specifika områdens eller länders lagar, regler och kultur. De vanligaste språken att översätta från engelska till är franska, spanska, italienska och tyska, då dessa fyra språk täcker en stor del av den internationella marknaden. På senare tid har det dock blivit vanligare med att utvecklare även översätter till ryska, japanska, koreanska och hebreiska, då marknaden och möjligheter för översättningar har ökat för de områden som talar och läser dessa språk. Utöver lokalisering används även termen internationalisering, som då syftar till att planering och utveckling av ett spel på ett sådant sätt att lokaliseringen underlättas.

Enligt Chandler & Denning (2011) finns det fyra olika nivåer av lokalisering när det kommer till digitala spel.

1. Den första nivån är att ingen lokalisering utförs, att spelet helt enkelt släpps internationellt utan några förändringar för någon internationell marknad. Nackdelen med denna metod är att de som inte förstår språket lätt kan bli distanserade, och därav minskas den potentiella vinsten. På grund av att det inte tillkommer extra kostnader är detta dock särskilt vanligt i produktioner med en mindre budget, och är därför väldigt vanligt bland de spelutvecklare som inte har en producent eller distributör.
2. Nästa nivå av lokalisering är översättning av förpackning och manual. Detta innebär att mjukvaran i sig inte översätts, utan enbart de förpackningar och manualer som medföljer den fysiska kopian av spelet. Likt föregående nivå är detta väldigt billigt, och risken för felöversättning, och därav minskning av spelupplevelsen, är låg. Men likt föregående nivå innebär det också att de som inte talar det språk spelet utvecklades på inte kommer förstå det, vilket i sin tur kan påverka försäljningen på internationella marknader. Manualen kan dock till viss del hjälpa med detta, genom att förklara hur spelet går till.
3. En delvis lokalisering är då spelutvecklarna översätter all text i spelet, genom att bland annat lägga till undertexter till tal och översätta alla menyval och UI (user interface). Det är kostnadseffektivt, då röstskådespelare inte behövs, och kan till stor del liknas vid textning av filmer. Nackdelen här är att mjukvaran ändras på, vilket kan orsaka diverse problem, till exempel buggar. Samtidigt ökar risken att översättningen på något sätt blir fel, i och med den ökade mängden text som har översatts. Fördelen är dock att de som inte talar det språk spelet har utvecklats på förstår det som händer och sägs i spelet.
4. Den fjärde nivån är full lokalisering, där allt översätts, inklusive röster. Fördelen med detta är att inget spår av originalspråket finns kvar, och att spelet därför är väl anpassat för en internationell marknad. Detta innebär att denna nivå är särskilt vanlig när det kommer till spel inriktade mot barn. Nackdelen är dock att detta är dyrt och att mycket kan gå fel vid översättningen.

Dessa fyra olika nivåer är alltid något att tänka på, oberoende på vilken typ av mjukvara det är som ska lokaliseras eller översättas.

En tidigare studie hade som mål att utforska en spelares upplevelser av ett spel skapat i Japan men lokaliserat till England (O'Hagan, 2009). Författaren av denna studie utförde ett längre test där testpersonen, refererad till som Spelaren, spelade genom den engelska versionen av det japanska spelet *Ico* (2001). Varje spelsession filmades, där en DVD fångade upp det som Tv:n visade och en kamera var riktad åt Spelaren. Varje spelsession efterföljdes av att spelaren fyllde i en logg utformad av forskaren. Detta uppföljdes med ytterligare intervjufrågor, både ansikte-mot-ansikte och via epost. De kommentarer Spelaren hade jämförs i studien oftast med en generalisering av vad de japanska spelkritikerna ansåg. Även om testet enbart utfördes av en testperson och ett spel, kan det påvisa tendenser i hur lokaliserade spel uppfattas, och studien påpekar att en större studie med samma mål och metod hade kunnat genomföras för bättre resultat (O'Hagan, 2009).

Studien tar upp intressanta punkter som är relevant för denna studie och för utformandet av artefakten. Bland annat kritiserade Spelaren både den bakgrundshistorien som gavs i spelet, och hur spelets berättelse sedan avslutas. Detta var dock något som många av de japanska kritikerna prisade, vilket visar på en kulturell skillnad i narrativ struktur (O'Hagan, 2009), något som måste tas i åtanke vid utformandet och användandet av berättelser för internationell marknadsföring. En annan synpunkt kom när vissa av karaktärerna i spelet talade ett påhittat språk, som Spelaren dock tolkade som japanska. Detta förvirrade Spelaren, då han trodde att de antingen hade glömt att översätta den delen, eller hade ett gjort ett udda designval (O'Hagan, 2009). Det fanns viss risk för detta vid utformandet av artefakten, inte minst då vissa väsen och föremål som är lokala för Skandinavien inte alltid har översättningar i andra språk. Valet finns då att antingen översätta namnet till ett liknande väsen som finns i språkets kultur eller skriva det svenska namnet, där det förstnämnda kan påverka uppfattningen av berättelsen, och det sistnämnda kan verka slarvigt och förvirrande. Studien visar en tendens till att ett spel som lokaliserats uppfattas på ett annat sätt i den lokaliserade versionen på grund av kulturella skillnader. Den öppnar upp en väg till frågan hur översättningen påverkar en individ som har japanska som modersmål. Hur skulle en japan uppleva den engelsklokaliserade versionen av spelet? Hur skulle denna upplevelse skilja sig om japanen hade spelat spelet på japanska innan?

3 Problemformulering

Tidigare studier (Mossberg, 2010) visar att narrativ har stora möjligheter att användas inom utveckling och marknadsföring av besöksmål. Det krävs dock att utvecklingen görs med god kommunikation mellan alla parter, och att något sammanlänkar de olika berättelser som finns tillgängliga inom ett område. Utifrån detta skapades projektet KLUB, med mål att producera en uppsättning av berättelser med lokal anknytning i området Skaraborg. Dessa berättelser har barn som målgrupp, då specifikt årskurs 1 till 4 i grundskolan. Grunden är tänkt att vara en barnboksserie, men planen är att berättelserna även ska utvecklas för andra medium, bland annat som en hyper book, där användaren även kommer ha tillgång till animationer och minispel. Berättelserna är även tänkta att översättas till olika språk, för att kunna användas av utländska turister. Att översätta en berättelse är alltid riskfyllt, då mycket kan gå fel i processen, bland annat att ett översatt ord kan ha mer än en betydelse eller att vissa ord inte går att översätta. Det denna undersökning kommer fokusera på är hur uppfattningen av texten ändras när språket ändras.

Frågan som ställs i denna studie kan alltså formuleras som följande:

- På vilka sätt påverkas läsarens uppfattning om den lokala anknytningen i en berättelse när denna översätts?
 - o Varför påverkas läsarens uppfattning, och hur kan intrycken eventuellt styras?

Syftet med denna undersökning är att först och främst identifiera hur en översättning orsakar skillnad i uppfattningen om det lokala i en berättelse. I andra hand söker studien identifiera vad det är som påverkar uppfattningen, och om dessa företeelser är möjliga att använda som verktyg för att styra denna uppfattning.

3.1 Metodbeskrivning

3.1.1 Artefakten

För att besvara denna fråga har en artefakt utvecklats. Denna artefakt utvecklades i samarbete med projektet KLUB, och kommer vara den berättelse som utspelar sig lokalt i Skövde. Berättelsen handlar alltså om vampyren Kira och varulven Luppe, redan etablerade karaktärer från tidigare berättelser. För att berättelsen ska ha lokal anknytning fokuserar händelserna kring den svartkonstbok som finns på Skövde stadsmuseum. Utöver svartkonstboken finns även väsen ur svenska folksägner med, bland annat lyktgubbar och troll. För att ytterligare stärka den lokala anknytningen till Skövde utspelar sig den största delen av berättelsen på Billingebergets fritidsområde vid Skövde. Vid utformandet av berättelsen fanns det ett antal punkter att tänka på:

- Målgruppen är barn, vilket kräver en viss typ av språk som inte är alltför komplicerat.
- Då berättelsen centrerar kring tidigare utvecklade karaktärer, har dessa studerats för att en uppfattning om dessa skulle skapas, så att artefakten passar in i helheten med de övriga berättelserna.
- Berättelsen är en blandning av faktiska kulturarv och lokal närhet, samtidigt som den måste vara underhållande, inte helt olik serious games. Utformandet av artefakten utgick därför från det Chen och Toole (2009) skriver om när det kommer till

författande av den här typen av spel, men även andra källor på hur man skapar en bra berättelse.

- Efter att berättelsen skapades översattes den till engelska. Översättningen hade som föresatt mål att förmedla samma uppfattning av lokal anknytning som den svenska versionen gör.

Utöver att texten ska skrivas liknande en barnbok, måste utformandet även ha i åtanke att berättelsen ska ha möjlighet att remedieras till en hyper book, vilket då kräver att planer för minispel och animationer måste finnas med. Här är bland annat planen att AR (augmented reality) ska användas, där teknologin tillåter museibesökare att läsa texten som står i svartkonstboken.

3.1.2 Kvalitativ metod

För att svara på studiens frågor baserades utvärderingen på kvalitativa semistrukturerade intervjuer. Østbye, Knapskog, Helland och Larsen (2008) beskriver denna metod som ”central [...] när det kommer till att samla in och analysera data som är knutna till människors uppfattningar, värderingar och handlande” (Østbye, m.fl., 2008: 99), och det är just uppfattningar och värderingar denna undersökning bygger på. De nämner även fältobservation i samband med detta, men denna metod finnes olämplig då det hade blivit för komplicerat att mäta personers uppfattningar om en text medan de läser den. För utvärderingen befanns det lämpligare att ställa frågor efter det testpersonerna faktiskt läst texterna.

Ett frågeformulär skapades i förhand, för att ha vissa grundfrågor uppstaplade och nedskrivna, vilket i sin tur ledde till att de olika intervjuerna följde en liknande struktur. Dessa frågor var formulerade på ett sådant sätt att de gav möjlighet till diskussion, och eventuella följdfrågor. De kvalitativa intervjuerna spelades in, vid de tillfällen informanterna godkände det, för att sedan kunna lyssnas på, vilket underlättade analysen av det som sades. Dock togs även vissa anteckningar under självaste intervjuerna, huvudsakligen för att inte glömma tankegångar och observationer som inte spelades in.

Testningsprocessen började med att testpersonen läste antingen den svenska eller engelska texten först. För att säkerställa att ordningen på texten inte påverkade uppfattningen om den, läste hälften av informanterna den engelska texten först, medan den andra hälften läste den svenska texten först. Informanterna svarade sedan på frågor angående hur de uppfattade texten, vilka ord de skulle använda för att beskriva den och hur väl de ansåg att texten hade en lokal anknytning. Denna intervju efterföljdes av att informanten läste den andra texten, och liknande frågor ställdes här, fast med fokus på att informanten skulle jämföra de två olika texterna. Hypotesen här var att den engelska texten skulle uppfattas som mer främmande, och därav blev informanterna här även frågade om de kände av en skillnad mellan texterna, vilka detaljer som orsakade detta, och hur denna effekt går att öka eller minska. Detta hoppades starta en diskussion, och att de diskussioner som samlats visade en tendens åt vad det är som orsakar effekten.

Efter att intervjuerna genomförts jämfördes de data som samlats in för att först och främst se om det lokala i berättelsen uppfattades på olika sätt beroende på språk. Detta gjordes genom att se om det fanns likheter i beskrivningarna av texten och genom analys av andra variabler, så som hur lokal de ansåg texten var. Då hypotesen var att en skillnad fanns mellan uppfattningen av berättelsen beroende på språket, och i och med att studien även

fokuserade på att se vad det är som påverkar dessa skillnader, analyserades diskussionerna om detta för att se om det fanns en generell åsikt om vad det var som påverkade uppfattningen. För att intervjuaren inte skulle påverka denna process genom att nämna idéer som tidigare informanter delat med sig av, fokuserade denne på att enbart diskutera de idéer den nuvarande informanten kommer på.

Informanterna hanterades anonymt i studien, och i de fall där en informant citeras, kommer enbart den information som är relevant för frågeställningen avslöjas för läsaren, till exempel kön, ålder eller yrkesroll.

Intervjuerna följde i övrigt de fyra huvudkrav som ställs på forskningen (Østbye, m.fl., 2008: 126-127). Dessa är informationskravet, samtyckeskravet, konfidentialitetskravet och nyttjandekravet. Informanterna blev informerade om vad studien handlade om, och hur deras svar var tänkta att användas. Informanterna fick själva avgöra om de vill delta, och fick information om att de hade rätt att avbryta intervjun när som helst. Alla personliga uppgifter som en informant delgav om sig syns inte i rapporten. De data som samlats in kommer enbart användas i studiens syfte. Utöver detta fick informanterna även möjligheter att kommentera hur intervjuresultatet användes, till exempel om de fann sig själva feltolkade.

3.1.3 Möjlig komplettering med kvantitativ metod

Ett möjligt alternativ till den använda metoden skulle ha varit att utnyttja delar från en kvantitativ metod, genom exempelvis enkätfrågor. Nackdelen med detta skulle dock vara att testa redan utsatta parametrar (Østbye, m.fl., 2008), medan undersökning snarare åsyftade att hitta nya tankar och idéer kring ämnet.

En annan möjlig nackdel med att använda sig av enkäter som datainsamlingsmetod skulle i det här sammanhanget vara att det skulle kräva av varje deltagare att läsa åtminstone en version av berättelsen. Berättelsen, som är ungefär 2200 ord lång, skulle eventuellt ta för lång tid att läsa för att deltagare skulle lyckas hålla intresset, vilket i sin tur kunde orsakat ett bortfall, och således möjligen gett mindre trovärdig data. Däremot skulle de kvalitativa semistrukturerade intervjuerna som beskrivs ovan kunnat kompletteras med en kvantitativ metod, till exempel där informanterna fått beskriva uppfattningen om texten med hjälp av en lista av beskrivande termer. Detta kunde då använts i analysen, där det finns kvantitativ data att jämföra. För att inte generera missförstånd där informanten menade något som tolkades som något annat, skulle intervjuaren därefter kunnat fråga vad informanten menade, vilket också förhoppningsvis lett vidare till en diskussion. Om mer tid funnits för undersökningen hade detta förfarande varit intressant att använda.

3.1.4 Urval

På grund av att artefakten som använts i studien är en berättelse skriven på både svenska och engelska behövde informanterna kunna läsa på båda dessa språk flytande. Detta medförde att den tänkta målgruppen för berättelsen, det vill säga barn som går i grundskolans första till fjärde årskurs, inte var lämpliga att intervjua när det kommer till studiens primära fråga. Däremot har barn i denna ålder intervjuats för att erhålla deras synpunkter på berättelsen som helhet, och därigenom utröna om berättelsen gör sitt syfte, alltså att locka till det lokala stadsmuseet.

Då berättelsen har en lokal anknytning, och det var detta som studien satte under debatt, behövde informanterna även ha en relation till Skövde, och även då specifikt Billingeberget.

Detta innebär att informanterna någon gång skulle ha besökt både staden och berget, och skapat sig en uppfattning om dessa.

Urvalsgruppen bestod primärt av två olika grupper, de som har vana av att skriva och av pedagoger. De som har vana vid att skriva hade kunskap inom berättande och berättelsestruktur, vilket innebar att de hade större möjlighet att identifiera och diskutera hur en skillnad kan skapas i de olika språken. Pedagoger hade då istället möjlighet att se berättelsen ur ett pedagogiskt perspektiv, alltså hur barn kunde tänkas reagera på den. Ålder anses inte påverka resultatet, utan snarare vilken typ av relation informanten har till Skövde och Billingen, och hur länge denna relation varat. Genusmässigt strävades i undersökningen efter att få en någorlunda jämn könsbalans.

4 Projektbeskrivning

I följande kapitel redogörs arbetsprocessen för utformandet av artefakten. Artefaktskapandet påbörjades med en förstudie, där de tidigare berättelserna i projektet KLUB studerades, men även de folksägnen och kulturarv som planerades användas i berättelsen. Detta följdes av diskussioner om berättelsens utformning, varpå en översikt skapades. Denna översikt användes sedan som grund för att skriva utkast till den fulla berättelsen, som sedan itererades. Den färdiga versionen översattes sedan till engelska, dock inte utan att stöta på vissa problem.

4.1 Förstudie

Inom projektet KLUB fanns det redan utkast till två böcker, en som var planerad att vara den första i bokserien (Erlandsson, 2015), och en som utspelade sig i Falköping (Erlandsson & Vipsjö, 2015). Innan arbetet med artefakten påbörjades studerades dessa tidigare berättelser. Den berättelse som är planerad att vara den första i serien, och med andra ord är den som introducerar huvudkaraktärerna, är den berättelse som utspelar sig i Skara. I denna berättelse får vi lära känna vampyren Kira och formskiftaren Luppe (som ofta blir misstagen för varulv i boken) när de försöker rädda ett litet skogstroll från en ond cirkusdirektör. Cirkusdirektören visar sig vara en gammal trollkung som kidnappar magiska väsen, kallade ”de osedda”, för att visa upp dem på cirkusen. Denna berättelse introducerar även Lovis, en väsenforskare som fått sin anteckningsbok för bestiariet hon skriver stulet av cirkusdirektören. Han använder sig av anteckningsboken/bestiariet vid sökandet efter olika väsen. Kira och Luppe bestämmer sig för att hjälpa Lovis, både i att få tillbaks boken och i att hjälpa de väsen som direktören kidnappar (Erlandsson, 2015).

Den andra berättelsen som är färdigskriven och utspelar sig i Falköping handlar om att cirkusdirektören har kidnappat en jättinna. Kira och Luppe får hjälp av en liten tomte som hjälper dem att hämta en flöjt, vilket är ett föremål som ställs ut på Falbygdens museum, det vill säga Falköpings lokala museum. Med hjälp av denna magiska flöjt tillkallar huvudkaraktärerna hjälp från ”ryttarna i berget”, en lokal folksägen om ryttare som vaknar när någon blåser i hornet. Ryttarna väcks dock inte för mindre än krig, och istället får Kira och Luppe en säck trollguld, guld som förvandlas till vanliga stenar vid gryningen. De ger detta till cirkusdirektören i utbyte för jättinnans frihet. Berättelsen avslutas sedan med ett skri från cirkusdirektören när han märker att guld det inte är guld längre (Erlandsson & Vipsjö, 2015). Dessa berättelser studerades utifrån flera frågor:

Hur långa är berättelserna?

Hur stark är kopplingen till verkliga platser och lokala kulturarv?

Vilka karaktärer har använts tidigare?

Genom att besvara dessa frågor skapades en översikt över hur artefakten skulle se ut i slutändan för att passa in som en del av projektet KLUB. När det kommer till längden av de tidigare berättelserna var dessa cirka 1700 ord och 35 sidor långa. För att få en liknande längd på artefakten sattes målet att berättelsen skulle vara mellan 1500 och 2000 ord, och 35 sidor långt. Detta skapade även en lämplig begränsning vid användandet av artefakten i studien, då berättelsen var kort nog för att informanterna ska ha tid att läsa genom den utan att känna sig stressade.

Kopplingen till verkliga platser kan anses vara någorlunda starka i de båda tidigare berättelserna. I den berättelsen som utspelar sig i Skara passerar karaktärerna en byggnad med figurer på, stadens kyrka, och anländer till sist vid biblioteket, vilket är en rutt som går att följa i Skara. Platser nämns dock inte vid namn, utan kopplingen till de fysiska platserna sker snarare genom de illustrationer som boken kommer innehålla, något som även berättelsen som utspelar sig i Falköping följer. På grund av att den artefakt som kommer skapas för denna studie inte kommer ha tillhörande bilder till varje sida, kommer artefakten utformas på ett sådant sätt att namn på platser kommer skrivas, men på ett sådant vis att de lätt går att byta ut till mer neutrala ord, i det fall detta skulle behövas.

Lokala kulturarv och folksägner används som grundläggande element i de båda tidigare berättelserna. I den första berättelsen, den som utspelar sig i Skara, används folksägner om olika väsen, till exempel troll och vampyrer. Dessa folksägner är nödvändigtvis inte lokala för just Skara, däremot är de underliga figurerna på byggnaden lokala kulturarv. I Falköpingsberättelsen är kopplingarna till lokala folksägner starkare, då berättelsen handlar om den kidnappade jättinnan Ålla, som sägs bo på Ålleberg. Ålleberg nämns dock inte vid namn i berättelsen, men känner man till jättinnan Ålla är det tydligt var berättelsen utspelar sig. Falköpingsberättelsen har även koppling till det lokala museet genom ett specifikt föremål som är utställt där. Det är denna typ av koppling som artefakten i denna studie planerar ha.

I de tidigare berättelserna användes en stor blandning av karaktärer, både mänskliga och väsen, kallade "de osedda" i böckerna. Av dessa var det dock ett utvalt få som ansågs vara lämpliga ha med i artefakten. De två huvudkaraktärerna, vampyren Kira och formskiftaren Luppe, var ett måste då dessa planeras vara med i varje berättelse. På samma sätt ansågs den onda cirkusdirektören vara ett måste, då han är den huvudsakliga antagonisten som, tillsammans med sina cirkustroll, fångar in "de osedda". Utöver dessa karaktärer ansågs även en biroll från Skara-boken viktig. Lovis, som denna karaktär heter, introduceras som en trollforskare och expert på folkväsen, och hjälper därför huvudkaraktärerna i artefakten. Tillsammans med Lovis nämns även en annan biroll, ett skogstroll som huvudkaraktärerna tidigare räddat, för att skapa en stark koppling till de tidigare berättelserna. Bortsett från dessa introducerades även en ny typ av väsen, likt det gör i de tidigare böckerna.

Utöver att studera de tidigare berättelserna, lästes även information om vilka lokala folksägner och kulturarv som skulle passa i artefakten. De som ansågs mest passande var den svartkonstbok som finns på Skövde stadsmuseum, och som i framtiden planeras bli en fast del av museets utställning, samt den lokala folksägner om de lyktgubbar som vaktade Timboholmsskatten. På grund av saknad åtkomst till en transkribering av svartkonstboken, användes en trollformel som Linde (1996) beskriver:

Att vara lyckelig i alt förtagande, hwilket är en cur för allehanda Sjukdommar, samt är nyttigt wid alla widriga tillfällen. Skrif på en lapp följande od och häng samma sedel på halsen så mår du wäl.

abracadabra
abracadabr
abracadab
abracada
abracad
abraca
abrac
abra
abr
ab
a

Linde, 1996, s. 32

Denna trollformel ansågs vara generell nog för att kunna användas i artefakten, oberoende på den faktiska situationen som huvudkaraktärerna befann sig i. Det finns gott om olika folksägner som nämner lyktgubbar, men för att artefakten skulle ha en lokal anknytning, används den folksägen som är baserad strax utanför Skövde. Lyktgubbarna ges rollen som de nya väsen som introduceras i berättelsen. Det finns en kopia av Timboholmsskatten som lyktgubbarna ansågs vaka över innan den grävdes fram på Skövde stadsmuseum, vilket innebär att denna också är lämplig att refereras till i artefakten.

4.2 Arbetsprocess

Skapandet av artefakten skedde stegvis, där första steget var att diskutera vilka lokala kulturarv och platser som skulle vara med i berättelsen, och hur i sådana fall. Denna diskussion skedde mellan författaren av berättelsen, projektledaren för KLUB samt en museipedagog från Skövde stadsmuseum. Genom att arbeta både med projektledare och museipedagog, följer detta steg det som Mossberg m.fl. (2010) skriver om när det kommer till kontakt mellan de olika parterna. Samarbetet med museipedagog följer även det som Chen och Toole (2009) skriver om att ha kontakt med en ämnesexpert vid skrivande till serious games. Dessa diskussioner hjälpte också i omvandlandet av "fact to fun" (Chen & Toole, 2009: 165-166), då information om både folksägner och kulturarv omvandlas till element i en berättelse. Utifrån dessa diskussioner skapades också en översikt över hur berättelsen skulle kunna vara upplagd, uppdelad i sidor med korta förklaringar till vad som hände på varje sida. Denna översikt skickades sedan till projektledaren och museipedagogen för att kritiserars. Utefter den feedbacken skapades ett första utkast till berättelsen som var strukturerad ungefär som den slutgiltiga berättelsen. Arbetet därefter skedde iterativt, där artefakten smått ändrade form utefter feedback skapade av diverse olika diskussioner. Bland annat utfördes en utflykt dit berättelsen utspelade sig för att kognitivt skapa intryck som återskapas i berättelsen.

Den första diskussionssessionen liknade brainstorming i det att idéer konstant skapades och diskuterades fram tills det att en bra grundidé ansågs funnen. Denna idé var grundläggande utan några större detaljer, och det var inte förrän den första översikten hade skrivits som det blev tydligare hur berättelsen faktiskt skulle ta form. Berättelsen fick dock inga större

förändringar från den första översikten och den slutgiltiga artefakten. De övergripande händelserna är desamma, och det är enbart detaljer som ändrats i berättelsen. Orsaken till dessa förändringar är olika, men i de flesta fallen beror ändringen på att det är mer logiskt och/eller mer underhållande. Till exempel var tanken att använda en trollformel ur svartkonstboken för att hålla lyktgubbarna inspärrade, men då ingen sådan trollformel faktiskt fanns i boken, valdes en annan trollformel som snarare hjälpte hjältarna att hitta nyckeln till buren. Det ansågs vara bättre att använda sig av trollformler som faktiskt finns i svartkonstboken, snarare än att hitta på nya, då det är tänkt att museibesökare faktiskt ska kunna läsa svartkonstboken. Ett annat exempel på en detalj som har ändrats är det faktum att cirkusdirektören i den första versionen faktiskt hittade en skatt bestående av guld och juveler, medan han i den slutgiltiga versionen snarare hittade en hink med leksaker i, något som lyktgubbarna ansåg var en skatt. Denna ändring gjordes på grund av att guldsikten i sig inte har någon verklig representation (på Stadsmuseet) och liknar Timboholmssikten, vilket riskerar att skapa förvirring. Leksaker ansågs då vara bättre, både för att det är mer underhållande, men även för att barn lättare kan relatera till det.

4.2.1 Översättningen

Efter att berättelsen ansågs vara klar, översattes den till engelska. Översättningen följde Chandler och Demings (2011) fjärde nivå av spellokalisering, alltså att allt skulle översättas, då den slutgiltiga målgruppen för berättelsen var barn. Målet var samtidigt att kulturella skillnader skulle översättas. Även detta arbete skedde stegvis, där det första steget var att översätta texten med hjälp av olika översättningsprogram. Denna översatta text lästes sedan genom, för att fixa de grammatiska fel som översättningsprogrammet skapat. Vissa meningar och enstaka ord ändrades också för att bättre passa det engelska språket. Ett exempel på detta är meningen ”Jo, det är ju klart...”, som översattes till ”Well, I guess...”. Dessa meningar är inte direkta översättningar, då en direkt översättning är mycket svår att göra, men förmedlas med ungefär samma känsla.

Efter att en första översättning hade genomförts, tillkallades experthjälp i form av en person med engelska som modersmål, här efter kallad Informant A: den engelsktalande. Denna person jobbade även med barn, vilket betyder att berättelsen till viss del även granskades ur ett pedagogiskt perspektiv. Denna granskning hade två syften, att kommentera de grammatiska fel texten kunde tänkas ha, samt att skapa reflektioner kring vissa ord och formuleringar som var grammatiskt korrekta, men egentligen inte ansågs naturliga i en engelsk text. Ett exempel på detta var det svenska uttrycket ”Attans!” som först översattes till ”Blast!”, men efter kommentarer ändrades till ”Oh no!”, då det enligt Informant A: den engelsktalande lät mer naturligt.

Problem uppstod vid översättning av vissa specifika grundord. Ord som svartkonstbok, lyktgubbe, och även cirkusdirektör hade inte helt självklara översättningar. Cirkusdirektör har egentligen en engelsk översättning, men i och med att denna är ”ringmaster”, ändras känslan av ordet till viss del. Det funderades kring att ändra denna översättning till ”circus manager” för att bättre följa tonen och känslan av det svenska ordet. I slutändan, tillsammans med Informant A: den engelsktalande, valdes ändå att ordet ”ringmaster” skulle användas, huvudsakligen då ”circus manager” snarare är den som driver cirkusen än den som presenterar de olika akterna.

Svartkonstbok var ett annat ord som det var svårt att hitta den engelska översättningen till. De förslag som kom upp var oftast direkta översättningar, till exempel ”black arts book”. Vid

eftersökningar visade det sig dock att detta inte var en riktig term, utan bara en ordagrann översättning. Funderingar fanns kring att använda termen "book of dark magic", då detta till viss del beskriver boken. Översättningen som användes fanns dock genom att först översätta ordet till tyska. Svartkonstbok på tyska översattes till "grimoire", och översätts till samma ord på engelska. "Grimoire" fanns då lämpligast som översättning till svartkonstbok. Informant A: den engelsktalande fokuspersonen kände inte själv till ordet, men kollade upp det och ansåg att det stämde och att det var en korrekt översättning. Han ifrågasatte dock om ordet var för svårt för barn att förstå. På grund av att ordet direkt efterföljs av en förklaring till vad det är, både i den svenska och den engelska versionen, ansågs en ändring inte nödvändig.

Lyktgubbar var det ord som var svårast att översätta, huvudsakligen på grund av att det är en folksägen som är lokal för norden. Funderingar fanns kring att inte översätta detta ord, utan fortsätta använda ordet "lyktgubbe" även på engelska, som datorspelet *Oknytt* (2013) gör. I samråd med Informant A: den engelsktalande skapades dock en ny term "wisper", som då anspelar på det liknande väsendet "will-o'-the-wisp", men ändå är en ny term som förklarar ett nytt väsen.

4.3 Sammanfattning av artefakten

Berättelsen börjar med att Kira och Luppe får reda på att lyktgubbar skådats uppe på Billingen, och att cirkusdirektören kort därefter slått upp tält på parkeringen vid fritidsområdet. När de kommer dit märker de att cirkusdirektören har fångat lyktgubbarna och håller på att gräva upp en skatt. De hittar svartkonstboken, men måste be Lovis om hjälp för att tyda den. De träffar henne på andra sidan Billingshus, vid utsiktspunkten över staden Skövde, då det är långt borta nog för att cirkustrollen inte ska se dem. När de väl kan läsa boken, använder de den för att frigöra lyktgubbarna. Efter det beger sig Kira, Luppe och lyktgubbarna nerför berget med hjälp av slalombacken, och tar sig in till stadsmuseet för att lämna tillbaka svartkonstboken. Där finner lyktgubbarna en kopia av den skatt de enligt sägnen sades vakta, och de bestämmer sig för att stanna där.

De platser som nämns, till exempel parkeringsplatsen, utsiktsplatsen och slalombacken, är konkreta platser som vid tryck kan illustreras, men för tillfället kan användas som hållpunkter för att testa det lokala, till exempel om de lika lätt känns igen i den engelska texten som i den svenska texten.

Det primära problemet med översättningen till engelska var att vissa svenska ord inte hade en direkt engelsk översättning, eller hade en översättning där ordet helt ändrar form. Dessa översattes på så sätt att en engelsktalande skulle få ungefär samma intryck som en svensktalande.

Vid berättelsens utformande fanns även tanken om hur berättelsen skulle påverka en applikation som planeras utvecklas för att komplettera böckerna. Det finns huvudsakligen två tillfällen i berättelsen som ter sig bra i denna app. Det första tillfället är när Kira och Luppe använder sin mobiltelefon för att tolka svartkonstboken. Planen är då att applikationen ska kunna tolka den fysiska boken genom att läsaren använder sig av enhetens kamera för att skanna texten, och på så sätt få upp en översättning av texten. Det andra tillfället är när lyktgubbarna bestämmer sig för att stanna och vaka över skatten på museet. Användare av appen är där tänkta att ha möjlighet att skanna skatten, vilket låter dem se

lyktgubbarna sväva över den genom sina enheters kameror. Båda dessa moment uppnås med hjälp av AR (augmented reality).

4.4 Pilotstudie

En pilotstudie genomfördes för att testa om artefakten i samband med intervju faktiskt kunde besvara de frågor som studien ställer. Denna pilotstudie utfördes på samma sätt som intervjuerna var tänkta att gå till. Pilotstudieinformanten fick alltså först svara på några grundläggande frågor, vilka ställdes om kön och ålder. Efter detta fick informanten läsa den svenska versionen och svara på två frågor. Dessa frågor var:

- Vilka ord skulle du använda dig av för att beskriva texten?
- Till vilken grad känner du igen dig på platserna i texten?

Detta efterföljdes av att informanten läste den engelska versionen för att sedan svara ytterligare på tre frågor:

- Vilka ord skulle du använda dig av för att beskriva denna version av texten?
- Hur har graden av igenkänning av platser ändrats?
- Vad tror du denna skillnad beror på?

Efter detta var intervjun klar, och Pilotstudieinformanten frågades om denne hade några övriga kommentarer.

Resultatet av pilotstudien gav nya tankar på hur den faktiska studien skulle utföras. För att bättre kunna säkerställa hur informanternas relation till både Skövde och Billingen påverkade resultatet, lades två frågor om detta till innan informanterna faktiskt läste berättelsen. Utöver detta lades även en alternativ fråga till sista frågan, då det inte är säkert att informanterna skulle märka av någon skillnad i det lokala, men ändå hade idéer om hur en sådan skillnad skulle kunna skapas. Dessa ändringar presenteras mer detaljerat i nästa kapitel.

5 Utvärdering

I detta kapitel presenteras den undersökning som gjordes, vilka frågor som ställdes, och de två olika typer av informanter som intervjuades. Detta är sedan följt av de svar som undersökningen genererade, där frågorna är uppdelade som enskilda rubriker, och där varje rubrik avslutas med en sammanfattning av de svar som getts. Detta efterföljs av en analys av de svar som getts, och jämförs sedan mellan de två olika typerna av informanter. Kapitlet avslutas sedan med en slutsats som kan dras utifrån undersökningens resultat.

5.1 Presentation av undersökning

Undersökningen som utfördes hade sin grund i kvalitativa semistrukturerade intervjuer. De semistrukturerade frågorna säkerställde att alla informanter fick svara på samma frågor, samtidigt som det fanns möjlighet för följdfrågor och diskussioner. De frågor som ställdes var:

1. Hur skulle du förklara din relation till Skövde?
2. Är du bekant med Billingen och/eller Billingens fritidsområde?
3. Vilka ord skulle du använda dig av för att beskriva texten?
4. Till vilken grad känner du igen dig på platserna i texten?
5. Vilka ord skulle du använda dig av för att beskriva denna version av texten?
6. Hur har graden av igenkänning av platser ändrats?
7. Vad tror du denna skillnad beror på?/Hur skulle man kunna skapa en sådan skillnad?

Fråga 1 och 2 var bakgrundsfrågor för att se hur pass nära relation informanten hade med staden Skövde och platåberget Billingen och för att se hur/om detta påverkat deras uppfattning av närhet i texten. Efter detta läste informanten en av de olika versionerna av berättelsen, och svarade på fråga 3 och 4. Fråga 3 frågade specifikt efter beskrivande ord för att på så sätt lättare kunna jämföras med svaren på fråga 5. Informanten läste därefter genom den andra versionen av texten, och svarade sedan på fråga 5, 6 och 7. Fråga 7 var anpassad på ett sådant sätt att frågan som ställdes berodde på svaret till fråga 6. Om informanten ansåg att det fanns en skillnad ställdes frågan "Vad tror du denna skillnad beror på?", medan om informanten ansåg att det inte fanns någon större skillnad ställdes frågan "Hur skulle man kunna skapa en sådan skillnad?" för att på så sätt skapa en diskussion utifrån informantens egna åsikter. De informanter som intervjuades benämns här nedan:

Informant 1, Game Writer på Högskolan i Skövde, man.

Informant 2, Förskollärare och författare, tidigare bosatt i USA, kvinna.

Informant 3, Game Writer på Högskolan i Skövde, man.

Informant 4, Förskollärare i Skara, kvinna.

Informant 5, Barn- och Ungdomsbibliotekarie på Skövde stadsbibliotek, kvinna.

Utöver dessa informanter intervjuades även två barngrupper som innan hade fått möjlighet att läsa den svenska versionen av berättelsen. Den ena barngruppen var en klass i årskurs 1, medan den andra barngruppen var en läsklubb, där medlemmarna var 10-13 år. Dessa grupper fick svara på lite annorlunda frågor än de som informanterna fick svara på, och

benämns därför inte som informanter. Dessa frågor fokuserade snarare på barnens åsikter om berättelsen, och om berättelsen var intresseväckande eller ej. Frågorna var inte strukturerade innan, utan ställdes på ett mer informellt sätt. Syftet med att intervjua barngrupperna var för att se om det fanns vissa likheter mellan deras och informanternas svar, vilket presenteras i 5.5.

5.2 Sammanställning av intervjusvar

Under denna rubrik sammanställs de intervjusvar som informanterna gav. Rubriken är uppdelad i underrubriker, där varje underrubrik presenterar svaren på en fråga. Underrubrikerna presenterar först de individuella svaren som frågorna gav, för att sedan sammanställa dessa svar.

5.2.1 Hur skulle du förklara din relation till Skövde?

Informant 1 hade varit bosatt både nära och i Skövde under hela sitt liv, och beskrev sin relation till Skövde som en stor stad som han ofta reser till i olika syften, bland annat för att träffa vänner, för att shoppa och för att besöka högskolan. Informanten hade även varit student på Högskolan i Skövde under fyra års tid.

Informant 2 hade en släkting som bodde i Skövde, och hade därför besökt staden flertalet gånger. Dessa besök hade oftast varit korta, över en helg, men informanten ansåg sig ändå att känna till staden ”hyfsat bra”.

Informant 3 beskrev Skövde både som staden han studerade i, och det största samhället i närheten av sin bostad. Informanten hade studerat sex år på Högskolan i Skövde, och benämner även staden som det ställe man åkte till för att handla, då det där är fler valmöjligheter än hemma.

Informant 4 beskrev sin relation till Skövde som en stad att åka och handla till, primärt. Hon minns även att hon reste dit som yngre, och att det då var ”spännande” att resa dit. På senare tid hade hon snarare besökt Skövde då hennes son bodde där.

Informant 5 nämnde att hon flyttade till Skövde för 20 år sedan, och blev anställd på Skövde stadsbibliotek för 15 år sedan. Innan dess arbetade hon i andra kommuner i Skaraborg.

Enbart en informant (informant 5) hade Skövde som sitt nuvarande hem, tre informanter (informant 1, 3 och 4) bodde i närheten och ser staden som en destination för olika mål, till exempel nämnde alla tre shopping/handlande, och en informant (informant 2) hade enbart besökt staden som turist.

5.2.2 Är du bekant med Billingen och/eller Billingens fritidsområde?

Informant 1 sade sig känna till Billingen och hade varit där åtminstone ett par gånger.

Informant 2 ställde en motfråga för att bekräfta att det var berget vid Skövde, varpå hon direkt visste var det var och kunde säga att hon besökte det en gång för inte så länge sedan.

Informant 3 sade att han hade varit där en gång i början av gymnasiet, vilket var nästan tio år sedan, men kände ändå till berget, och hade starka minnen av stället på grund av att gymnasieläraren ledde dem vilse och förvandlade ett kort besök till att de vandrade runt där uppe i mer än två timmar.

Informant 4 förklarade att hon har varit på Billingen flertalet gånger, och mindes särskilt en situation när hon åkte dit för att åka skidor, åka skridskor och koka korv. Hon ville även minnas att de flesta besöken dit varit på vintern, på grund av skidbacken som var där.

Informant 5 erkände att hon inte har varit på Billingen väldigt ofta, men hon hade varit där åtminstone ett par gånger och var bekant med området.

Samtliga informanter kände igen Billingen, och sade sig ha varit där åtminstone några gånger, och tillräckligt mycket eller tillräckligt nyligen för att kunna föreställa sig platsen.

5.2.3 Vilka ord skulle du använda dig av för att beskriva texten?

Informant 1, som läste den engelska versionen först, ansåg att berättelsen liknade de klassiska barnberättelserna, bland annat genom att den var rakt på sak och inte gick in så mycket på beskrivningar. Informanten sade även att berättelsen hade en bra balans mellan det mystiska (t.ex. troll, vampyrer och trollformler) och det vardagliga, genom att berättelsen utspelade sig på verkliga platser.

Informant 2, som läste den engelska versionen först, ansåg att det var en bra historia som var väl anpassad för barn när det kommer till språk och hur pass komplicerad storyn är. Hon var förvirrad över termen wisper, och frågade om vad för typ av varelse det var. Efter en kort förklaring sade hon sig föreställa wispers som väldigt små flygande ljusklot, vilka hon jämförde med feerna i filmen *Pan* (2015). I övrigt tyckte hon att berättelsen var lite mystisk fantasy, med alla olika typer av varelser, men att de verkliga platserna hjälpte läsaren att relatera till texten.

Informant 3, som läste den svenska versionen först, ansåg att berättelsen kändes ganska rättfram, att den förklarade allt tydligt, och att detta då passade bra in i en barnberättelse. Han nämnde även lite twists, vilket normalt sett inte brukar vara med i barnberättelser, t.ex. att huvudkaraktärerna håller det hemligt att lyktgubbarnas nya skatt bara var en kopia.

Informant 4, som läste den svenska versionen först, beskrev texten som en bra koppling mellan det nya och det gamla. Med detta menade hon hur troll och sådana varelser blandas med ny teknologi så som mobiltelefoner.

Informant 5, som läste den svenska versionen först, använde ord så som "spännande", "äventyr" och "intresseväckande" för att beskriva berättelsen. Hon nämner även att berättelsen har ett visst "driv".

Alla informanter valde att fokusera på olika saker när det kom till att beskriva texten, och enbart informant 5 valde att svara genom enskilda ord. Övriga informanter svarade istället i komplett meningar där enskilda ord var svåra att särskilja. Informant 1, 2 och 3 sade alla att berättelsen passade bra som en barnberättelse, och både informant 1 och 3 menade att berättelsen kändes ganska rättfram/rakt på sak, även om de läste olika versioner av berättelsen. Både informant 1 och 2 nämnde en balans mellan det mystiska och de verkliga platserna, vilket informant 4 också närmade sig när hon nämner balansen mellan det nya och det gamla, alltså väsen och ny teknologi.

5.2.4 Till vilken grad känner du igen dig på platserna i texten?

Informant 1 kände igen sig på de platser som karaktärerna befann sig på i berättelsen, men erkände att hans syn av dessa platser antagligen var fel, då det var länge sedan han var där.

Informant 2 kände igen sig på Billingen och vid parkeringen där cirkusdirektören hade ställt upp sitt tält. Det visade sig dock senare att informanten föreställde sig en annan parkeringsplats, då hon inte hade varit vid den som beskrivs i berättelsen.

Informant 3 hade lite svårt att känna igen sig på platserna, huvudsakligen då han inte varit där på länge. Han föreställde sig fortfarande en viss bild av berget, men erkände att denna bild mycket väl kunde vara fel.

Informant 4 kände direkt igen sig på platserna, och sade sig verkligen se platserna framför sig.

Informant 5 ansåg att det hade hjälpt med illustrationer för att bättre föreställa sig platserna. Hon sade sig föreställa något, men var osäker på om det var rätt.

Samtliga informanter föreställde sig en bild av var berättelsen utspelar sig. Det var dock enbart informant 2 och informant 4 som sade sig föreställa det tydligt, medan övriga antog att de hade fel.

5.2.5 Vilka ord skulle du använda dig av för att beskriva denna version av texten?

Informant 1 ansåg inte att det var någon större skillnad på de olika texterna, utan ville beskriva den svenska versionen av berättelsen på samma sätt som den engelska versionen. Han ansåg att det fortfarande var samma berättelse, och att översättningen var så pass lik att det inte fanns någon större skillnad, mer än språket.

Informant 2 la märke till att berättelsen var tänkt att vara en del av en serie. Hon nämnde även att hon aldrig hade hört talas om lyktgubbar. Likt den engelska versionen ansåg hon att berättelsen var väl anpassad för barn, möjligtvis att vissa ord kunde vara svåra för barn att förstå. Informanten märkte även skillnad i att platserna mer kändes hemma i den svenska texten, då namnen kändes mer svenska och inte direkt hörde hemma i den engelska versionen. Bilden av wispers ändrades när de i den svenska versionen istället benämndes som lyktgubbar, och hon fick snarare en bild av små gubbar som flyger och lyser. Hon sade även att de måste kunna flyga, annars var de inte lyktgubbar. Lyktgubbarna kändes även mer mänskliga än wispers.

Informant 3 föredrog den engelska versionen, huvudsakligen då han annars tyckte om att läsa andra texter på engelska. Han ansåg även att den på något sätt kändes mer avancerad, bland annat på grund av att grimoire var ett mer intressant ord än svartkonstbok, som nästan kändes vardagligt. Informanten reagerade även på olika ord, till exempel kände han inte till ordet "ringmaster" sen innan, men accepterade det ändå som den rätta översättningen, då han inte kommit över översättningen av cirkusdirektör innan. Han ansåg även att förklaringen av vad en grimoire var, var viktigare än förklaringen av vad en svartkonstbok var, då ordet svartkonstbok i princip förklarade vad det var i namnet, en bok innehållandes svarta konster, medan en grimoire var ett lite mer ovanligt ord.

Informant 4 ansåg att texterna var väldigt lika, och att hon skulle beskriva den på samma sätt. Hon påpekade återigen att hon tycker om blandningen mellan det nya och det gamla, och specifikt då att hon tror att barn och ungdomar skulle få större intresse i det gamla på grund av den här blandningen.

Informant 5 beskrev båda texter på samma sätt, och märkte inte av någon skillnad mellan texterna.

Återigen valde informanterna att inte svara med specifika ord, utan föredrog att istället jämföra med den tidigare texten, vilket gav ett mer sammanhängande svar än planerat. Informanterna skulle överlag vilja beskriva berättelsen på samma sätt som de gjorde innan, oberoende på vilken version de läste först. Informant 2 och 3 var de som huvudsakligen sade sig märka av en skillnad, där informant 2 huvudsakligen ansåg att de svenska namnen och orden inte riktigt hör hemma i den engelska texten, och där informant 3 ansåg att engelskan kändes mer avancerad.

5.2.6 Hur har graden av igenkänning av platser förändrats?

Informant 1 fann ingen skillnad i igenkänning av platserna, utan hade fortfarande samma bild i huvudet av platserna, hur "fel" den än var.

Informant 2 ansåg sig ha ungefär samma bild av platserna i den svenska versionen, men kunde minnas lite fler detaljer om platserna. Hon nämnde även att detta kan vara för att det var andra gången hon läste berättelsen.

Informant 3 såg ingen större skillnad i igenkänning av platserna, utan sade istället att det var mycket lite beskrivning av platserna, vilket krävde att man använde sig av fantasin för att få en klar bild av dem.

Informant 4 såg en viss skillnad i igenkänning av platserna. Hon såg de fortfarande framför sig, men hade lite svårare att identifiera precis var saker utspelade sig i berättelsen.

Informant 5 märkte inte av någon skillnad på platserna, utan föreställde sig samma plats i den engelska versionen som i den svenska.

Tre av fem informanter föreställde sig platserna likadant, oberoende på vilken av texterna de läste först, medan informant 2 & 4 är föreställde sig det lite annorlunda. Informant 1, 3 och 5 var de som inte riktigt visste hur platserna såg ut, utan snarare sade föreställa sig "fel" platser, alltså de som snarare använde fantasin än minnet för att föreställa sig platsen, medan både informant 3 & 4 ansåg sig tydligt se platserna (även om informant 3 hade fel).

5.2.7 Vad tror du denna skillnad beror på?/Hur skulle man kunna skapa en sådan skillnad?

Även om informant 1 inte ansåg att det var någon skillnad i igenkänningen av platserna hade han några idéer på hur sådana kunde skapas. Förslag som kom upp var att ge platserna engelska namn, alltså att använda sig av en engelsk version av t.ex. Billingen, likt Sverige heter Sweden på engelska. Han nämnde att det antagligen inte finns något sådant namn, men att det i sådana fall hade ändrat uppfattningen om hur väl man kände igen sig på platsen.

Informant 2 ansåg att det var en viss skillnad i igenkänningen av platserna, och ansåg att detta huvudsakligen berodde på namnet på både platserna och karaktärerna. Hon sade att om dessa hade haft engelska eller amerikanska namn hade hon nog istället ansett att berättelsen utspelat sig i dessa länder.

Informant 3 kände inte av någon direkt skillnad i de olika platserna, och var lite osäker på hur en sådan skillnad skulle kunna skapas. Han nämnde dock att det kanske hade räckt med

översättningen av ord, att läsaren till exempel får olika bilder av trädtypen bok, beroende på om ordet är skrivet på svenska eller engelska. Han menade att läsaren kanske inte visste exakt vad bok hette på engelska, och att man då kanske associerar det engelska ordet av bok med något annat än vad man associerar det svenska ordet med.

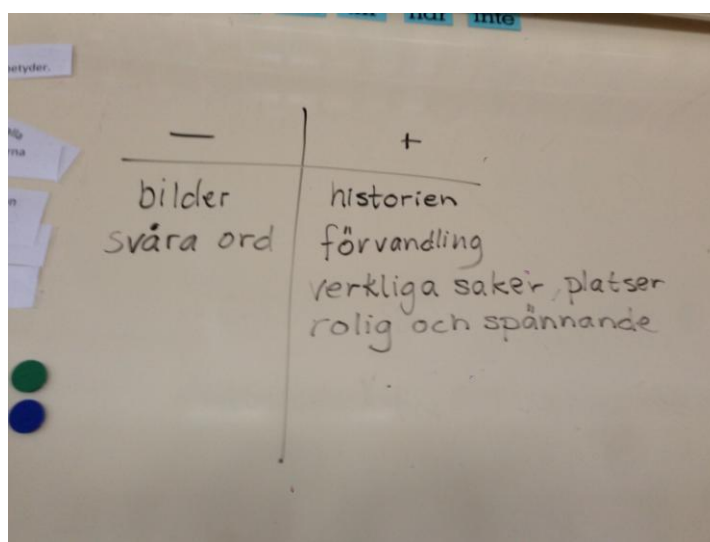
Informant 4 ”skyllde” denna skillnad på sina bristande kunskaper i det engelska språket. De främmande orden som beskrev platserna gjorde att dessa blev mindre tydliga och svårare att identifiera.

Informant 5, som inte märkte någon större skillnad, nämner att engelskan är ett mycket ordrikare språk än svenskan, och därav bättre kan måla upp en bild med hjälp av ord, men nämner även att artefakten inte gör detta.

Svaren på denna fråga kan delas upp i två olika kategorier; de som ansåg att namnen kunde påverka hur läsaren föreställde sig platserna, och de som ansåg att ett annat språk kunde påverka hur läsaren föreställde sig platserna. Både informant 1 & 2 nämnde att om namnen hade varit annorlunda, hade platserna uppfattats annorlunda. Båda dessa informanter läste också den engelska versionen först. Informant 3, 4 och 5 ansåg att det räcker med att skifta till engelskan för att kunna måla upp en annan bild, antingen för att man får ett annat intryck av specifika ord (informant 3), att främmande ord gör beskrivningar mindre tydliga (informant 4), eller att engelskan är ordrikare i sig, vilket räcker för att bättre kunna måla upp tydligare bilder (informant 5).

5.3 Barns åsikter om berättelsen

Vid två olika tillfällen läste den tänkta målgruppen för berättelsen, alltså barn i årskurs 1-4, genom berättelsen, och blev tillfrågade om deras åsikt av berättelsen. Den första genomläsningen utfördes av en klass i årskurs 1. Åsikterna sammanfattades sedan som antingen negativa eller positiva, visade i figur 2.



Figur 2 Sammanfattning av barns uppfattning av berättelsen (foto: Olausson, Tomas, Museipedagog Skövde Stadsmuseum, 2016)

Barnen tyckte att det var negativt att berättelsen inte hade bilder, och att det var vissa svåra ord. Det de ansåg vara positivt var den egentliga historien, hur huvudkaraktärerna

förvandlades, att berättelsen utspelade sig på verkliga platser och innehöll verkliga saker, samt att berättelsen i sig var både spännande och rolig. Utöver detta undrade barnen när boken faktiskt skulle släppas, vilket innebär att berättelsen i sig skapat ett visst intresse. Det visade sig också att de blev nyfikna på svartkonstboken (Olausson, 2016).

Den andra genomläsningen utfördes av en grupp med tre barn i åldrarna 10-13 år. Åsikterna från denna grupp var mer specifika än från föregående. Till exempel tyckte de det var roligt att skatten var leksaker, medan de samtidigt tyckte att det var dåligt att det ibland stod "mobil" och ibland "telefon" i texten. De kände igen sig på platserna i berättelsen, och sade att saknaden av bilder till berättelsen kunde vara både en bra och en dålig sak. Det kunde vara bra för att det tvingade läsaren till att tänka själv, medan det kunde vara dåligt för de som var nyfikna och vill veta, snarare än fantisera. Hela gruppen ville till exempel veta hur lyktgubbarna ser ut, men började efter ett tag fantisera fram egna alternativ.

Båda grupper kommenterade på avsaknaden av bilder, där den första gruppen anser att det är en negativ sak, medan den andra gruppen snarare såg detta att vara både positivt och negativt. Båda grupper fann att berättelsen var underhållande, även utan bilder. Vad grupperna fann roligt varierade något, och den andra gruppen tänkte lite mer kritiskt kring texten.

5.4 Analys

Informanterna gav olika svar på de frågor som ställdes, och på grund av detta var det svårt att analysera resultatet för att se generella tendenser. Däremot gav svaren intressanta diskussioner om hur det lokala i berättelsen uppfattades, och hur dessa uppfattningar förändrades (eller inte förändrades) när informanterna läste den andra versionen. Analysen och vissa tendenser presenteras nedan.

Samtliga informanter beskrev berättelsen på liknande, om inte samma, sätt även efter att ha läst båda versionerna av berättelsen. Detta innebär att studien pekar på att språket i sig inte påverkar hur innehållet i berättelsen uppfattas. Informanterna kunde emellertid i vissa fall berätta lite mer om berättelsen, vilket dock kan tolkas som en effekt av att informanterna läst berättelsen en andra gång, och därav har fått mer erfarenhet av den. De kommentarer som informanterna hade var snarare på en mer språklig nivå, där informant 3 nämnde att texten kändes mer avancerad, bara på grund av att den var på engelska (vilket kan bero på att det inte var informantens modersmål), och där informant 2 nämner att de svenska namnen inte riktigt hör hemma i den engelska texten.

Det var svårt att se en generell tendens som visar på att översättningen skapade en annorlunda uppfattning om det lokala i berättelsen. Däremot går en sådan tendens att se i vissa specifika fall. Både informant 2 och 4 hade klara bilder över hur de föreställde sig platserna, och var även de som skulle vilja beskriva att de uppfattar platserna som lite annorlunda i den andra versionen, även om den ena läste den engelska versionen först (informant 2), och den andra läste den svenska versionen först (informant 4). Detta visar på en tendens att de som hade en klar bild framför sig, hur fel den än må vara, lättare påverkas då berättelsen ändras, i detta fall språket. De som var osäkra på hur platserna såg ut märkte inte av någon skillnad, även om det tas i åtanke att de läst berättelsen två gånger. Detta kan bero på att de som föreställde sig en oklar bild inte blev påverkade då de redan var osäkra på hur de föreställer sig platserna, vilket i sin tur innebär att de inte märkte av en skillnad, även

om den var där. Det var enbart en informant (informant 2) som påpekade att bilden av det lokala blev tydligare när denne läst genom båda versionerna.

Samtliga informanter hade vissa idéer om hur en skillnad i uppfattningen av det lokala skulle kunna skapas i den översatta versionen. Båda de två som läste den engelska versionen först påpekade att skillnad i namn hade kunnat påverka uppfattningen om platserna. Dessa menar alltså att de svenska namnen placerar karaktärerna, och i sin tur läsaren, på en viss plats i världen, oberoende på vilket språk berättelsen i sig är skriven på. Att det var de som läste den engelska versionen först som tänkte på detta kan bero på att de som läste den svenska versionen först redan hade bekantat sig med platserna, medan de som läste den engelska versionen först direkt möttes av svenska platsnamn i en engelsk text, vilket kan vara orsaken till att båda informanter påpekar de svenska namnen. De informanter som läste den svenska versionen först menade snarare att översättningen till engelska i sig räcker för att skapa en skillnad i hur lokal en berättelse känns. Även om alla tre nämner olika exempel, kan svaren sammanfattas som att det engelska språket ger en annan referensram än det svenska språket.

Samtliga informanter hade liknande erfarenhet av Billingen, och det var snarare i relationen till Skövde som svaren delade på sig. En informant bodde i staden, tre informanter hade Skövde som närmsta storstad, och en informant hade besökt staden i roll som turist. Detta verkade dock inte ha påverkat uppfattningen om det lokala, då även den som bara kort turstat i Skövde hade en klar uppfattning om både staden och Billingen. På liknande sätt var det svårt att se någon skillnad på svaren om man kollar utifrån kön, vilket var väntat. Däremot finns det en viss intressant skillnad i de olika rollerna. De informanter som hade tidigare vana av att skriva (informant 1, 2 och 3) var de informanter som påpekade att berättelsen passade bra som barnberättelse, medan de som var pedagoger inte påpekade detta, utan snarare beskrev berättelsen ur ett mer personligt perspektiv, vad de rent generellt tyckte var bra med den, oavsett målgrupp. Detta kan anses naturligt, då de med vana att skriva tänkte mer på de tekniker och verktyg som används för att skapa en barnberättelse, medan pedagogerna snarare tänkte på hur läsaren kan tänkas relatera till platserna och om berättelsen skapade ett intresse hos läsaren eller inte.

5.5 Analys av barns åsikter om berättelsen

Som nämnts läste en klass i årskurs 1 genom berättelsen och svarade sedan på frågor om den. Barnen undrade när boken skulle släppas, vilket visar på att berättelsen således i sig har skapat ett visst intresse. De blev även nyfikna på svartkonstboken, vilket innebär att berättelsen visar tendenser på att i detta fall ha lyckats med sitt syfte.

Barnen i den andra läsgruppen var inte lika nyfikna på svartkonstboken som den första gruppen. De var snarare mer intresserade av att få boken förklarad för sig, till exempel hur lyktgubbarna och trollen såg ut, vilket innebar att diskussionerna snarare kretsade kring avsaknaden av illustrationer i boken. Detta visade på att boken hade skapat ett intresse, men snarare ett djupare intresse för något specifikt i boken, i detta fall hur karaktärerna såg ut.

Det är svårt att jämföra barngrupperna och de vuxna informanterna, både för att de inte svarade på riktigt samma frågor, men även för att barnen inte hade läst den engelska versionen, och därav inte hade några synpunkter på dessa. Det som däremot kan jämföras är barnen och de vuxnas generella intryck av boken. Det är tydligt att båda barngrupper saknade illustrationer, något som även vissa av de vuxna informanterna frågade efter. Både

de vuxna och barnen tyckte berättelsen var bra, och beskrivande ord så som "spännande" och "intresseväckande" uppkom hos både barnen och de vuxna. Det skapade intresset för svartkonstboken och museet verkade dock vara större hos barnen, åtminstone till den grad då de faktiskt nämnde ett sådant intresse, vilket de vuxna inte gjorde. Däremot så nämndes kopplingen till verkliga platser som en positiv sak hos både barnen och åtminstone en av de vuxna (informant 2). Det finns alltså vissa likheter med vilken effekt berättelsen hade på barn och vilken effekt berättelsen hade på vuxna, och det verkar som att berättelsen uppfyller sitt syfte i att skapa ett intresse hos barnen att besöka stadsmuseet, bland annat för att se på svartkonstboken.

5.6 Slutsatser

Analysen av informanternas svar pekar på att en skillnad i uppfattningen om det lokala kan uppstå hos en läsare i det fall då språket ändras. Denna uppfattning verkar dock enbart ändras om läsaren har en tydlig bild framför sig över hur området ser ut, vare sig den bilden är rätt eller fel. Om läsaren inte har en tydlig bild påverkas inte uppfattningen om det lokala, vilket tros bero på att skillnaden inte märks av på samma sätt som om läsaren hade haft en klar bild framför sig. Uppfattningen om berättelsen som helhet verkar dock inte påverkas enbart för att texten översätts.

Studien undersökte även om det fanns sätt att skapa en skillnad i upplevelse. Flertalet konkreta förslag diskuterades fram. Ett av dessa förslag var att vid översättningen även ändra namnen, alltså till de namnen som används i det språket som texten översätts till. Namnen hör då bättre till den övriga texten, och känns mer naturliga i berättelsen. Annars kan texten påverkas rent generellt av översättningen, då engelska ord kan ha en annan referensram än svenska. Ett exempel på detta är ordet "bok" (som i trädsläktet), som översätts till "beech", där det svenska ordet kan misstolkas som en bok man läser i, medan det engelska ordet är snarlikt det engelska ordet "beach". Detta kan då, särskilt om personen inte är bekant med översättningen, påverka hur den uppfattar ordet, och därav även platserna. Utöver detta så kan engelskan även anses vara ett ordrikare språk än svenskan, vilket i sådana fall borde tillåta att platser kan beskrivas mer detaljerade och att författaren kan ha mer kontroll över sina beskrivningar av platser. Hur ett språks ordrikedom mäts tål dock att definieras, något denna studie inte syftar till.

6 Avslutande diskussion

I detta kapitel kommer först och främst hela studien sammanfattas, och undersökningen som utfördes samt resultatet kommer att kort sammanfattas. Efter detta följer en diskussion, där resultatets trovärdighet, studiens bakgrund, urvalsgruppen samt studiens genomförande diskuteras. Detta följs sedan av förslag på framtida arbeten som kan utföras utifrån denna studie, både om mer tid hade givits för just denna studie, men även för andra framtida studier.

6.1 Sammanfattning

Syftet med denna rapport var att studera hur en översättning påverkar läsarens uppfattning av det lokala. Detta arbete utfördes i samarbete med projektet KASTiS (Kulturarv och Spelteknologi i Skaraborg), och den artefakt som skapades i samband med detta var en del av delprojektet KLUB (Kira och Luppes Bestiarium). Detta innebär att den artefakt som skapades var en berättelse riktad mot barn i grundskolans årskurs 1-4, med syfte att intressera barnen för lokala kulturarv och förbereda de inför ett besök på Skövde stadsmuseum. Utöver att undersöka hur läsarens uppfattning om det lokala påverkas, har studien även fokuserat på varför läsarens uppfattning påverkas, och hur dessa intryck eventuellt kan styras. De frågor denna rapport har skrivits utifrån kan formuleras på följande vis:

- På vilka sätt påverkas läsarens uppfattning om den lokala anknytningen i en berättelse när denna översätts?
 - o Varför påverkas läsarens uppfattning, och hur kan intrycken eventuellt styras?

Undersökningen utfördes genom semistrukturerade kvalitativa studier, där informanterna fick läsa en berättelse på både svenska och engelska. Läsningen av de olika versionerna efterföljdes av att läsaren fick svara på frågor om hur de skulle beskriva texten och till vilken grad de kände igen sig på platserna. Andra gången de blev frågade fokuserade frågorna snarare på om det var någon skillnad i deras uppfattning, och hela intervjun avslutades med att fråga vad det var som hade orsakat denna skillnad alternativt hur en sådan skillnad skulle kunna skapas. Informanterna bestod av två personer med vana av att skriva, två pedagoger, samt en person med både vana av att skriva och som är pedagog. Syftet med de två olika typerna av informanter var att de med vana att skriva skulle se berättelsen och översättningen ur ett berättartekniskt perspektiv, medan pedagogerna snarare skulle se det ur ett pedagogiskt perspektiv, då berättelsen som skapades var riktad mot barn i grundskolans årskurs 1-4. På grund av detta intervjuades även två barngrupper, med målet att se om berättelsen utförde sitt slutgiltiga syfte, alltså att intressera barnen för lokala kulturarv, men även för att se om de tyckte berättelsen var underhållande.

Analysen av studien visade på att samtliga informanter hade olika uppfattningar av berättelsen. De informanter som hade vana av att skriva nämnde alla att berättelsen passar som en barnberättelse, vilket tyder på att dessa tänkte mer berättartekniskt när de läste berättelsen. Pedagogerna fokuserade snarare på om berättelsen var intresseväckande och hur bra en läsare kunde tänkas relatera till berättelsen. Det var två av fem informanter som fick sin uppfattning om det lokala påverkad av den engelska texten. Båda dessa informanter var de som tidigare sa att de hade en klar bild på hur platserna såg ut, medan övriga tre

informanter snarare var osäkra på hur platserna såg ut. Informanterna ifrågasattes även om hur en skillnad skulle kunna skapas, och de som hade läst den engelska versionen först svarade då att namnbyte på platser och karaktärer hade kunnat hjälpa för att bättre passa in i den engelska versionen. De menade att de svenska namnen som står nu sticker ut i berättelsen då de inte riktigt känns som om de hör hemma där. Utöver detta kommenterade många på att illustrationer saknades, och menade att detta hade hjälpt vid visualiseringen av platserna och karaktärerna, samtidigt som de bättre hade fångat barns intresse och uppmärksamhet.

Den huvudsakliga frågan som ställdes i studien blev inte riktigt besvarad. Istället för att svara på vilka sätt en läsares uppfattning om det lokala påverkas vid en översättning, svarade studien snarare på frågan om *när* en läsares uppfattning av det lokala påverkas av en översättning. Det visade sig att de som sade sig ha en klar bild av hur platserna såg ut var de som påverkades av översättningen.

Studien resulterade dock även i förslag på hur en sådan uppfattning skulle kunna skapas och påverkas. Det mest konkreta förslaget var att även översätta namn, så att de passar det språket som berättelsen är skriven på. Övrigt exempel inkluderade primärt att utnyttja den annorlunda referensramen engelska ord har.

6.2 Diskussion

Skapandet av artefakten har eftersträvat att följa det som Mossberg, Therkelsen, Huijbens, Björk & Olsson (2010) skrivit om hur en berättelse bör arbetas fram för att på bästa sätt kunna användas inom besöksmålsutveckling. Berättelsen skapades i samarbete med en representant från Skövde stadsmuseum, och har vid flera tillfällen skickats till denna representant för att få godkännande och feedback. Brist på tid har dock gjort att denna punkt bättre hade kunnat följas, bland annat genom att både författaren och representanten regelbundet hade träffats för att försäkra sig om att arbetet med berättelsen var på väg i rätt riktning. Även om viss testning av berättelsen har utförts på den tänkta målgruppen, är detta något som kommer bli viktigare i framtiden då berättelsen planeras tryckas och distribueras, men detta anses ha varit tillräckligt vid undersökningen, då detta inte fokuserades på under studien. Berättelsen är dock väl lokaliserad, då den både syftar till att locka läsaren till Billingen och Skövde stadsmuseum.

Denna studies koppling till spellokalisering är omtvistlig. Det ursprungliga argumentet för att grunda översättningen i spellokaliseringsteoretiska grunder var att artefakten så småningom skulle adapteras till ett spel. Denna adaptering skedde dock inte under studiens process, istället var det enbart en berättelse som skrevs på svenska för att sedan översättas till engelska. Även om Chandler och Demings (2011) bok är en bra grund till spellokalisering, och O'Hagans (2009) artikel till viss del är relevant för denna studie, hade det antagligen varit lämpligare att basera översättningen och studien på litteratur och teorier inom översättningsvetenskap.

För att öka trovärdigheten på resultatet skulle en större studie behöva genomföras. Det resultatet som gavs nu är för begränsat på grund av det begränsade antalet informanter, samt det sätt som frågorna är formulerade på. Intervjufrågorna skulle behöva vara mer fokuserade på den fråga som studien bygger på för att få ett mer enhetligt svar av informanterna. Detta hade kunnat uppnås genom att fler intervjufrågor hade ställts som fokuserade på detaljer, och som ställdes efter de övergripande frågorna. Undersökningen

hade även kunnat genomföras med kvantitativa inslag, något som tas upp under rubrik 6.3 *Framtida arbete*.

I slutändan visade det sig även att studiens grundläggande fråga inte direkt besvarades, utan att frågan istället förändrades från *hur* läsarens uppfattning om det lokala i en berättelse påverkas av en översättning till *när* läsarens uppfattning om det lokala i en berättelse påverkas av en översättning. Detta innebär att en grundläggande hypotes, om att uppfattningen alltid förändrades, var fel, och att det istället visade sig att denna uppfattning förändras ibland. Det kan vara så att denna förändring alltid uppstår i berättelser där platserna har en djupare beskrivning, men för att utröna detta skulle det krävas en annorlunda artefakt. Hursomhelst innebar detta att problemformuleringen utgick från ett antagande som var falskt, vilket i sin tur betyder att det är lämpligt att undersökningen skulle behövas göras om för att bättre anpassa intervjuerna för problemformuleringen.

De svar som intervjufrågorna genererade var inte fullt så värdefulla som de hade kunnat vara. Dessa frågor var öppna, då den grundläggande tanken var att frågorna skulle ge möjlighet till djupare diskussioner, och därav utnyttja den kvantitativa metoden som användes. Intervjufrågorna frågade också specifikt efter enstaka beskrivande ord, varpå det var tänkt att följdfrågor kunde ställas för att få ut vad informanten menade med dem. Istället valde många informanter att svara i hela meningar, där enstaka ord var svåra att särskilja, och de flesta svaren blev korta och koncisa. Detta ledde till att det var svårt att fortsätta diskutera kring dem. För bättre resultat skulle frågorna behövt vara mer specifika och fler i antalet, till exempel skulle en fråga kunna be informanten om att återberätta berättelsen följt av ett antal frågor om var vissa händelser utspelade sig, och hur informanten skulle vilja beskriva dessa platser. Det skulle även vara möjligt att be informanterna om att på en karta rita ut huvudkaraktärernas förflyttningar genom berättelsen. Detta hade då gett mer konkret underlag vilket diskussioner hade kunnat uppstå kring.

Denna studies resultat påvisar till viss del att de som har en klar bild av hur platser ser ut i en berättelse lättare påverkas när berättelsen översätts. Detta kan vara en viktig synpunkt när det kommer till berättande som besöksmålsutveckling, då detta innebär att de som klart och tydligt föreställer sig platsen på ett vis är de som är känsligast för förändringar, vilket i sin tur påverkar hur författaren bör tänka vid beskrivandet av platser. Studien har även genererat konkreta förslag på hur en författare kan göra för att ändra på hur den lokala anknytningen påverkas i en berättelse.

Även om det inte nämnts tidigare så var samtliga informanter födda och uppvuxna i Sverige, vilket kan ha påverkat resultatet då de har samma, eller åtminstone liknande, kulturella referensramar. Det hade varit intressant att undersöka om någon med föräldrar födda i utlandet, eller som själv är född i utlandet, hade reagerat annorlunda, även om de hade samma relation till Skövde och Billingen som övriga deltagare. Könsfördelningen var någorlunda jämn, med två män och tre kvinnor, men resultatet kan ha påverkats av att båda männen ingick bland de som hade vana av att skriva, och att alla pedagoger var kvinnor. Vid vidare undersökning hade det varit lämpligt att fråga ytterligare en kvinna med vana av att skriva, samt ytterligare två manliga pedagoger, för att kunna minska möjligheten att genusfördelningen påverkat resultatet.

I studien intervjuades barn, och då dessa inte var myndiga fanns det möjligen en viss risk att tråda in i oetiska områden, då det i de allra flesta sammanhang krävs förmyndares tillåtelse. Funderingar fanns kring att skicka ut godkännande som förmyndare skulle skriva på, men

detta ansågs onödigt på grund av att intervjuerna genomfördes tillsammans med barnbibliotekarier och på ett så pass informellt sätt att de individuella barnens åsikter inte gick att koppla ihop med vilket barn som sade vad. Däremot meddelades förmyndarna om att barnen skulle läsa berättelsen och bli intervjuade i efterhand. De informella intervjuerna i kombination med att inget barn nämns vid namn eller exakt ålder, komplicerar identifikationen av barnen ytterligare, och gör att alla barnen är anonyma. Hade varje barn intervjuats individuellt eller om bilder hade tagits, hade förmyndares skriftliga godkännande krävts innan intervjuerna påbörjades.

Detta arbete visade på att en översättning av en text, i det här fallet en barnbok, inte alltid är självklar, utan att vissa komplikationer kan uppstå. I denna studie var målet att berättelsen skulle passa den kulturen den översattes till, alltså att det skulle verka som om berättelsen ursprungligen hade varit skriven i ett engelsktalande land, vilket i sig är problematiskt, på grund av de varierande kulturerna i land med engelska som modersmål. Detta innebär att utöver de fyra nivåer som Chandler & Denning (2011) kopplar till översättning av spel måste även *hur* berättelsen ska översättas bestämmas. Ska den ursprungliga uppfattningen och kulturen försöka återskapas i översättningen, eller ska översättningen passa en annan kultur och därav riskera att förändra uppfattningen? I *Ico* (2001), det vill säga spelet som användes i O'Hagans (2009) studie, verkar det som att målet var att behålla den ursprungliga japanska kulturen, vilket kan ha varit det som orsakats testpersonens annorlunda uppfattning om spelet gentemot de japanska spelkritikerna. I denna studie var målet att berättelsen skulle passa den engelsktalande kulturen, vilket innebar att namn på väsen och lokala kulturarv översattes. Istället för att översätta lyktgubbar till "wispers" hade valet kunnat vara att fortsätta ha ordet "lyktgubbar" även i den engelska texten, vilket då hade kunnat generera ett annat resultat i uppfattningen om det lokala, då berättelsen hade blivit mer lokal för just Sverige.

6.3 Framtida arbete

Den artefakt som skapas i denna studie kommer, som en del av projektet KASTiS (Kulturarv och Spelteknologi i Skaraborg) och delprojektet KLUB (Kira och Luppes Bestiarium), först och främst att illustreras, för att senare kunna tryckas i fysisk bokform. Efter det är planen att artefakten kommer vara en del av en applikation, där alla berättelser som skapats i KLUB är med. I denna applikation kommer berättelsen ha både spelmoment och vara animerad. Planen är även att en annan applikation ska skapas där användaren kan "fånga" de varelser som är med i de olika berättelserna, och på så sätt få mer information om dem. Det har även diskuterats om berättelserna i KLUB ska adapteras till musiksagor, där det då tillkommer både musik, röster och ljudeffekter.

Om det för denna studie funnits mer tid hade en större undersökning kunnat genomföras. Det hade då till exempel varit möjligt att intervjua fler informanter, men även att komplettera de kvalitativa intervjuerna med en kvantitativ enkätstudie. Beroende på hur mycket mer tid som hade givits hade ytterligare undersökningar kunnat utföras, till exempel hade informanter som aldrig varit i Skövde eller på Billingen kunnat intervjuas, för att se hur deras uppfattning om platserna förändras när språket förändras. Berättelsen hade även kunnat översättas till flera språk, och studien hade kunnat testas på individer födda i utlandet men som nu bor i Skövde, och som har ett annat modersmål än svenska.

Vissa informanter, och båda barngrupperna, kommenterade bristen på illustrationer till berättelsen. Det finns fler studier man hade kunnat göra kring detta, men en fortsättning på just denna studie skulle vara att testa berättelsen på liknande sätt, men med tillhörande illustrationer. Hur hade uppfattningen om de lokala platserna ändrats då? Hade översättningen verkligen påverkat något, eller hade illustrationerna skapat ett så pass starkt intryck att det i princip utjämnar hur platserna beskrivs i texten? Relaterat till detta hade testet även kunnat utföras utomhus på Billingen, på de platser som berättelsen faktiskt utspelar sig. Läsaren hade då haft en klar bild av platserna i berättelsen, genom att bara titta runt sig, och det hade varit intressant att se hur detta hade påverkat uppfattningen, då resultatet av studien just nu pekar på att det är de med en klar bild framför sig som lättast påverkas av språkändringen. Detta hade även kunnat kombineras med en rundtur, där läsaren fysiskt följer karaktärerna genom berättelsens händelser.

I ett bredare perspektiv hade det även varit intressant att ifrågasätta hur viktiga bilder faktiskt är i en barnberättelse, med tanke på hur många som kommenterade denna brist i den artefakt som skapades till detta arbete. I samband med detta hade man även kunnat undersöka mer exakt vad bilder tillför eller fråntar en berättelse.

Med hjälp av den artefakten som skapades är det också möjligt att studera huruvida den faktiskt uppfyller sitt syfte, alltså om den skapar intresse för lokala kulturarv i Skövde, och om den kan användas i förberedande syfte inför ett besök på Skövde stadsmuseum, och i sådana fall hur pedagoger väljer att använda sig av den. Eftersom artefakten ingår som del i en planerad användning av spelteknologi och studier kring detta för att förmedla kulturarv, blir det intressant att studera just hur denna skulle kunna användas av pedagoger, på museer, bibliotek och i skola.

Denna studie visade även på att fler studier behöver utföras i hur man översätter spelrelaterat material och spel, och vilken effekt denna översättning i så fall har på läsaren och kanske även på spelaren. Ett exempel på en sådan studie skulle vara att jämföra ett översatt spel där den ena översättningen försökt behålla det kulturella från ursprungsspråket, medan den andra översättningen försökt anpassa sig till det översatta språkets lands kultur. Detta hade då kunnat visa på skillnader i uppfattningen av dessa olika sätt att översätta, samt studera vilket konsumenterna föredrar, för att på så sätt skapa förutsättningar att nå ut till en så stor marknad som möjligt. Ett exempel på detta skulle vara att undersöka hur man skulle kunna översätta *Overwatch* (2016) till svenska. Spelet, som innehåller karaktärer av olika nationaliteter, innehåller även en svensk karaktär, som på engelska bryter på svenska. Hur översätter man det? Ska den svenska karaktären prata obruten svenska, medan till exempel en karaktär från England ska prata svenska med engelsk brytning, även om denna karaktär inte bryter i den icke översatta versionen av spelet? Eller ska den svenska karaktären bryta även i den svenska versionen, för att behålla spelets ursprungliga estetik?

Referenser

- af Klinteberg, B. (1977) *Svenska folksägnar*. Stockholm: Pan/Norstedts.
- Anderson, E. F., McLoughlin, L., Liarakapis, F., Peters, C., Petridis, P. & de Freitas, S. (2010). Developing Serious Games for Cultural Heritage: A State-of-the-Art Review. *Virtual Reality* 14(4), s. 255-275.
- Berg, P. G. (1981). *Svensk Mystik* (Vol. 91). Rediviva.
- Bolter, J. D., Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press.
- Chandler, H. M., & Deming, S. O. (2011). *The game localization handbook*. Sudbury, MA: Jones & Bartlett Learning.
- Chen, S. & Toole, A. (2009). Writing for Serious Games. I Despain, W. (eds.) *Writing for Video Game Genres: From FPS to RPG*. Wellesly, MA: A K Peters, s. 161-170.
- Claesson, K. (2016). Svävande lyktgubbar vaktade guldets. *Skövde Nyheter*, 14 januari.
- Erlandsson, P. (2015). *Trollforskaren* [opublicerat manuskript].
- Erlandsson, P. & Vipsjö, L. (2015). *Jättinnan* [opublicerat manuskript].
- Friberg, I. (1770). *En liten Bok hwaruti finns allehanda Sympatier, och Artiga Konster af hwilka större delen äro sanne och proberade*. Lund. (Handskriven i Skövde Stadsmuseums ägo).
- Gunder, A. (2007). Berättelse blir spel: Om ludiseringen av J.K. Rowlings Harry Potter and the Philosopher's Stone. I Linderöth, J. (eds.) *Datorspelandets Dynamik: Lekar och roller i en digital kultur*. Lund: Studentlitteratur, s. 111-136.
- Harry Potter and the Philosopher's Stone* (2001) [datorprogram]. Know-Wonder Digital Mediaworks, Electronic Arts.
- Ico* (2001) [datorprogram]. Team Ico, Sony Computer Entertainment.
- KASTiS ett samverkansprojekt* (2015). <https://his.se/kastis> [2016-02-12]
- KLUB* (2015). <https://his.se/klub> [2016-02-12]
- Linde, G. (1996). En svartkonstbok i Skövde. I Hembygdsföreningarna i Skövde kommun *Billingsbygden 1996*. Skövde: Hembygdsföreningarna i Skövde kommun, s. 25-32.
- Mossberg, L., Therkelsen, A., Huijbens, E. H., Björk, P. & Olsson, A-K. (2010). *Storytelling and destination development*. Oslo: Nordic Innovation Centre.
- Nationalencyklopedin* (2016a). Immateriellt kulturarv. <http://www.ne.se.login.libraryproxy.his.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/immateriellt-kulturarv> [2016-02-09]

- Nationalencyklopedin* (2016b). Kulturarv.
<http://www.ne.se.login.libraryproxy.his.se/uppslagsverk/ordbok/svensk/kulturarv>
[2016-02-09]
- O'Hagan, M. (2009). Towards a cross-cultural game design: an explorative study in understanding the player experience of a localised Japanese video game. *The Journal of Specialised Translation*, 11, s. 211-233.
- Oknytt* (2013) [datorprogram]. Nemoria Entertainment, Nemoria Entertainment.
- Olausson, T. (2016). *feedback på berättelsen om lyktgubbar* [e-post].
- Overwatch* (2016) [datorprogram]. Blizzard Entertainment, Blizzard Entertainment.
- Pan* (2015) [film]. Regissör: Joe Wright. USA: RatPac-Dune Entertainment & Berlanti Productions.
- Rowling, J. K. (1997). *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. London: Bloomsbury.
- SimCity 2000* (1994) [datorprogram]. Maxis, Electronic Arts.
- Østbye, H., Knapskog K., Helland, K. & Larsen, L. O. (2008). *Metodbok för Medivetenskap*,
Malmö: Liber A.

