Examensarbete

HÖGSKOLAN I SKÖVDE

JRPG vs WRPG

En jämförande studie av Xenoblade Chronicles X och The Witcher 3: Wild Hunt

JRPG Vs WRPG

A comparative study of Xenoblade Chronicles X and The Witcher 3 Wild Hunt

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

Jesper Gustafsson

Handledare: Karin Brygger
Examinator: Ulf Wilhelmsson

Sammanfattning

Detta arbete är en komparativ analys som jämför genrekonventioner i berättarstruktur och kulturellt inflytande i japanska och västerländska datorrollspel. De spel som analyseras är Xenoblade Chronicles X (2015) och The Witcher 3: Wild Hunt (2015). I studien konstateras att västerländska rollspel ofta bygger på att spelaren har valmöjligheter. Valet är en central del av upplevelsen, medan japanska rollspel ofta följer en förutbestämd berättelse som förmedlas genom mellansekvenser. Det konstateras även att japanska berättelser består av flera karaktärer som samarbetar medan huvudkaraktären i västerländska berättelser oftast är ensam. De flesta av de genrekonventioner som läggs fram stämmer in på de båda studerade spelen. Det enda undantaget är porträtteringen av huvudpersonen i Xenoblade Chronicles X (2015), som får skapa sin egen karaktär och att huvudpersonen i The Witcher 3: Wild Hunt (2015) får kontrollera den redan etablerade Geralt. Fortsatt arbete av denna analys skulle kunna innebära inkludering av fler spel och genrer, analys av andra aspekter, såsom grafik, spelmekanik och ljudbild samt en studie för att undersöka målgrupp för respektive subgenre.

Nyckelord: rollspel, datorspel, komparation, kultur, genrekonventioner.

Innehållsförteckning

1 Introduktion **1**
1.1 Avgränsningar 2
2 Bakgrund **2**
2.1 Rollspel - vad är det? 2
2.2 Det japanska rollspelet 2
2.3 Mytologier, folktro och samhälleliga strukturer 6
2.3.1 Polska folksagor och synsätt 6
2.3.2 Japanska folksagor och synsätt 6
2.4 Xenoblade Chronicles X 6
2.5 The Witcher 3: Wild Hunt 8
3 Problemformulering **10**
3.1 Metodbeskrivning 10
4 Analys **12**
4.1 Karaktären i Xenoblade Chronicles X 12
4.2 Karaktären i The Witcher 3: Wild Hunt 13
4.3 Jämförelse av karaktärerna 14
4.4 Uppdragsstruktur i Xenoblade Chronicles X 15
4.5 Uppdragsstruktur i The Witcher 3: Wild Hunt 16
4.6 Jämförelse av uppdragsstrukturerna 17
4.7 Slutsats 18
5 Sammanfattning och diskussion **20**
5.1 Sammanfattning 20
5.2 Diskussion 21
5.3 Samhälleliga och etiska aspekter 22
5.4 Framtida arbete 22
Referenser **24**
Appendix **25**

1 Introduktion

Syftet med denna studie är att jämföra narrativ struktur i två rollspel, Xenoblade Chronicles X (2015) och The Witcher 3: Wild Hunt (2015). Utgångspunkten i arbetet är att undersöka om det går att urskilja kulturella skillnader mellan två open world-spel från olika kulturer. Spelen ingår i varsin subgenre inom rollspel. Xenoblade Chronicles X är ett JRPG (japanskt rollspel) och The Witcher 3: Wild Hunt är ett WRPG (västerländskt rollspel). Både JRPG och WRPG har genrekonventioner, vilket kommer undersökas i de båda spelen i syfte att se om det finns överskridande element i de båda spelen och vilka normer och konventioner som är strikt bundna till sin ursprungskultur.

Mitt intresse för spel, min passion och starka relation till The Witcher 3: Wild Hunt och Xenoblade Chronicles-serien (2010-pågående), samt min utbildning på Game Writing-programmet på Högskolan i Skövde utgör tillsammans bakgrunden till att jag vill undersöka just den narrativa aspekten i just dessa spel. Jag har under tiden som speljournalist inhämtat särskild kunskap i analys och motiverar min metod med denna erfarenhet.

Jag kommer att genomföra en komparativ analys av Xenoblade Chronicles X (2015) och The Witcher 3: Wild Hunt (2015), där genredefinitioner i narrativ struktur kommer att vara i fokus. Andra aspekter, såsom gameplay och världsbygge, kommer att undersökas för att se hur dessa samspelar med spelens narrativ. För att undersöka hur genren skiljer sig i japanska och västerländska rollspel kommer relevant litteratur att användas som stöd.

I västerländska rollspel är det oftast stort fokus på valfrihet och spelen är utformade så att spelaren får spela som den vill, med en egenskapad karaktär och val som har betydelse för händelseförloppet. Detta kan kopplas till den amerikanska synen på individen. med The American Dream som utgångspunkt ligger ansvaret på var och en. Det är upp till dig om du lyckas. Vill du tillräckligt mycket kan du (enligt Oxford dictionary är idén att jämlikhet och möjligheter är tillgängliga för alla amerikaner, vilket tillåter vem som helst att nå sina mål och drömmar).

I japanska rollspel är det snarare tvärtom. Huvudkaraktären är förutbestämd och spelaren får följa dess resa utan större inflytande på händelseförloppet. Detta kan ha en viss koppling till det japanska synen på individen, som enligt Rönn (2016) är en del av helheten i ett nät av hierarkiska förhållanden där individen har skyldigheter att bidra till samhället.

1.1 Avgränsningar

I detta arbete analyseras enbart spelen Xenoblade Chronicles X (2015) och The Witcher 3: Wild Hunt (2015) genom komparativ analysmetod. Andra spel kan förekomma som exempel, men då syftet inte är att analysera subgenrena JRPG och WRPG i sin helhet kommer dessa inte analyseras ingående utan bara använda för att exemplifiera troper inom respektive subgenre.

2 Bakgrund

Bakgrunden kommer att behandla rollspel som stort för att sedan smalnas av till konventioner inom japanska och västerländska rollspel samt kulturyttringar och synen på individen ur ett västerländskt samt ett japanskt perspektiv. Slutligen kommer det ges en kort bakgrund till Xenoblade Chronicles X (2015) och The Witcher 3: Wild Hunt (2015).

2.1 Rollspel – vad är det?

Daniel Ericksons Writing for Video Game Genres (2009) är en bok vars syfte är att guida spelförfattare genom olika genrer. Enligt den myntades begreppet RPG när bordsrollspelet Dungeons & Dragons kom till USA på 1970-talet samtidigt som så kallade ”Choose Your Own Adventure-böcker” höll på att bli alltmer populära. Improviserade berättelser hade helt plötsligt regler och spelsystem och dessa skulle så småningom översättas till digital form i CRPGs (Computer RPGs). Enligt Erickson (2009) är CRPG den genre inom spel som utnyttjar spelarens interaktivitet bäst. Erickson (2009) förklarar att protagonisten i denna typ av spel oftast inte är satt i sten av en Game Writer eftersom spelaren själv får skapa en karaktär utifrån olika parametrar. Det är spelaren som skapar berättelsen med spelet, liknande hur spelaren skapar en berättelse tillsammans med en spelledare i penna-och-papper-rollspel. Erickson (2009) hävdar att ett nyckelord i denna genre är valmöjlighet, både vad gäller val av vilken karaktär en vill spela och berättelsen som berättas. Han hävdar att spelaren lika gärna kunde se en film om dessa valmöjligheter inte fanns.

2.2 Det japanska rollspelet

Enligt Kurt Kalata (2021) i A Guide to Japanese Role-Playing Games, en bok vars syfte är att agera encyklopedi för alla japanska rollspel fram till 2020, var de flesta rollspel inporterade från USA i Japan. Det första kända rollspelet som utvecklades i Japan var Dragon Quest (1986). Detta rollspel var framgångsrikt eftersom det gav spelarna en känsla av en resa och en tydlig karaktärsutveckling. Tidiga rollspel var kända för att vara svåra, men Dragon Quest (1986) var mycket mer lättsamt att ta sig igenom än sina föregångare, med generösa sparpunkter och hjälp med att leda spelaren i rätt riktning. Dessutom spelades detta rollspel på konsolen Famicom (japanska motsvarigheten till NES), vilket betydde att det var färre knappar att hålla reda på. Kalata (2021) hävdar att det finns en del troper när det kommer till JRPG och att en av de vanligaste är att målet med spelen är att döda gud. Ofta kommer en vändpunkt i mitten av spelen som visar att gud är ond. En förklaring till varför detta ofta är en del av berättelserna är att gudaskap är den ultimata formen av en människa som står högst upp i makthierarkin.

En annan vanlig trop inom JRPG enligt Kalata (2021) är misstroende av en organiserad religion. Detta härstammar från det japanska synsättet på religion. De flesta utövar shintoism och buddhism, medan ett mycket mindre antal är kristna. Detta har med den japanska synen på kristendomen att göra. Många missionärer kom på 1500-talet till Japan med syfte att få människorna att konvertera till kristendom, men daiyoun Toyotomi Hideyoshi kände sig hotad av detta och bannlyste religionen från landet. Processen fortsatte till Meiji-restaureringen 1868.

En spelserie som trots allt använder sig av kristen symbolik på ett tydligt sätt är Xeno-serien, särskilt Xenosaga-trilogin där Maria Magdalena och Jesus Kristus har en central plats i berättelsen. Eftersom Japan inte är en kristen nation kan de leka med kristendomen på ett relativt fritt sätt, men det blir lätt problematiskt när spel ska lokaliseras i väst. Därför kom varken Xenogears (1998) eller Xenosaga episod 1 och 3 (2002-2006) till Europa.

BILD 1. Bilden visar en ceremoni med Jesus från Xenosaga (Xenosaga, Bandai Namco)

Jenny Escande (2023), som gör en studie på J.L Borge's Book of Imaginary Beings och hur den överfört västerländsk tematik till japanska spel, hävdar att japanska spel har influerats av Penna och papper-rollspel, men enligt henne är vad som kallas "cultural ferrymen" något som har ännu större inflytande. Cultural ferrymen är enligt henne transferens av kultur mellan individer, organisationer, konstverk och objekt. En stor del av japansk fantasy karaktäriseras av motiv från andra länders kultur, även om inspirationen modifieras för att passa in i den japanska kulturen. Hon hävdar också att kulturell transferering, det vill säga överförandet av något kulturellt, inte är en engångsprocess, utan sker i flera steg och iterationer.

Kieran G. Blasingim (2006), som gjort en analys av japanska rollspel för att undersöka hur de använder kulturella mytologier, nämner sex punkter som ofta påvisas i det japanska rollspelet (JRPGs):

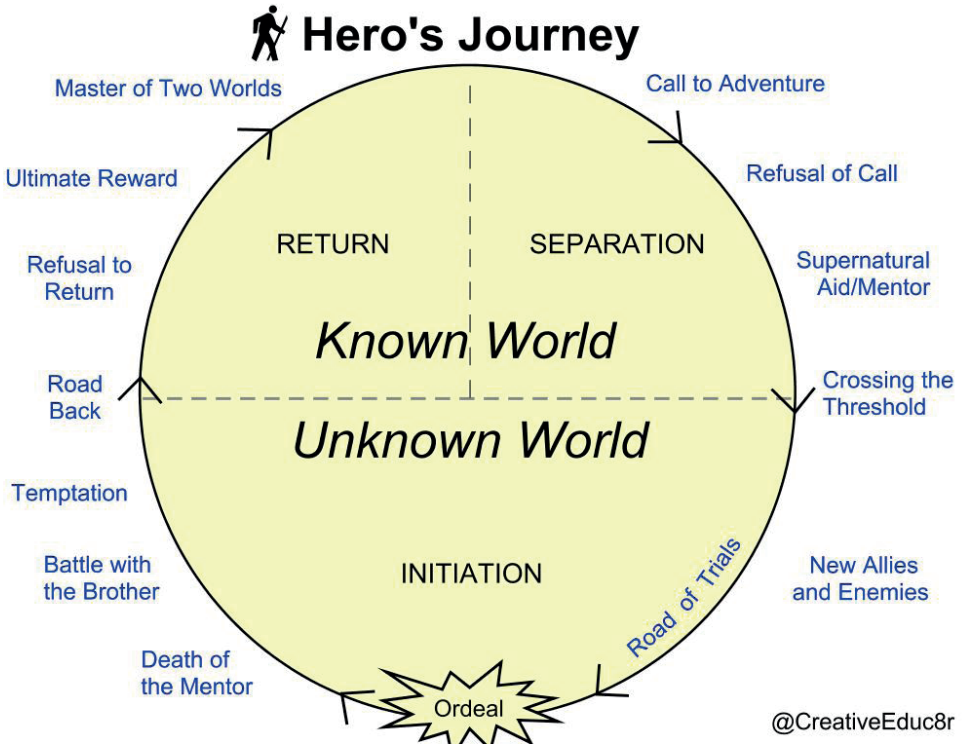
1. JRPG:s har oftast en förbestämd berättelse som spelaren får uppleva.
2. Protagonisten är oftast förbestämd och kan inte manipuleras av spelaren, vilket kan leda till en viss distansering mellan spelaren och spelets protagonist.
3. Spelet följer ofta inte bara en karaktär, utan oftast ett grupp av flera, alla med sina unika förmågor, personligheter, utseende och bakgrund.
4. Ett JRPG:s narrativ utspelas oftast genom statiska mellansekvenser som spelaren inte kan påverka och har syftet att ge karaktärsutveckling, framåtrörelse i berättelse och världsbygge.
5. Narrativet har ofta en linjär struktur som hindrar spelaren att fortsätta om inte vissa krav uppnåtts.
6. JRPG:s utvecklas främst till konsol (se Nintendo, Xbox, Playstation etc.).

Enligt Blasingim (2006) finns det en genomgående struktur i spelandet i denna genre. Striderna sker mot slumpartat framkallade fiender som dyker upp i spelarens väg. Spelaren köper på sig utrustning och ger sig av till nästa plats i handlingen. Där interagerar spelaren med NPC:s (non-player characters) och får information som är väsentlig för berättelsen. Karaktärsutveckling sker utanför spelmomenten och är inget spelaren kan styra över. Blasingim (2006) definierar icke-spelmoment som off-line och spelmoment som on-line. I detta fall är alltså striderna och köpandet av utrustning on-line medan handlingens framåtrörelse är off-line.

Den generella narrativa strukturen i JRPG:s jämfört med Erickson exempel av WRPGs är alltså på många sätt varandras motsatser, där det västerländska förhållningsättet är att låta spelaren styra över narrativets förlopp och det japanska förhållningssättet är att låta spelaren uppleva ett förbestämt narrativ med minimala valmöjligheter. Enligt Blasingims (2006) definition förs narrativet i WRPG:s framåt i on-line-sektioner medan de i JRPG framförs i off-line-sektioner. Målet för protagonisten i ett JRPG är oftast antingen att komma tillbaka till sitt försvunna hemland eller att få en förståelse över sin situation, hävdar Blasingim (2006).

Enligt Blasingim (2006) implementerar rollspel ofta ett arketypiskt narrativ som definierats av Vladimir Propp och Joseph Campbell: Hjältens resa genom ett land fyllt med fara för att besegra ondskan. Den största avvikelse från denna modell är att hjälten kan förlora och att äventyret aldrig slutar. Det handlar om en kamp mellan det goda (spelaren) och ondskan (spelets skurk) om dominans över världen.

BILD 2. Bilden visar hjälteresans stadier.



Blasingim (2006) presenterar teorier om skillnaden mellan narrativ hämtade från Scott McCloud, en teoretiker som studerar serietidningar (comics). Enligt McCloud fokuserar västerländska serietidningars narrativ på saker som händer i en sammanhängande kedja av händelser. I japanska serietidningar ser vi ett mindre fokus på en tydlig kedja av handlingar. Här står istället objektet i centrum och det finns paneler där handlingen inte förs framåt alls, utan fokuset flyttas från ett objekt till ett annat. Med andra ord hävdar han att berättandet i västerländska serietidningar är mer rättframt medan det japanska är mer labyrintartat och öppnar därmed upp för fler tolkningsmodeller.

En annan tydlig skillnad, hävdar Blasingim (2006), gäller den ensamma hjälten mot den förenade gruppen. Den västerländska historien Beowulf handlar om den ensamma hjälten och den japanska berättelsen The Hakkenden handlar om åtta bröder vars andar förenas för att ge revansch mot sin klan. I japansk kultur har fokuset länge legat på styrka genom förening, medan västerländska hjältar är ”symboliska bärare av den vardagliga mannens öde” (Basingim, 2006). Han hävdar även att protagonister i JRPG:n ofta är omedvetna om sitt förflutna, till skillnad från karaktärer i japansk mytologi.

2.3 Mytologier, folktro och samhälleliga strukturer

Detta kapitel kommer beröra japanska och polska synsätt på individen samt de båda ländernas berättarkultur.

2.3.1 Polska folksagor och synsätt

The Witcher 3: Wild Hunt (2015) kommer från det slaviska landet Polen. I polska folksagor står ofta helgedom i centrum hävdar Kalniuk (u.å). Dessa folksagor associeras dels genom skrivna berättelser, dels i rituella sånger. Helgedoms-perspektivet används för att förklara skapelsen av världen och i karaktärerna som porträtteras. Dessa var ofta av kristen natur. Karaktärer som helgon, Jesus och Gud är ofta förekommande. Beroende på genren kunde berättelsen vara mer explicit eller implicit med den kristna symboliken. Beståndsdelar av Jorden som himlen, jorden och växter härstammar enligt folksagorna från det övernaturliga. Skapelseakten med Gud och andra karaktärer från kristendomen ackompanjerade ofta hjältarna på dess resor.

2.3.2 Japanska folksagor och synsätt

Wibowo (2016) undersöker japanska folksagor i syftet att urskilja omedvetna strukturer. En slutstats som dras är att strukturerna i berättelserna formas av det japanska konceptet plikt som är en central del i det japanska samhället. vilja och motvilja i förhållande till plikt är enligt Wibowo (2016) en gemensam faktor i de folksagor som undersökts. Individens plikter är en stor del av det japanska samhället vilket speglas i folksagorna. Så som det japanska samhället är konstruerat måste alla följa uppförelsekod, bland annat genom att hålla löften. Detta kallas enligt Wibowo (2016) för ”obeisance” (lydnad). Detta är särskilt viktigt inom familjer, där barnet har en plikt att lyda sina föräldrar. Ett begrepp för plikt inom japanska är ”On”. Det finns olika typer av ”on”. Några exempel är ”ko on” (plikt till en kejsare), ”oya on” (plikt till en förälder) och ”nushi no on” (plikt till en mästare/boss) med flera. Den som har en ”on” har en plikt att återbetala sin ”on”. ”on”-konceptet är hierarkiskt. De som är skyldig en ”on” har en lägre samhällelig position än de som tar emot en ”on”.

2.4 Xenoblade Chronicles X

Xenoblade Chronicles X (2015) är en del av spelserien Xenoblade Chronicles som grundades i Xenoblade Chronicles (2010) av Monolithsoft av Tetsuya Takahashi som tidigare jobbat på Xenogears (1998) och Xenosaga Episode 1-3 (2002-2006). Även om Xenoblade Chronicles X har en del tematiska kopplingar till de tidigare nämnda spelen är det berättelsemässigt fristående från dem.

BILD 3. Bilden visar öppningen till Xenoblade Chronicles X (Nintendo)

Xenoblade Chronicles X (2015) öppnar med att mänskligheten flyr från jorden som blivit attackerad av aliens. Luftskeppet The White Whale kraschlandar på den exotiska planeten Mira. När skeppet kraschlandar på planeten separeras det från The Lifehold, en container som förvarar majoritet av alla mänskliga kolonialister i livbojar. Spelet öppnar upp med att spelaren får skapa sin egna karaktärer genom ett antal olika parametrar, bland annat kön, hår, kroppsform, röst och namn. Spelarkaraktären lider av minnesförlust av tidigare händelser och spelaren får reda på mer om karaktären ju längre in i spelet en kommer.

Spelets berättelse förmedlas genom två olika typer av uppdrag spelaren tar sig an, affinity-uppdrag och huvuduppdrag. Affinity-uppdrag går ut på att spelarkaraktären hänger med en annan karaktär i New Los Angeles, spelets huvudbas och gör uppdrag åt dem. Genom att göra detta får spelaren ta del av karaktärsutveckling och världsbygge. Vissa av dessa är nödvändiga för att låsa upp huvuduppdrag, medan andra bara är där som sidoinnehåll. I huvuduppdragen förs berättelsen framåt och spelaren får veta mer om karaktärerna, till exempel att alla som befinner sig i New LA är en typ av robotar kallade mimeosomer och att deras riktiga kroppar befinner sig i The Lifehold, vilket ger ett slags incitament att försöka hitta The Lifehold så fort som möjligt. Utöver detta explicita berättande i uppdragen finns även ett implicit berättande och karaktärsutveckling i ett slags relationsträd kallat för ”affinity chart”. Detta visar karaktärernas relationer till varandra efter uppdrag har genomförts, vilket gör att världen känns levande.

BILD 4. Bilden visar spelarkaraktären, Elma och Lin utanför New LA (Xenoblade Chronicles X, Nintendo)

2.5 The Witcher 3: Wild Hunt

The Witcher 3: Wild Hunt (2015) är en del av en lång sammanhängande och mediaöverskridande fantasy-serie av författaren Andrzej Sapkowski baserad på slavisk mytologi. Till skillnad från Xeno-serien är alla delar i serien sammanhängade och varje del har betydelse. The Witcher-serien handlar om Geralt of Rivia, en monsterjägare som kallas för en Witcher och hans stordåd i The Continent. En Witcher är en slags monsterjägare med övernaturliga och magiska förmågor som kommer ifrån mutationer.

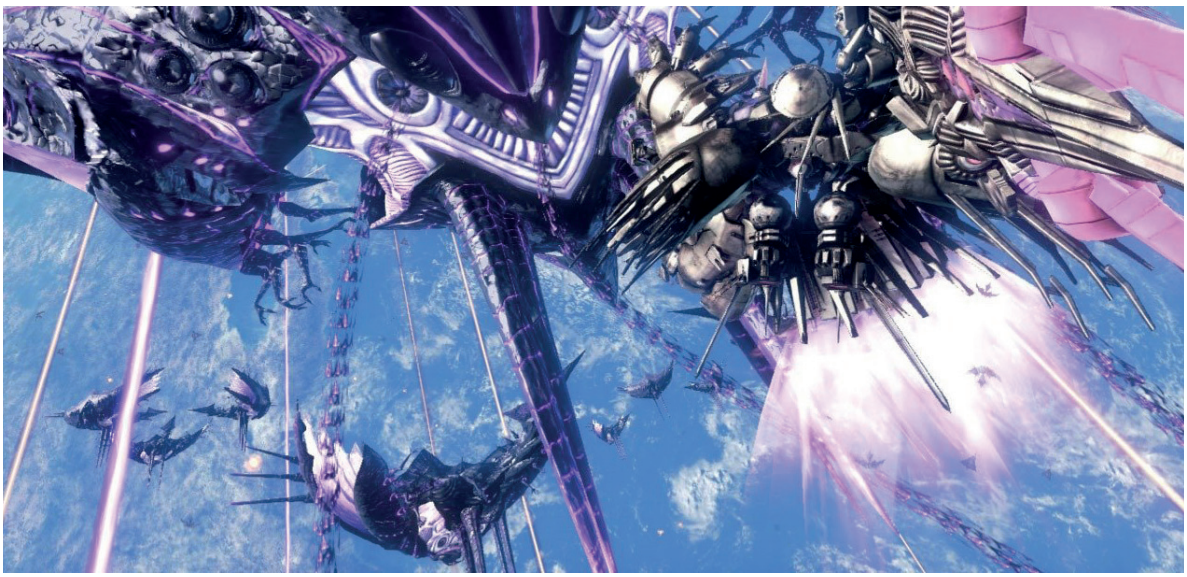


BILD 5. Bilden visar när Geralt anländer till White Orchard i början av The Witcher 3: Wild Hunt (CD Projekt Red)

The Witcher 3: Wild Hunt (2015) börjar när Geralt anländer i White Orchard efter att ha blivit kallad dit via ett brev från sin sedan länge försvunna älskarinna Yennefer. Efter att ha skött några småuppdrag i byn, som att döda en grip åt den lokala millitären, åker Geralt och Yennefer till staden Vizima där de möter härskaren Ehmyr som ber Geralt att hitta sin dotter Ciri. I The Witcher 3: Wild Hunt (2015) finns det tre typer av uppdrag, sidouppdrag, kontrakt och huvuduppdrag. Sidouppdragen markeras med frågetecken på kartan och handlar ofta om att en karaktär är i nöd och Geralt måste hjälpa den med ett problem. Vissa av dessa uppdrag har val som kan påverka händelseförloppet, vissa till och med utloppet av berättelsen, till exempel ett uppdrag där Geralt antingen dödar eller skonar ett monster. Om Geralt dödar monstret är det mot Witcher-koden, vilket har påverkan på Geralts personlighet framöver. Kontrakt fungerar lite som sidouppdag, men i dem handlar det mer specifikt om att döda ett monster som en lokalinvånare har problem med för en summa pengar. Även i vissa av dessa får Geralt val som kan påverka händelseförloppet. Slutligen är huvuduppdragen de som för berättelsen vidare och dessa kan variera en del när det kommer till struktur och händelser.

3 Problemformulering

Frågeställningen lyder: vilka genrekonventioner och kulturyttingar går att urskilja i spelen Xenoblade Chronicles X (2015) och The Witcher 3: Wild Hunt (2015) genom komparativ analys.

Spelen har valts då båda kom ut 2015 och har en öppen värld, men tillhör två subgenrer av RPG, JRPG och WRPG, det vill säga att det ena är västerländskt och det andra är japanskt. Detta är intressant då obeservationer av spelen påvisat att spelen har en del överskridande element när det kommer till dessa konventioner, bland annat att Xenoblade Chronicles X (2015) har en karaktärskreatör och The Witcher 3: Wild Hunt (2015) har en tydligt definierad karaktär, vilket går emot genrekonventionerna då JPRG:n oftast har en etablerad karaktär och WRPG:n låter spelaren skapa sin egna karaktär. Detta gör det intressant att analysera dessa spel utifrån genrekonventioner, kulturella influenser och berättarstruktur. Dessutom kommer spelens syn på gruppen och individen undersökas då Blasingim (2006) menar att japanska berättelsen har ett större fokus på gruppen medan den västerländska berättelsen har ett större fokus på individen. Andra aspekter av spelen såsom karaktärer och världsbygge kommer också att analyseras till viss grad och kopplas till narrativ.
Denna analys är riktad till Game Writers som är intresserade av hur man kan använda sig av kultur- och genrekonventioner för att skapa ett nytänkande narrativ.

3.1 Metodbeskrivning

Metoden för denna studie är komparativ analys av datorrollspelen Xenoblade Chronicles X (2015) och The Witcher 3: Wild Hunt (2015) där den narrativa strukturen jämförs för att urskilja genrekonventioner. Utöver spelen används litteratur för att definiera genrekonventioner. I denna analys kommer följande aspekter tas upp i Xenoblade Chronicles X (2015) och The Witcher 3: Wild Hunt (2015):
Spelarkaraktären, det vill säga karaktären som spelaren styr under sin speltid och dess förhållande till omvärlden. Skapar spelaren karaktären själv eller är hen redan etablerad i världen? Vilken roll har karaktären i förhållande till andra i världen, är hen en hjälte som alla ser upp till eller har hen lägre status?

Uppdragsstruktur, det vill säga hur spelaren för berättelsen framåt, både huvuduppdragen som tar spelaren ett steg närmare slutet och i sidouppdrag som är till för att bygga karaktärer och världen. Har spelaren betydelsefulla val som påverkar berättelsen? Hur hjälper sidouppdrag att bygga karaktärer och världen? Hur ser utforskandet av den öppna världen ut? Hur stor frihet har spelaren att utforska under spelets gång?
Dessa aspekter kommer att analyseras utifrån genrekonventioner och kulturyttringar. Först kommer spelen analyseras individuellt utifrån dessa punkter för att sedan jämföras för att undersöka hur spelen förhåller sig till konventionerna och om det finns överskridande aspekter i något av som följer det andra spelets genrekonventioner.

Enligt Denk (2012) är en traditionell komparation en jämförelse mellan två eller fler verk där likheter och skillnader undersöks. Bryman (2011) lägger fram några utmaningar vid användandet av komparativ analys. En av dessa är att de samhälleliga aspekterna kan bli för komplexa att analysera med denna metod.

Enligt Bryman (2011) kan en av utmaningarna för framtida komparativa analyser bli att analysen måste skapa möjligheter att identifiera och analysera relevans av olika fall samtidigt som den hanterar temporära fall. En fördel enligt Bryman (2011) är att denna metod ger en djupare insyn i samhällets komplexitet. Han menar att betingelser är mer komplexa än vad en kan tro och att oväntade komplikationer kan förekomma om man inte tänkt igenom allt. Ejvegård (2009) hävdar att metoden är svår då det inte alltid går att jämföra olika företeelser. Detta exemplifierar Ejvegård (2009) med att man tror att man jämför två äpplen, men att man istället jämför ett äpple med en pepparkaka, vilket inte har någon relevans till frågeställningen. För att undgå detta hävdar Ejvegård (2009) att man måste utgå ifrån ett antal punkter vid komparation. Det betyder att man måste utgå ifrån något man tror går att jämföra. Därpå behöver man generalisera de företeelser som ska jämföras innan komparationen. Man måste omvandla eventuella värden så de blir likvärdiga, till exempel valutan i två länder och slutligen måste såväl likheter som olikheter tas upp.

Komparation anses vara en bra metod i detta fall då båda enheterna ingår i samma huvudgenre men tillhör olika subgenrer. Metoden fungerar då huvudgenren bidrar per automatik till att spelen har en del likheter sinsemellan, medan subgenren bidrar till olikheter. Till exempel medför genren att det finns en berättelse och karaktärer med karaktärsutveckling. Hur berättelsen förmedlas och hur karaktärsutvecklingen sker kan dock skiljas drastiskt och är det som ska undersökas i denna studie.

I detta arbete kommer denna metod bidra med möjligheten att ge en djupare insyn i olika kulturella konventioner vad det gäller berättarteknik och hur de appliceras på spel. Med denna metod kommer det även kunna bevisas hur pass konventionella The Witcher 3: Wild Hunt (2015) och Xenoblade Chronicles X (2015) är och till vilken grad de har tagit inspiration från andra kulturer.

En av de potentiella metoderna för arbetet är beskrivning. Enligt Ejvegård (2009) är det en beskrivande text. Texten kan till exempel beskriva hur ett land styrs. Denna metod hävdar Ejvegård (2009) är besvärlig då det måste finnas en viss systematik. All fakta som samlas in måste kategoriseras och användas till något, det vill säga att alla parametrar som kan påverka något tas i beaktning. Studien som genomförs kommer inte att vara en beskrivning. Vissa delar av analysen kommer vara av deskriptiv natur, till exempel bakgrunden, men inte hela arbetet då analysen kommer fram till tydligare slutsatser än deskriptionen och att all bakgrund inte kommer kategoriseras och bakas in i huvudtexten till lika stor grad.

En annan potentiell metod hade varit en fallstudie. Ejvegård (2009) beskriver denna metod som att ta en liten del av ett stort förlopp som ska beskriva verkligheten. Svårigheten med detta enligt honom är att ett verk aldrig fullt ut kan representera en helhet. Studien som utförs är en typ av fallstudie eftersom två olika fall jämförs som är en del av en helhet, i detta fall rollspelsgenren.

Studien använder sig av kvalitativ analys då två spel jämförs. Det material som används är de två spelen, The Witcher 3: Wild Hunt (2015) och Xenoblade Chronicles X (2015) samt utvald litteratur, främst peer reviewed-artiklar. Dessa sökes upp med hjälp av Högskolan i Skövdes databaser, främst Scopus och LibSearch. För att undersöka om artiklarna är peer reviewed undersöks deras ISSN-nummer i Ulrichsweb.

4 Analys

Den komparativa analysen ämnar att jämföra karaktären och uppdragsstruktur i Xenoblade Chronicles X (2015) och The Witcher 3: Wild Hunt (2015) Först kommer respektive spels protagonist och syn på karaktärer att analyseras och därefter uppdragsstrukturen. Efter varje område kommer de båda spelen jämföras i anseende till dessa aspekter.

4.1 Karaktären i Xenoblade Chronicles X

Efter inledningen i Xenoblade Chronicles X (2015) när spelaren fått se ett intergalaktiskt krig och den mänskliga farkosten The White Whale kraschlandar på planeten Mira får spelaren skapa en karaktär utifrån ett antal parametrar, till exempel frisyr och kön. Spelaren får även namnge sin karaktär. Spelarkaraktären pratar aldrig under spelets gång utan förblir stum. Det enda som yttras av spelarkaraktären är när den ibland får dialogval. Rätt svar i dialogvalen leder till att spelarens relation till andra karaktärer förbättras. Dessa svar leder inte till något sett till hur berättelsen utvecklas utan påverkar bara hur nära en karaktär är i relation till spelarkaraktären. Denna relation kan även förbättras genom att ta med karaktärer på uppdrag. Vid varje uppdrag kan spelaren ta med dig tre karaktärer som hjälper dig i strid. Åstadkommer du en bra relation med en karaktär kan du låsa upp nya sidouppdrag för spelaren att ta sig an kallade ”affinity missions”. Vissa av dessa är obligatoriska medan andra är valfria, men alla dessa uppdrag bidrar till karaktärsutveckling och världsbygge.

Spelarkaraktären i Xenoblade Chronicles X (2015) är med i en organisation som kallas BLADE vars uppdrag är att hitta ”The Life Hold” som håller mänskligheten vid liv. Spelaren är ingen märkvärdig karaktär utan bara en del av ett större förlopp. Karaktären genomgår ingen vidare karaktärsutveckling utan det är det runtomkring som utvecklas. Detta stämmer överens med den japanska synen på individen som Wibowo (2016) lyfter, där karaktären har en förpliktelse, ”On”, att lyda andra överordnade hen. Spelarkaraktären har en plikt att lyda organisationen BLADE som är överordnad hen, precis som en mängd andra soldater i New LA.

Spelarkaraktären är nästintill aldrig ensam under spelets gång, utan har alltid några som ackompanjerar hen vid sin sida. Detta överensstämmer med modellen Blasingim (2006) lägger fram om att JRPGs oftast inte bara följer en karaktär utan flera karaktärer som tillsammans kämpar mot ett gemensamt hot.

När det kommer till huvudkaraktärerna överskrider de genrekonventionerna till en viss del. Xenoblade Chronicles X (2015) passar relativt bra in på Blasingims (2006) modell av japanska rollspel. Huvudberättelsen är linjär och kan inte manipuleras av spelaren. Det finns inget spelaren kan göra för att påverka händelseförloppet, spelarkaraktären är aldrig ensam utan följer alltid en grupp av flera. En stor del av karaktärsutvecklingen sker i mellansekvenser som spelaren inte kan styra över och spelet utvecklades till en konsol, Nintendo Wii U. Det enda som inte passar in i Blasingsims (2006) definition är att spelarkaraktären inte kan manipuleras, eftersom spelaren får skapa sin karaktär och namnge den, på bekostnad av karaktärsutveckling. Spelarkaraktären är statisk och agerar följetång till Elma och Lin, som är spelarkaraktärens huvudsakliga kompanjoner som följer spelaren på merparten av alla uppdrag i huvudberättelsen.

4.2 Karaktären i The Witcher 3 Wild Hunt

The Witcher 3: Wild Hunt (2015) börjar mitt i berättelsen när Geralt anländer till byn White Orchard efter att ha blivit kallad dit av sin försvunna flickvän Yennefer. Berättelsen börjar utan att ge någon vidare förklaring till vem Geralt är och hans tidigare äventyr. Introduktionen till berättelsens premiss får spelaren i ett segment innan spelet startar på riktigt och spelaren får lära sig kontrollerna. Här tar sig spelaren an rollen som Geralt ett antal år innan huvudberättelsen på Kaer Morhen, Witcher-samfundets gille. Här får vi se en yngre Ciri i träning när The Wild Hunt plötsligt kommer och anfaller. Detta intro är egentligen en drömsekvens och fungerar som en introduktion till spelets huvudsakliga hot och vilka karaktärer som kommer vara i fokus. Spelet följer nämligen inte bara Geralt utan i vissa sektioner får spelaren ta rollen som Ciri, med annorlunda spelmekanik och ett nytt perspektiv på berättelsen. Spelaren får därmed både Ciris och Geralts perspektiv på händelseförloppet.

Ericksons (2009) synsätt på västerländska rollspel passar inte riktigt in på The Witcher 3: Wild Hunt (2015) eftersom spelaren inte får skapa en egen karaktär utan får följa den redan etablerade karaktären, Geralt, som dessutom har flera böcker och spel med bakgrundshistoria som redan är etablerad innan spelet börjar. Trots detta finns det fortfarande stor frihet i dialogerna och val, vilket passar in på Ericksons (2009) synsätt. Många av valen är även av betydelse, både de i huvudberättelsen och de i sidouppdrag, vilket gör alla spelares upplevelser unika.

I The Witcher 3: Wild Hunt (2015) är Geralt nästan alltid ensam på sitt äventyr. I vissa uppdrag får han sällskap av någon, men sällskapet varar aldrig efter uppdraget är avklarat. Detta liknar strukturen i de två verken som Blasingim (2006) tar upp, Beowulf och Hakkenden, där den japanska berättelsen, Hakkendens tema är ”styrka via gemenskap” och den västerländska berättelsens, Beowulfs tema är ”ensam är stark”, vilket passar bra i The Witcher 3: Wild Hunt (2015) eftersom Geralt helst utför uppdrag ensam utan andras hjälp.

Den kopplingen som kan dras med det polska synsättet på individen i polska folksagor, där religion står i fokus, enligt Kalniuk (u.å) är att Geralt är med i Witcher-ordern. Geralt förhåller sig till den så kallade Witcher-koden som lyder :

> *“Var en väktare av fred, men en dräpare av monster.*
> *Förbättra dig själv genom träning och kunskap*
> *Respektera godhet i allt levande*
> *Hjälp andra utan att vara kontrollerande*
> *Använd din kraft för att för att skydda och inte manipulera”*
> (The Witcher 3: Wild Hunt, 2015).

Denna kod liknar de tio budorden från Bibeln, där Gud säger åt den troende att hur en ska bete sig gentemot honom. De båda har det gemensamma budskapet att du ska agera utifrån vad som är bäst för andra, med den största skillnaden att Witchers får dräpa de som inte har någon godhet i sig, medan mord är helt förbjudet enligt ett av budorden.

En annan koppling till kristendom en kan dra från The Witcher 3: Wild Hunt (2015) är karaktären Gaunter O' Dimm, en karaktär som först dyker upp snabbt i början av spelet, men har en alltmer betydande roll i DLC-expansionen Hearts of Stone. I prologen stöter Geralt på Gaunter på tavernan i White Orchard. Gaunter ger Geralt information om var Yennefer befinner sig. Han berättar även att han kallas för "en köpman av speglar". I expansionen får Geralt ett kontrakt av Gaunter och spelaren får reda på att han är kapabel till att stjäla själar och manipulera människor. Mot slutet av expansionen visar det sig att Gaunter är en uråldrig entitet som lämnat spår i olika kulturer under flera århundraden och det påvisas även att Gaunter kan flera språk som inte kommer från The Continent, vilket tyder på att han inte är från denna värld. Gaunter är alltså en typ av helgedom, eftersom hans närvaro är bortom mänsklighet och är känd i flertalet kulturer i The Continent.

4.3 Jämförelse av karaktärerna

Enligt de synsätt och definitioner som Blasingim (2006) och Erickson (2009) anger är huvudkaraktärerna i de båda spelen blandningar av arketyper från de två subgenrerna. I västerländska rollspel brukar spelaren få skapa sin egen karaktär, något som spelaren gör i Xenoblade Chronicles X (2015) och inte The Witcher 3:Wild Hunt (2015). Geralt i The Witcher 3: Wild Hunt är en redan etablerad karaktär i världen, något som ofta förekommer i japanska rollspel. I Xenoblade Chronicles X (2015) får spelaren inga betydelsefulla val som påverkar händelseförloppet, något som The Witcher 3: Wild Hunt (2015) har.

I The Witcher 3: Wild Hunt (2015) står Geralt i fokus och ska på egen hand rädda världen från hot, vilket enligt Blasingim (2006) är något som ofta förekommer i västerländska berättelser, där ensam är stark. I Xenoblade Chronicles X (2015) är protagonisten en del av ett större förlopp och måste samarbeta med sina kompanjoner för att utrota hotet, vilket passar in på Blasingims (2006) definition av japanska rollspel, där huvudkaraktären måste samla kompanjoner och samarbeta för att slå ut ett hot, något som även yttras i klassiska japanska berättelser Även Wibowos (2016) definition av plikt i den japanska samhällssynen, där alla har en plikt till sina överordnade, passar in. I detta fall har spelarkaraktären en plikt till organisationen BLADE att leta reda på The Life Hold.

The Witcher 3: Wild Hunt (2015) har också en koppling till polsk folktro, där kristendom och religion står i centrum, då witcher-koden som Geralt följer liknar de tio Guds bud från Bibeln. Kristendomen finns dock inte explicit i världen, men det finns, som exemplet ovan en del paralleller till människors förhållningssätt inom kristendom och Witcher-sekten.

Med andra ord kan vi se hur huvudkaraktärerna överskrider genredefinitionerna som lagts fram i denna analys, men även om det finns vissa delar som sticker ut stämmer de flesta aspekterna överens med genredefinitionerna i båda spelen. De flesta konventionerna följs för båda spelen när det kommer till valfrihet och inflytandet av kultur.

4.4 Uppdragsstruktur i Xenoblade Chronicles X

Xenoblade Chronicles X (2015) utspelar sig i en öppen värld på planeten Mira. Planeten är indelad i fem områden samt staden New LA, som agerar som bas där du får uppdrag och umgås med karaktärer. De fem områdena, Primordia, Noctilum, Oblivia, Sylvalum och Cauldros. Spelaren kan utforska alla dessa områden från start, även om vissa områden inte går att nå då spelaren behöver en så kallad SKELL, en stor robotdräkt som gör att karaktären kan nå högre höjder och bli stark i strid. Detta är något som spelaren inte låser upp förrän hen kommit mer än halvvägs in i spelet. Dessutom kryllar områdena av fiender med hög nivå, vilket ytterligare begränsar spelarens utforskande till en början. I slutskedet av spelet när spelaren uppgraderat sin SKELL så att den har förmågan att flyga kan spelaren ta sig till alla platser som är synliga på kartan. Spelaren har alltså mot slutet av spelet medel som gör att den lätt kan utforska alla ytor på planeten.

I New LA finns ett antal ställen spelaren kan acceptera uppdrag på, via uppdragsbrädet, i barrackerna och genom att prata med folk runtom i staden. På uppdragsbrädet kan spelaren se vilka uppdrag som finns tillgängliga i staden. Dessa kan bland annat vara samlaruppdrag, där spelaren ska samla på sig ett visst material de kan hitta i ett område i den öppna världen. Det kan vara jaktuppdrag, där spelaren ska jaga ett monster eller ”affinity missions” där spelaren kan umgås med karaktär på ett uppdrag och ta del av karaktärsutveckling hos karaktärer utanför huvudberättelsen. För att ta del av dessa måste spelaren förbättrat sin relation till karaktären uppdraget handlar om. Detta kan spelaren göra genom att ta med karaktären på uppdrag. Under vissa sekvenser i ”affinity missions” får spelaren några dialogval. Om hen väljer det sidokaraktären gillar mest kommer spelarkaraktärens relation till sidokaraktären förbättras ännu mer. När spelaren startar ett ”affinity mission” blir den utelåst från att göra huvuduppdrag tills uppdraget är klart. Detta bidrar till att spelaren inte kan ha ”affinity missions” och huvuduppdrag igång samtidigt. Detta designval har en koppling till Wibowos (2016) definition av förpliktelse. Spelarkaraktären har ett ”On” till den karaktär den gör ett ”affinity mission” med att slutföra uppdraget som påbörjats.

Sist men inte minst till huvuduppdragen. Dessa för berättelsen vidare och accepteras genom att prata med din kapten, Vandham, i barackerna. Huvuduppdragen kräver ibland att du är på en specifik nivå med dina karaktärer och att du klarat av vissa ”affinity missions”. Det är endast ”affinity missions” och huvuduppdragen som är röstskådespelade. I alla andra typer av uppdrag är all dialog stum och består endast av text som spelaren får läsa, vilket bidrar till ”affinity missions” och huvuduppdrag har en större betydelse för världen och handlingen och bidrar till större inlevelse hos spelaren.

Xenoblade Chronicles X (2015) har även ett system som kallas för ”The Network”. Detta fungerar som ett online-läge där spelaren kan hitta andra spelares karaktärer på Mira och addera dem till sitt lag. Dessa karaktärer kontrolleras dock inte av andra spelare utan styrs av datorn, men karaktärerna får fortfarande de erfarenhetspoäng som ges när de är ute med den spelaren som tagit med sig karaktären på uppdrag. När spelaren är online med andra spelare kallas det att de är med i en ”Squad”. En del värdefulla material går endast att få i detta läge, vilket motiverar spelaren att använda sig av online-funktionen. Här kan en viss koppling dras till Blasingims (2006) definition av japanska rollspel där protagonisten blir starkare av att samarbeta med andra. Denna online-funktionalitet passar också in bra i kontext till spelvärlden, då spelarkaraktärerna är ”vanliga soldater” i BLADE.

4.5 Uppdragsstuktur i The Witcher 3: Wild Hunt

The Witcher 3: Wild Hunt (2015) utspelar sig i en öppen värld vid namn The Continent. Kartan består av ett antal regioner, Velen, White Orchard, Novigrad, Skellige, Kaer Morhen Valley och Toussant (den sistnämnda är en del av en expansion till spelet vid namn Blood and Wine). Spelaren kan röra sig fritt mellan alla dessa områden, med undantag för Skellige, där spelaren måste göra ett uppdrag så att man kan ta båten dit, och Toussant, som spelaren måste köpa en expansion där de låses upp ett uppdrag som tar en dit. Dock kan det vara svårt att gå varsomhelst till en början, då de områdena längre bort kryllar av farliga fiender. Kartan är relativt platt sett till dalar och berg. Det finns en del bergiga områden, till exempel Skellige, där spelaren måste bestiga en del berg, men överlag utforskar spelaren mest på plan yta. Spelaren har tillgång till Geralts häst Roach att rida på och båtar som han kan segla med, vilket underlättar transport på land och i vatten.

Det finns tre olika slags uppdrag i The Witcher 3: Wild Hunt (2015), huvuduppdrag, sidouppdrag och kontrakt. Huvuduppdragen för vidare berättelsen, medan de andra två typerna av uppdrag är till för att ge Geralt utrustning och erfarenhetspoäng, som gör spelaren starkare och tåligare. Sidouppdrag är markerade på kartan med utropstecken (!) och kan startas genom att interagera med en karaktär som är associerad med utropstecknet. Dessa uppdrag kan vara allt från att hjälpa en person att ta död på några monster till att möta en motståndare i Gwent, en frivillig kortspelsaktivitet som finns i spelet för spelaren om den vill ha något lättsamt att göra vid sidan om berättelsen och uppdragen.

Den andra typen av uppdrag, kontrakt, kan spelaren ta sig an genom att gå till en kontrakt-tavla i en by. Dessa kontrakt går alltid ut på att ta ner ett monster som hotar byns invånare. Vissa kontrakt har moraliska val, till exempel om spelaren vill välja att döda monstret eller om den vill skona monstret och ljuga för kontraktgivaren. Dessa val kan ha konsekvenser för vilket belöning spelaren får och ibland även längre fram i andra uppdrag. Ett exempel är ett uppdrag där du har valet att döda eller skona ett monster kallat för ”The Tree Spirit”. Om spelaren dödar detta monster kommer ett par föräldralösa barn att dö. Om du räddar barnen kommer Geralt kunna hitta dem på ett barnhem i Novigrad senare i spelet. Det finns fler exempel än detta, där spelaren får ett val som har en påverkan på händelseförloppet, både i huvudberättelsen och sidouppdrag.

Sist men inte minst har vi huvuduppdragen. Dessa för berättelsen vidare och tar Geralt runt hela The Continent där spelaren får lösa diverse dilemman i jakt på den försvunna Ciri. Det är i dessa uppdrag de allra viktigaste moraliska valen uppstår, till exempel de som påverkar vilket slut spelaren får. För att få det ”bra” slutet måste spelaren göra rätt val i konversationer mellan Geralt och Ciri innan de ger sig ut i strid för att sätta stopp för The White Frost. Om spelaren följer huvuduppdrag kommer den komma till områden när spelaren nått tillräckligt hög nivå för att ta sig an hoten där, vilket gör det mycket lättare för spelaren i utforskandet.

4.6 Jämförelse av uppdragsstrukturerna

Det finns både likheter och skillnader när det kommer till världen och uppdragen i The Witcher 3: Wild Hunt (2015) och Xenoblade Chronicles X (2015). Den största likheten är att världen i båda spelen består av ett antal områden som spelaren är fri att utforska när den vill, men med begränsningen av att fienderna i vissa områden kan vara för starka för spelaren att ta sig an till en början, vilket bjuder in spelaren att utforska andra områden och göra uppdrag i dem tills den har nått tillräckligt hög nivå.

Något som skiljer spelen åt är att Xenoblade Chronicles X (2015) har en bas, New LA, där alla uppdrag accepteras, medan de i The Witcher 3: Wild Hunt (2015) är mer utspritt över hela kartan. Det finns större städer, till exempel Novigrad, i The Witcher 3: Wild Hunt (2015) som uppfyller samma funktion, men inte alls på samma skala som i Xenoblade Chronicles X (2015).

En annan skillnad är att uppdragen i Xenoblade Chronicles X (2015) inte har val som påverkar berättelsen som i The Witcher 3: Wild Hunt (2015). Det enda som påverkar berättelsen i Xenoblade Chronicles X (2015) är de ”affinity missions” som krävs för att låsa upp uppdrag som för berättelsen framåt, men detta är inget spelaren kan undgå och ser likadant ut för alla spelare.

Trots att båda spelen utspelar sig i en öppen värld är berättelserna linjära, i den mening att händelser sker kronologiskt dör huvuduppdrag låses upp i en specifik ordning. Det som skiljer spelen i denna aspekt är dock hur sidouppdragen fungerar. I The Witcher 3: Wild Hunt (2015) är de flesta sidouppdragen tillgängliga redan från start, även om de flesta inte rekommenderas att accepteras förrän spelaren nått en specifik nivå hos spelarkaraktären. I Xenoblade Chronicles X (2015) bestäms sidouppdragens tillgänglighet av vilket kapitel spelaren nått. Spelets huvudberättelse är indelad i tolv kapitel. När spelaren klarar av ett huvuduppdrag går den vidare till nästa kapitel. När den når det nya kapitel låses nya sidouppdrag upp som spelaren tidigare inte kunnat utföra. Vissa ”affinity missions” kräver även att spelaren nått ett visst kapitel och låser ute spelaren från huvuduppdrag när spelaren startat dem, vilket inte är fallet i The Witcher 3: Wild Hunt (2015) där spelaren kan välja att överge sidouppdrag som påbörjats. Spelaren blir alltså begränsad till vilka sidouppdrag den kan göra vid varje givet tillfälle i båda spelen, även om spelaren inte behöver komma vidare i berättelsen för att utföra alla sidouppdrag behöver den ha tillräckligt hög nivå för att vara kraftfull nog att ta sig an de svårare utmaningarna.

Något som skiljer sig är hur de hanterar sina öppna världar. I Xenoblade Chronicles X (2015) får spelaren tillgång till en stor robotdräkt som kallas för en SKELL, vilket gör det möjligt att transportera sig till platser som tidigare inte varit tillgängliga. Dessutom är spelvärlden relativt vertikal, men många berg, klippor och hemliga områden som spelaren kan utforska i spelet. I The Witcher 3: Wild Hunt (2015) är världen betydligt mindre vertikal, det finns berg och klippor, men det mesta av utforskandet sker på marknivå. Dessa passar dock The Witcher 3: Wild Hunt ur ett kulturellt perspektiv, då spelvärlden är baserat på de slaviska länderna som är relativt platta, medan Xenoblade Chronicles X (2015) inte baserar sina miljöer på någon verklig plats då utformningen av landskap inte liknar någon som går att finna i vår värld. Detta passar Xenoblade Chronicles X (2015) då planeten Mira är en främmande planet, medan The Continent i The Witcher 3: Wild Hunt (2015) är en plats som är ekvivalent med vår jord.

Xenoblade Chronicles X (2015) har online-funktionalitet där spelaren kan ta hjälp av andra spelarkaraktärer, något som The Witcher 3: Wild Hunt (2015) inte har. I The Witcher 3: Wild Hunt (2015) finns det inget sätt att samarbeta med andra spelare och spelet är helt utan online-funktioner, vilket passar spelarkaraktären då Geralt inte är ”en vanlig person” i en organisation, utan en välkänd Witcher som klarar uppdrag på egen hand utan att behöva förlita sig på andra.

En aspekt Blasingim (2006) tar upp i sin avhandling är västerländsk media, specifikt serietidningar tenderar att vara mer rättfram med sitt narrativ än japanska serier, som tenderar att vara mer labyrintartade. Detta kan till viss mån kopplas till hur karaktärerna porträtteras i de båda spelen. I The Witcher 3: Wild Hunt (2015) har vi Geralt, en redan etablerad karaktär som inte döljer särskilt mycket från spelaren när det kommer till dess bakgrund. Spelaren kan genom att läsa manualer i spelet, böckerna spelet är baserat på eller se Netflix-serien, ta reda på Geralts tidigare äventyr redan innan spelet börjar. I Xenoblade Chronicles X (2015) är inte detta fallet. Spelarkaraktären har minnesförlust och spelaren måste ta sig igenom berättelsen likt ett pussel där den hela tiden hittar en ny pusselbit som förklarar vem spelarkaraktären är.

4.7 Slutsats

I stora drag förhåller sig Xenoblade Chronicles X (2015) och The Witcher 3: Wild Hunt (2015) sig till de genredefinitioner som etablerats i forskningen kring västerländska och japanska rollspel. Det tydligaste exemplet på detta är att spelaren i The Witcher 3: Wild Hunt (2015) har val i dialoger som påverkar händelseförloppet, vilket Erickson (2009) är något som ofta förekommer i västerländska rollspel. Han hävdar även att spelaren får skapa sin egen karaktär som manusförfattaren måste förhålla sig till när den skriver berättelsen, vilket inte är fallet i The Witcher 3: Wild Hunt (2015) där huvudkaraktären Geralt redan är etablerad i världen, vilket enligt Blasingim (2006) är något som är vanligare i japanska rollspel. I denna aspekt faller Xenoblade Chronicles X (2015) in på Ericksons (2009) definition av västerländska rollspel eftersom spelaren får skapa en egen karaktär. Berättelsen i Xenoblade Chronicles X (2015) är dock förbestämd och spelaren har inga möjligheter att påverka händelseförloppet, vilket är vanligt förekommande i japanska rollspel. Xenoblade Chronicles X (2015) har alltså ett off-line-narrativ medan The Witcher 3: Wild Hunt (2015) har ett on-line-narrativ, vilket stämmer överens med Blasingims (2006) definition.

I Xenoblade Chronicles X (2015) är spelarkaraktären del av en organisation som tillsammans kämpar mot ett gemensamt hot. Karaktären har inte högre status än någon annan och måste samarbeta med andra för att rädda världen. Hen har dessutom en plikt att göra detta. Dessa aspekter faller in på den japanska synen på individen i folksagor, där styrka kommer från samarbete (Blasingim, 2006) och karaktären har en förpliktelse åt andra (Wibowo, 2016). I The Witcher 3: Wild Hunt (2015) är Geralt nästintill alltid ensam på sitt äventyr. Ibland ackompanjeras han av andra, men det är endast under enskilda uppdrag. Geralts resa följer den klassiska modellen av Vladimir Propp, där hjälten reser genom ett land för att sätta stopp för ondskan (Blasingim, 2006). Precis som i Beowulf, som enligt Blasingim (2006) är ett tydligt exempel på ett västerländskt narrativ är Geralt en ensamvarg som inte vill förlita sig på andra.

Sammanfattningsvis har The Witcher 3: Wild Hunt (2015) och Xenoblade Chronicles X (2015) egenskaper som passar in på båda subgenrerna av rollspel, vilket bevisar att ett spel inte måste följa alla definitioner för att vara framgångsrikt i en viss genre. Om alla spel i en genre skulle passa in i alla definitioner skulle genren aldrig förnyas och alla spel skulle se likadana ut, vilket troligtvis skulle leda till att genren sakta men säkert dör ut. Genom analysen påvisas även hur ett lands kultur har influerat ett spels narrativ, till exempel hur Xenoblade Chronicles X (2015) har budskapet om att en blir starkare av samarbete medan The Witcher 3: Wild Hunt (2015) istället utgår från mottot ”ensam är stark”. Spelen har alltså, medvetet eller undermedvetet, influerats av dess subgenrer och utvecklarnas kultur utan att vara övertydliga med det. Denna analys kan därmed användas som inspirationskälla för kommande manusförfattare till spel att användas av när det kommer till användningen av dessa aspekter.

5 Sammanfattning och diskussion

I detta kapitel kommer en sammanfattning av den komparativa analysen ges och en diskussion som berör förbättringsmöjligheter, samhälleliga och etiska aspekter samt hur arbetet skulle kunna utvecklas i framtiden.

5. 1 Sammanfattning

Detta arbete är en komparativ analys där de två rollspelen The Witcher 3: Wild Hunt (2015) och Xenoblade Chronicles X (2015) jämförs. Båda spelen släpptes 2015 och är ”open world-RPG:n”. Syftet är att jämföra spelens narrativa struktur urskilja genrekonventioner och kulturella influenser. Xenoblade Chronicles X (2015) är ett JRPG (japanskt rollspel) och The Witcher 3: Wild Hunt (2015) är ett WRPG (västerländskt rollspel). Dessa subgenrer kommer med sina egna genrekonventioner som tidigare forskning lagt fram och dessa är vad analysen utgår ifrån samt polsk och japansk berättarkultur.

Slutsatsen som dragits är att allt inte är svart och vitt när det kommer till dessa aspekter. I Xenoblade Chronicles X (2015) får spelaren skapa sin egen karaktär och i The Witcher: Wild Hunt (2015) får spelaren ta rollen som Geralt, en redan etablerad hjälte som har tidgare spel och böcker av bakgrund innan spelet börjar. Enligt den forskning som har lagts fram brukar västerländska rollspel låta spelaren skapa sin egen karaktär medan japanska rollspel brukar följa en redan etablerad protagonist. I detta anseende skiljer sig de båda spelen från genrekonventionerna till viss grad. Vad som håller sig inom ramen för genrekonventionerna är dock graden av agens spelaren har i hur narrativet fortlöper. Spelarkaraktären i Xenoblade Chronicles X (2015) har inga betydande val som påverkar berättelsen, medan Geralt i The Witcher 3: Wild Hunt (2015) har val som påverkar viktiga moment i narrativet, både i sidouppdrag och huvudberättelsen.

Ytterligare en slutsats som dragits är att båda spelen har tagit influens från sina ursprungsländers kulturer, främst när det gäller synen på individen. Enligt bland annat Wibowo (2016) och Blasingim (2006) är samarbete och plikt teman som ofta förekommer i japanska folksagor. I Xenoblade Chronicles X (2015) är spelarkaraktären medlem i en organisation vid namn BLADE där hen måste samarbeta med andra för att klara av det stora uppdraget att leta reda på ”The Life Hold” för att rädda mänskligheten. Spelarkaraktären har precis som alla andra i organisationen en plikt till sina överordnade och alla måste samarbeta för att nå de mål som satts upp. Västerländska narrativ å andra sidan tenderar att fokusera på individen och den ensamma hjälten i folksagor som Beowulf. Denna syn på individen i västerländska folksagor passar bra in på Geralt i The Witcher 3: Wild Hunt (2015), som nästintill alltid reser ensam på sina äventyr.

Denna analys visar på att spel inte skapas i ett vakuum utan tar oftast inspiration från olika kulturer och andra verk. Även om ett spel tillhör en viss genre eller subgenre betyder det inte att spelet behöver strikt förhålla sig till etablerade genrekonventioner.

5.2 Diskussion

Den komparativa analysen behandlar två rollspel från 2015, Xenoblade Chronicles X (2015) och The Witcher 3: Wild Hunt (2015) dessa valdes ut då det är ett västerländskt och ett japanskt rollspel samt att de båda utspelar sig i en öppen värld.

Eftersom det enbart är två spel som jämförs i denna studie är den inte generaliserande för hela genren, utan konventionerna analyseras inom dessa två spel. För att göra analysen mer generaliserande hade fler spel inom respektive genre undersökts, där gemensamma genrekonventioner undersöks för att få en helhetsbild över vilka konventioner som vanligast förekommer inom respektive subgenre. Dessutom skulle två äldre rollspel från samma kreatörer kunnat analyserats, till exempel Xenogears (1998) och The Witcher (2007) inom samma parametrar, för att sedan jämföras med The Witcher 3: Wild Hunt (2015) och Xenoblade Chronicles X (2015) för att se hur subgenrerna har förändrats över tid samt vilka genrekonventioner som stannat kvar och vilka som fallit bort från utvecklarnas tidigare spel till deras nyare. För att få en mer generaliserande bild kunde ytterligare två rollspel inom JRPG och WRPG från 2015 kunnat användas i analysen, till exempel Tales of Zestiria (2015) och Undertale (2015). På så vis hade studien kunnat vara med generaliserande för subgenrerna. ”Open World”-miljöer är betydligt vanligare i västerländska rollspel, där Xenoblade Chronicles X (2015) är ett undantag. På grund av ovanstående hade det varit svårt att hitta liknande spel som ingår i samma kategorisering. Det hade dessutom varit en utmaning att hitta ett västerländskt rollspel som har en linjär struktur, då de flesta utspelar sig i en öppen värld. Xenoblade Chronicles X (2015) är alltså en avvikelse från konventioner medan The Witcher 3: Wild Hunt (2015) håller sig inom ramen för etablerade konventioner i västerländska rollspel, vilket ytterligare bidrar till att denna studie inte kan generalisera genrerna i lika hög grad som om det japanska rollspelet hade följt en mer klassiskt linjär struktur.

Något som kan anses som bristfälligt i denna studie är källorna som används. Det var svårt att hitta källor som har peer-reviewats inom ämnet. Därför är antalet artiklar som används inte så stort utan det är den egna analysen som står i fokus. Om det hade hittats mer forskning kring genredefinitioner hade de kunnat jämförts med varandra för att se om det finns gemensamma nämnare hos forskningen eller om den säger emot sig själv. Något som hade varit intressant för arbetet att undersöka på ett djupare plan hade varit andra populära medium, till exempel böcker och film från respektive kultur och se om deras berättarstruktur liknar den i spelen. Det hade dock varit svårt att göra inom detta arbetes tidsram och scope, då böckerna och filmerna hade behövts konsumerats och analyseras. Risken hade dock blivit att arbetet tappar sitt fokus och blir för spretigt, då analysen riskerar att tappa sitt fokus.

5.3 Samhälleliga och etiska aspekter

Detta arbete kan vara till nytta för manusförfattare till digitala rollspel som vill använda sig av sin egen kultur för att skapa ett innovativt narrativ, till exempel genom att studera folksagor, människosyn och samhällsstrukturer. Arbetet kan även vara till nytta för forskare som vill undersöka kulturella influenser och hur genrekonventioner kan följas.

Något spelutvecklare dock behöver akta sig för är vilka kulturella inslag ett spel använder sig av. Ett exempel skulle kunna om spelet utspelar sig under julafton. För kristna är julafton den 24:e december, medan den judiska julen, Chanukka för att ta ett exempel, är på ett annat datum, ofta infaller den under julhelgen, men så är inte alltid fallet. Dessutom har denna högtid en helt annat syfte. Kristendomen firar Jesus födelse medan Chanukka handlar om ett frihetskrig. Dessutom ska spelutvecklare vara försiktiga vid användandet av vissa karaktärer, till exempel Jesus och Gud, eftersom spelet kan utesluta stora användargrupper. Xenosaga-spelen (2002-2006) var som nämnt tidigare klassiska exempel på JRPG-spel som använde sig av religiösa figurer i spelvärlden, vilket ledde till att de hade svårt att ta sig in på den europeiska marknaden och bara det andra spelet i serien släpptes i Europa.

En annan kontroversiell aspekt när det kommer till benämningen av JRPG och WRPG är att definitionerna skapar ett stigma där konsumenter får en förutfattad mening om hur en produkt kommer att se ut. Naoki Yoshida, regissören av det kommande spelet i Final Fantasy-serien, Final Fantasy XVI (2023) har i en intervju med Skill Up nämnt att han inte vill att det kommande spelet ska kallas för ett JRPG, utan bara ett RPG. Yoshida (2023) hävdar att termen JRPG är något som västerländsk media har myntat och används enbart för att ha något som håller isär japanska- och västerländska rollspel. Han nämner även i denna intervju att många japanska utvecklare ser termen som diskriminerande på grund av dess defintioner och stigma (Galizio, J, 2023). Enligt analysen av Xenoblade Chronicles X (2015) kan japanska rollspel avvika från de konventioner och definitioner som lagts fram, vilket betyder att termerna potentiellt bör avskaffas i den bemärkelse de har idag. Spel skulle istället kunna definieras av deras gameplay, om de innehåller realtidsstrider eller om striderna är turordningsbaserade. På så vis hade troligtvis inte det kulturella stigmat varit lika stort.

5.4 Framtida arbete

I ett framtida arbete skulle fler spel kunnat analyseras från respektive kultur för att undersöka hur spel inom de båda subgenrerna skiljer sig åt. Till exempel skulle två spel med linjär spelvärld kunnat användas som analysobjekt för att se hur deras struktur skiljer sig åt från spel i en öppen värld. Ett annat potentiellt arbete hade varit att undersöka spel från ett annat årtionde för att se hur respektive subgenre utvecklats under tid. Ytterligare hade andra genrer kunnat undersökas från de båda kulturerna, till exempel skräckspel eller plattformsspel för att se om det finns likheter i narrativ mellan dessa och rollspelen. På så vis hade en mer generell slutsats kunnat dras när det kommer till kulturella influenser. För att göra ett sådant arbete hade minst dubbelt så mycket tid krävts då det hade krävt fler analysobjekt och fler källor som tar upp kulturella konventioner i andra genrer. Ytterligare en aspekt som skulle kunna analyseras är spelens grafiska stil.

Enligt min erfarenhet siktar västerländska rollspel ofta på realism, medan japanska rollspel tenderar ha mer stiliserad grafik. Liknande analys av spelen ljudbild och stridsmekanik hade kunnat genomföras för att få större bild av vilka konventioner de båda spelen följer utöver narrativ. För att utföra en sådan analys skulle flera discipliner behöva gå ihop och bidra med sina kunskaper inom respektive fält. En annan intressant vidareutveckling av arbetet hade varit att undersöka spelen på olika användargrupper för att se vilken målgrupp respektive spel tilltalar, gillar till exempel bara japaner JRPG och amerikaner WRPG?

Sammanfattningsvis finns det många sätt detta arbete skulle kunna utvecklas på om tiden och resurserna hade funnits på plats, vilket är en naturlig effekt av att arbetets tidsram varit begränsat till tio veckor.

Referenser

Blasingim, K. G (2006). Hero Myths in Japanese Role-Playing Games. Graduate Colledge of Bowling Green State University.

Bryman, A. (2011). Samhällsvetenskapliga metoder. Stockholm: Liber AB.

Denk, T.(2012). Komparativa analysmetoder. (1. uppl.) Lund: Studentlitteratur

Despain, W (red.) Erickson, D. (2009). Writing for Role-Playing Games. Writing for Video Game Genres – from FPS to RPG. Taylor & Francis Group. 11-17.

Escande, J (2023). Foreign Yet Familiar: J. L. Borges' Book of Imaginary Beings and Other Cultural Ferrymen in Japanese Fantasy Games. Games and Culture. 18:1.

Ejvegård, R. (2009) Vetenskaplig metod Lund: Studentlitteratur.

Galizio, J. (2003) Naoki Yoshida doesn't want Final Fantasy XVI to be called a JRPG. RPG Site. Naoki Yoshida doesn't want Final Fantasy XVI to be called a JRPG | RPG Site

Kalata, K (2021) A Guide to Japanese Role-Playing Games. Bitmap Books.

Kalniuk, T (u.å) The Sacred in Polish folk tales. Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu

Rönn, V (2016) Den japanska individen: En Diskussion om det antropologiska skildrandet av det japanska samhället. Kandidatuppsats. Sociologiska instutionen – avdelningen för socialantropologi. Lunds Universitet. download (lu.se)

Wibowo, R (2016) Unconscious Structures in the Japanese Folk Tales Hebi No Yomeiri, Hato No Kokou, Tsuru No On'gaeshi and Tanabata. Humaniora. ss. 164-175.
CD Projekt Red (2015). The Witcher 3: Wild Hunt [Playstation 4, Xbox One, PC], CD Projekt.

Monolith Soft (2015). Xenoblade Chronicles X [Nintendo Wii U], Nintendo.

Appendix

BILD 1. Bilden visar en ceremoni med Jesus från Xenosaga: mary-chaos-xenosaga - VGCultureHQ. s. 4 .

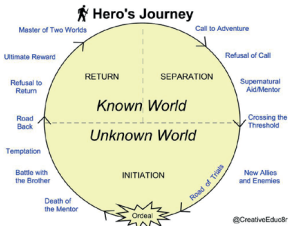


BILD 2. En modell av hjälteresan: Hero's Journey Lesson | Creative Educator (tech4learning.com). s.6.

BILD 3. En bild från öppningen av Xenoblade Chronicles X: Xenoblade Chronicles X gets 35 Minute gameplay video – Capsule Computers. s.8.

BILD 4. En bild med spelarkaraktären i Xenoblade Chronicles X som utforskar med Elma och Lin: Xenoblade Chronicles X — Førsteinntrykk « NRK Filmpolitiet - alt om film, spill og tv-serier (p3.no) s. 9

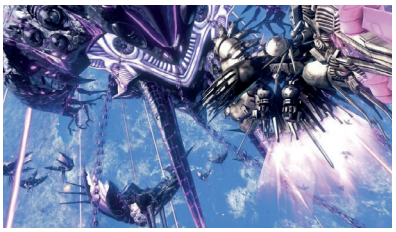


BILD 5. Bild på Geralt när han kommer till White Orchard i början av The Witcher 3: Wild Hunt: The Witcher 3: Wild Hunt - Four Brand New Screenshots Released (dsogaming.com). s.1