

## **FINNS DET POTENTIAL I SPEL DÄR DEN NARRATIVA PARADOXEN FRAMTRÄDER?**

En analys av *What Remains of Edith Finch*,  
*Chants of Sennaar* och *The Last of Us Part I*

## **IS THERE POTENTIAL IN GAMES WHERE THE NARRATIVE PARADOX IS APPARENT?**

An analysis of *What Remains of Edith Finch*,  
*Chants of Sennaar* and *The Last of Us Part I*

Examensarbete i medier, estetik och berättande  
Grundnivå 15 högskolepoäng  
Vårtermin 2026

Anna Hallros  
Madeleine Dalengren

Handledare: Sandra Alexandersson  
Examinator: Karin Brygger

# Sammanfattning

Relationen mellan narrativ och *gameplay* var i spelmediets tidiga år odefinierad, vilket resulterade i en debatt där fenomen som den narrativa paradoxen presenterades som problem, i argument emot integreringen av narrativ i spel. I detta arbete appliceras Bizzocchi och Tanenbaums (2011) *close reading*-metod till en analys av de linjära spelen *What Remains of Edith Finch* (2017), *Chants of Sennaar* (2023) och *The Last of Us Part I* (2023), för att undersöka potentialen i spel där den narrativa paradoxen framträder och argumentera emot perspektivet att den linjära strukturen är underlägsen de mer "traditionella". Analysen belyser den linjära strukturens förmåga att fånga spelaren i andra perspektiv och utmana deras kognitiva skickligheter. Resultaten visar att spel som trotsar "traditionella" spelkonventioner kan vara lika berikande för spelare och är värd forskningsfältets uppvaktande, såväl som användbara för inläring inom exempelvis utbildning. Analysen lämnar rum för fortsatt undersökning av olika strukturers potential, intervjuer med spelare, samt fördjupning inom framträdande fenomen.

**Nyckelord:** Narrativa paradoxen, linjär struktur, ludologi vs narratologi

# Innehållsförteckning

<b>1</b>	<b>Introduktion</b> .....	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Bakgrund</b> .....	<b>2</b>
2.1	Terminologi .....	2
2.1.2	Interaktivitet och agens inom spelmediet .....	3
2.2	Den narrativa paradoxen.....	3
2.3	Spel .....	4
2.3.1	What Remains of Edith Finch .....	4
2.3.2	Chants of Sennaar.....	5
2.3.3	The Last of Us Part I.....	6
<b>3</b>	<b>Problemformulering</b> .....	<b>7</b>
3.1	Metodbeskrivning.....	7
3.1.1	Fördelar och nackdelar .....	8
3.1.2	Analysfrågor .....	8
3.1.3	Process .....	9
<b>4</b>	<b>Analys</b> .....	<b>10</b>
4.1	What Remains of Edith Finch.....	10
4.1.1	Struktur och progression.....	10
4.1.2	Interaktion och agens .....	12
4.1.3	Potential .....	14
4.1.4	Slutsats.....	15
4.2	Chants of Sennaar .....	16
4.2.1	Struktur och progression.....	16
4.2.2	Interaktion och agens .....	17
4.2.3	Potential .....	19
4.2.4	Slutsats.....	20
4.3	The Last of Us Part I .....	21
4.3.1	Struktur och progression.....	21
4.3.2	Avtrubning av moral.....	24
4.3.3	Interaktion och agens .....	25
4.3.4	Potential .....	28
4.3.5	Slutsats.....	29
4.4	Övergripande Slutsats.....	30
<b>5</b>	<b>Sammanfattning och diskussion</b> .....	<b>31</b>
5.1	Sammanfattning.....	31

5.2	Diskussion .....	31
5.2.1	Är de bra spel? .....	32
5.2.2	Är den narrativa paradoxen ett problem? .....	33
5.2.3	Metod .....	34
5.3	Samhälleliga och etiska aspekter .....	35
5.4	Framtida arbete.....	36
	<b>Referenser.....</b>	<b>37</b>

# 1 Introduktion

Kompatibiliteten mellan narrativ och interaktion har inte alltid varit självklar och kan efter årtionden av diskussion fortfarande väcka debatt. Förutom den starka ambitionen av att tydligt särskilja spelmediet från äldre kulturella former anses en anledning vara att det inte finns någon väl utformad terminologi för ämnesområdet "interaktiva digitala narrativ". Oklarheter gällande grundläggande begrepp som "spel", "interaktion" och "agens", samt hur berättelser bör översättas mellan medier och integreras i spel belyser det omtalade fenomenet av den "narrativa paradoxen", som främst framträder i linjära spel, där balansen mellan författarkontroll och agens står i konflikt.

Den narrativa paradoxen presenteras ofta som ett problem att lösa, följt av flertal föreslagna teorier och modeller. Att se på spel med låg agens som problematiska innefattar att det finns strukturer som är överlägsna, där linjära spel är underordnade andra genrer inom mediet. Det leder till det upplevda behovet av att undersöka hur linjära spel kan vara mycket givande spelupplevelser och stolt tillhöra spelmediet, trots att den narrativa paradoxen framträder. Det är möjligtvis en *utmaning* som kan leda till utveckling, men denna uppsats ställer sig därför som en motpol till hur den narrativa paradoxen diskuteras och frågar: Finns det potential i spel där den narrativa paradoxen framträder?

*What Remains of Edith Finch* (2017), *Chants of Sennaar* (2023) och *The Last of Us Part I* (2023) analyseras genom Bizzocchi och Tanenbaums (2011) *close reading*-metod och noga utformade analysfrågor med fokus på interaktion och agens, samt dess påverkan på spelupplevelsen. De enskilda analyserna sammanställs varefter resultaten utvärderas och diskuteras i relation till frågeställningen.

Analysen uppmärksammar att alla tre spel utnyttjar kontroversiella tekniker såväl som egenskaperna av den linjära strukturen för att införliva spelaren i olika relationer, samt positionera dem i situationer och perspektiv som utmanar deras kognitiva förmågor och moraliska handlingar. Spelen engagerar spelare och utrustar dem med skickligheter som tolkning, meningsskapande, mönsterigenkänning, grundlig språkförståelse och erfarenheten av moralisk avtrubbning. De är även tillgängliga för en större mängd spelare, då de inte kräver någon större tidigare erfarenhet av att spela spel, som ofta innefattar strategisk eller motorisk skicklighet.

## 2 Bakgrund

Digitala spel med djupa och engagerande berättelser blir alltmer omtalade och eftertraktade bland spelare (Fendt, Harrison, Ware, Cardona-Rivera & Roberts, 2012). I början av 2000-talet var kompatibiliteten mellan narrativ och interaktion däremot inte lika självklar och ifrågasattes i en omfattande diskussion, där narrativ- och spel-fokuserade tillvägagångssätt ramades in som dikotomi (Koenitz, Ferri, Haahr, Sezen & Sezen, 2015a). Progressionen av grafik och fysik inom spelmediet tog sig fram i rasande fart, medan utmaningen av att skapa specifika narrativa former för att producera fängslande upplevelser i stället gick ostadigt och långsamt (Koenitz m.fl., 2015a). Den starka ambitionen av att uppmärksamma spel som självständigt kulturellt medium bidrog till att en stor del av fokuset inom forskningsfältet lades på hur det särskilde sig från äldre medier och kulturella former som teater, litteratur och film (Koenitz m.fl., 2015a). Relationen mellan narrativ och *gameplay* var odefinierad. Det fanns särdrag och föreslogs därför vara separata enheter som avbröt varandra, fastän olikheterna inte var lika uppenbara som den markanta överlappningen mellan de två (Aarseth, 1997). Det beskrivs som debatten mellan narratologi (läran om eller studiet av berättelser) och ludologi (studiet av spel), alltså instämmandet om och oppositionen mot narrativets plats inom spelmediet. På senare tid har den ludologiska positionen förändrats väsentligt och blivit mer inkluderande i takt med att spelmediet utvecklats, men trots år av forskning och diskussion kan sammanvävningen av narrativ och interaktion väcka debatt (Koenitz, Ferri, Haahr, Sezen & Sezen, 2015b). En anledning anses vara att det inte finns något enat teoretiskt ramverk som vägleder narrativa konstruktioner inom interaktiva medier (Koenitz, Haahr, Ferri & Sezen, 2013; Mateas, 2001).

### 2.1 Terminologi

Vad "spel" innefattar har diskuterats flitigt genom åren och förhåller sig i denna analys till datorspel, ett samlingsnamn för spel som spelas på datorer, spelkonsoler, mobiler eller arkadmaskiner. Aarseth (2001) anser att det allmänna definierande elementet i datorspel är spatialitet, alltså representationen av utrymmen (ett formellt relationssystem) och representerade utrymmen (symboliska bilder med estetiskt syfte). Louchart och Aylett (2003, 2005) argumenterar i stället för att interaktivitet och friheten av den är en grundläggande karakteristik. Murray (1997) förklarar att spel alltid involverar någon form av aktivitet och fokuserar ofta på att utveckla någon typ av skicklighet. Spel är målinriktade och strukturerade runt turordning och poäng, där språket används främst instrumentellt i stället för att förmedla beskrivningar eller kommunicera komplexa känslor. De kan därför verka väldigt annorlunda från berättelser (Murray, 1997).

Definitionen av "narrativ" varierar beroende på forskningsfält och är enligt Ryan (2001) inom spelmediet tvetydigt i kläm mellan narrativ diskurs (berättandet av händelser i en viss ordning) och semantisk struktur (hur betydelser och begrepp är organiserade och relaterade till varandra). Koenitz m.fl. (2013, 2015a) använder paraplybegreppet "interaktiva digitala narrativ", eller IDN, för att beskriva narrativ i relation till spel. Det är ett interdisciplinärt fält som inkluderar forskare och utövare med bakgrund inom flera discipliner: från litteraturstudier till datavetenskap och bildkonst. I och med mångfalden av teoretiska perspektiv kan missförstånd uppstå då terminologin som används får olika betydelser beroende på utgångspunkt, vilket problematiserar akademiska diskussioner och kommunikationen utanför akademien (Koenitz m.fl., 2013). I årtionden har IDN reflekterats över utifrån olika perspektiv, däribland Koenitz m.fl. (2015a) som beskriver det som att

sammanfoga konstnärliga visioner med teknologi för att djupdyka in i ett narrativ som tillåter användare att uppleva och delta i handlingen och därmed sudda ut skillnaden mellan passiv åskådare och aktiv skapare. Murray (1997) ser i stället IDN som en framväxande uttrycksform inom de specifika förutsättningarna för digitala medier och Ryan (2001) uppmärksammar designproblem i att kombinera de motsatta områdena narrativ och interaktivitet. Dessa perspektiv kan alla vara aktuella samtidigt som det försvårar definieringen och karaktäriseringen av IDN.

## 2.1.2 Interaktivitet och agens inom spelmediet

Men vad innebär egentligen interaktivitet? Ryan (2001) beskriver interaktivitet som när förändringarna i spelets villkor bestäms av användarens inmatningar, vilket Murray (1997) tydliggör inte är detsamma som agens. Agens går bortom deltagande och interaktion och erbjuds i begränsad utsträckning i traditionella konstformer, men är vanligare i de strukturerade aktiviteter vi kallar spel (Murray, 1997). Enligt Fendt m.fl. (2012) varierar alla tillvägagångssätten vad gäller var agens ska placeras längs spektrumet av spelkontroll och spelarkontroll. Murray (1997) var den första som kom med en mestadels godtagen definition om att agens är den tillfredsställande kraften att göra meningsfulla interaktioner och se resultaten av våra beslut och val. Murray (1997) anser även att spatial navigation är en form av agens, där möjligheten att röra sig genom virtuella landskap kan vara tillfredsställande i sig själv, oberoende av innehållet i mellanrummen (Murray, 1997). Till Murrays definition av agens tillägger Stang (2019) att känslan av makt och kontroll som spel ger delvis måste komma från det faktum att spelsystemet reagerar direkt och konsekvent på spelarens inmatningar, samt lyder kommandon. Agens anses därför av många vara det naturliga resultatet av interaktivitet och därmed tillhörande spelmediet, ett ställningstagande som är särskilt starkt bland de som betonar skillnaden mellan spel och andra medier (Stang, 2019).

Däremot finns det fler perspektiv kring vad agens innefattar, däribland Stang (2019) som argumenterar för att verklig agens inte ligger i förskrivna berättelser i spel, utan i spelarnas tolkningar av den förmedlade texten, i deras engagemang med *fan communities* och i de utbyten som sker mellan *fans* och utvecklare. Dessutom anser Fendt m.fl. (2012) att spel där spelarbeslut inte signifikant ändrar spelets gång ändå kan bibehålla spelarens känsla av agens genom explicit feedback. Fendt m.fl. (2012) visar att en metod där spelarnas handlingar erkänns men inte påverkar spelet har potential att bevara spelarens känsla av agens samtidigt som den minskar mängden innehåll som författare måste skapa. Det liknar Reays (2020) påstående om att ludiska texter har potentialen att bjuda in spelare att göra val med meningsfulla konsekvenser utifrån empatisk förståelse. Dessa val triggar dynamiska *feedback loops* som gör att spelare känner sig ansvariga för resultatet av deras val, samt ger dem möjligheten att reflektera över värdet och effektiviteten av dessa resultat. Det stämmer överens med Tan och Mitchells (2020) påstående om att spelbara system som genererar konstant feedback i form av dramaturgiska enheter engagerar spelaren mer i berättelsen eftersom de märker hur deras uttryckliga input producerar dramatiska resultat.

## 2.2 Den narrativa paradoxen

När karaktärer flyttades från TV till virtuella miljöer blev det enligt Aylett (1999) omedelbart tydligt hur svårt det var att behålla den ursprungliga berättarstilen. På TV är berättelsen normalt helt förutbestämd och ses passivt av publiken från kamerapositioner som bestäms av berättelsens skapare. Men att översätta detta direkt till en virtuell miljö tar alltså bort alla

egenskaper som skiljer mediet från TV. Aylett (1999) anser att problem uppstår när spelarens roll etableras i den narrativa strukturen och när narrativ uppstår från ett specifikt perspektiv som kan förstöras av att spelaren befinner sig i "fel" position eller gör "fel" val. Därför uppmärksammade Aylett (1999) frågorna rörande hur mycket den förutbestämda naturen hos berättelser kan släppa på kontrollen och hur mycket en användare av virtuella miljöer fritt kan delta i en berättelse i stället för att agera som åskådare.

Under utvecklingen av IDN gör många designers valet mellan att antingen ge spelare en förbestämd och planerad berättelse eller ett löst arrangemang av händelser, alltså behålla kontrollen över handlingen eller uppoffra den och därmed öka interaktiviteten i spelet (Schoenau-Fog, Bruni, Khalil & Faizi, 2013). IDN handlar lika mycket om narrativ och kontroll som om balansen mellan dessa. Koenitz m.fl. (2015a) förklarar att balansen mellan rätt mängd agens och en koherent, tillfredsställande upplevelse kan vara den ultimata utmaningen för fältet, ofta kallad den "narrativa paradoxen". Den narrativa paradoxen är spänningen mellan författandet och deltagandet, där spelaren får agensen och friheten att påverka, medan designern i stället önskar behålla kontrollen över narrativet för att säkerställa en tillfredsställande struktur, där begreppet används i relation till otillfredsställande spelupplevelser utifrån agens och immersion (Roth, van Nuenen & Koenitz, 2018; Louchart & Aylett, 2003; Schoenau-Fog m.fl., 2013). Roth, van Nuenen och Koenitz (2018) påpekar att begrepp som den "narrativa paradoxen" ofta används i perspektiv som ser narrativ och interaktivitet som motsatta ändar av vägen som design kan gå, vilket reflekterar den envisa debatten mellan narratologi och ludologi. Roth, van Nuenen och Koenitz (2018) poängterar även att klyvningen av "ludo" och "narrativ" i sig själv är problematisk och ofta grunden till konflikten som debatten beskriver är en designutmaning.

Louchart och Aylett (2005) antyder att en linjär berättelse, som betraktas av spelaren och är uppbyggd utefter en noga orkestrerad narrativ vision och dramatiskt syfte, inte är kompatibel med intrång från spelare i och med att det inte går att förvänta sig att spelaren gör de rätta valen för berättelsen, vid rätt tidpunkt eller plats, om inte spelaren följer något typ av manus. Sedan den narrativa paradoxen uppdagades har flertal teorier och modeller föreslagits som lösningar, däribland konstruktionen av ett emergent narrativ (Louchart & Aylett, 2003, 2005), som är den mest välkända. Schoenau-Fog m.fl. (2013) förklarar att ett emergent narrativ är öppet och saknar en dramaturgisk kurva, till skillnad från det linjära och växer i stället fram genom spelarens interaktioner med flertal delsystem under *gameplay*. Det har lett till att linjära spel, såsom *walking simulators* och liknande subgenrer, anses vara den typ av spel där paradoxen framträder som tydligast.

## 2.3 Spel

De spel som kommer vara relevanta för denna analys är de linjära berättelsespelen *What Remains of Edith Finch* (2017), *Chants of Sennaar* (2023) och *The Last of Us Part I* (2023).

### 2.3.1 What Remains of Edith Finch

*What Remains of Edith Finch* (2017) omfattar en samling mystiska berättelser om den excentriska familjen Finch och deras isolerade hem i Orcas Island, Washington. Spelet följer Edith som återvänder till sitt övergivna familjehem för att ta reda på mer om sin familj, den mystiska förbannelsen som sägs vila över dem och varför hon är den enda kvarlevande. I lugnt

tempo undersöker Edith huset och finner minnesaltare som tillåter spelaren att transporteras in i familjemedlemmarnas liv, för att se vad som egentligen hände var och en av dem.

Spelet är utvecklat av spelstudion Giant Sparrow och är vad som kallas en *walking simulator*, vilket innebär att all interaktion direkt tjänar narrativet.

Bozdog och Galloway (2020) förtydligar att begreppet *walking simulator* började som ett förlöjligande av spel som hade till synes bristande "traditionell" *gameplay*, enligt ett frustrerat "spelcommunity". Frustrationen var riktad mot den alternativa stilen av *gameplay* som saknade traditionella mål, utmaningar och belöningar, med få arrangemang för interaktion och agens. Genren kan däremot tolkas som kritik mot konventionell spelkultur och "traditionella" definitioner för vad som anses vara ett spel, vilket kan pröva och utöka gränserna av spel och gemenskapen kring dem (Bozdog & Galloway, 2020). Reay (2020) påstår, i sin artikel om lösningar på generationsöverskridande konflikter genom empatiska pussel, att *What Remains of Edith Finch* (2017) står emot den stereotypiska idén av vilken typ av upplevelse som spel kan och bör ge.

Bozdog och Galloway (2020) identifierar och analyserar tre designstrategier i spelet som blandar ludiska och litterära element: att engagera sig med litterära strukturer, former och tekniker; generera text på estetiska snarare än funktionella vis; och intertextualitet. Utifrån deras analys föreslår Bozdog och Galloway (2020) att *walking simulators* tillhör vad Astrid Ensslin (2014) definierar som litterära spel: en hybrid subgrupp som bjuder in spelare att utveckla olika färdigheter samtidigt som de engagerar sig i att spela och "läsa" spelet.

Tan och Mitchell (2020) anser att Aristoteles poetik är fundamental för undersökningar av narrativa spel, vilket inkluderar linjära, som främst innefattar de dramatiska enheterna katarsis (känslomässig reningsprocess), peripeti (vändpunkt) och anagnorisis (kritisk upptäckt) (Halliwell, 1998). De betonar att Aristoteles utvecklade sin dramaturgiska teori utifrån den grekiska mimetiska konstarten, där tragedi ansågs som det mest överlägsna och är ett huvudsakligt tema i *What Remains of Edith Finch* (2017).

### 2.3.2 Chants of Sennaar

*Chants of Sennaar* (2023) fördjupar spelaren i rollen som "the Traveler" som utforskar ett torn med uppdraget att återföreina folket som bor där, genom att översätta deras olika kulturer och språk.

Spelet är utvecklat av spelstudion Roundisc och är ett narrativt drivet, lingvistiskt pussel-äventyrsspel som fokuserar på observation, deduktion och dechiffreering.

I sin artikel om kollisionen mellan språk och spel argumenterar Patru, Marteau och Jean (2025) att spel som *Chants of Sennaar* (2023) illustrerar hur språkmekaniker kan användas som grund till *gameplay*, med bieffekten av språkinläring. Peake och Reynolds (2020) påpekar i sin studie om språkinläring i onlinespel att det är den ständigt ökande populariteten av digitala spel som inspirerat forskare att på senare tid undersöka vilken påverkan som spel har på inläring. För att uppmärksamma sambandet mellan språk och spel lyfter Patru, Marteau och Jean (2025) fram Ludwig Wittgensteins (2009) koncept av "språkspel". Wittgenstein (2009) använder begreppet språkspel för att betona det faktum att språk är en del av en aktivitet och levnadssätt och beskriver att det finns flera typer: att ge order, forma och testa hypoteser, lösa gåtor och översätta språk. Språkspel är alltså användande av språk, vilket innebär att ett ord kan ha olika mening beroende på den kontext det befinner sig i.

### 2.3.3 The Last of Us Part I

*The Last of Us Part I* (2023) följer karaktären Joel, som försöker överleva i ett postapokalyptiskt USA där ett hjärnvirus förvandlar människor till zombier. Han får ett uppdrag att föra tonårstjejen Ellie till ett sjukhus eftersom det visar sig att hon är immun mot viruset och eventuellt skulle kunna möjliggöra skapandet av ett botemedel.

Spelet är utvecklat av spelstudion Naughty Dog och är en nyutgåva av originalet från 2013. Det är ett berättelserikt actionspel där *gameplay* och *cutscenes* varvas om vartannat.

*The Last of Us Part I* (2023) är ett bra exempel på den klassiska treaktsstrukturen. Parker (2000) förklarar kortfattat hur en treaktsstruktur ska skrivas för att hålla en publik engagerad och fångad av en berättelse: I akt 1, uppsättningen, ska narrativet etableras, genom att framföra frågor som "Var är vi?" och "Vad handlar detta om?". När de inledande farhågorna definierats fortsätter berättelsen till akt 2, utvecklandet. I akt 2 presenteras nya frågor som bygger på akt 1 och de olika möjliga resultaten. Akt 3, avslutet, bidrar till sist med en upplösning av alla frågor från akt 1 och 2.

Green (2016) diskuterar moralfrågor i relation till spelet i sin artikel, exempelvis menar hon att Joels moral fokuserar mer på överlevnad och att skydda sina nära och kära i stället för samhällsnytta. Hon menar dessutom att spelaren tvingas delta aktivt i och bevittna Joels val utan att kunna påverka dem, vilket skapar en moralisk reflektion hos spelaren.

I sitt examensarbete undersöker Parneryd Lundberg (2023) miljödrivet berättande och karaktärsperspektiv i en komparativ analys av originalversionen av *The Last of Us Part I* från 2013 och *The Last of Us Part II* (2020). Hon menar att det är viktigt att kunna skilja på sig själv och spelarkaraktärerna, men samtidigt kunna acceptera deras val som sina egna för att ens vilja spela spelet.

### 3 Problemformulering

Den narrativa paradoxen presenteras ofta som ett problem att lösa (Aylett, 1999; Louchart & Aylett, 2003, 2005; Schoenau-Fog m.fl., 2013), ett perspektiv som kan härstamma från behovet av att särskilja spel från andra medium (Roth, van Nuenen och Koenitz, 2018; Stang, 2019). Det är ett tydligt fenomen, men är möjligtvis en *utmaning* som kan övervinnas och leda till en utveckling i mediet snarare än ett *problem* som riskerar att minimera förmågorna av de spel där paradoxen framträder. Att se på spel med "låg" agens som problematiska och följaktligen "sämre" innefattar att det finns strukturer som är överlägsna, vilket i sig kan vara problematiskt i hur det begränsar kreativiteten av mediet. Det vore rimligt för spelmediet att uppmuntra utveckling och därmed utmana existerande modeller och strukturer, men inte utarbeta dem då de fortfarande har sin betydande plats.

Uppfattningen att linjära spel, där den narrativa paradoxen framträder som tydligast, är underordnad andra genrer inom mediet är enligt författarna till denna analys ett farligt perspektiv att ha och underskattar potentialen som linjära spelupplevelser av olika slag kan ha. Det leder till det upplevda behovet av att undersöka hur linjära spel kan vara mycket givande spelupplevelser och stolt tillhöra spelmediet, trots att den narrativa paradoxen framträder. Denna uppsats ställer sig därför som en motpol till hur den narrativa paradoxen diskuteras och frågar:

- Finns det potential i spel där den narrativa paradoxen framträder?

#### 3.1 Metodbeskrivning

För att försöka besvara frågeställningen har tre olika typer av linjära spel analyserats, där alla valdes utifrån specifika kriterier. Dessa inkluderar att:

- minst en av författarna till denna analys har tidigare erfarenhet av spelen;
- de är linjära (spelaren kan inte påverka utfallet av berättelsen);
- de var genomspelbara inom tidsramen för det här arbetet;
- de utgör varsin genre (simulator, pussel och *action*);
- de hypotiserades influera spelare genom *gameplay*.

Det första spelet är *What Remains of Edith Finch* (2017), det andra spelet är *Chants of Sennaar* (2023) och det tredje spelet är *The Last of Us Part I* (2023). Dessa valdes på grund av att de, först och främst, passade urvalskriterierna och för att de dessutom är anmärkningsvärt innovativa och väl omtyckta, enligt deras mycket positiva gradering på spelportalen Steam (2026).

Vid analys av spelen användes en metod kallad *close reading* (Bizzocchi & Tanenbaum, 2011). Metoden gav riktlinjer för vad en läsare/spelare av ett medium bör tänka på under analysens gång och olika sätt att utvinna den informationen på. Metodens strategier för en effektiv datainsamlingsprocess innefattar att spela utifrån olika perspektiv, där det även är värt att tänka på bias och egen spelstil under tiden. *Close reading* ska utföras på ett autentiskt sätt, där spelet spelas både utifrån rollen av en naiv spelare, en "gamer", och en kritiker/analytiker. Under undersökningen antogs alltså en *dual stance* där två olika nivåer av kognitiv uppmärksamhet upprätthölls på samma gång. Efter spelandet analyserades anteckningar om spelen för att se vad deras designade mekanismer och dynamiker egentligen betyder.

### 3.1.1 Fördelar och nackdelar

Bizzocchi och Tanenbaum (2011) påstår att det inte finns någon enhetlig analysteknik för spel. De flesta tekniker är baserade på litteratur, men har inte anpassats helt och hållet till spel. Däremot har användandet av analytiska linser föreslagits för analys av spel och konstruktionen av dessa analytiska linser är en viktig del av *close reading*-metoden. Det är en dynamisk och utvecklande metod som kan anpassas efter ändamål och används flitigt i flera akademiska analyser, däribland Reays (2020) analys av *What Remains of Edith Finch* (2017). *Close reading* kan appliceras löst och informellt, eller mer försiktigt och på ett systematiskt sätt. Det är alltså otroligt metodologiskt mångsidigt och fördelaktigt för processen av denna analys, i och med att den fokuserar på upplevelsen av *gameplay*, vilket ju är mediets kärna.

Eftersom metoden är så öppen följde denna analys, för trovärdighetens skull, ytterligare förhållningsregler som uppmanas av Jennings (2015) och Fernández-Vara (2014). Jennings (2015) samt Bizzocchi och Tanenbaum (2011) påpekar att forskare innehar maktpositioner i utförandet av forskning och måste därför vara medvetna om detta i genomförandet av sin studie. Detta är relevant i och med att författarna av denna analys är elever inom ett *game writing*-högskoleprogram och besitter en tydlig bias för narrativ i spel. För att stötta påståendet att analyserna omfattar helheten av spelen påpekar Jennings (2015) även hur viktigt det är att förklara det specifika tillvägagångssättet av analysen, vilket inkluderar bland annat hur många gånger de spelas igenom och ett säkerställande att varenda händelse och dialog och så vidare, utforskas. Minst en av författarna till denna analys har tidigare erfarenhet av varje spel som analyseras, såväl som extratextuella inflytanden, vilket innebär utomstående inverkaner såsom *walkthroughs*, fusk, recensioner, hemsidor eller forum, användargenererat innehåll, mods, eller andra resurser, som kan påverka spelupplevelsen och därför vara viktiga att uppmärksamma (Jennings, 2015). Fernández-Vara (2014) samt Bizzocchi och Tanenbaum (2011) påminner också om vikten av att ta hänsyn till sin spelartyp och att spelupplevelser och uppfattningar kan skilja sig mellan spelare. Eftersom spel är ett deltagande medium och en prestationsdriven aktivitet kommer spelare att sätta sin personliga prägel på upplevelsen (Bizzocchi & Tanenbaum, 2011; Fernández-Vara, 2014), vilket hölls i åtanke under denna analys.

### 3.1.2 Analysfrågor

Med utgångspunkt i metoden av Bizzocchi och Tanenbaum (2011) undersökte denna analys de tidigare nämnda tre spelen, med fokus på interaktion och agens och dess påverkan på spelupplevelsen. Mer specifikt analyserades spelen utifrån analysfrågorna:

- Hur ser den narrativa strukturen och progressionen ut i spelet?
- Vilken form och mängd interaktion erbjuder spelet?
- Vilken form och mängd agens har spelaren i spelet?
  - Hur ser den spatiala navigeringen och friheten ut i spelet?
  - Kan spelaren, och i så fall hur, påverka narrativet?

Dessa frågor agerade som stöd till analysen och formulerades noga av författarna utifrån relevanta teorier (Mateas, 2001; Murray, 1997; Stang, 2019; Reay, 2020; Fendt m.fl., 2012; Aarseth, 2001; Louchart & Aylett, 2005), för att fokuset skulle hållas på det som är av betydelse för problemformuleringen.

### 3.1.3 Process

*What Remains of Edith Finch* (2017), *Chants of Sennaar* (2023) och *The Last of Us Part I* (2023) spelades och analyserades var och en av endast en av författarna. Spelen spelades av författarna själva för att få en autentisk upplevelse. Det underlättade dessutom analysen då spelandet kunde tas i det tempo som var bekvämast för att spelen skulle kunna undersökas tillräckligt och för att detaljer som var viktiga kunde upptäckas.

Spelen spelades först och främst en gång i sin helhet, där endast intressanta delar antecknades för att sedan kunna återvända till. Detta eftersom en stor mängd pauser under *gameplay*, för anteckningar eller reflektioner, riskerar att riva ner potentiell inlevelse. Därefter spelades de igen, vid behov, med fokus på analysfrågorna och de specifika delar som antecknats i första spelomgången. De ointressanta delarna hoppades över, i den mån det var möjligt.

Spelen spelades balanserat, alltså på det vis som spelet vägleder spelaren att spela, med målet att utforska spelen och mekanikerna fullt ut. Detta innebär att alla områden utforskades så mycket som möjligt och eventuella samlarobjekt som hittades togs upp och undersöktes. I och med att det är linjära spel med relativt liten mängd agens fanns det få vis att avvika från det önskade spelsättet.

Där det var möjligt att välja svårighetsgrad valdes normal svårighet för att balansera *gameplay* och berättelse. Detta var endast aktuellt för *The Last of Us Part I* (2023), där normal svårighetsgrad innebär att förnödenheter dyker upp i normal takt, att fiender är måttligt starka och att vassa närstridsvapen inte dyker upp förrän sent in i spelet.

Till slut sammanställdes de enskilda analyserna gemensamt av båda författare för att se om det fanns likheter som kunde vara av ytterligare intresse, varefter resultaten utvärderades och diskuterades i relation till frågeställningen.

## 4 Analys

Varje spel analyseras separat från varandra och besvaras på liknande sätt, under likadana underrubriker. Dessa underrubriker utgår från de tidigare nämnda analysfrågorna angående spelens narrativa struktur och progression, form och mängd interaktion och agens, samt potential. Till sist har varje spelanalys en sammanfattande slutsats som belyser de element som gör spelupplevelserna värdefulla.

### 4.1 What Remains of Edith Finch

I *What Remains of Edith Finch* (2017), hädanefter *WRoEF* (2017), följer spelaren Edith Finch som återvänder till sitt barndomshem för att ta reda på mer om sina familjemedlemmars tragiska öden och familjens påstådda förbannelse. Anledningen till Ediths återvändo till Finch-huset är att hon väntar en son och vill dokumentera sanningen om deras familjehistoria för att föra den vidare till honom. Allting dokumenteras i en dagbok. I dagboken presenteras de första orden i spelet i skrift: "A lot of this isn't going to make sense to you and I'm sorry about that". En ursäkt riktad mot Ediths son, men även mot spelaren, då mycket som uppdragas om Finch-familjen, deras hem och historia, är annorlunda och kan kräva ett öppet sinne. Edith berättar att hennes mor efterlämnade en nyckel till henne, utan information om vad den hörde till, vilket för henne tillbaka till huset: "Maybe she thought I'd know. Or she thought that the mystery would be enough to bring me back." Spelaren får ta del av Ediths ord genom berättad text på skärmen, samtidigt som de spelar som och styr Edith under hennes utforskande av huset.

Reay (2020) påstår att spelaren delar Ediths fokus på att förstå Finch-familjens tragedi; både spelare och karaktär närmar sig huset som en krypterad kod att knäcka, där spelaren förväntas undersöka omgivningen som en detektiv. Den tidiga informationen som Edith ger hjälper till med att förbereda spelaren inför gåtan som de är menade att undersöka och besvara. Spelaren samlar sedan inte bara in "ledtrådar", utan tolkar dessutom verbala, audiella och mekaniska metaforer, samt hittar subjektiv mening i de lösa, känslofyllda associationerna mellan stämning och motiv, som när poesi läses.

#### 4.1.1 Struktur och progression

*WRoEF* (2017) är en linjär *walking simulator* uppbyggd av flera berättelser som både tillsammans och enskilt följer en diskret dramaturgisk upptrappning i form av att spelaren antingen leder karaktärerna närmare sanningen av mysteriet eller närmare sin död. Spelet börjar med en exposition, i form av att Edith Finch återvänder till Finch-huset. Expositionen följs av upptrappningen som är uppdelad mellan elva familjemedlemmars personliga berättelser, som var och en har en egen upptrappning. Intensiteten ökar utmed de elva berättelserna i hur de steg för steg närmar sig nutid och involverar personer som stod Edith nära. Klimax uppnås efter berättandet om hur Edith och hennes mor Dawn en dag till slut överger huset, följt av en sekvens där Edith förstår att hon tillåter förbannelsen att leva vidare i familjen genom att, i upplösningen, tillåta hennes son att flera år senare läsa hennes dagbok som dokumenterar familjens mystifierade tragedier.

I spelet uppnår spelaren katarsis genom att konfrontera död och sorg i en återupplevelse av familjemedlemmarnas sista stunder, vilket leder till en bitterljuv acceptans snarare än ett lyckligt slut. Peripetin i spelet är inte en specifik händelse utan hela spelets struktur, som

skiftar från att förstå hur karaktärerna dog, till varför, samt till förståelsen av att förbannelsen möjligtvis inte beror på någon extern kraft, utan uppehålls av familjens sorg och tillit till Ediths gammelmormor Edies övertygelse om att den är sann. Den sista dramatiska enheten besvaras av Reay (2020) som förklarar att *WRoEF* (2017) är strukturerad kring en gradvis, fastän transformativ, anagnorisis.

Bozdog och Galloway (2020) förklarar att *walking simulators* ofta utgör mindre, om än väldigt rika, spelvärldar, där meningsfullhet och känslor framhävs och utmanar spelarens tolknings- och meningsskapande förmågor. Den primära mekaniken är att gå, vilket kan kompletteras med exempelvis pussel eller dialog, men progressionen är inte kopplad till hur bra spelaren är på spelet och det behövs därför inte mycket tidigare erfarenhet av spel för att kunna sätta sig in i det.

Enligt Bozdog och Galloways (2020) analys av *WRoEF* (2017) lånas den litterära tekniken *frame narrative* till spelets struktur genom skapelsen av berättelser inom berättelser. Egen analys bekräftar detta, då spelet ofta byter perspektiv mellan karaktärer, såväl som mellan nivåer av tid och rum, varav spelet har 3 tydliga nivåer av berättande. Den första nivån är där Ediths son i en odefinierad framtid läser sin mammas dagbok på väg till och framför hennes grav på Finch-tomten. Andra nivån är där Edith stegvis vandrar genom Finch-huset och interagerar med objekt som drar spelaren djupare in i immersionen, till den tredje nivån av berättande. I den tredje nivån får spelaren genom vinjetter återuppleva stunderna av familjemedlemmarnas tragiska försvinnanden eller död. Det går även att argumentera för en fjärde nivå. I karaktären Lewis berättelse börjar spelaren med arbetet att kapa huvudet av fiskar i en fabrik, vilket till slut blir rytmiskt och utförs per automatik. I samma stund målas en bild av Lewis fantasi upp på skärmen i form av ett minispel. När spelaren arbetar och spelar utför de två motoriska rörelser samtidigt. Fantasin växer och tar till slut upp hela skärmytan samtidigt som perspektivet i minispelet övergår från *top-down* till ett förstapersonsperspektiv. I Lewis berättelse upplever spelaren alltså ett spel inom ett spel (se figur 1).



**Figur 1:** Skärmdump av Lewis Finchs vinjett; ett spel inom ett spel  
(*What Remains of Edith Finch*, 2017)

Spelaren tar sig framåt i spelet genom att utforska huset och interagera med omgivningen. Progression sker när spelaren episodiskt rör sig vidare mellan rummen i huset, till nya områden och rum att utforska. Eftersom spelaren endast kan gå och progressionen är lugn fattas kravet på helpänd uppmärksamhet och spelaren är fri att fokusera på den estetiska upplevelsen av spelet. Förutom spatial progression sker även kognitiv progression i form av att spelaren får veta mer om huset, varje familjemedlem och deras öden. Den insamlade

informationen bekräftas inte av spelet i någon form av poängsystem eller kryssruta, utan görs i stället genom att Edith kort kommenterar historien, vilket lämnar spelaren till att tolka och reflektera över händelsen. Progressionen dokumenteras i dagboken, som uppdateras när spelaren tagit del av fler historier (se figur 3).

#### 4.1.2 Interaktion och agens

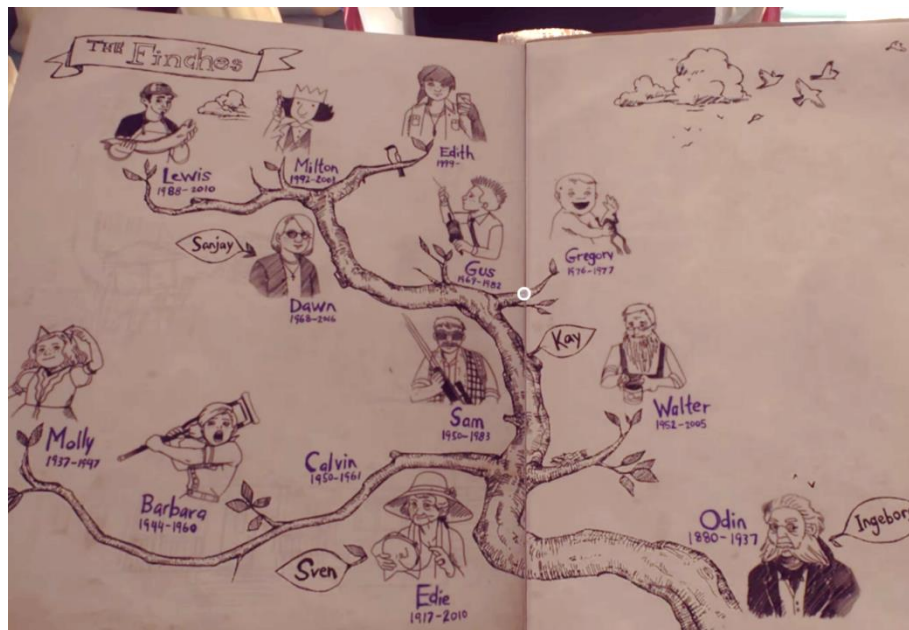
*WRoEF* (2017) är ett spel där spelaren har ett förstapersonsperspektiv och går runt i en 3D-värld. En stor del av huset och naturen runt omkring går att utforska, men det är endast möjligt att få tillgång till ett område i taget. Spelaren har möjligheten att gå tillbaka till områden de redan varit i, men det finns egentligen ingen anledning till att göra det. Detta kan göra att en spelare känner sig begränsad i sin utforskning.

Reay (2020) argumenterar att de tidigare nämnda nivåerna av medvetande, alltså spelarens perspektivtagande av Edith, hennes son och vinjetterna av de döda familjemedlemmarna, förvandlar "att gå i någon annans skor" eller "se genom någon annans ögon" till en öppen spelmekanik. Utöver det har *WRoEF* (2017) en begränsad "palett" av intuitiva, narrativ-drivna mekaniker, där spelaren mestadels förflyttar musen över skärmen för att borsta bort eller frammana narrativ text som flyter runt i omgivningen. Spelaren kan interagera med ett fåtal specifika objekt i omgivningen. Dessa är främst altare för familjemedlemmar som gått bort, men också några enstaka objekt som bidrar till berättandet eller den spatiala progressionen, till exempel att hitta en nyckel och interagera med en dörr. I några fall är det inte nödvändigt att interagera med ett objekt, det räcker att endast gå nära för att någonting ska utlösas eller förmedlas till spelaren. Vid varje altare i huset finns det brev, dagböcker eller dikter som fungerar som portaler till den tredje nivån av berättande (se figur 2). Vissa är inte texter och hör i stället till andra medier, såsom gamla bilder, en serietidning eller en *newsreel* i ett gammalt stereoskop. När Edith läser eller ser på dessa förflyttas spelaren till den spelbara representationen av karaktärens liv och död och får alltså uppleva den aktuella karaktärens berättelse.



**Figur 2:** Skärmdump, med ökad ljusstyrka, av Milton Finchs minnesaltare (*What Remains of Edith Finch*, 2017)

Spelaren kan även öppna dagboken, där ett släktträd är utritat och varje gren representerar en familjemedlem. När spelaren lärt sig om en historia ritas ett porträtt av karaktären upp vid deras gren. Genom att klicka på en familjemedlem i dagboken kan spelaren hoppa tillbaka till det kapitlet i spelet (se figur 3).



**Figur 3:** Skärmdump, med ökad ljusstyrka, av Finch-familjens släktträd ritad i dagboken (*What Remains of Edith Finch*, 2017)

I andra kulturella former som TV, film och litteratur är publiken åskådare som, liksom i linjära spel, inte har möjligheten att påverka berättelsen. Åskådare kan inte göra mer än känna sympati och empati för händelser och karaktärer, vilket särskiljer de olika berättarformerna från spelmediet, där mer öppna strukturer tillåter spelaren att följa sina egna val, motivationer och känslor och utföra nästintill vilka handlingar de vill. Linjära spel, däremot, tillåter inte spelare att göra vad de själva vill. I linjära spel får spelare införliva andra karaktärers känslor och motivationer, utan att kunna motstå att utöva deras handlingar, om spelaren inte väljer att helt enkelt sluta spela spelet.

*WRoEF* (2017) är som sagt en linjär *walking simulator* där spelaren inte kan påverka det som hänt eller det som kommer hända, vilket även innefattar omöjligheten för spelaren att ingripa mot den metaforiska betydelsen av huset och förbannelsen (Reay, 2020). I spelet blockeras spelaren från ett allvetande perspektiv, samtidigt som de inte får ge uttryck åt Ediths subjektiva position (Reay, 2020). Spelet uppehåller en avgränsning mellan spelaren och Edith, vilket tydliggörs i hur spelaren inte får reda på att Edith är gravid förrän sent in i spelet. Som konsekvens av Ediths ambivalens överlämnas ansvaret av att allokeras skuld eller orsak till allas död på spelaren. I varje vinjett presenteras spelaren inför olika mekaniker som tillåter dem att aktivt föra familjemedlemmarna närmre sin död för varje tryck av en tangent eller rörelse av spelkontrollen. Spelet använder sig av perspektivtagande för att ge spelare en känsla av medbrottslighet i dödsfallen, vilket påminner spelarna om att systemet förlitar sig på aktivt deltagande (Reay, 2020).

Att veta att saker och ting hade kunnat vara annorlunda för karaktärerna poängterar Roth, van Nuenen och Koenitz (2018) är väsentligt för en spelupplevelse, eftersom det gör spelarens val betydelsefulla på en personlig nivå. I detta fall får spelaren komma närmre karaktärerna, samtidigt som det blir svårare att spela vidare eftersom det är uppenbart att deras liv snart

kommer ta slut, vilket uppmärksammar den enda *praktiska* formen av agens som spelare egentligen har i *WRoEF* (2017), nämligen valet av att spela eller inte spela. Utifrån antagandet att spelet däremot är menat att spelas är spelarens oförmåga att ändra på historien ett helt medvetet designval. Spelet är ett återberättande i poetisk form, som har syftet att förmedla hopplösheten och ångesten av en tragisk historia. Inte i jakt på sympati, utan för att dela med sig av lärdomar, om exempelvis empati och åldershierarkier.

Bozdog och Galloway (2020) argumenterar, som tidigare nämnt, att *walking simulators* är en litterär spelgenre, som egentligen inte tar plats i Ensslins (2014) definitioner av litterära spel, men som de anser förtjänar att tillhöra det litterära-ludiska spektrumet. Bristen på mekanisk komplexitet i genren kompletteras av den komplexa tolkningen som hybriditeten av ett litterärt spel möjliggör. Bozdog och Galloway (2020) påpekar hur bristen av stimuli tillåter spelaren att reflektera kring emotionella upplevelser som ekar i spelets miljö och sammanhang. Förmågorna att skjuta, planera strategier och lösa pussel ersätts av läsning och tolkning. Ediths egna reflektioner hjälper delvis spelaren med att tolka historier och händelser, varav ett exempel är när hon skriver: "Maybe we believed so much in a family curse... we made it real". En härresande men rimlig tolkning som kan förstärka spelarens känsla av medbrottslighet och ånger, men som aldrig motsägs eller bekräftas. Spelaren ges alltså små ledtrådar till vad som händer, men behöver använda sin egen reflektionsförmåga för att försöka pussla ihop vad det egentligen betyder. Sådana ledtrådar kan ofta även ge rum för egen tolkning då det inte nödvändigtvis finns ett rätt svar; en spelarens tolkning av vad något betyder kan skilja sig från någon annans.

Efter bortgången av båda Ediths bröder flyttade hon och hennes mor ut ur huset, där hennes gammelmormor Edie blev kvarlämnad. Edie är djupt övertygad om att familjens förbannelse är sann och vägrar lämna Finch-huset, vilket leder till en konflikt med Ediths mor, som klandrar Edies besatthet för familjens tragedier. Hon hade lärt sig om förbannelsen från sin far och sedan genomlevt flera generationer av tragedi. Edie kan tolkas som antagonisten av berättelsen på grund av hennes kontroll över familjen, genom upprätthållandet av deras rädsla. Om förbannelsen är verklig och har plågat familjen i generationer, eller om det är en vidskeplig profetia som de själva lyckats uppfylla, klargörs däremot inte i spelet. Spelaren har i detta fall kognitiv agens utifrån möjligheten att dra sina egna slutsatser om sanningen. Däremot finns chansen för dissonans att uppstå, om informationen som designern förmedlar på systemnivå är menad att bära ett visst syfte eller betydelse men strider mot vad spelaren förväntar sig, spekulerar kring, planerar, tolkar och antar. Enligt Roth, van Nuenen och Koenitz (2018) beror detta på att spelaren skapar mentala narrativ genom deras interaktion med spel, i försök att förstå den simulerade omgivningen, och kontrollerar därför konstant om deras antaganden verkar stämma. Ny information leder till nya antaganden, medan motstridig information kan leda till missuppfattad dissonans.

### 4.1.3 Potential

Den narrativa paradoxen framträder tydligt i hur narrativet är dramaturgiskt strukturerat och steg för steg för spelaren genom en berättelse som de inte på något sätt kan påverka, utan endast uppleva och reflektera över. Trots att det kallas en *walking simulator* handlar spelet mindre om att gå och mer om var och hur spelaren tar sig fram, då varje plats och väg dit har en berättelse att ta del av. Restriktionerna som genren av *walking simulators* skapar tvingar spelutvecklare att använda sin kreativitet för att generera atmosfär och förmedla narrativ. *WRoEF* (2017) är ett exempel på spel som, i stället för att dela på de olika elementen, sammansvetsar dem till en hybrid som tar vara på styrkor från andra medier för att tänja på

gränserna av digitala spel.

Reay (2020) påstår att *WRoEF* (2017) binder samman empati med agens och positionerar det som ett verktyg för problemlösning och meningsskapande. Spelet utmanar spelarnas förmåga att sluta sig till karaktärernas mentala tillstånd, tolka miljö och sammanhang och utveckla en förståelse för den regelbaserade strukturen. Skickliga spelare belönas med en djupare förståelse av berättelsen, såväl som en djupare empatisk förmåga. Reay (2020) presenterar även den obalanserade distributionen av makt mellan generationer som ett av spelets pussel att lösa, exempelvis hur Ediths mor undanhåller saker från henne och tvingar bort henne från huset och sin gammelmormor Edie som barn, eller hur Edie upprätthåller narrativet av en förbannelse och därmed behåller kontrollen över sin familj. Den gradvisa införskaffningen av interpersonell förståelse kontextualiserar bristerna, skörheten och egenheterna av de äldre generationerna i spelet och utrustar protagonisten och spelaren med nödvändig kunskap för att kritisera åldershierarkier, i spelet men också i verkligheten.

#### **4.1.4 Slutsats**

Spelets kreativa, litterära struktur skapar dimension och engagerar spelare att utforska den poetiska världen och berättelsen. Användningen av perspektivtagande särskiljer spelaren från att vara åskådare till att vara deltagare, där spelarens uppfattning förlitar sig på deras egen problemlösning, meningsskapande och tolkningsförmåga. Att skapa en *walking simulator* med en linjär berättelse och dessutom tillvarata litterära tekniker för att berika upplevelsen, gör Giant Sparrow till en spelstudio som vågar utforska spelmediets potential för estetiska uttryck, vilket kan tolkas som kritik mot "traditionella" spelkonventioner. Genom att spela *What Remains of Edith Finch* (2017) kan spelarens personliga karaktär mogna och utrustas med nyttiga kunskaper för det verkliga livet, såsom att identifiera och kritisera åldershierarkier. Samhällsförändring blir alltså på olika nivå tillämpbar inom både spelutveckling, spelforskning och det övriga samhället.

## 4.2 Chants of Sennaar

I *Chants of Sennaar* (2023) är spelaren fördjupad i en värld inspirerad av den verkliga myten om tornet Babel. I berättelsen om Babels torn är splittringen av språk Guds straff för mänskligt högmod, i *Chants of Sennaar* (2023) är det ett maktverktyg som håller folkgrupper åtskilda. Spelaren vaknar upp i botten av ett torn, deras uppgift oklar till en början. Tornets invånare utgör fem olika folkgrupper, med egna kulturer och språk, som befinner sig i konflikt med varandra. Först uppfattas spelarens mål vara att ta sig till toppen av tornet, vilket sedan utvecklas till målet att översätta alla invånares olika språk, för att till slut kunna hjälpa dem kommunicera och försona dem alla. Det är ett pusselspel med fokus på observation, deduktion, utforskning och främst dechiffring. Spelaren måste, som Patru, Marteau och Jean (2025) förtydligar, förlita sig på sin interpretation av visuella och logiska ledtrådar för att dechiffra de olika logografiska skrivsystemen.

### 4.2.1 Struktur och progression

*Chants of Sennaar* (2023) är ett lingvistiskt pusselspel med ett linjärt narrativ, som sent i spelet förgrenar sig och har två olika slut. Spelet har en modulär och episodisk struktur, där varje våning av tornet fungerar som ett nytt kapitel i berättelsen. Dechiffringssystemet är den huvudsakliga spelmekaniken och verktyget som används för att lösa pussel och rama in narrativet, där den dramatiska upptrappningen och spänningen är mer intellektuell än dramatisk, då den är mer inriktad på att utmana spelarens intellekt och utforska samhällliga, politiska och existentiella dilemman. Narrativet är djupt sammanflätat med *gameplay*, där dynamiken ligger i relationen mellan det betecknade uttrycket och det betecknade innehållet/betydelsen (Patru, Marteau & Jean, 2025). Översättningen i spelet är inte bara pussel, utan den primära berättartekniken.

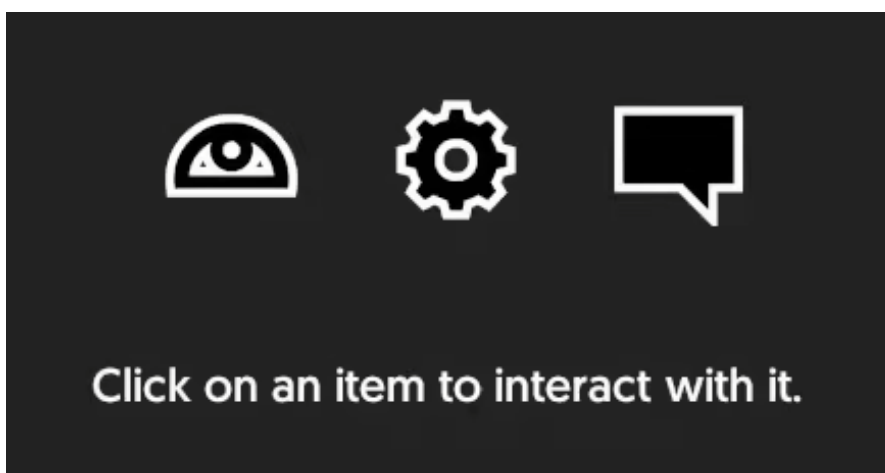
När det gäller de dramatiska enheterna förekommer peripetin först, när spelaren förstår att tornet inte innehar någon helig väg till frälsning, som några av folkgrupperna misstar sig, utan visar sig vara ett system för separation styrt av en fientlig kraft vid namn *AI exile*. Näst på tur sker anagnorisis, när det uppmärksammas att konflikterna uppstår från missförstånd och inte kulturernas olikheter, där språken inte är ett hinder utan ett hjälpmedel som bidrar till sanning och försoning. En harmonisk katarsis uppnås sedan i ett av spelets slut, när de olika folkgrupperna genom kommunikation försonas och delar sina kulturer med varandra. Efter lång intellektuell ansträngning får spelaren även uppleva emotionell lättnad.

Narrativet utvecklas tematiskt från ett fragmenterat samhälle till ett försonat sådant. För spelaren utvecklas narrativet mer specifikt från isolering, till förståelse av ord, till förståelse av (samhälls)system, till enighet. Spelaren/protagonisten genomgår, förutom att få kunskap och gemenskap, ingen speciell karaktärsutveckling utan är densamma nästintill hela tiden. Det förtydligar att spelet inte handlar om huvudkaraktären, eller den enskilda individen, utan relationerna mellan dem. Progressionen sker i takt med spelarens upptäckter, genom observation i stället för direkt berättande. Förutom att spelaren genom att lösa pussel öppnar upp nya områden och tar sig högre upp i tornet är progressionen kognitiv, eftersom spelets utveckling bygger på spelarens tänkande, förståelse, insikt, mönsterigenkänning och språklig kompetens, vilket ger tillgång till mer innehåll. Det bygger alltså inte på statistik, utrustning och numeriska uppgraderingar liksom många spel inom andra genrer gör.

## 4.2.2 Interaktion och agens

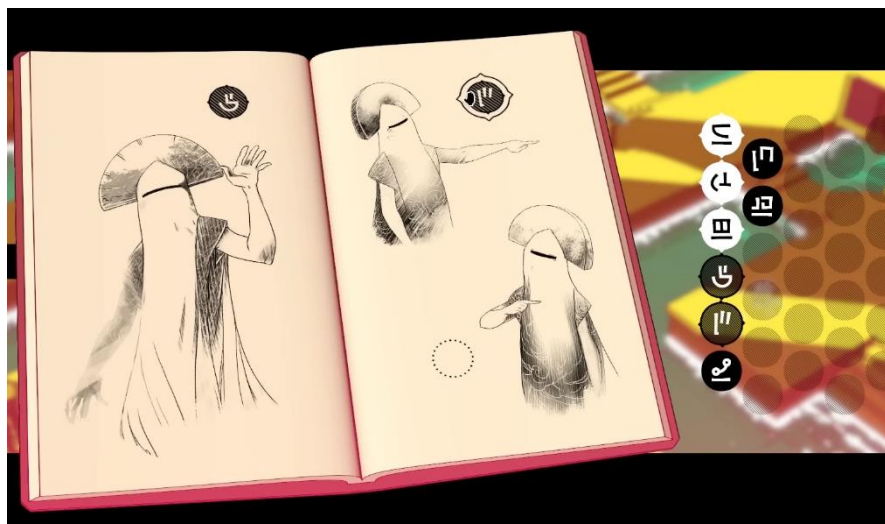
I *Chants of Sennaar* (2023) har spelaren ett tredjepersonsperspektiv med fixerad kamera i en 3D värld. Utforskningen sker i en öppen planlösning, där spelaren kan se mycket av omgivningen utifrån perspektivet av kamerans fixerade riktning, men endast gå på specifika platser. Spelaren kan gå, springa och röra sig upp och ner för trappor, ibland även smyga eller springa, men inte klättra eller hoppa. Spelaren använder spaken på spelkontrollen eller klickar med datormusen på skärmen för att få spelaren att röra sig runt i världen. Genom att lösa de lingvistiska pusslen öppnas nya platser upp som spelaren kan gå till och som för spelaren framåt i narrativet. Spelaren kan alltid ta sig tillbaka till tidigare platser, alltså ta sig upp och ner i tornet när som helst de vill genom portar eller portaler/kommunikationscentraler, så länge som dessa har upptäckts sedan innan (se figur 6).

Interaktion i spelet begränsas till de lingvistiska pusslen, med undantaget av att kunna klappa en katt på en plats i spelet. Interaktion uppmärksammas när spelaren vilar sin muspekare över vissa objekt i miljön och det visas en av tre symboler: ett öga (läs/se närmre på), ett kugghjul (använd) och en pratbubbla (prata med person) (se figur 4). När spelaren talat med en person finns alternativet att upprepa interaktionen, vilket kan göras genom att interagera med ett skinande prisma som dyker upp på den plats där konversationen tog rum. Vissa element av omgivningen kan dessutom kombineras med föremål i spelarens inventarium för att till exempel öppna portar med en nyckel.



**Figur 4:** Skärmdump av presentation av symboler för interaktion (*Chants of Sennaar*, 2023)

När man stöter på nya glyfer i världen dokumenteras dessa i spelarens anteckningsbok, som öppnas upp genom en knapp på tangentbordet, genom att trycka med muspekaren på en glyf eller på den specifika knappen för anteckningsboken på skärmen. När spelaren tror sig förstå vad en glyf betyder kan de klicka på den och fritt skriva betydelsen av ordet i fritext (inom 20 bokstäver). Den fria texten tillåter spelaren att skapa mening, inte bara förstå den. Dessa glyfer ska sedan matchas med skisser i anteckningsboken och när rätt ord matchas med rätt bild blir översättningen validerad (se figur 5). Ju fler glyfer som översätts desto mer förstår spelaren text och tal av det språket (se figur 6). Spelaren översätter på det viset flera olika språk, ett språk i taget. Det är även möjligt att validera översättningen mellan språken, en glyf till en annan, utan att ha en validerad översättning av någon av glyferna till att börja med.



**Figur 5:** Skärmdump av anteckningsbok där glyfer och skisser associeras för att få fram rätt betydelser  
(*Chants of Sennaar*, 2023)

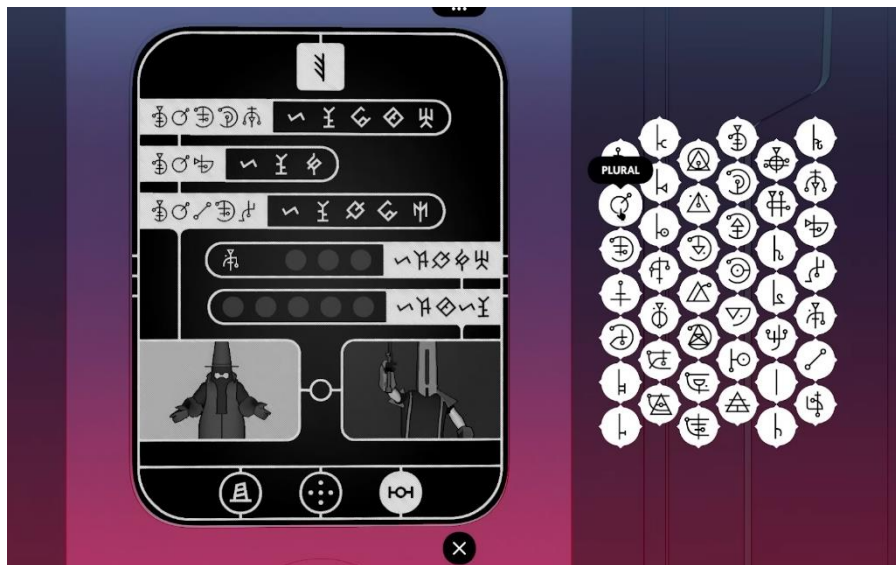
I denna analys har spelet spelats utan hjälp av ledtrådar. Däremot finns det ett ledtråds-system i spelet som, om spelaren önskar, tillåter att de kan trycka på mittenknappen på datormusen (hjulet) för att visa alla närliggande interaktiva föremål, där en pulserande vit prick uppmärksammar föremål som ännu inte undersökts.

Nära slutet av spelet, efter spelaren löst alla obligatoriska lingvistiska pussel, ställs spelaren inför två val. Det ena är att gå till toppen av tornet direkt och få standard-slutet av spelet, vilket låser upp prestationen "I did it" och även är känt som det dåliga och icke-tillfredsställande slutet, där spelaren inte upplevt den fulla meningen spelet vill förmedla. Spelet blir där avslutat i förtid, då spelaren i detta fall tagit sig upp till toppen av tornet trots upprepade uppmaningar av spelet att inte göra det innan invånarna av tornet förenats.

Det andra slutet är det som uppmanas tydligt av spelet att uppnås, nämligen att öppna alla portar mellan våningarna i tornet så att invånarna kan röra sig fritt, samt att genom portalerna/kommunikationscentralerna översätta konversationer för att alla i tornet ska kunna förstå varandra och försonas (se figur 6). Det är det enda tydliga målet som spelet ger spelaren: "Make the people talk. Open the doors. End Exile. Revive the tower." Men det målet är inte ett måste att slutföra. Om spelaren tar sig an uppdraget möts de av AI *exile*, vars namn kan förknippas med både teknologi och exil, som försöker bibehålla sin kontroll av tornet och hålla folkgrupperna och våningarna i tornet åtskilda. AI *exile* attackerar spelaren när de senare försöker ta sig upp till toppen av tornet och sätter dem i en mardröm, som de sedan behöver ta sig ur för att till slut vinna. Spelaren kan efter allt är avklarat ta sig upp till tornet utan problem och möts av ett försonat folk som lever tillsammans i fortsatt fred och frihet. Detta kallas det perfekta slutet och ger ännu fler prestationer till spelaren än det andra.

Kort sagt kan spelaren nå ett perfekt slut genom att välja att öppna portarna mellan våningarna i tornet och hjälpa folkgrupperna att kommunicera innan de tar sig till toppen av tornet, för att försona kulturerna, sätta dem fria och störta AI *exile* (se figur 6). Uppfyller spelaren däremot inte de objektiven och går till toppen av tornet ändå, avslutas spelet i förväg och spelaren får ett icke-tillfredsställande, standard-slut. De två olika slutet kan tolkas som att spelaren antingen förlorar mot den fientliga kraften genom att avsluta spelet tidigt, eller vinner genom att spela klart spelet på det viset som uppmanas. Spelets mekaniker och dess budskap stödjer

varandra och leder spelaren mot det perfekta slutet, men ger dem friheten att välja om de vill göra det moraliskt "rätta" eller inte. Ödet av alla invånare i tornet vilar i spelarens händer och agensen i deras motivation.



**Figur 6:** Skärmdump av en kommunikationscentral där spelaren kan hjälpa med att översätta konversationer  
(*Chants of Sennaar*, 2023)

Patru, Marteau och Jean (2025) beskriver motivation som en individuell faktor som avgör nivån av ansträngning som spelaren utgör i olika delar av sin språkutveckling. De förklarar att konceptet generellt är uppdelat in i integrativ och instrumentell motivation. Integrativ motivation hänvisar till viljan att lära sig ett nytt språk på grund av affektiva anledningar, medan instrumentell motivation är rent praktisk. Till exempel, att lära sig ett språk för någon man älskar för att kunna kommunicera med dem, eller lära sig ett språk för att få tillgång till en högre position på jobbet som kräver det. Det går att argumentera för att *Chants of Sennaar* (2023) inte är linjär i och med de förgrenade slutet, men i denna uppsats föreslås perspektivet att det är en linjär berättelse som kan förkortas genom spelarens motiverade val att inte hjälpa invånarna i tornet fullt ut. Valet blir drivet av spelarens integrativa motivation av att dela sina språkkunskaper för att hjälpa invånarna, eller den instrumentella motivationen av att fokusera på att översätta språken för att på egen hand nå toppen av tornet.

### 4.2.3 Potential

Patru, Marteau och Jean (2025) uppmärksammar det som särskiljer *Chants of Sennaar* (2023) från andra språkbaserade spel, nämligen att det inte krävs att någon färdig översättning är tillgänglig för spelaren, eftersom det är spelaren själv som väljer den betydelse som de associerar med symboler i spelet. När spelet börjar kan vem som helst spela, utan att behöva någon tidigare grammatisk, syntaktisk eller ortografisk kunskap av utländska språk, om ens det egna modersmålet. Det är därför ett mer tillgängligt spel än andra språkbaserade spel.

Språkbaserade spel utmanar spelaren att navigera lingvistiska pussel och narrativ och bekantar dem med vokabulär, satslära och grammatik (Patru, Marteau & Jean, 2025). Peake och Reynolds (2020) påpekar även att spel kan kategoriseras som en virtuell inlärningsaktivitet eftersom det är en regel-driven, problemlösande, tävlingsinriktad och belöningsbaserad aktivitet. De tillägger att spel dessutom brukar vara mer accepterande av

misslyckande i jämförelse med andra inlärningsformer. I *Chants of Sennaar* (2023) kan spelaren exempelvis matcha fel ord till skisser i anteckningsboken hur många gånger som helst, utan några konsekvenser. Tekniskt sett kan spelaren gissa sig fram genom alla lingvistiska pussel utan konsekvenser, men det skulle omintetgöra vad som i grund och botten gör spelet till en rolig utmaning.

Vissa spel, liksom *Chants of Sennaar* (2023), omfattar inte verkliga språk. Det är endast i spelets meny och den korta handledningen i början som verkliga språk används. Spel som förlitar sig på språkmekaniker är inte nödvändigtvis menade för språkinläring, utan kan också konstrueras som pussel. Språk kan användas som passande element för *gameplay* eftersom de tvingar spelaren att förstå reglerna och målet av varje nivå eller äventyr. Varje språk artikulerar olika element för att skapa mening och måste, precis som pusselbitar, sättas samman för att lösas (Patru, Marteau & Jean, 2025). Peake och Reynolds (2020) påpekar att spel engagerar spelare och framför en mer betydelsefull situation för dem att lära sig inom, där motivation av att spela överträffar intresset av inläring, men utesluter det inte som en oanmärkt konsekvens. Att blanda spel och språk kan tvinga spelare att reflektera över sin språkanvändning för att kunna ta sig framåt i spelet, vilket i sin tur försätter dem med verktygen för språkinläring även i verkligheten.

*Chants of Sennaar* (2023) demonstrerar hur språk sömlöst kan integreras in i *gameplay* och fungera som ett spel inuti ett spel, även om språken i just detta spel är påhittade och skapade i spelmekaniskt syfte. Patru, Marteau och Jean (2025) förklarar att språk, likt spel, är naturligt kopplat till aktivitet och kontext. Genom att utnyttja lekfullheten och interaktiviteten av spel, i detta fall integrera språk direkt i *gameplay*, kan lärare och speldesigners skapa mer effektiva och engagerande inlärningsupplevelser och/eller engagerande pussel. Den innovativa potentialen av att göra lingvistiska element till grundliga spelmekaniker berikar därmed inte bara utbildningslandskapet utan återspeglar de föränderliga sätt vi interagerar, lär oss och kommunicerar i den digitala tidsåldern (Patru, Marteau & Jean, 2025).

#### 4.2.4 Slutsats

Roundisc lyckades skapa ett spel som förevisar hur spelmediets naturliga element av regler, problemlösning, tävling, belöning, interaktivitet och lekfullhet kan nyttjas för att sömlöst integrera inlärningsformer i *gameplay*. Trots att språken i *Chants of Sennaar* (2023) är påhittade bekantas spelare ändå med mönsterigenkänning och satslära, utan några tidigare kunskapskrav, vilket övar deras allmänna språkinläring. Spelets struktur och välutformade berättelse kan resonera emotionellt hos spelare i hur det speglar verkliga teman av misskommunikation och kulturell splittring, vilket i sin tur ökar spelarens motivation att nå rätt slut. Spelaren tillåts att misslyckas gång på gång utan att berövas av motivationen att fortsätta mot sitt mål. De olika sluten i spelet reflekterar således inte bara spelarens uppfattningsförmåga och empati, men också hängivenhet till att utföra uppgifter ordentligt, vilket i sin tur uppvisar deras karaktär och skänker dem lärdomar.

## 4.3 The Last of Us Part I

I zombiespelet *The Last of Us Part I* (2023), hädanefter *TLoUP1* (2023), följer spelaren karaktären Joel och under en stor del av spelet även karaktären Ellie. De lever i en värld där en infektion, som kallas "Cordyceps", har tagit över människors hjärnor. Infektionen sprids vidare genom bitt från andra infekterade eller från sporer i luften. Efter att infektionen har tagit över hjärnan helt och hållet anses en person inte längre vara levande. Sedan 20 år tillbaka har Joel och alla andra överlevande kämpat för att överleva, både mot infektionen och andra grupper.

Efter introduktionen av spelet, där en *cutscene* visar vad som skedde när infektionen bröt ut, bland annat att hans dotter Sarah blev skjuten av militären, får Joel och hans vän Tess ett uppdrag av en karaktär vid namn Marlene. Deras uppdrag är att föra fjortonåringen Ellie till säkerhet på andra sidan staden, ett farligt uppdrag men av yttersta vikt. De ska smuggla ut henne ur karantänzonen i Boston och föra henne till en grupp som kallas Fireflies. På vägen blir de nästan tagna av vakterna men Tess, som blivit biten av en infekterad en stund tidigare, offerar sig själv genom att stanna kvar och försöker hålla borta vakterna medan Joel och Ellie flyr. Innan de flyr får de se att Tess blir skjuten av vakterna.

Strax därefter berättar Ellie varför hon behövde skyddas. Det visar sig att hon är immun. Hon fick ett bitt av en infekterad runt tre veckor tidigare, men blev aldrig helt infekterad. Det visar sig senare att det beror på att hon har en muterad version av infektionen och att den finns i hennes hjärna men utan att göra någon skada. Anledningen till att hon skulle smugglas till Fireflies var för att de har forskare som eventuellt skulle kunna skapa ett vaccin mot Cordycepsinfektionen. När de kommer till samlingspunkten är ingen från Fireflies där. Ellie och Joel tvingas fortsätta vidare och får reda på att Fireflies troligen har en bas i ett sjukhus i Salt Lake City.

Under resten av spelet följer spelaren Joel och Ellies resa till sjukhuset där Fireflies förhoppningsvis håller till. De hittar slutligen dit och det verkar som att de faktiskt kan skapa ett vaccin. Det visar sig dock att doktorerna behöver ta bort den infekterade delen av hennes hjärna för att kunna studera den och replikera den för att kunna göra ett vaccin, vilket skulle vara dödligt. Joel får reda på att Fireflies har tänkt döda Ellie för vaccinet, vilket han inte går med på då han har börjat bry sig om henne som sin egen dotter. Joel dödar i princip alla i hela sjukhuset för att rädda Ellie och spelet avslutas sedan efter att han ljuger för Ellie om att det finns fler immuna som kan hjälpa till att skapa ett vaccin.

### 4.3.1 Struktur och progression

*TLoUP1* (2023) är helt linjärt och följer en förutbestämd väg genom olika miljöer och områden, vilket står i stor kontrast till *open world*-spel där spelaren ofta kan utforska världen helt eller nästintill helt fritt. Den linjära strukturen innebär att den narrativa paradoxen framträder tydligt, eftersom spelaren inte kan påverka berättelsens utfall, men det behöver inte nödvändigtvis vara en svaghet. Koenitz m.fl. (2015a) beskriver balansen mellan rätt mängd agens och en koherent, tillfredsställande upplevelse som den ultimata utmaningen för fältet och *TLoUP1* (2023) är ett exempel på hur den utmaningen kan hanteras genom att i stället låta agensen ligga i hur spelaren tar sig an berättelsen snarare än i möjligheten att påverka den.

Spelets berättelse är starkt regisserad och händelserna utspelar sig alltid i samma ordning. Berättelsen är uppdelad i kapitel och börjar med prologen som utspelar sig i staden Austin.

Efter prologens slut sker en tidsförflyttning på 20 år till det första kapitlet, som är sommar. Efterföljande kapitel är höst, vinter och slutligen vår, där mindre tidshopp sker mellan varje kapitel.

Varje del av spelet utspelar sig i olika miljöer och städer i USA och visar hur Joel och Ellies relation utvecklas under resan. Spelet blandar filmiska mellansekvenser med utforskning, smygande och strid, samt pussel (som ofta är miljöbaserade). Varje kapitel har ett flertal områden, vilket här definieras som en sektion där det kan finnas eventuella hinder att överkomma, vilket kan inkludera att döda fiender samt att hitta vägen till nästa område. I dessa områden har spelaren även möjlighet att utforska omgivningen, där olika föremål och samlarobjekt kan hittas. Mängden utrymmen som kan utforskas i varje område kan också variera. Är området utomhus på en gata kan ofta vissa av husen eller butikerna utforskas och är området inomhus kan ofta ett fåtal rum utforskas.

I *TLoUP1* (2023) följer den dramatiska kurvan i princip den klassiska modellen: anslag, stegring, klimax och avtoning, precis som den dramatiska båge som Mateas (2001) förklarar finns i interaktiva berättelser. Det finns även en stark betoning på relationen mellan Joel och Ellie under denna uppbyggnad av spänning.

Prologen i Austin, som äger rum under utbrottets första natt, spelas först från Joels dotter Sarahs perspektiv och senare från Joels perspektiv. Det är under prologen som Sarah blir skjuten, vilket blir en effektiv och kraftfull inledning av spelet som sätter tonen för resten av berättelsen.

Det första kapitlet efter prologen är sommaren, vilket alltså utspelas 20 år efter prologen. Det är här spelaren får inblick i hur Joels vardag ser ut och Joel och Tess får uppdraget att smugla Ellie till en mötesplats för att träffa gruppen Fireflies. I detta kapitel är relationen mellan Joel och Ellie kylig och distanserad och avslutas med att Joel får reda på att Ellie är immun mot Cordycepsinfektionen. Sommarkapitlet fungerar alltså som en presentation och fördjupning.

Det andra kapitlet utspelas under hösten, där Joel och Ellie reser mot Salt Lake City. Under kapitlets gång fördjupas deras relation genom fler faror, större konflikter samt ökade känslomässiga insatser. De två karaktärerna har kommit närmare varandra och Joel börjar känna sig som en far till Ellie. Höstkapitlet fungerar alltså som en stegring av narrativet.

I det tredje kapitlet, som utspelas under vintern, har Joel blivit skadad och fått en infektion (en vanlig infektion i detta fall, inte Cordycepsinfektionen) och är därför i behov av antibiotika. Ellie ger sig ut ensam i jakt på detta och stöter på en grupp med människor. I utbyte mot en ren hon precis skjutit får hon en spruta och en liten flaska antibiotika, som hon ger till Joel. Nästa dag vaknar Ellie av att några från gruppen har kommit till den lilla byn de tog skydd i, i jakt på Ellie och Joel som tydligen hade dödat några från gruppen ett tag tidigare. I ett försök att leda bort dem från byn blir Ellie tagen och är med om en traumatisk händelse där ledaren av gruppen försöker döda henne. I sista sekunden blir hon räddad av Joel, som är på bättringsvägen tack vare antibiotikan. Detta vinterkapitel är en mörk och intensiv del av spelet med stark psykologisk spänning, som fungerar som en emotionell lågpunkt innan den slutliga upplösningen.

Under våren och det fjärde kapitlet anländer Joel och Ellie äntligen till Salt Lake City och till sjukhuset där operationen på Ellie är på väg att äga rum. Joel gör det avgörande valet mellan att låta Ellie bli dödad i syfte att skapa ett vaccin, eller att rädda henne. Eftersom han nu ser Ellie som en dotter kan han inte låta doktorerna döda henne och dödar därför en stor del av människorna och militären som håller hus i sjukhuset för att rädda henne. Han lyckas och tar

med henne därifrån. Vårkapitlet fungerar alltså som berättelsens klimax och den moraliska konflikten når sin höjdpunkt.

Berättelsen avslutas med en kort epilog, där Ellie vaknar upp i baksätet av en bil som Joel kör mot en okänd destination. I den sista dialogen mellan dem ljuger Joel om att det finns fler immuna, för att Ellie inte ska vilja återvända till sjukhuset för att slutföra operationen, vilket ger ett emotionellt och moraliskt komplext slut på berättelsen.

Tan och Mitchell (2020) menar att Aristoteles dramatiska enheter är fundamentala för narrativa spel, vilket går att se även i *TLoUP1* (2023). Peripetin sker när Joel får reda på att operationen kommer att döda Ellie, vilket förändrar berättelsens riktning från ett kollektivt uppdrag till ett personligt. Anagnorisis uppnås när spelaren förstår att Joels val att rädda Ellie samtidigt innebär att möjligheten till ett vaccin går förlorad och att de själva har deltagit aktivt i det valet. Katarsis uppnås slutligen i epilogen, där berättelsen avslutas med ett emotionellt och moraliskt komplext slut snarare än ett tillfredsställande sådant.

Denna berättelsestruktur är ett exempel på den klassiska treaktsstrukturen (Parker, 2000) och är inte unik i sig, men berättar denna emotionella berättelse otroligt effektivt. Parker förklarar att en treaktsstruktur ska ha en uppsättning där narrativet etableras, vilket sker i akt 1, varefter utvecklandet presenterar nya frågor, i akt 2, och till sist i en avslutande akt 3, bidrar med en upplösning av frågorna från akt 1 och 2. I *TLoUP1* (2023) fungerar prologen och sommarkapitlet som akt 1, höst- och vinterkapitlet som akt 2 och slutligen vårkapitlet som akt 3. Den *gameplay* som finns är en central del i spelet när det kommer till att förstärka karaktärsutvecklingen och narrativet. Till exempel styr spelaren oftast Joel och är därmed den som samlar resurser och skyddar Ellie, vilket blir en direkt gestaltning av den fadersroll som Joel känner att han har. Sådana nära kopplingar mellan narrativ och spelmekanik menar Bizzochi och Tanenbaum (2011) är centrala för att spelupplevelsen ska upplevas som givande och koherent. Även smygande och andra samarbetsmoment, som att Joel vid flertalet tillfällen behöver lyfta upp Ellie för att hon ska kunna hämta en stege till honom för att de ska komma vidare, är exempel på spelmoment som speglar karaktärernas förtroende och beroende till och av varandra.

Under hela spelet ses världen genom ett tredjepersonsperspektiv, vilket innebär att Joel alltid är synlig på skärmen (förutom de delar där spelaren spelar som Ellie eller Sarah). Detta skapar ett visst avstånd mellan spelaren och Joel jämfört med exempelvis ett förstapersonsperspektiv, men medför att spelaren kan iaktta Joels reaktioner och kroppsspråk, vilket kan föra spelaren emotionellt närmare karaktären.

Fortsättningsvis avslöjar spelarens utforskning och interaktion med omgivningen mycket om spelvärlden i stort. Under utforskningen av spelets områden kan spelaren hitta diverse föremål som går att interagera med och som utökar spelarens förståelse av spelvärlden. Detta sker på ett naturligt sätt och avbryter inte berättelsen utan utvecklas dynamiskt utefter spelarens utforskning. Det gör även att utforskning är starkt belönat av spelet med exempelvis lappar och samlarobjekt, som ger inblick i andra karaktärers liv och erfarenheter sedan utbrottet av infektionen ägde rum.

Till sist används *gameplay* även för att förstärka berättelsens intensitet, vilket görs med hjälp av stridssekvenser. De sekvenser där spelaren ska döda fiender har hög intensitet, medan sekvenser med smygande och pussel saktar ner tempot och därmed lämnar utrymme för reflektion. Ofta används de lugnare sekvenserna direkt efter intensiva sekvenser just för att spelaren ska kunna reflektera över vad som just har hänt innan nästa utmaning börjar.

Vidare används *gameplay* för att förstärka berättelsens känslomässiga tyngd genom strider med fiender och överlevnadspussel, alltså pussel i miljön som spelaren måste lösa för att ta sig vidare, som skapar spänning och risk. Även resurshantering när det kommer till exempelvis ammunition och andra stridsrelaterade föremål och interaktioner, som förklaras mer ingående i avsnitt 4.3.3, tvingar spelaren att göra moraliskt laddade val som speglar Joel och Ellies kamp i berättelsen.

### 4.3.2 Avtrubbning av moral

I *TLoUP1* (2023) har spelaren taktisk kontroll över strider och utforskande, men inte den linjära berättelsen, vilket ger spelaren en typ av illusion av agens. Under spelets gång tvingas spelaren gång på gång döda både infekterade och människor för att komma framåt, vilket gradvis normaliserar våldet. När spelaren väl når spelets klimax har denna process pågått så länge att när spelaren utför en av de sista handlingarna i spelet, som innebär att döda kirurgen som är på väg att operera på Ellie, är spelaren så avtrubbad från våldet att handlingen inte längre känns som ett moraliskt dilemma.

Från den stund Joel får reda på att operationen kommer att döda Ellie är han helt bestämd på vad han ska göra. Han kommer göra det som krävs för att rädda Ellie. Joel tar sig genom sjukhuset och spelaren behöver överleva den mest intensiva striden hittills. Massvis av mänskliga fiender försöker döda Joel, allt för att han inte ska kunna stoppa operationen, men för att kunna fortsätta framåt behöver spelaren döda dem alla. Slutligen kommer Joel fram till salen där operationen håller på att inledas. Kirurgen tar upp en skalpell och riktar den mot Joel som ett vapen och säger att han inte kommer låta Joel ta Ellie. Här har spelaren endast ett val: hur de ska döda kirurgen. Spelaren kan välja att skjuta kirurgen med ett av sina vapen eller att ta skalpellen från honom och hugga honom i halsen med den. Det finns inget annat sätt att ta sig vidare och rädda Ellie, utom att döda kirurgen.

Detta är en handling som vanligtvis hade varit svår, då en doktor i den hemska världen i *TLoUP1* (2023) är väldigt värdefull. Men genom hela spelet blir spelaren avtrubbad från att tänka moraliskt och tveka, vilket är varför det i genomspelningen som utfördes för denna analys inte fanns någon tvekan. Det var ett självklart val att döda kirurgen för att rädda Ellie. Under hela spelet har spelaren lärt känna både Joel och Ellie och varit en del av deras relation och samtidigt gjort flera omoraliska val i form av att ha dödat massor med människor för att kunna göra framsteg i spelet. Spelaren resonerar med karaktärernas känslor. Valet att döda kirurgen och därmed rädda Ellie leder till att möjligheten för skapandet av ett vaccin, som skulle kunna rädda otaliga människors liv, rinner ut i sanden. I och med detta val har spelaren gått över en gräns som omintetgör alla moraliska begränsningar. Reay (2020) menar att spel kan använda perspektivtagande för att ge spelaren en känsla av medbrottslighet och påminna dem om att systemet förlitar sig på aktivt deltagande. Detta stämmer väl överens med hur *TLoUP1* (2023) fungerar. Spelaren är inte bara vittne till Joels val utan utför dem själv, vilket gör det svårare att ta avstånd från handlingarnas moraliska konsekvenser.

Spelets linjära struktur tvingar spelaren att utföra handlingar de annars kanske inte hade velat göra, vilket speglar den tuffa värld som spelet utspelar sig i. Detta avtrubbar långsamt spelaren från att tveka i sina våldsamma handlingar, för att till slut avskaffa sin moral och vara självsk. Spelare ges alltså möjligheten att uppleva hur svåra levnadsförhållanden kan förstöra moral. Det är just detta som gör *TLoUP1* (2023) till en speciell upplevelse. Spelet visar hur spelarens moral kan brytas ner allteftersom spelet fortskrider, vilket skulle kunna vara svårt att förmedla genom ett icke-interaktivt medium. Denna effekt är möjlig just tack vare den linjära

strukturen, som innebär att spelaren inte kan undvika de moraliskt laddade situationerna. Det är ett exempel på hur den narrativa paradoxen kan bli ett verktyg för att skapa upplevelser som inte hade varit möjliga i ett spel med större frihet, snarare än att vara ett hinder.

### 4.3.3 Interaktion och agens

När det kommer till agens i *TLoUP1* (2023) har spelaren ingen alls, i och med att narrativet som presenteras inte går att påverka på något sätt. Det som går att påverka är dock *gameplay*, vilket snarare kan ses som interaktion än agens enligt Ryans (2001) definition av interaktivitet, som definierar interaktivitet som när förändringarna i spelets villkor bestäms av spelarens inmatningar. Stang (2019) tillägger att känslan av kontroll som spel ger delvis kommer från att spelsystemet reagerar direkt och konsekvent på spelarens inmatningar, vilket förklarar varför spelaren i *TLoUP1* (2023) ändå kan känna sig delaktig, exempelvis i hur de tar sig an fiender samt hur mycket de vill utforska, trots att narrativet inte går att påverka. Fendt m.fl. (2012) visar att spel där spelarbeslut inte signifikant ändrar spelets gång ändå kan bibehålla spelarens känsla av agens genom explicit feedback, vilket stämmer överens med hur *TLoUP1* (2023) fungerar i praktiken.



**Figur 7:** Skärmdump av meny för utrustning  
(*The Last of Us Part I*, 2023)

Som tidigare nämnt är varje område i spelet olika stora och erbjuder därmed olika möjligheter för utforskning. I en del områden kan spelaren utforska relativt fritt, medan andra områden är otroligt linjära och tillåter nästintill ingen utforskning. Exempelvis behöver spelaren i de större områdena döda många fiender, som kan vara utspridda både på en gata mellan byggnader och inuti flera av dessa byggnader. I en sådan situation behöver spelaren hitta ett strategiskt sätt att döda fienderna, med en blandning av smygande, användande av skjutvapen samt användande av närstridsvapen. Beroende på mängd ammunition för de skjutvapen som innehas (se figur 7) samt mängd fiender, kan spelaren göra ett informerat val angående hur fienderna bäst borde dödas. Genom att trycka på en knapp som gör att spelarkaraktern rör sig tystare och långsammare kan spelaren smyga sig runt och har därför mindre risk att bli upptäckt av fienderna. På så sätt går det att strategiskt döda en fiende åt gången, med hjälp av en särskild mekanik där karaktären tar tag i en fiende, förutsatt att karaktären inte blir upptäckt och därmed svärnad av infekterade eller skjuten av mänskliga fiender, vilket skulle garantera en säker död.

I de mindre områdena, där graden av utforskning är minimal, tar ofta narrativet större plats.

Då pratar Joel och Ellie ofta lite mer med varandra. Det kan också innebära att en *cutscene* snart kommer inträffa, alltså att en större händelse i narrativet kommer ske, eller att den nyss inträffat. Ett område där spelaren har minimal chans till utforskning påträffas sent i spelet, en stund efter att Ellie varit med om den traumatiska händelsen i vinterkapitlet. Områdets miljö är inuti en byggnad, närmare bestämt det naturhistoriska museet i Salt Lake City. Där märks det på Ellie att hennes mående och humör inte är som det brukar. Strax efter att de gått in i det aktuella området får Ellie syn på något utanför och säger åt Joel att följa med. Hon springer i väg utan att se om spelaren följer med och stannar till slut på ett hustak högt upp i byggnaden, där spelaren och Joel, till slut får veta vad Ellie fått syn på: nere på marken strövar en liten flock med giraffer helt fritt (se figur 8). Stunden som följer är en av de mest stillsamma och fridfulla i spelet och verkar läka något i Ellie; efter den stunden verkar hon mer eller mindre vara tillbaka till sin normala jag. Vid denna händelse är det meningen att spelaren ska följa efter Ellie för att se vad hon fick syn på, för att Joel ska finnas där för henne i stunden. Det finns inga föremål att plocka upp eller några extra rum att besöka på vägen, eftersom hela poängen med just det området är att spelaren ska springa genom korridorerna efter Ellie, utan distraktioner från vad narrativet försöker berätta. Spelaren hade säkerligen blivit distraherad av det och därmed skapat narrativ dissonans. Detta för att Joel, i narrativet, bryr sig om Ellie och inte skulle låta henne springa i väg helt utan uppsikt medan han plockar upp några saker. Att området inte hade något annat att erbjuda än långa korridorer som till slut leder till taket innebär alltså att det viktigaste just då var att spelaren skulle fokusera på narrativet och att Joel skulle finnas där för henne.



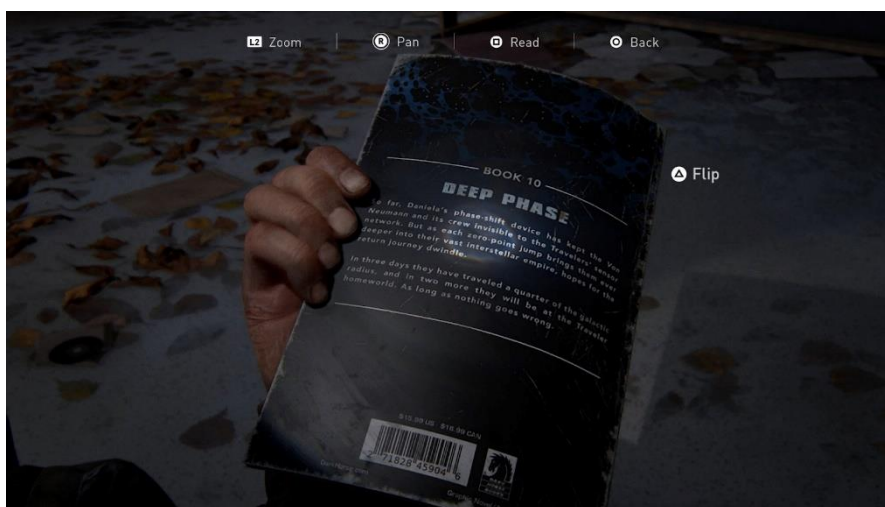
**Figur 8:** Skärmdump av när Ellie tittar på girafferna  
(*The Last of Us Part I*, 2023)

Den spatiala friheten i *TLoUP1* (2023) är med andra ord begränsad men inte obefintlig. Spelaren kan inte påverka vilket område som ska besökas närmast, men har ett visst handlingsutrymme i varje område när det kommer till navigering och i vilken grad de vill utforska det. Som Murray (1997) menar är spatial navigation en form av agens där möjligheten att röra sig genom virtuella landskap kan vara tillfredsställande i sig själv, oavsett vad mellanrummen (*cutscenes*) innehåller. Detta går att se i *TLoUP1* (2023) i hur spelaren kan välja att ta sig an ett område, vilken ordning eller på vilket sätt som fiender hanteras och i vilken grad de vill utforska innan de fortsätter vidare. Denna relativt begränsade spatiala frihet är designad för att spelaren ska ha något att göra och förstärker på samma gång känslan av att befinna sig i en farlig och begränsad värld.

I det fall att spelaren blir dödad av fiender förs de antingen tillbaka till början av området och

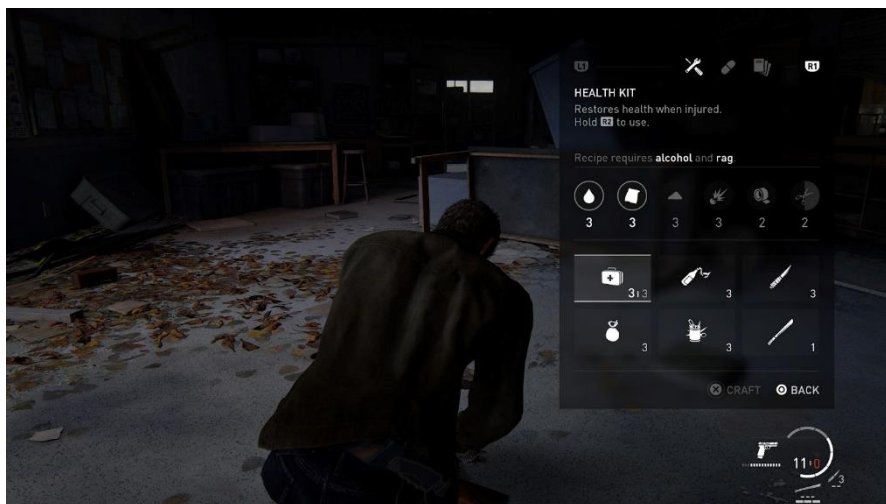
måste börja om striden med fienden/fienderna, eller till en sparpunkt, vilket spelet skapar automatiskt och spelare får fortsätta från. På så vis kan spelaren testa en annan strategi för hur de ska ta sig an fienderna och förlorar inte mer än lite tid på att behöva försöka igen.

Under spelets gång kan spelaren, som tidigare nämnt, samla ammunition runt om i världen. Spelaren kan även hitta samlarobjekt som inte har någon direkt betydelse för det huvudsakliga narrativet eller för *gameplay*. Dessa inkluderar lappar, som ger små inblickar i andra karaktärers upplevelser, från tiden då infektionen först bröt ut såväl som senare år och även nyligen. Dessutom finns serietidningar att hitta i spelvärlden, som Ellie tycker mycket om. För varje serietidning går det att läsa vilket nummer den har, vad den heter och en kort sammanfattning på baksidan (se figur 9). Dessa har ingen direkt koppling till narrativet i spelet, mer än att Ellie tycker om dem och att Joel plockar upp dessa eftersom han vet detta. Utöver det tjänar de endast funktionen som samlarobjekt för spelaren.



**Figur 9:** Skärmdump av baksidan på en serietidning  
(*The Last of Us Part I*, 2023)

Vidare har spelaren, som tidigare nämnt, vapen som kan användas för att slåss mot fiender, både infekterade och människor. Totalt kan åtta olika skjutvapen hittas (se figur 7). Utspritt över de flesta områden finns ammunition till spelarens vapen samt kosttillskott och *delar*, som kan användas för att uppgradera färdigheter respektive vapen om spelaren samlar tillräckligt många. Dessutom finns flera typer av tillverkningsmaterial utspridda i världen, som används för att tillverka hälsokit, molotovcocktails, knivar, rökbomber, spikbomber och uppgraderingar till närstridsvapen (se figur 10). Vissa områden har låsta dörrar som spelaren måste låsa upp med kniven som kan tillverkas av material, men de kan ibland vara ganska gömda och missas lätt om spelaren inte utforskar området mer än nödvändigt. Bakom dessa dörrar finns ofta extra mycket ammunition, kosttillskott, delar och tillverkningsmaterial, samt ibland någon lapp eller serietidning, vilket gör att dessa dörrar kan ses som en belöning för spelarens utforskning.



**Figur 10:** Skärmdump av hantverksmeny  
(*The Last of Us Part I*, 2023)

Under tiden spelaren utforskar ett område pratar ofta Joel och Ellie om diverse saker och formar en relation till varandra. Detta framkommer antingen genom dialoger som helt enkelt spelas upp under spelandet och ibland genom frivilliga dialoger, där spelaren behöver trycka på en knapp för att dialogen ska spelas upp. Tar spelaren för lång tid på sig med att trycka på knappen försvinner dialogen och spelaren har därmed gått miste om den. Det innebär att spelaren måste vara på hugget och beredd att trycka på knappen vid ett sådant tillfälle för att inte gå miste om eventuell information om spelvärlden eller om Joel och Ellies relation. Att spelaren aktivt måste trycka på en knapp för att dialogen ska spelas upp innebär att relationen mellan Joel och Ellie delvis byggs upp av spelaren själv. Reay (2020) menar att en spelares val och handlingar gör att spelaren känner sig ansvarig för resultatet, vilket stämmer överens med hur det aktiva deltagandet i relationsbyggandet påverkar den emotionella tyngden av Joels avslutande val i spelet. Alltså har interaktionen i spelet en tydlig funktion och bidrar på ett avgörande sätt till spelupplevelsen.

#### 4.3.4 Potential

Linjära spel, såsom *TLoUP1* (2023), har den “perfekta” versionen av ett narrativ, där författaren har stenkoll på den narrativa strukturen och att alla delar har så stor påverkan och betydelse som möjligt. Louchart och Aylett (2005) menar att en linjär berättelse är uppbyggd efter en noga orkestrerad narrativ vision och dramatiskt syfte, vilket förutsätter att spelaren följer berättelsen utan att avvika från den. Spelaren kan därmed inte “förstöra” den genom att upptäcka eller utföra saker i “fel” ordning.

I ett linjärt spel som *TLoUP1* (2023) med en huvudsaklig berättelse och få sidouppdrag är, till skillnad från *open world*-spel, fokuset på att bara följa den huvudsakliga berättelsen och att möjligtvis få glimtar in i andra karaktärers liv på vägen. Men det finns inte mycket som kan distrahera från att göra framsteg med den huvudsakliga berättelsen. Spelaren kan exempelvis inte teleportera sig någon annanstans och eftersom tidigare områden inte går att besöka igen är den enda vägen som spelaren kan ta den som leder framåt.

Vidare kan det uppstå ludonarrativ dissonans i *open world*-spel där spelaren, exempelvis, kan teleportera sig till en annan plats och samla resurser, trots att det finns andra mer “brådskande” saker att ta itu med, som att följa huvuduppdraget. I *TLoUP1* (2023) har spelaren inget annat val än att fortsätta framåt, förutom den begränsade utforskning som går att göra i

varje litet område, eller att helt enkelt avsluta spelet helt och hållet. Roth, van Nuenen och Koenitz (2018) påpekar att splittringen av "ludo" och "narrativ" ofta ses som en designutmaning, men i *TLoUP1* (2023) undviks denna problematik i stor utsträckning eftersom spelmekanikerna genom hela spelet är konstruerade för att förstärka och spegla narrativets centrala teman snarare än att motarbeta dem. Schoenau-Fog m.fl. (2013) förklarar att ett emergent narrativ är öppet och saknar en dramaturgisk kurva och växer i stället fram genom spelarens interaktioner med flertal delsystem under *gameplay*. *TLoUP1* (2023) tar den motsatta vägen och visar att en strikt linjär struktur kan vara minst lika effektiv, eftersom den ger författarna full kontroll över den dramaturgiska kurvan och säkerställer att varje del av berättelsen har maximal påverkan på spelaren. Som visas i kapitel 4.3.1.1 är ett tydligt exempel på denna potential just hur spelet gradvis bryter ner spelarens moral, vilket den linjära strukturen möjliggör.

I *TLoUP1* (2023) spelar spelaren som andra karaktärer; oftast tar spelaren kontroll över Joel men det förekommer även sekvenser där spelaren styr Ellie eller Sarah. Spelaren skapar alltså inte sin egen karaktär som de kan forma eller bestämma över. Spelet är en förutbestämd berättelse där spelaren får uppleva delar av karaktärernas liv - spelaren tar del av deras berättelse snarare än att skapa en egen berättelse. Spelaren får hjälpa dem att ta sig dit de vill och hjälpa dem överleva på vägen dit genom *gameplay*. Det är en väldigt annorlunda upplevelse och har ett annat mål än att spelaren ska skapa en egen berättelse eller få sätta sin egen prägel på en karaktär. Precis som Green (2016) påpekar kan inte spelaren fatta några beslut åt Joel som har någon påverkan på narrativet och är därför tvungen att delta i dem som en aktiv medspelare. Spelaren behöver kunna skilja på sig själv och spelarkaraktärerna (Joel, Ellie, eller Sarah) men samtidigt acceptera deras mål och handlingar som sina egna (Parneryd Lundberg, 2023). Under spelets gång är det tydligt att det som är viktigast för Joel är att överleva och skydda de han bryr sig om. Detta medför att spelaren behöver acceptera Joels val om de vill spela hela spelet från början till slut. Det går att teoretisera om att det val Joel gör i sjukhuset i slutet av spelet, alltså att döda kirurgen för att rädda Ellie och därmed förhindra skapandet av ett vaccin på samma gång, blir lättare att acceptera i och med att det är Joel som har tagit det moraliska valet, trots att spelaren är medbrottsling i det och behöver själv trycka på knappen för att handlingen ska utföras.

### 4.3.5 Slutsats

*TLoUP1* (2023) är ett helt linjärt spel där spelaren följer Joel och Ellies resa genom ett postapokalyptiskt USA. Berättelsen följer en klassisk dramaturgisk kurva som motsvarar årstiderna sommar, höst, vinter och vår, där spelaren inte har möjlighet att påverka dess utfall. Den frihet som finns handlar om hur spelaren tar sig an fiender och hur mycket de utforskar varje område, vilket skapar en illusion av agens utan att narrativet påverkas och gör att författarna kan behålla kontrollen över berättelsens dramatiska kurva.

Spelmekanikerna är utformade för att spegla spelets berättelse, där exempelvis skyddandet av Ellie gestaltar den fadersroll som Joel utvecklar och växlingen mellan intensiva och lugna sekvenser ger spelaren tid att reflektera över händelserna.

Förmågan att göra spelaren till en aktiv deltagare i bland annat moraliskt laddade situationer, snarare än enbart en åskådare, är en av spelets styrkor. Spelet visar hur ett linjärt narrativ kan användas för att successivt erodera spelarens moral, något som kan vara svårt att uppnå i ett icke-interaktivt medium. Det gör *TLoUP1* (2023) till ett intressant exempel på den narrativa potential som linjära spel kan ha, även och kanske främst, i de fall där den narrativa paradoxen

framträder som tydligast.

## 4.4 Övergripande Slutsats

Alla tre spel som analyserats använder olika tekniker och berättarstrukturer för att förmedla lärdomar och tankeställare, vilket de åstadkommer genom att utnyttja egenskaperna av den linjära strukturen.

Spelen engagerar spelare genom att införliva dem i olika former av relationer. Spelaren blir del av en familj, ett samhälle, eller ett partnerskap, vilket ökar deras immersion och motivation och får dem att tänka empatiskt. Immersion, motivation och empati är en stor del av alla tre berättelser. Immersion och empati för andra karaktärer kan i sin tur motivera spelare att utföra svåra eller våldsamma handlingar och ta sig framåt i spelet. I *WRoEF* (2017) måste spelaren aktivt föra karaktärer till sin död för att ta reda på och dokumentera sanningen om familjen för sin son. I *Chants of Sennaar* (2023) är spelaren den enda som kan rädda invånarna i tornet från exil genom att lära sig nya språk och ta sig upp i tornet. I *TLoUP1* (2023) måste spelaren utföra huvudkaraktären Joels våldsamma gärningar för att rädda Ellie, vilket dessutom påvisar hur längre spelupplevelser, som ger spelare mer tid att leva sig in i relationer, kan påverka motivation och moral ytterligare.

Förutom att ha tagit del av engagerande upplevelser lämnas spelare med berikade förmågor, främjat från spelmediets unika egenskaper. I *WRoEF* (2017) innefattar det att identifiera hierarkier, tolka sammanhang och innebörd samt meningsskapande. I *Chants of Sennaar* (2023) övas spelarens grundliga förståelse för satslära och grammatik, vilket är användbart inför verklig språkinläring. I fallet av *TLoUP1* (2023) får spelaren uppleva och ta del av ett djupt moraliskt budskap. Analyserna visar därmed tydligt att det finns potential i spel där den narrativa paradoxen framträder.

Trots att inget av spelen tillåter spelaren att förändra utfallet av berättelsen har de agensen att fritt tyda upplevelserna, reflektera över dem och dra egna slutsatser som de sedan nyttjar på valfritt vis.

## 5 Sammanfattning och diskussion

I detta kapitel sammanfattas arbetet i helhet från frågeställning till slutsats. Resultaten av analysen diskuteras sedan i relation till bakgrund och frågeställning.

### 5.1 Sammanfattning

Den narrativa paradoxen presenteras ofta som ett problem att lösa (Aylett, 1999; Louchart & Aylett, 2003, 2005; Schoenau-Fog m.fl., 2013); ett perspektiv som kan härstamma från behovet av att särskilja spel från andra medium (Roth, van Nuenen och Koenitz, 2018; Stang, 2019). Denna analys argumenterar emot denna utarbetning och uppmärksammar hur spel med linjära strukturer och "låg" agens fyller sin egen befattning inom spelmediet. Värdet av spelupplevelserna tydliggörs i förmågan att utveckla färdigheter och förmedla lärdomar till spelaren. *WRoEF* (2017) visade på empatisk utveckling, *Chants of Sennaar* (2023) på inlärning och språkförståelse och *TLoUP1* (2023) på moralisk avtrubning. Potentialen för spelen finns i deras kreativa utveckling och tillgänglighet för alla spelare, utan kravet på tidigare erfarenhet av spel.

### 5.2 Diskussion

Den starka ambitionen av att uppmärksamma spel som självständigt medium bidrog till att en stor del av fokuset inom forskningsfältet lades på hur det särskilde sig från andra kulturella medier som teater, litteratur och film (Koenitz m.fl., 2015a). Narrativ hölls därför till en början separat från interaktiv *gameplay* och debatterades av ludologer att inte passa inom spelmediet (Aarseth, 1997). Roth, van Nuenen och Koenitz (2018) påpekar däremot att klyvningen av "ludo" och "narrativ" i sig själv är problematisk och ofta grunden till konflikten som den beskriver vara en designutmaning.

Spel är idag ett självständigt medium, vilket medför möjligheten att omfamna potentialen som spel har för berättande. Analysen som genomförts uppmärksammar de unika egenskaperna av att låta spelare bli en del av och uppleva noga orkestrerade berättelser. De lärdomar och tankar som berättelser inom andra kulturella medier förmedlar kan genom spel forma en mer fördjupad upplevelse och uppfattning av vad som berättas. Roth, van Nuenen och Koenitz (2018) påstår att de rätta berättelserna kan öppna våra hjärtan och ändra oss. Att återuppleva någonting har en föränderlig kraft som överträffar både berättande och dramatiserade händelser på grund av att vi införlivar dem som personliga upplevelser. Resultaten av denna analys stöttar det påståendet, då medbrottlighet och aktivt deltagande visat sig vara en gemensam styrka hos de linjära spelen, både i form av att spelare aktivt för karakterer till sin död i *WRoEF* (2017), trotsar den etablerade ordningen i *Chants of Sennaar* (2023) och utför moraliskt tvivelaktiga handlingar i *TLoUP1* (2023).

Louchart och Aylett (2005) påstår att en linjär berättelse, som betraktas av spelaren och är uppbyggd utefter en noga orkestrerad narrativ vision och dramatiskt syfte, inte är kompatibel med intrång från spelare, eftersom det inte går att förvänta sig att spelaren gör de rätta valen för berättelsen. Att översätta en berättelse vars publik varit passiv, från exempelvis litteratur eller TV, direkt till en virtuell, interaktiv miljö, anser Aylett (1999) även ta bort alla egenskaper som gör spelmediet unikt. Det går att tolka som att linjära berättelser som översatts från andra medier eller saknar möjligheten för spelaren att påverka utfallet inte på något vis borde bedömas som spel, vilket inkluderar spelen som analyserats i detta arbete. Murray (1997)

förklarar att "traditionella" spel i många fall är målinriktade och strukturerade runt turordning och poäng, där språket används främst instrumentellt i stället för att förmedla beskrivningar eller kommunicera komplexa känslor och därför kan verka väldigt annorlunda från berättelser. Men denna analys synliggör att integrerade, linjära narrativ inte utesluter de grundläggande aspekterna av spel, utan snarare innovativt utnyttjar egenskaperna av spelmediet för att utveckla andra typer av upplevelser. Analyserna belyser hur linjära strukturer kan bidra med lärorika upplevelser, utöver underhållning, vilket visar på en intressant utvecklingsmöjlighet för spelmediet.

### 5.2.1 Är de bra spel?

Enligt Aarseth (1997) är spatial navigation ett allmänt element som definierar spel, vilket stöds av Murray (1997) som tillägger att det också involverar någon form av aktivitet och ofta fokuserar på att utveckla någon typ av skicklighet. I *WROEF* (2017), *Chants of Sennaar* (2023) och *TLoUP1* (2023) har spelaren i olika grad möjlighet att navigera sin omgivning i utforskande eller undersökande syfte, för att ta sig framåt i spelet eller ta del av miljöbaserat berättande. Spelaren uppehåller aktivt deltagande genom en huvudsaklig spelmekanik, samt utvecklar skicklighet inom bland annat strategi, inlärning, tolkning och empati.

I de tre analyserade spelen skildras spelarens agens i deras fria tolkning av spelupplevelsorna och det utanförstående nyttjandet av deras egna slutsatser. Varje interaktion i spelen är noga orkestrerade för att tjäna berättelsen och resultaten av spelarens interaktioner, tolkning och slutsatser påverkar berättelsen och/eller meningen den vill förmedla, vilket innebär att spelen också kan anses uppfylla Murrays (1997) definition av agens. I och med den spatiala navigationen, stärkandet av kognitiva skickligheter och spelarens agens kan alla tre spel därför med säkerhet betraktas som spel. Enligt Stang (2019) anses agens vara det naturliga resultatet av interaktivitet och ännu en viktig komponent i spel. Murray (1997) definierar agens som den tillfredsställande möjligheten att röra sig genom virtuella landskap, kraften att göra meningsfulla interaktioner och synliggörandet av resultaten från spelarens beslut och val. Verklig agens, däremot, anser Stang (2019) ligga i spelarens tolkningar av den förmedlade texten, deras engagemang med *fan communities* och i de utbyten som sker mellan *fans* och utvecklare. Trots den linjära, narrativt drivna strukturen där spelaren saknar möjligheten att påverka berättelsen, besitter spelare den form av agens som Stang (2019) förespråkar.

För att spel ska bedömas som *bra* spel anser Louchart och Aylett (2005) att kvalitén av en berättelse inte räcker till. Ett bra spel menar de i stället definieras av spelarens nivå av engagemang och nöje. Ju högre nivå av engagemang och nöje, desto bättre är alltså spelet. De förklarar däremot inte hur låg nivån av engagemang behöver vara för att ett spel ska vara "dåligt". Därför går det att utgå från att ett spel endast till någon grad behöver engagera spelare, vilket alla tre spel i denna analys gör och mer än bara lite. Det är viktigt att tillägga att Louchart och Ayletts (2005) definition av bra spel är en av säkerligen många fler som denna diskussion inte förhåller sig till. I *WROEF* (2017) används litterära tekniker för att skapa dimension och genom samspelet med ludiska element fångas spelaren i berättelsen och ökar deras engagemang av att utforska den. *Chants of Sennaar* (2023) engagerar spelare genom att utmana deras problemlösnings- och språkinlärningsförmågor, vilket motiveras av de positivt samhällsfrämjande resultaten när de lyckas med pussel. *TLoUP1* (2023) använder visuell realism och spännande fiende-möten för att fördjupa och engagera spelare, vilket uppehålls genom spelarens relation och empati för karaktärerna och den storslagna berättelsen.

Det är oklart vad Louchart och Aylett (2005) menar med en spelares nivå av nöje. Om de menar

att ett spel måste vara tillfredsställande lever de analyserade spelen upp till detta genom den agens som förekommer, utifrån Murrays (1997) uttalande att agens på olika sätt är tillfredsställande. Om de hänvisar till en spelares kontroll innebär det att inget av spelen som analyserats i detta arbete är särskilt underhållande, vilket författarna av denna analys, från egen erfarenhet av spelupplevelserna, inte håller med om. Spelen upplevdes som underhållande. En spelares nöje, eller underhållning, kan till stor del bero på deras förväntningar inför genrekonventioner. Bozdog och Galloway (2020) förklarade att spelgenren *walking simulator*, samma genre som *WROEF* (2017) har, började som ett förlöjligande av spel som hade till synes bristande "traditionell" *gameplay*. Att utforma sådana spel kan därför tolkas som kritik mot konventionell spelkultur och definitioner för vad som anses vara spel. De som är negativa gentemot en spelgenre upplever kanske inte ett spel inom den som underhållande, samtidigt som andra spelare inte utgår från någon negativ synpunkt utan är öppna för en annorlunda upplevelse med ett olik syfte. Att vara negativ till genrer kan också ses som extremfall, medan det är mer vanligt med personer som helt enkelt är mindre intresserade av berättelsespel, som brukar hoppa förbi dialoger och *cutsscenes* i fallen där narrativ och *gameplay* är separerade, för att de vill vara mer deltagande, eller för att berättelsen inte är tillräckligt engagerande. Om spel inom kontroversiella spelgenrer utnyttjar kreativa tekniker som i slutändan underhåller och engagerar spelare, kanske de, liksom spelen i denna analys, till och med lämnar spelare med något extra. *WROEF* (2017) utvecklar spelarens tolkningsförmåga och empati, *Chants of Sennaar* (2023) utvecklar spelarens mönsterigenkänning och språklig kompetens och spelare i *TLoUP1* (2023) upplever hur moral gradvis bryts ner.

Spelen som analyserats visade sig vara relativt enkla i jämförelse med många andra spel som kräver mycket strategisk och motorisk skicklighet. Spelare kan i de flesta fall röra sig i eget tempo, med undantag av en kort sekvens av flykt från ett monster i *Chants of Sennaar* (2023), samt *quick time events* och stridssekvenser i *TLoUP1* (2023). Stridssekvenserna kan däremot förenklas eller försvåras vid val av svårighetsgrad. Spelen kan därför i olika grad anses som mer tillgängliga för en större mängd spelare. Linjäriteten av spelen utesluter även potentiell ångest hos spelare över att göra fel eller "dåliga" val som kan leda till olika slut. Spelen saknar för det mesta moment som kan skapa prestationsångest och ersätter det med förbestämda handlingar som spelare måste införliva sig med för att förstå och dessutom acceptera följderna av, för att sedan under verkliga val, i andra spel eller i verkligheten, kunna ta i beaktning.

### 5.2.2 Är den narrativa paradoxen ett problem?

Inom debatten mellan narratologi och ludologi problematiserades den narrativa paradoxen, spänningen mellan författarens kontroll över berättelsen och spelarens agens genom friheten att påverka den och användes för att argumentera kring vägen speldesign bör utvecklas (Roth, van Nuenen & Koenitz, 2018). Begreppet används i relation till otillfredsställande upplevelser utifrån agens och immersion (Roth, van Nuenen & Koenitz, 2018; Louchart & Aylett, 2003; Schoenau-Fog m.fl., 2013) och framförs ofta som ett problem att lösa. Men måste det lösas? Agens kan, som tidigare nämnt, förekomma på flera sätt, utöver makten att påverka berättelsen. Murray (1997) förtydligar dessutom att agens på egen hand bidrar med tillfredsställelse, vilket underminerar ludologernas argument.

För att förstå den komplexa relationen mellan interaktion och narrativ påpekar Roth, van Nuenen och Koenitz (2018) att det är viktigt att inkludera ett kognitivt perspektiv. Det rubbar särskiljningen mellan ludo och narrativ, då narrativ tolkning kan placeras i ett flertal dimensioner av den ludonarrativa upplevelsen. Slutsatsen som Roth, van Nuenen och Koenitz

(2018) kommer fram till efter sin analys är att problemen som den narrativa paradoxen skapar endast skulle kunna lösas på två sätt: Det ena alternativet är att fokusera helt på linjära spel, så att spelaren inte kan ta beslut och påverka på sätt som skulle riskera en inkonsekvent upplevelse. Det andra alternativet är att skapa världar där vad som helst kan hända, där agensen vore så hög att det är oklart om designern får fram det budskap de vill förmedla och den slutliga upplevelsen fortfarande blir meningsfull för spelaren. Analyserna av *WRoEF* (2017), *Chants of Sennaar* (2023) och *TLoUP1* (2023) visar att det förstnämnda alternativet, alltså att fokusera på linjära strukturer, inte nödvändigtvis innebär en fattig spelupplevelse. Tvärtom kan den linjära strukturen vara ett verktyg som möjliggör spelupplevelser som inte hade varit möjliga med högre agens. Upplevelserna är hela, där varje moment är noga planerad för att förmedla någonting till spelaren. I *WRoEF* (2017) återupplever spelare historia, alltså händelser som redan skett och rimligtvis inte går att påverka. *Chants of Sennaar* (2023) lägger fram en tydlig inlärningskurva för spelare att följa, som säkerställer effektiv inläring och hjälper att bygga upp spelarens motivation. Under äventyret i *TLoUP1* (2023) agerar spelaren ut Joels själviska och våldsamma handlingar för att beskydda Ellie, vilket inte skulle stämma överens med ett alternativt handlingsval där Joel i stället i slutet av spelet skulle lämna Ellie för att dö, eftersom det inte reflekterar uppbyggnaden av Joels karaktär och sannolikt hade resulterat i en icke-tillfredsställande upplösning av berättelsen.

Den narrativa paradoxen är ett fenomen som i vissa fall framträder i spel som inte anses bra, men påvisas utifrån denna analys inte nödvändigtvis vara den underliggande anledningen. Som konstaterat kan ett spel bedömas vara bra om det engagerar och underhåller spelare (Louchart & Aylett, 2005), vilket linjära, narrativt drivna spel, där den narrativa paradoxen framträder, kan göra. Narrativ design blir mer och mer komplex i försöket att undkomma paradoxen och skapa den perfekta modellen för vad spel bör vara, liksom påståendet att det emergenta narrativet är lösningen och framtiden för spel (Louchart & Aylett, 2003). Spelmediet är ungt och bör utmanas inom alla områden för att utvecklas. Att underskatta och motarbeta linjära strukturer, genrer och fenomen är inte nyttigt i jämförelse med vad innovation och kreativitet kan bidra med.

Linjära spel bör inte särskiljas, utan ses som likvärdigt till andra spel med högre agens. De uppfyller, liksom alla andra, kraven för att vara spel och utnyttjar egenskaperna unika till sin struktur för att underhålla och förmedla budskap till spelarna. Den narrativa paradoxen är inte ett problem att lösa. Det antagandet kan snarare vara destruktivt för utvecklingen av vad linjära spel kan åstadkomma för spelare och spel som berättande medium. Paradoxen kan i stället betraktas som en utmaning eller ett fenomen att utnyttja kreativt för en fortsatt och utvidgad innovativ utveckling inom mediet.

### 5.2.3 Metod

Bizzocchi & Tanenbaums (2011) metod av *close reading* var väldigt anpassningsbar och fungerade väl för inramningen av analysen. Förutom Bizzochi och Tanenbaums (2011) egna uppmaningar togs ytterligare förhållningsregler, från Jennings (2015) och Fernández-Vara (2014), i beaktning för att öka trovärdigheten av metoden. Den stora friheten av metoden gjorde att analyserna genomfördes effektivt, men inte med säkerhet identiskt med varandra när det gäller tid och fördjupning.

Linjäriteten av spelen begränsade med enkelhet möjligheten att ströva bort från den menade upplevelsen. Däremot var författarna redan familjära med spelen sedan innan, både genom tidigare genomspelningar och utomstående inverknings från *walkthroughs*, recensioner och

forum, även om dessa inte togs del av under analysen. Spelen spelades först från så naiva ögon som möjligt och återvändes sedan till för att besvara analysfrågorna. Frågorna bevisades vara användbara för att utsöndra den potential som fanns i varje spel och hjälpte till att stötta det som studien avsåg att undersöka. Svaren baserades däremot på subjektiva uppfattningar som skulle kunna skilja sig från andra spelares, speciellt beroende på grundläggande erfarenhet, utomstående inverknings och/eller förväntningar för spelen och genrerna. För att bredda perspektivet stödde sig därför analyserna delvis på andra refererade studier.

Författarna av denna studie är *game writing*-studenter och hyser därför en partiskhet för vikten av narrativ i spel, vilket kan ha påverkat slutsatserna av analyserna och objektiviteten av diskussionen. Eftersom syftet med studien är att argumentera för det linjära narrativets potential i spel där den narrativa paradoxen framträder anses detta däremot inte vara ett bekymmer för studiens trovärdighet, då studien bygger på alternativa perspektiv.

Spelen som analyserades valdes utifrån specifika kriterier, där det från början förmodades finnas potential att uppmärksamma för syftet med studien. Det innebär att spel som möjligtvis inte uppfyller samma krav inte analyserades och togs därför inte i beaktning under diskussionen om den narrativa paradoxen och dess påverkan på spel.

De olika längderna av spelen tillät analysen att omfatta en större utsträckning av spel, som uppvisade olika potential. Att begränsa arbetet till endast korta spel hade uteslutit det viktiga elementet av hur längden av ett spel kan påverka spelupplevelsen. Arbetet hade dragit fördel av att analysera fler spel, men inom tiden för arbetet var tre spel ett rimligt antal.

I och med att analyserna var subjektiva och utgått från en specifik mängd erfarenhet går studien inte att replikera på ett identiskt vis. Resultaten kan däremot bli desamma, om något ännu mer fördjupad, då analysfrågorna omfattar grundläggande element i spelets struktur och innehåll.

För att öka trovärdigheten ännu mer hade fler kunnat analysera varje spel för att sedan jämföra om uppfattningarna stämmer överens mellan varandra, vilket tyvärr inte var en möjlighet i denna studie på grund av tid och antal undersökare. Att analysera flera linjära spel som inte uppfyller något kriterium förutom att författarna *saknar* erfarenhet av de, hade möjligtvis lett till ett mer troget utförande av metoden, där spelaren med säkerhet utgår från ett naivt perspektiv i första genomspelningen.

Användningen av metoden hjälpte i slutändan med att utforma en analys som lyckades lyfta fram viktiga aspekter av linjära berättelsespel, som stärker argumentet att de kan bidra med värdefulla upplevelser för spelare och innovativ utveckling inom spelmediet. Resultaten anses även vara överförbara och kan appliceras på föråldrade perspektiv och terminologi inom spelforskning, samt uppfattningen av spel som medium.

### 5.3 Samhälleliga och etiska aspekter

Det går att argumentera för att linjära spel och genrer som *walking simulators* hittills blivit nedvärderade och bortglömda när det kommer till dess potential och utveckling inom spelmediet. De är narrativt drivna spel där den narrativa paradoxen framträder och kontroversiella tekniker kreativt tas i bruk för att designa värdefulla upplevelser som lämnar spelare med någonting extra. Det kritiserar "traditionella" spelkonventioner, vilket tidigare lett till starka debatter som ludologi vs narratologi och gamergate. Även om debatterna är daterade och idag mer nyanserade är diskussionen om hur mekanik och berättande samverkar mycket relevant och en integrerad del av speldesign och spelanalys. Spelmekanik ses som en central

del av berättande i spel och fenomenet av den narrativa paradoxen har hanterats som ett problem att lösa, vilket bidragit till att fokuset för mediets utveckling lagts åt motsatt håll, där modeller och strukturer som det emergenta narrativet föreslås. Resultaten av denna analys uppmärksammar däremot hur den narrativa paradoxen inte nödvändigtvis behöver vara ett problem eller vara grunden till att spel upplevs som mindre tillfredsställande. Det kan i stället utnyttjas för att exempelvis fångsla spelare i perspektiv som tvingar fram utveckling av kognitiva skickligheter.

Den narrativa paradoxen bör inte inom terminologin presenteras som ett problem att lösa, då det underminerar vikten av att utforska potentialen av spel där fenomenet framträder. Denna analys betonar att det är hög tid för ett bredare perspektiv att vidtas, för att uppmärksamma potentialen i att kreativt använda den linjära berättelsestrukturen. Att i stället hantera det som en utmaning och ett redskap för innovativ spelutveckling hade breddat mediet och tagit ett stort kliv bort från utdaterade perspektiv. Nya genrer hade kunnat uppstå och spel bevisat sig vara mer än bara underhållning.

Denna analys belyser hur noga orkestrerade berättelser och spelupplevelser kan utrusta spelare med förmågor som nyttjar dem själva men som också kan användas i större omfattning. Förutom förbättrade förmågor inom tolkning, meningsskapande och empatisk förståelse, förser *WROEF* (2017) spelare med kunskap om hur åldershierarkier kan identifieras och motarbetas. I *TLoUP1* (2023) får spelare inte bara ta del av en episk berättelse, utan också förstå hur kritiska förhållanden påverkar människor och i egen person uppleva hur moral långsamt kan nötas bort och ersättas av själviskhet. Tydligast användbar är däremot *Chants of Sennaar* (2023), som hjälper spelare att öva mönsterigenkänning och grundlig språkförståelse, vilket bevisar hur spel kan vara hjälpsamma inom utbildning.

## 5.4 Framtida arbete

En hypotetisk fortsättning på arbetet hade varit att analysera fler linjära spel där den narrativa paradoxen framträder, som ingen av författarna har någon tidigare erfarenhet av eller förmodas vara väldigt innovativa, för att stärka trovärdigheten av resultatet. Med mer tid hade varje spel också kunnat analyseras av båda författarna. Det hade även varit intressant att analysera spel med mer öppna strukturer för att sedan jämföra exempelvis nivå av engagemang och nöje.

Utöver en analys hade det varit intressant att involvera deltagare och utföra intervjuer eller enkäter för att undersöka hur en större mängd spelare uppfattar och upplever linjära och icke-linjära spel, samt specifika intressanta fenomen.

Det hade även varit intressant att utföra fördjupade undersökningar inom vilka strukturer och fenomen som bäst framhäver känslor hos spelare, eller mest effektivt förbättrar förmågor och skickligheter utan att spelaren mister motivationen. Som resultaten av analysen uppvisar kan spel ha olika syften, varav vidare utforskning kring inlärning inte bara vore spännande men också potentiellt berikande inom utbildning.

## Referenser

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, ss. 1-57, 76-96. The Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2001). Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games, I *Cybertext Yearbook 2000*, ss. 152-171. University of Jyväskylä.
- Aylett, R. (1999). Narrative in virtual environments- towards emergent narrative, I *Proceedings of the AAAI fall symposium on narrative intelligence*, ss. 83-86. AAAI Publications.
- Bizzochi, J. & Tanenbaum, J. (2011). Well Read: Applying Close Reading Techniques to Gameplay Experiences, I *Well Played 3.0: Video Games, Value and Meaning*. ETC Press.
- Bozdog, M. & Galloway, D. (2020). Worlds at Our Fingertips: Reading (in) What Remains of Edith Finch, I *Games & Culture: A Journal of Interactive Media*, 15(7), ss. 789–808. SAGE Publishing. doi:10.1177/1555412019844631
- Ensslin, A. (2014). *Literary Gaming*. The MIT Press.
- Fendt, M. W., Harrison, B., Ware, S. G., Cardona-Rivera, R. E. & Roberts, D. L. (2012). Achieving the Illusion of Agency, I *Interactive Storytelling: 5th International Conference*. Springer Berlin Heidelberg. doi:10.1007/978-3-642-34851-8\_11
- Fernández-Vara, C. (2014). *Introduction to Game Analysis*, ss. 114–125. Routledge.
- Giant Sparrow (2017). *What Remains of Edith Finch* [PC]. [https://store.steampowered.com/app/501300/What\\_Remains\\_of\\_Edith\\_Finch/](https://store.steampowered.com/app/501300/What_Remains_of_Edith_Finch/).
- Green, A. M. (2016). The Reconstruction of Morality and the Evolution of Naturalism in the Last of Us, I *Games and Culture*, 11(7-8), ss. 745-763. SAGE Publications Inc. doi:10.1177/1555412015579489
- Halliwel, S. (1998). *Aristotle's poetics : with a new introduction / Stephen Halliwel*. Duckworth.
- Jennings, S. C. (2015). Passion as Method: Subjectivity in Video Games Criticism, I *Journal of Games Criticism*, 2(1). Tillgänglig på Internet: <https://gamescriticism.org/2023/07/24/passion-as-method-subjectivity-in-video-games-criticism/> [2026-01-28].
- Koenitz, H., Haahr, M., Ferri, G. & Sezen, T. I. (2013). First Steps towards a Unified Theory for Interactive Digital Narrative, I *Transactions on Edutainment X*. Springer Nature eBooks.
- Koenitz, H., Ferri, G., Haahr, M., Sezen, D. & Sezen, T. I. (2015a). Introduction: Perspectives on Interactive Digital Narrative, I *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice*, ss. 1-8. Routledge.
- Koenitz, H., Ferri, G., Haahr, M., Sezen, D. & Sezen, T. I. (2015b). Introduction: The Evolution of Interactive Digital Narrative Theory, I *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice*, ss. 67-76. Routledge.
- Louchart, S. & Aylett, R. (2003). Solving the Narrative Paradox in VEs – Lessons from RPGs, I *Intelligent Virtual Agents, 4th International Workshop*, 2792, ss. 244-248. Springer Berlin Heidelberg. doi:10.1007/978-3-540-39396-2\_41

- Louchart, S. & Aylett, R. (2005). Managing a Non-linear Scenario – A Narrative Evolution, I *Virtual Storytelling: Using Virtual Realities Technologies for Storytelling. Third International Conference*, 2792, ss. 148-157. Springer Berlin Heidelberg. doi:10.1007/11590361\_17
- Mateas, M. (2001). A preliminary poetics for interactive drama and games, I *Digital Creativity*, 12(3), ss. 140–152.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*, ss. 96-192. The Free Press.
- Naughty Dog (2023). *The Last of Us Part I* [PC]. [https://store.steampowered.com/app/1888930/The\\_Last\\_of\\_Us\\_Part\\_I/](https://store.steampowered.com/app/1888930/The_Last_of_Us_Part_I/).
- Naughty Dog (2020). *The Last of Us Part II* [PS4].
- Parneryd Lundberg, R. (2023). Miljödrivet berättande och karaktärsperspektiv: En komparativ analys av The Last of Us Part I och Part II. Kandidatuppsats, Media, estetik och berättande. Högskolan i Skövde. Tillgänglig på Internet: <https://his.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1751245&dswid=-7403>
- Parker, P. (2000). Reconstructing Narrative, I *Journal of Media Practice*, 1(2), ss. 66-74. doi:10.1080/14682753.2000.10807075
- Patru, C. Marteau, M. & Jean, R. (2025). Video games and language learning: a fruitful collaboration?, I *Popular Communication*, ss. 1-13. doi:10.1080/15405702.2025.2524355
- Peake, J. & Reynolds, A. (2020). There's a sniper on that hill!: Gaming in English as a Global Language Environment, I *Angles*, 11. SAES. doi:10.4000/angles.3237
- Reay, E. (2020). Empathy Puzzles: Solving Intergenerational Conflict in Young Adult Video Games, I *International Journal of Young Adult Literature*, 1(1), ss. 1-19. Fincham Press. doi:10.24877/ijyal.35
- Roth, C., van Nuenen, T. & Koenitz, H. (2018). Ludonarrative Hermeneutics: A Way Out and the Narrative Paradox, I *Interactive Storytelling, 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling*, 11318, ss. 93-106. Springer International Publishing. doi:10.1007/978-3-030-04028-4\_7
- Rundisc (2023). *Chants of Sennaar* [PC]. [https://store.steampowered.com/app/1931770/Chants\\_of\\_Sennaar/](https://store.steampowered.com/app/1931770/Chants_of_Sennaar/).
- Ryan, M-L. (2001). Beyond Myth and Metaphor\* - The Case of Narrative in Digital Media, I *Game Studies: the international journal of computer game research*, 1(1). Tillgänglig på Internet: <https://www.gamestudies.org/0101/ryan/> [2026-01-28].
- Schoenau-Fog, H., Bruni, L. E., Khalil, F. F. & Faizi, J. (2013). Authoring for Engagement in Plot-Based Interactive Dramatic Experiences for Learning, I *Transactions on Edutainment X*, 7775, ss. 1-19. Springer Berlin Heidelberg. doi:10.1007/978-3-642-37919-2\_1
- Stang, S. (2019). “This Action Will Have Consequences”: Interactivity and Player Agency, I *Game Studies: the international journal of computer game research*, 19(1). Tillgänglig på Internet: <https://gamestudies.org/1901/articles/stang> [2026-01-28].
- Tan, K. & Mitchell, A. (2020). Dramatic Narrative Logics: Integrating Drama into Storygames with Operational Logics, I *Interactive Storytelling, 13th International Conference on Interactive Digital Storytelling*, vol 12497, ss. 190-202. Springer International Publishing.

doi:10.1007/978-3-030-62516-0\_17

Valve Corporation (2026). *Steam*. <https://store.steampowered.com/> [2026-02-05].

Wittgenstein, L. (2009). *Philosophical Investigations*. Blackwell Publishing Ltd.