



HÖGSKOLAN  
DALARNA

## **Examensarbete**

Kandidatuppsats

### **När filmklippning möter interaktivitet**

---

#### **En studie av samarbetet mellan klippning och interaktivitet i TV-spelet The Last of Us**

##### **Video Editing for Interactivity in The Last of Us**

Författare: Elin Karlsson  
Handledare: Stefan Björnlund  
Examinator: Sven Hansell  
Ämne/huvudområde: Bildproduktion  
Kurskod: BQ2042  
Poäng: 15 hp  
Examinationsdatum: 2018-12-12

Vid Högskolan Dalarna finns möjlighet att publicera examensarbetet i fulltext i DiVA. Publiceringen sker open access, vilket innebär att arbetet blir fritt tillgängligt att läsa och ladda ned på nätet. Därmed ökar spridningen och synligheten av examensarbetet.

Open access är på väg att bli norm för att sprida vetenskaplig information på nätet. Högskolan Dalarna rekommenderar såväl forskare som studenter att publicera sina arbeten open access.

Jag/vi medger publicering i fulltext (fritt tillgänglig på nätet, open access):

Ja

Nej

## **Abstract:**

Syftet med uppsatsen är att studera hur det moderna narrativa TV-spelet *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) förhåller sig till interaktivitet – en grundläggande egenskap för digitala spel – i kombination med ett filmiskt stilval. Uppsatsen väljer ut sekvenser från spelet och analyserar hur de använder sig av filmklippningstekniker i samband med interaktiva moment. Analysen sker i förhållande till en modell för filmklippningsvärderingar samt modeller för interaktivitet inom speldesign. Studien är ämnad för att vara användbar för både filmskapare och spelskapare vid skapandet av nya verk. Resultatet av studien visar att spelet med hjälp av klippningstekniker använder klassiska filmuttryck för att bygga på spelarens känslor av bekanthet från samhällets generella filmvana i mån om att leda till önskat engagemang.

**Nyckelord: Interaktivitet, filmklippning, TV-spel, The Last of Us.**

# Innehållsförteckning

<b>1. Inledning</b> .....	1
1.1 The Last of Us .....	1
1.2 Interaktivt historieberättande.....	3
1.3 Klippningskonsten som mer än ett klipp.....	5
1.4 Syfte och frågeställning.....	5
1.4.1 Avgränsningar .....	6
1.5 Metod och material.....	7
1.5.1 Urval .....	8
1.5.2 Metodkritik .....	8
<b>2. Tidigare forskning</b> .....	9
2.1 Filmklippning .....	9
2.2 TV-spel.....	10
2.3 Gränsen mellan spelare och publik .....	10
<b>3. Teori</b> .....	12
3.1 The Rule of Six .....	12
3.2 Att definiera interaktivitet .....	13
3.3 The Anatomy of Choice (och Flow) .....	13
3.4 The Four Interactivity Modes.....	14
3.5 Tillämpning av teoretiska begrepp.....	16
<b>4. Analys</b> .....	17
4.1 Introduktion av gameplay.....	17
4.1.1 Sekvens.....	17
4.1.2 Analys.....	18
4.2 Introduktion av Mash-The-Button .....	19
4.2.1 Sekvens.....	19
4.2.2 Analys.....	20
4.3 Övergång mellan filmsekvens och interaktivt moment.....	21
4.3.1 Sekvens.....	21
4.3.2 Analys.....	23
4.4 När filmsekvensen tar över .....	24
4.4.1 Sekvens.....	24
4.4.2 Analys.....	25
4.5 Att möta slutet.....	26

4.5.1 Sekvens .....	26
4.5.2 Analys .....	27
<b>5. Slutdiskussion .....</b>	<b>28</b>
<b>6. Litteratur- och källförteckning .....</b>	<b>31</b>
6.1 Tryckta källor .....	31
6.2 Elektroniska källor .....	31
6.3 Övriga källor .....	33

# 1. Inledning

Film är utan tvekan ett av de största kulturella fenomen som existerar i dagens samhälle. Nu är även de digitala spelen (dataspel och TV-spel) på sin väg uppåt i sådan utsträckning att spelindustrin i dagsläget kan ses som större än Hollywoods filmindustri. I en artikel publicerad i *Forbes* år 2013 levererar skribenten Christopher Correa en visuell bild av hur digitala spel under de senaste åren har genererat ofantligt högre summor under sin öppningsvecka än de största filmerna under samma tidsperiod. Ett exempel som tas upp är att *Harry Potter och dödsrelikerna del 2* drog in 226 miljoner dollar under sin release-vecka medan TV-spelet *Call of Duty: Modern Warfare 3* drog in 775 miljoner.<sup>1</sup>

TV-spel är riktade mot en spelare som har kontroll och möjlighet att interagera med mediet, till skillnad från en filmtittare, men trots det använder sig spelen regelbundet av tekniker baserade i filmproduktion. Många exempel kan ses i placeringen av och talandet om den imaginära kameran, det vill säga (kamera)vinkeln som spelaren introduceras till i spelens interaktiva filmsekvenser, och klippningsteknikerna som används vid filmsekvenser.

## 1.1 The Last of Us

Spelstudion Naughty Dogs *The Last of Us* (2013) är ett postapokalyptiskt TV-spel som består av en kombination av modernt gameplay (när spelaren styr) och datoranimerade filmsekvenser. Det har en stark fokus på sin filmiska berättelse och använder i stor utsträckning filmsekvenserna för att föra berättelsen framåt.

Narrativet följer två karaktärer som är motvilligt sammanförda på en resa mot mänsklighetens räddning från ett zombievirus. När spelet börjar (efter en prologsekvens) har det gått 20 år sedan viruset bröt ut och då Joel, en av huvudkaraktärerna, förlorade sin dotter. Han har sedan dess överlevt genom alla medel till hands och levt med känslor av skuld som förvandlats till bitterhet. Ellie, spelets andra huvudkaraktär, är en ung tonåring som föddes sex år efter virusets utbrott och vars kropp reagerade på virusinfektionen med att mutera fram en immunitet. Under spelets gång får Joel i uppdrag att hjälpa en frihetsorganisation att

---

<sup>1</sup> Correa, Christopher, Why Video Games Are More Addictive And Bigger Than Movies Will Ever Be, *Forbes*, 2013-04-11. <https://www.forbes.com/sites/christophercorrea/2013/04/11/why-video-games-are-addictive-and-bigger-than-movies-will-ever-be/#9f0815366f66>. (Hämtad 2018-10-30).

smuggla Ellie ut ur staden och ta henne till doktorer som ännu jobbar för att hitta ett botemedel mot zombieviruset. De tror att svaret kan finnas i hennes mutation.

En av speldesignerna för *The Last of Us*, Bruce Straley, berättar i en intervju med den brittiska filmtidningen *Empire* att grundidén till spelets tematik uppkom efter ett biobesök tillsammans med spelets creative designer Neil Druckmann (där de gick och såg westernfilmen *No Country for Old Men*):

It was 'show, don't tell' to the ultimate degree, and that was really intriguing for us as game developers. We'd say, "I've never played that type of game before, let's do that". (...) For us, the word "video game" (...) was born in the age of Atari and Pong. (...) And the feelings that we're trying to touch on with people and the experiences we're trying to deliver are beyond that sense of "game", you know.<sup>2</sup>

I denna intervju framgår skaparnas önskemål att spelet ska ge spelaren en känsla som skiljer sig från många andra spel. Neil Druckmann berättar att de var noga med att placera sin imaginära kamera likt i en film. Det var viktigt för dem att det skulle kännas som att spelet var filmat av en riktig filmkamera och inte animerat på en dator. *Empire* som publicerat artikeln antyder även på att de lyckats i sin strävan genom att kalla *The Last of Us* för "årets bästa film som faktiskt inte var en film" i artikelns rubrik.<sup>3</sup>

Regissören och skådespelaren Vsevolod Pudovkin resonerade redan kring 1950-talet att "the foundation of film art is editing".<sup>4</sup> Med utgångspunkt i detta resonemang fokuserar denna uppsats på hur filmsekvenser i det moderna TV-spelet *The Last of Us* förhåller sig till etablerade filmklippningsvärderingar (det som en filmklippare prioriterar och värdesätter som högst: dvs förmedling av känsla och narrativ).<sup>5</sup> Just *The Last of Us* är aktuellt för att spelets skapare har talat om hur de har värdesatt känslan av spelet och vikten av varje steg som spelaren tar (till exempel att konsekvenserna av att döda har emotionell påverkan).<sup>6</sup> Spelet i

---

<sup>2</sup> Plumb, Ali. The Last of Us: The Best Film of The Year (That Wasn't Actually a Film). *Empire*. 2013-12-17. <https://www.empireonline.com/movies/features/last-us/> (Hämtad 2018-10-09).

<sup>3</sup> ibid.

<sup>4</sup> Pudovkin, Vsevolod Illarionovich, *Film Technique and Film Acting*. London: Vision Press, 1954, s. 19.

<sup>5</sup> Murch, Walter, *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing* (2. uppl.). Los Angeles: Silman-James Press, 2001, s. 17-19.

<sup>6</sup> Takahashi, Dean, What inspired The Last of Us (interview), *Venture Beat*, 2013-08-06.

<https://venturebeat.com/2013/08/06/the-last-of-us-creators-inspirations/>. (Hämtad 2018-10-09).

sig är kritikerrosat och har vunnit flera priser, bland annat titeln som Best Game in 2014 enligt British Academy Games Awards (arrangerat av BAFTA; British Academy of Film and Television Arts).<sup>7</sup> Sedan spelet först släpptes, för fem år sedan, har det sålt över 17 miljoner exemplar.<sup>8</sup> På spelmässan Playstation Experience 2016 släppte skaparna Naughty Dog en trailer för en uppföljare som fick publiken att jubla.<sup>9</sup> Trots att det har gått fem år som gått sedan spelet kom ut så har det gjort sådan succé att fansen fortfarande investerade i berättelsen och vill veta vad som kommer närmast.

## 1.2 Interaktivt historieberättande

På 1990-talet var det vanligt med ett fenomen så kallat interaktiva filmer. Det var en tidigare form av dataspel som oftast gick ut på att spelaren fick se en filmsekvens och sedan blev bemött av olika alternativ där spelarens val avgjorde hur handlingen skulle fortsätta framåt.<sup>10</sup> Filmsekvenserna var filmade som en vanlig film på utsatt plats och med skådespelare (detta kallas i sammanhanget ibland för live-action).<sup>11</sup> Själva gameplayet (delarna där spelaren har kontroll) existerade i dessa interaktiva filmer endast i formen av att klicka sig fram mellan stillbilder tills det var dags för nästa filmsekvens.

Nu på senare år förekommer inte längre interaktiva filmer som de gjorde på 1990-talet. Det finns dock fortfarande ett växande intresse för att förmedla berättelser genom digitala spel. Det har blivit alltmer vanligt att ett TV-spel innehåller längre filmsekvenser som är producerade och klippta på ett sätt som visuellt kan liknas med en del ur en film eller TV-serie. Dessa filmsekvenser kallas i de flesta spelkretsar för cinematics vilket är en direkt anspelning på termen cinematography som används i filmkretsar för att tala om filmfotografering. I vissa fall består TV-spelen t.o.m. av mer filmsekvenser än gameplay. Ett exempel är så kallade episodiska TV-spel där spelet släpps i avsnitt på samma sätt som en

---

<sup>7</sup> British Academy of Film and Television Arts. Games in 2014. <http://awards.bafta.org/award/2014/games>. (Hämtad 2018-10-29).

<sup>8</sup> Gilyadov, Alex, The Last of Us has sold over 17 million copies, *IGN Nordic*, 2018-06-14. <https://nordic.ign.com/the-last-of-us/15998/news/the-last-of-us-has-sold-over-17-million-copies>. (Hämtad 2018-10-29).

<sup>9</sup> Playstation, *Playstation Experience 2016 Showcase*, 2016-12-03. <https://www.youtube.com/watch?v=LVyVeIlgMh2w>, tidkod 1:07:00. (Hämtad 2018-10-29).

<sup>10</sup> Perron, Berron, Arsenault, Dominic, Picard, Martin & Therrien, Carl, Methodological questions in interactive film studies, *New Review of Film and Television Studies*, vol. 6, no. 3 (2008): s. 233-252. doi: 10.1080/17400300802418552.

<sup>11</sup> Glebas, Francis, *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action & Animation*. Focal Press, 2009 [E-Bok], s. 48.

TV-serie. Deras gameplay går ofta ut på att spelaren är med och påverkar historien genom att ta beslut åt huvudkaraktären. I äventyrsdramat *Life is Strange* (2015) kan spelaren resa i tiden för att ”göra om” sina beslut tills det blir ”rätt”.

Ett annat aktuellt TV-spel (av en annan genre men med samma typ av gameplay) är skräckspelet *Until Dawn* (2015) där varje val spelaren gör kan betyda liv eller död för varje karaktär i berättelsen. Det är inte ett episodiskt TV-spel men likt en interaktiv film utgår det från ett beslutstagande hos spelaren. Spelets narrativ är så mottagligt för påverkan från spelaren att det finns upp till hundra olika variationer av slutet.<sup>12</sup>

Den största markören för att dessa TV-spel skiljer sig från 90-talets interaktiva filmer är att de moderna spelen använder sig av datoranimerad CGI för utseendet av filmsekvenserna, ofta i samband med motion capture (ett redskap som används för att förenkla animations- och formgivningsprocessen). Skådespelare agerar ut scenerna iklädda speciella dräkter som fångar upp deras placering i rummet, kroppsliga rörelser och ansiktsuttryck. På det viset behåller filmsekvenserna en viss realitetsfaktor (trots deras datoranimerade utseende) i och med att de i grunden är en imitation av verkligheten. Dessutom har dagens spel som använder sig av denna typ av filmsekvenser i många fall även så hög prestanda på den visuella grafiken att gameplaysekvenserna inte skiljer sig utseendemässigt från filmsekvenserna. Spelaren har i teorin kontrollen över en film.

*The Last of Us*, *Life is Strange* och *Until Dawn* är alla spel som använde sig av motion capture för att skapa sina verklighetsimiterande filmsekvenser, men till skillnad från spel av samma typ som *Life is Strange* och *Until Dawn* så kan inte spelaren påverka handlingen i *The Last of Us*. Det är ett spel som består av en linjär berättelse vilket innebär att narrativet är låst och alltid slutar på samma sätt. På grund av detta får varje spelare i stort sett samma upplevelse i slutändan och vikten av hur den upplevelsen framkallas blir då extra stor. Därmed ställs även större krav på manusförfattarna som bygger fram narrativet: de har all kontroll över den dramatiska berättelsen och förväntas därför ha en förutbestämd plan för korrelationen mellan hur narrativet presenteras och hur spelaren förväntas reagera på det. Ett

---

<sup>12</sup> Reynolds, Matthew, *Until Dawn has thousands of story paths for hundreds of ending variations*, *Digital Spy*, 2014-08-14. <http://www.digitalspy.com/gaming/gamescom/news/a590481/until-dawn-has-thousands-of-story-paths-for-hundreds-of-ending-variations/>. (Hämtad 2018-10-09).



exempel på detta kan ses i relationen mellan Ellie och Joel: spelaren kan inte påverka denna, bara spela med och bli påverkad.

### **1.3 Klippningskonsten som mer än ett klipp**

Det vore ett misstag att se på filmklippning och endast tänka på de klipp (utbyte av en bild till en annan) som har gjorts i en sekvens. Även om det rent tekniskt skulle kunna ses på det sättet så är filmklippningskonsten i sig bredare än det. Filmskaparen Jason Tomaric skriver i sin handbok för andra filmskapare att klippningen av en film börjar redan innan första tagningen har filmats. Strukturen för hur en scen kommer att klippas bestämmer de mest erfarna filmskaparna redan i planeringsstadiet för en film.<sup>13</sup> Filmklipparen och undervisaren Roger Crittenden menar att den främsta funktionen av filmklippning är att solidarisera och bygga på filmens estetiska stilval men att det vore omöjligt om det inte redan fanns en struktur förbestämd sedan innan materialet når klipprummet.<sup>14</sup> Utifrån Tomaric och Crittendens mening om filmklippningskonsten blir en diskussion kring filmklippning inom digitala spel automatiskt ännu mer riktad mot den visuella helheten av spelets filmiska sekvenser – detta eftersom materialet vid klippningen av ett TV-spel är skapat genom datoranimering. Klipparen för ett TV-spel behöver inte ”arbeta med det materialet som finns” på samma sätt som en klippare för en live-actionfilm. Den här informationen är viktig att ha i åtanke vid utförandet av analysen då den är avgörande för hur man bör förhålla sig till klippningen i en sekvens. Klippningen i TV-spel handlar alltså mindre om att ”skapa det bästa av en situation” och mer om att ”skapa den bästa situationen.”

### **1.4 Syfte och frågeställning**

Syftet med denna studie är att uppnå en fördjupad förståelse för hur filmklippningstekniker används i TV-spel som är ett interaktivt medium; hur det existerar en koppling mellan filmklippning och interaktivitet i TV-spel. Det finns värde i undersökningen eftersom den utförs på ett relativt nytt medium; särskilt eftersom det sker i samband till ett avgränsat ämne (klippning) i förhållande till den främsta egenskapen hos det nya mediet (interaktivitet). Detta kan bidra till nya perspektiv för både filmskapare och spelskapare i framtiden vid skapandet av nya verk inom samma område (som ständigt växer).

---

<sup>13</sup> Tomaric, Jason J., *Filmmaking: direct your movie from script to screen using proven Hollywood techniques*. Oxford: Focal, 2011, s. 254.

<sup>14</sup> Crittenden, Roger, *Film and Video Editing* (2. uppl.). London: Blueprint, 1995, s. 36-38.

Filmsekvenserna i *The Last of Us* är utformade genom samma berättelsestruktur som i en film; därmed förekommer det välbekanta klipp som byten mellan bildutsnitt och kameravinklar på karaktärer i dialoger. Det som är intressant att undersöka specifikt är hur spelet hanterar övergången från filmsekvens till interaktivitet (gameplay) och hur de har arbetat med den dramatiska berättelsen mot att driva spelaren till att agera. Utifrån detta går det att analysera djupare hur filmsekvenserna och gameplay är strukturerade för att samspele och huruvida spelet har lutat mer mot någon av de båda formerna (filmiskt vs interaktivt). Detta är intressant för att se hur moderna narrativa spel (som *The Last of Us*) hanterar balansen mellan filmiskt berättande och samtidigt uppfyllandet av förväntningen som alla spel har: att få spelaren att vilja spela.<sup>15</sup>

Aktuella frågeställningar är:

- **Hur nyttjar *The Last of Us* filmklippningstekniker för sina interaktiva filmsekvenser?**

Detta kommer undersökas genom att granska övergångar mellan filmsekvenser och gameplay-sekvenser, hur interaktiva moment klipps in under interaktiva filmsekvenser och hur filmsekvenser använder klippningen för att uppmuntra till interaktivitet.

- **Hur har spelets interaktiva aspekter och spelets filmiska aspekter samverkat i *The Last of Us* för att engagera spelaren?**

Detta kommer undersökas genom att titta på hur spelets filmsekvenser och gameplay-sekvenser skiljer sig från varandra och hur de även liknar varandra, till exempel hur en gameplaysekvens använder sig av filmklippningstekniker för att förstärka den filmiska känslan eller hur en filmsekvens förberett spelaren för en gameplaysekvens.

### 1.4.1 Avgränsningar

Anledningen till att denna studie analyserar klippningen i spelet är för att det är en prominent del av spelets narrativa struktur i koppling till modernt filmskapande. Andra delar kan hävdas vara val av bildutsnitt och hur karaktärerna porträtteras samt relationen mellan dem. Även dessa partier vore intressanta att analysera men då dessa områden i viss utsträckning har

---

<sup>15</sup> Schell, Jesse, *The Art of Game Design: A book of Lenses* (2. uppl.) Boca Raton: CRC Press, 2015, s. 44.

utforskats kring samma spel tidigare (bland annat i en tidigare uppsats skriven vid Högskolan Dalarna) så har jag gjort valet att avgränsa mig till just klippningen och dess påverkan på spelets interaktivitet.<sup>16</sup> Bildutsnitt kommer att spela en viss roll eftersom en del av klippningsprocessen är att välja ut vilka bilder som ska visas och valet av bildutsnitt hör till, men det kommer inte vara undersökningens främsta fokus.

## 1.5 Metod och material

Uppsatsen väljer specifika scener ur spelet *The Last of Us* och analyserar hur de använder sig av filmklippningstekniker för att bland annat förmedla känsla och narrativ i sina filmsekvenser. Utifrån detta tittar uppsatsen på hur klippningen framhäver interaktiviteten genom att driva spelaren till att agera, detta med hjälp av filmklippningens förmåga att göra iakttagaren känslomässigt investerad.

För att utreda användandet av klippningstekniker och dess effektivitet i koppling till gameplay analyseras scenerna utifrån hur de förhåller sig till "The Rule of Six" som den etablerade filmklipparen Walter Murch beskriver i sin bok om filmklippning, *In the Blink of an Eye*.<sup>17</sup> Det är sex olika punkter för huruvida ett klipp kan bedömas som välutfört. I teoriavsnittet går uppsatsen igenom varje punkt och beskriver hur Murch råder kring användandet av dessa. Just denna teori är användbar för att den är koncis och Murch är tydlig med hur den bör hanteras.

För att sedan komma fram till huruvida klippningen i filmsekvenserna har påverkats av intentionen av interaktivitet så applicerar uppsatsen lärdomar från speldesignerna Katie Salen och Eric Zimmerman som de skriver om i sin bok *Rules of Play: Game Design Fundamentals*.<sup>18</sup> De ägnar ett helt kapitel åt interaktivitet under sin lista av kärnkoncept inom speldesign där de förklarar och beskriver en enkel modell för olika grader av interaktivitet inom spel. Denna modell är användbar i denna studie för att avgöra till vilken grad en filmsekvens antingen bygger upp till interaktivitet eller är interaktiv i sig. Dessutom används

---

<sup>16</sup> Lamartine, André. Att hitta hem igen: En studie i affektionens betydelse i berättelser, med utgångspunkt i det filmiska tv-spelet *The Last of Us*.

<sup>17</sup> Murch, Walter. *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing* (2. uppl.). Los Angeles: Silman-James Press, 2001.

<sup>18</sup> Salen, Katie & Zimmerman, Eric (red.), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004.

även termerna choice och flow som Katherine Isbister refererar till i hennes bok *How Games Move Us* som två grundläggande egenskaper för spel.<sup>19</sup>

För att få ett lite bredare perspektiv på forskning som gjorts tidigare kring kopplingar mellan TV-spel och film som medier så refererar uppsatsen även till antologiboken *Game On, Hollywood! Essays on the Intersection of Video Games and Cinema* av Gretchen Papazian och Joseph Michael Sommers som släpptes år 2013. Den består av 14 olika texter som alla diskuterar och undersöker tillfällen där film och TV-spel har korsat vägar.<sup>20</sup>

### 1.5.1 Urval

Analysdelen består av fem olika delar från spelet. Varje del är utvald utifrån att de har värde både för narrativet och spelarens upplevelse. Sekvenserna från spelets början (4.1 och 4.2) analyseras för att de introducerar spelaren till nya interaktiva moment i samband med filmsekvenser. Delen från en av spelets vändpunkter (4.3) analyseras för att den visar hur spelet blandar interaktivitet och filmsekvens vid ett kritiskt moment. De två sista analyserna (4.4 och 4.5) visar båda på ett avslut; den dramatiska berättelsens klimax och karaktärens död.

### 1.5.2 Metodkritik

En annan möjlig metod hade varit att göra fokusgrupper med utomstående personer och haft dem spela utvalda sekvenser ur spelet och sedan svara på frågor. Detta hade kunnat bidra till en bredare grund för vilken effekt sekvenserna faktiskt hade på en större mängd personer. Anledningen till att den metoden inte användes var brist på tid inom kursen som studien görs inom samt att det hade varit svårt att avgöra om det var klippningen som bidrog till personernas engagemang eller icke. Därför utgår den här studien främst från mitt eget perspektiv och min uppfattning om sekvenserna. Detta har både för- och nackdelar. Fördelen är att jag som filmklippare kan titta på sekvenserna ur ett filmklippningsperspektiv. En nackdel är dock att jag har spelat spelet ett antal gånger tidigare och därför oundvikligt tar med mig information och intryck som jag har fått vid andra tillfällen där jag har stött på spelet och fankulturen kring. Detta leder till en risk att min slutdiskussion blir partisk.

---

<sup>19</sup> Isbister, Katherine, *How Games Move Us: Emotion by Design*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2016.

<sup>20</sup> Papazian, Gretchen & Sommers, J. M. (red.), *Game On, Hollywood! Essays on the Intersection of Video Games and Cinema*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2013.

## 2. Tidigare forskning

### 2.1 Filmklippning

I det moderna filmskapandet finns det flera etablerade regler att hålla sig efter vid klippningen av en film. En del finns där för att tittaren ska kunna orientera sig inom vad som sker i narrativet och andra för att de är en del av en etablerad struktur av historieberättande. Om ett klipp bryter mot någon av dessa regler så kan det upplevas märkligt för filmtittaren (som i dagens samhälle är välbekant med filmens sedvanliga struktur). Ett sådant klipp kan ses som problematiskt inom filmproduktion då välutförd klippning traditionellt sett refereras till som ”osynlig”.<sup>21</sup> Det vill säga att en tittare inte ska märka av klippen. Det finns dock undantag där regissör och klippare vill att ett klipp ska uppmärksammas, ofta på grund av dess emotionella effekt på tittaren. Exempelvis i skräckfilmer kan ett hårt klipp till en så kallad jump-scare (ett plötsligt ljud i samband med en plötslig visuell rörelse) bryta mot osynlighetsregeln men ändå ha önskad reaktion hos tittaren (en jump-scare är ämnad för det den kallas för; att få tittaren hoppa till och bli rädd).<sup>22</sup>

Filmklippning är en teknik som idag är en given och väletablerad del av processen vid filmskapande men i filmens historia har det inte alltid sett ut så. Till en början (från runt 1890-talet) höll sig filmskapare till att hålla sammanhängande tagningar, dels för att det var tillräckligt stimulerande samt dels för att de var en glimt av verkligheten (som naturligtvis inte är uppklippt). Den enda tidigare erfarenheten filmens publik hade av någonting liknande på den tiden var av att gå på teater och se en pjäs; där har tittaren en överblickande sikt över allting under skeendet - om en karaktär lämnar scenen så har publiken sett varje rörelse. Det fanns därför tvivel om huruvida publiken skulle förstå innehållet om det presenterades annorlunda än i verkligheten och detta gjorde att filmskapare inledningsvis anammade samma struktur som det tidigare mediet (teater).<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Katz, Ephraim, *The International Film Encyclopaedia: The Complete Guide to Film and The Film Industry* (7. uppl.). Harper Collins, 2013 [E-Bok], s. 1912.

<sup>22</sup> Bishop, Bryan, 'Why won't you die?!' The art of the jump scare. *The Verge*, 2012-10-31.

<https://www.theverge.com/2012/10/31/3574592/art-of-the-jump-scare-horror-movies>. (Hämtad 2018-12-12).

<sup>23</sup> Fairservice, Don, *Film editing: History, Theory and Practice: Looking at the Invisible*. Manchester: Manchester University Press, 2001, s. 6-12.

## 2.2 TV-spel

Allt eftersom åren går utvecklas de medier vi har och med dem utvecklas även nya former av medium. Medan spel (och lekar) går att spåra ända tillbaka till början av människans historia så är just TV-spel en relativt ny form av underhållning (och forskningsfält). De digitala spelen har sin grund i arkadspel och såg sin början på 70-talet. Vid den tidpunkten hade filmen funnits i cirka 70 år. Det var en naturlig utveckling att TV-spelen anammade samma struktur som filmen, precis som den tidigare hade gjort med teaterns struktur. Även idag används samma terminologi och berättelsetekniker för TV-spel som för filmer.<sup>24</sup> Det är därför en person kan tala om kameravinklar och klipp inom TV-spel trots att allting i dagens digitala spel är datoranimerat och ingen fysisk kamera existerar.

Forskningsfältet kring TV-spel är, precis som mediet i sig, relativt nytt och kallas för ludologi. Begreppet innefattar inte bara studien av digitala spel utan även lekar och spelandet i sig.<sup>25</sup> Ludologi är ett forskningsfält som idag aktivt växer sig större i och med att allt fler forskare inom ämnet är individer som växt upp kring spel och tar med sig sin passion för ämnet till sin forskning.

## 2.3 Gränsen mellan spelare och publik

De två professorerna Gretchen Papazian och Joseph Michael Sommers var tillsammans redaktörer för boken *Game On, Hollywood! Essays on the Intersection of Video Games and Cinema*. Det är en antologi (som kom ut år 2013) om hur film och TV-spel har korsat vägar genom åren. I flera av dessa texter skriver skribenterna om hur TV-spel skiljer sig som medium från filmen. Filosofiedoktorn Marcus Schulzke skriver att TV-spel länge har varit svåra att översätta till andra medium. Filmer och böcker baserade på TV-spel uppnår sällan en respektabel nivå av framgång, detsamma gäller TV-spel som är baserade på filmer och böcker i ett omvänt scenario.<sup>26</sup> Ben S. Bunting, Jr är inne på samma spår och tar upp, precis som Schulzke, filmen *Prince of Persia: The Sands of Time* (2010) som en av de få TV-

---

<sup>24</sup> Wolf, Mark J. P. Introduction. I *The Medium of The Video Game*, Wolf, Mark J. P. (red.), s. 2-6. Austin: University of Texas Press, 2001.

<sup>25</sup> Frasca, Gonzalo, What is ludology? A provisory definition, *Ludology*, 2001-07-08.  
<https://www.ludology.org/2001/07/what-is-ludolog.html>. (Hämtad 2018-11-28).

<sup>26</sup> Schulzke, Marcus. Translation Between Forms of Interactivity: How to Build the Better Adaptation. I *Game On, Hollywood! Essays on the intersection of Video Games and Cinema*, Papazian, Gretchen & Sommers, J. M. (red.), s.70. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2013.

spelsfilmer som har uppnått någorlunda framgång. Bunting hävdar att det är för att "the movie recognizes that it's a film – and only a film (...). In other words, unlike other game-to-film adaptations, the SoT film does not attempt to reproduce the experience of being a player in a game for an audience of moviegoers."<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Bunting Jr, Ben S. Game-to-Film Adaptation and How Prince of Persia: The Sands of Time Negotiates the Difference between Player and Audience. I *Game on, Hollywood! Essays on the Intersection of Video Games and Cinema*, Papazian, Gretchen & Sommers, J. M. (red.), s.58-60. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2013.

## 3. Teori

### 3.1 The Rule of Six

Walter Murch är en filmklippare som har arbetat på välkända filmer som *Ghost* (1990), *Gudfadern del III* (1990) och *Apocalypse Now* (1979). I sin bok *In the Blink of an Eye: A perspective on Film Editing* (2001) framför han sin lista på sex olika kriterier för vad han kallar ett ”ideellt klipp”. De är även listade med procentvärderingar som Murch själv berättar att han har kommit fram till med viss nonchalans men att de har ett värde i praktiken.

- **Berättelse** 51% (klippet uppfyller scenens önskade känsla)
- **Narrativ** 23% (klippet för narrativet framåt)
- **Rytm** 10% (klippet följer en intressant men trovärdig rytm)
- **Blickfång** 7% (klippet fungerar i enlighet med var tittarens blickfång ligger)
- **Skärmens tvådimensionella plan** 5% (klippet följer fotograferingsregler vid översättningen från en tredimensionell verklighet till en tvådimensionell bildruta)
- **Händelsernas tredimensionella plan** 4% (klippet respekterar kontinuitet i samband med orientering i det verkliga tredimensionella rummet)

Murch hävdar att ett idealiskt klipp uppfyller alla sex av dessa kriterier på samma gång men att det finns undantag vid tillfällena där valen står mellan olika klipp som uppfyller olika kriterier. Det är i ett sådant sammanhang som procentvärderingarna i listan kommer in (dessa förklaras lite senare). Murch förklarar resonemanget bakom detta med att förklara hur det viktigaste för en filmskapare är att förmedla rätt känsla till tittaren. Han skriver:” What they finally remember is not the editing, not the camerawork, not the performances, not even the story – it’s how they felt.”<sup>28</sup> Ett klipp som endast uppnår rätt känsla är till exempel att föredra framför ett klipp som endast följer en rytm då känsla har högre prioritering i listan med 51 procent mot rytm som har 10 procent.<sup>29</sup> Detta är värdefullt vid analys av ett TV-spel då huvudsaken med ett TV-spel är att spelaren ska agera och för att spelaren ska ta initiativet att agera under en längre period så krävs det att hen är känslomässigt investerad. De resterande fem kriterierna har också potential att påverka, men allting sker i koppling till känslan

---

<sup>28</sup> Murch, Walter, *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing* (2. uppl.). Los Angeles: Silman-James Press, 2001. s. 18.

<sup>29</sup> *ibid*, s. 17-19.



eftersom det har högst prioritering. Om ett klipp inte för narrativet framåt kan det störa den känslomässiga investeringen hos spelaren o.s.v. medan ett rytmiskt klipp inte har direkt påverkan på tittarens blickfång. Kriterierna påverkar alltså varandra främst nedifrån och uppåt i listan (ett kriterium högre upp på listan besitter mindre risk att påverka ett kriterium längre ner på listan).

### 3.2 Att definiera interaktivitet

Katie Salen och Eric Zimmerman är två speldesigners som tillsammans gett ut boken *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (2004). Den innehåller ett kapitel som handlar just om interaktivitet och introducerar det som ett kärnkoncept när det kommer till speldesign. Kapitlet börjar med ett citat från spelutvecklaren Warren Spector som säger att interaktivitet inte bara handlar om att ge spelaren möjligheten att göra val utan att det är definitionen av spelen som medium.<sup>30</sup> Någonting kan alltså definieras som interaktivt så länge en spelare kan befinna sig i positionen av agent (vilket rent språkligt betyder ”någon/något som initierar handlingar”).<sup>31</sup>

### 3.3 The Anatomy of Choice (och Flow)

Trots att citatet som Salen och Zimmerman inleder sitt kapitel om interaktivitet med verkar vilja poängtera att interaktivitet inte endast handlar om att spelaren ska göra val så är det en stor del av hur ett spel är uppbyggt och varför spelaren fortsätter spela spelet. Detta förklarar forskaren Katherine Isbister i sin bok *How Games Move Us* (2016) där hon skriver att spel skiljer sig från andra typer av medium gällande emotionell påverkan tack vare två unika egenskaper: choice och flow.<sup>32</sup> Choice handlar just om spelarens möjlighet att ha direkt inverkan på narrativet genom sina val. Det finns vetenskapliga undersökningar som har kommit fram till en direkt koppling mellan spels generella belöningssystem (till exempel att ett vunnet slagsmål genererar en fortsättning av narrativet i nästa filmsekvens) och känslor av stolthet och lycka hos spelaren varje gång hen har uppnått nästa mål i enlighet med hur hen hoppades uppnå målet.<sup>33</sup> Flow, i det här fallet, grundar sig i varför en spelare finner nöje i att

---

<sup>30</sup> Salen, Katie & Zimmerman, Eric (red.), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004, s. 57.

<sup>31</sup> *ibid*, s. 58.

<sup>32</sup> Isbister, Katherine, *How Games Move Us: Emotion by Design*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2016, s. 18-22.

<sup>33</sup> *ibid*, s. 18-22.

spela ett spel. Det är en idé som i andra fall går att applicera inom exempelvis kreativa och sportsliga fält. Flow ska representera det tillståndet som en utövare - eller spelare - hamnar i när allting fungerar optimalt; hen kan fokusera fullt, känner sig i kontroll, har tydliga mål och uppfattar att tiden passerar annorlunda.<sup>34</sup> Dessa egenskaper hos spel kan kopplas direkt till den effekten som film och filmklippning önskar ha på tittaren: känslomässigt engagemang.

Salen och Zimmerman menar att ett interaktivt moment alltid leder till någon form av valmöjlighet; antingen små val för ögonblicket eller stora val som kan påverka spelets händelseförlopp.<sup>35</sup> De lägger därefter fram något som de kallar för the anatomy of choice: fem frågor som en speldesigner måste fråga sig för att komma fram till ett färdigt scenario kring en valmöjlighet (från initiation till resultat).

1. Vad händer innan spelaren blir bemött av valmöjligheten?
2. Hur läggs valmöjligheten fram till spelaren?
3. Hur gör spelaren valet?
4. Vad är resultatet av valet? Hur påverkar det framtida valmöjligheter?
5. Hur visas resultatet av valet för spelaren?<sup>36</sup>

Frågorna ger struktur för hur man bör undersöka interaktivitet och strukturen bakom denna frågemodell är även en möjlig analysmetod för klippning. På samma sätt som den ger insikt i motivationen bakom hur valmöjligheten (interaktivitet i detta fall) introduceras till spelaren så kan den ge insikt i motivationen bakom klippningsval. Frågemodellen kan behålla samma struktur men simplificeras och omformuleras tills den är kompatibel med undersökningsämnet – i detta fall, klippningen i relation till en grundläggande egenskap för interaktivitet (choice).

### **3.4 The Four Interactivity Modes**

Istället för att definiera interaktivitet endast genom en aspekt väljer Salen och Zimmerman att lägga fram en modell för fyra olika nivåer av interaktivitet.

---

<sup>34</sup> *ibid*, s. 18-22.

<sup>35</sup> Salen, Katie & Zimmerman, Eric (red.), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004, s.69.

<sup>36</sup> *ibid*, s. 63-64.

- Kognitiv interaktivitet (påverkar på psykologisk och emotionell nivå; bygger oftast på en mental relation mellan spelaren och spelet i sig)
- Funktionell interaktivitet (hur funktionellt interaktiviteten inom spelet framställs via grafik, responstider och läsbarhet, till exempel)
- Grafisk interaktivitet (själva deltagandet från spelarens sida; val, simulationer...)
- Beyond-the-object-interactivity (interaktion med mediet utanför dess ramar men inom samma kultur; till exempel fanteorier baserade på spelet)<sup>37</sup>

De går vidare genom att förklara att dessa fyra inte bör ses som olika kategorier av interaktivitet utan som olika steg för att förstå sig på ett interaktivt moment. Kognitiv interaktivitet kan peka på de ögonblick där spelaren är mentalt och känslomässigt investerad i spelet och därför på sätt och vis agerar med spelet. Eftersom denna nivå av interaktivitet handlar om känslomässig påverkan är den kompatibel med Murchs *The Rule of Six* som även den prioriterar känsla. Funktionell interaktivitet däremot handlar mer om hur tillgängligt det är för spelaren att agera med spelet medan grafisk interaktivitet följer spelarens faktiska interaktion med spelet och dess innehåll.

Trots att det ej kommer undersökas djupare i denna studie så är det fjärde steget värt att ha i åtanke (samt även en anledning till att just *The Last of Us* är intressant att undersöka i bildproduktionskretsar). Det är ett spel som har inspirerat många fans till att interagera utanför mediet i sig. Bland annat så har fans på plattformen Youtube skapat en egen live-actionfanfilm utifrån narrativet.<sup>38</sup> Ett annat specifikt fan har gjort en egen klippning av narrativet i formatet av en TV-serie.<sup>39</sup> Båda dessa fanverk pekar på att *The Last of Us* har filmiska egenskaper som inspirerar till engagemang och interaktion. Att båda dessa även är verk skapta med hjälp av filmklippning i någon form tyder ännu starkare på att det finns relevans i att undersöka klippningen i originalmaterialet som har inspirerat till fansens engagemang.

---

<sup>37</sup> Salen, Katie & Zimmerman, Eric (red.), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004, s. 59-60.

<sup>38</sup> Iron Horse Cinema, *The Last of Us OFFICIAL FAN FILM* [video], 2013-07-25.  
[https://www.youtube.com/watch?v=xN\\_5IxLTaE4](https://www.youtube.com/watch?v=xN_5IxLTaE4). (Hämtad 2018-11-28).

<sup>39</sup> Ingraham, Nathan, A superfan turned *The Last of Us* from a game into a beautiful TV-series, *The Verge*, 2015-05-01,  
<https://www.theverge.com/2015/5/1/8523939/the-last-of-us-cinematic-playthrough-tv-style-series>. (Hämtad 2018-11-28).

### 3.5 Tillämpning av teoretiska begrepp

Innehållet av sekvenserna analyseras utifrån en omformulerad och något simplificerad version av Salen och Zimmermans frågemodell (The Anatomy of Choice) i strävan efter att den ska uppnå optimalt värde för just denna studie. Den ser ut såhär:

1. Hur är sekvensen klippt upp till att spelaren möts av interaktivitet?
2. Hur presenteras interaktiviteten (genom klippning) för spelaren?
3. Hur agerar spelaren med mediet? Har klippningen någon påverkan?
4. Hur visas resultatet för spelaren genom klippning?

Den fjärde frågan ur den ursprungliga Anatomy of Choice är här avlägsnad då valmöjligheter är en egenskap av interaktivitet men inte definitionen av interaktivitet. *The Last of Us* saknar nämligen moment där narrativet påverkas av spelarens val (eftersom det är en låst och linjär berättelse) och därmed är det inte relevant för denna studie att undersöka hur resultatet påverkar framtida interaktiva moment.

De interaktivitetsnivåer som är mest relevanta för denna studie blir de tre första; kognitiv, funktionell och grafisk. Den fjärde som handlar om interaktion utanför mediet kommer att uteslutas från analysen. De övriga tre kommer användas som en typ av sortering av innehållet i de interaktiva momenten.

När innehållet av en sekvens är sorterat utifrån modellen ovan kommer The Rule of Six tillämpas för att studera hur dessa interaktiva moment även förhåller sig till de 6 kriterierna; allra främst känsla som är den högsta prioriteringen inom The Rule of Six men som också har stor inverkan när det kommer till interaktivitet och spelarens driv till engagemang.

## 4. Analys

Analysen kommer att börja i början av spelet då det även är delen av spelet där flera typer av interaktiva moment introduceras till spelaren för första gången. Detta är en vanlig förekommande del av ett digitalt spel (en tutorial) som går ut på att spelet genom olika metoder berättar för spelaren vilken spelmekanik (exempelvis knapptryck) som möjliggör vad och vilka möjligheter som finns för spelaren.<sup>40</sup>

De första 20 minuterna av spelet *The Last of Us* består av en prolog vars största funktion är att introducera spelaren för huvudkaraktären Joel (och hans dotter) under händelsen som kommer att förändra hans värld för alltid (dagen då zombieviruset bryter ut). För att göra det enklare under analysens gång kommer spelaren framöver främst att refereras till i vi/oss-form. Detta kommer dock att brytas vid tillfällen för att göra det enklare att urskilja ögonblicket när vi går från att vara en spelare till att vara en iakttagare.

### 4.1 Introduktion av gameplay

#### 4.1.1 Sekvens

Första gången vi har kontrollen är när vi styr Joels dotter Sarah genom deras hem, samma natt som viruset har brutit ut. Innan det sker börjar spelet med en filmsekvens där Joel och Sarah har ett samtal som slutar i att Sarah somnar på soffan. Joel bär henne till hennes säng och bilden stannar några ögonblick på hennes sovande kropp innan det klipps till en svart bild. Efter det ser vi en bild från en annan vinkel (ovanifrån) på Sarah som fortfarande sover. Telefonen på nattduksbordet bredvid ringer och väcker Sarah vilket driver henne till att sätta sig upp. Här klipps det till att kameran befinner sig bakom Sarahs rygg och vi ser henne kliva upp från sängen. Rörelsen landar i ett bildutsnitt i tredjepersonsperspektiv (se figur 1). Utsnittet kan framstå som bekant för någon som har spelat någon typ av spel i tredje person tidigare.

---

<sup>40</sup> Schell, Jesse, *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (2. uppl.). Boca Raton: CRC Press, 2015, s. 431.



**FIGUR 1 - Hometown: Prologue.** Ett (för många bekant) bildutsnitt i tredjepersonsperspektiv.

### 4.1.2 Analys

Fram till det att Sarah sätter sig upp och bilden klipps har vi sett en icke-interaktiv filmsekvens och vi är endast en iakttagare som väntar på att introduceras till gameplay. Fokus är på att introducera spelaren till narrativet och föra det framåt, vilket spelet lyckas med när det klipper från en vinkel på Sarah, till svart och sedan till en ny vinkel på Sarah som är i samma position. Detta är en klippningsteknik som används för att signalera att en viss tid har passerat mellan de två bildutsnitten = tiden har gått och narrativet har rört sig framåt. Klippet här gynnar alltså främst berättelsen.

Klippningen i sig för inte fram någon specifik känsla just i denna sekvens - karaktären kan dock tolkas som utforskande (eftersom hon är på väg för att leta efter Joel i sökande efter svar). Den tolkningen drar då viss parallell till den positionen som spelaren befinner sig i (i väntan på tutorial och att narrativet ska uppdagas). Den funktionella nivån där spelet indikerar till spelaren att kontrollen har lämnats över bygger här dock mycket på samma som den kognitiva nivån; känsla och psykologi. Spelaren är i sitsen av en iakttagare fram tills att Sarah sätter sig upp eftersom klippningen och bildutsnitten fram till dess är bekanta från filmmediet. Det bryts när spelet klipper in bildutsnittet som landar i tredjepersonsperspektiv vilket bygger på en annan bekantskap från TV-spelsmediet. Det klassiska tredjepersonsperspektivet syns inte på samma sätt inom film; det har en viss liknelse med bilder där karaktären tittar ut över horisonten eller over-the-shoulder bildutsnitt som främst

används vid dialoger där tittaren ser den ena konversatörens ansikte med kameran placerad vid den andres axel.<sup>41</sup>

Sammanfattningsvis skiljer sig tredjepersonsperspektivet i TV-spel i det här fallet från de liknande bildutsnittet i film eftersom det inte finns något specifikt utpekat objekt som karaktären tycks iaktta utan det är spelaren som agent som bestämmer vart karaktären ska titta. Genom att klippa in till detta bildutsknitt signalerar spelet till oss att vi nu är i rollen av agent och kan börja agera med spelet.

Denna typ av introduktion till gameplay från filmsekvens kan ses användas vid flera tillfällen längre fram i spelet, därför kan man säga att det är en frekvent teknik som spelet använder sig av för att markera övergången av spelarens roll som iakttagare till agent. Spelet använder sig av bekanthet som existerar sedan tidigare hos spelaren (med tredjepersonsperspektivet) samt fortsätter bygga på igenkänning genom spelets gång (genom att fortsätta implementera det). Detta argument fungerar förutsatt att det är en van spelare som spelar spelet.

## **4.2 Introduktion av Mash-The-Button**

### **4.2.1 Sekvens**

Vi befinner oss fortfarande i spelets ”prolog” (samt tutorial) som steg för steg introducerar spelaren till nya typer av interaktiva moment. I denna sekvens försöker Joel, Sarah och Joels bror Tommy fly i en bil för att ta sig till säkerhet från viruset. Vi ser fortfarande allting från Sarahs synvinkel i baksätet medan Joel och Tommy sitter i framsätet och har kontrollen över vart bilen åker. Som Sarah har vi möjligheten att hela tiden välja vilken bilruta vi vill titta ut genom och se vad som händer utanför bilen.

Vi hamnar snart i ett kaotiskt scenario mitt i staden där människor rör sig överallt i panik. Kameravinkeln vrids hastigt mot vänster bortom vår kontroll där vi ser ett annat fordon skena in i bilens sida och det klipps till en svart bild. När bilden klipps in igen några sekunder senare befinner vi oss i en iakttagarposition. Vi ser genom en trasig bilruta hur Joel och Sarah kommer tillbaka till medvetande efter kraschen. Bilen har hamnat på sidan. Det klipps till en vinkel över Joels axel som visar hur han tittar ut och noterar zombierna som rör sig några

---

<sup>41</sup> Mercado, Gustavo, *The Filmmaker's Eye: learning (and breaking) the rules of cinematic composition*. Amsterdam: Elsevier/Focal Press, 2011, s. 71.

meter utanför. Det klipps sedan tillbaka till en bild framifrån där Joel sätter upp sin fot mot bilrutan framför. Klipp tillbaka till vinkeln bakom Joels axel med bilrutan framför honom och en knappsymbol på skärmen. Vi introduceras här till spelets första Mash-The-Button moment där vi måste reagera och repetitivt klicka på den signalerade knappen för att Joel ska sparka sönder bilrutan (se figur 2).



**FIGUR 2 - Hometown: Prologue.** Spelet introducerar Mash-The-Button när Joel ska sparka sönder glasrutan.

#### 4.2.2 Analys

Spelaren är inte endast en iakttagare i denna sekvens men vi är inte heller i full kontroll. Vi har valet att välja vad vi vill titta på under bilturen vilket gör sekvensen till ett interaktivt moment i sig. Som spelare har vi ett val vilket "bildutsnitt" vi vill titta på i formen av bilrutorna eftersom världen kring bilen är animerad runtom och berättar egna små berättelser. Här har då spelet gett oss chansen att till exempel välja att titta bakåt på vad bilen åker ifrån eller titta framåt för att förbereda oss för vad som kan komma närmast. Ingen specifik klippning sker under denna sekvens utan det hela framställs som en sammanhängande tagning (där vi har kontrollen över den imaginära kameran) fram tills vi kraschar. I det ögonblicket som kraschen sker övergår sekvensen till att vara icke-interaktiv (eftersom den imaginära kameran tas över av narrativet när den vrids till vänster). Beroende på vilken bildruta vi som spelare då har valt så blir vi överraskade till olika stor grad vilket direkt korresponderar till verkliga livet. Här syns även samma klippningsteknik som i den tidigare analyserade sekvensen där spelet klipper till svart innan nästa bild för att signalera att tid har gått. Skillnaden i denna sekvens är att den även används som ett abrupt klipp; det sker mitt i en rörelse. Precis som att man känner en inbromsning starkare ju snabbare fordonet är i rörelse fungerar klippning likadant - ett klipp från rörelse till stilla (i detta fallet en svart bild)



ger en bromsande effekt och spelaren dras med i allvaret av det som sker. Det är alltså ett klipp som framhäver både känsla och narrativ.

Joel måste ta sig ut ur bilen innan de blir nästa offer för zombierna utanför. Spelet förmedlar därför en känsla av stress (att det är bråttom) till spelaren genom att först visa att karaktärerna är fast och sedan klippa till en bild som visar att huvudkaraktären har fått syn på ett närliggande hot. Allt detta bygger upp till det interaktiva momentet i fråga (att hjälpa Joel sparka sönder bilrutan). Även den imaginära kameran i detta bildutsnitt är placerad på ett sätt som även förstärker stressen hos spelaren (den liknar en så kallad dutch angle vilket är en term som beskriver skeva kameravinklar som ofta används inom thrillers eller skräckfilmer för att förmedla en känsla av instabilitet).<sup>42</sup>

Den känslan av stress är det främsta som går att läsa av på kognitiv nivå under det interaktiva momentet. Rent funktionellt signalerar spelet interaktivitet genom att visa knappsymbolen på skärmen och på grafisk nivå gäller det för spelaren att klicka snabbt. Den här formen av interaktivt moment dyker upp ofta under spelets gång och framställs ofta med samma struktur som här. Dramatiken i narrativet trappas upp och stressen driver spelaren till att vara med snabbt och agera när det är dags.

## **4.3 Övergång mellan filmsekvens och interaktivt moment**

### **4.3.1 Sekvens**

Den här sekvensen utspelar sig längre in i spelets gång än de tidigare analyserna. Joel och Ellie (som nu redan har varit med om mycket tillsammans) har tagit sig till ett universitetssjukhus i sitt sökande efter frihetsorganisationen Fireflies som fortfarande letar efter ett botemedel. Väl där inser de att universitetet har övergetts och på vägen ut blir de attackerade av fientliga gängmedlemmar. I en gameplaysekvens slår vi oss fram som Joel längs en balkongkant tills vi når en dörr. När vi tar i handtaget på dörren tar spelet kontrollen från oss och det övergår till en kort filmsekvens (som leder upp till ett interaktivt moment). En fiende sparkar plötsligt upp dörren och det klipps till en vinkel över fiendens axel medan den tar stryptag på Joel, båda lutandes mot ett räcke högt ovanför marken. Detta initierar ett Mash-The-Button moment som (när spelaren lyckas) leder till att Joel slår fienden i ansiktet.

---

<sup>42</sup> Mercado, Gustavo, *The Filmmaker's Eye: learning (and breaking) the rules of cinematic composition*. Amsterdam: Elsevier/Focal Press, 2011, s. 101.

Samtidigt som detta sker hörs en krasch då räcket som de båda lutade sig mot går sönder och ett snabbt klipp byter till en vinkel underifrån som visar hur både Joel och fienden faller.



**FIGUR 3 - The University: Science Building (73%).** Joel och hans anfallare faller från höjden.

Klipp till Joel ovanifrån när han landar hårt och grimaserar när ett järnrör penetrerar hans mage. Snabbt klipp till en vinkel från sidan ger en överblick av hur det går rakt genom hans kropp. Han ligger och flämtar i några ögonblick innan det klipps till Ellie som står uppe vid räcket och kameran följer henne ovanifrån medan hon tar sig neråt mot Joel som ligger och skakar. Klipp till när Ellie rusar fram till Joel och frågar vad han vill att hon ska göra. I bakgrunden ser vi en dörr och hur fiender bankar på den. Joel knuffar Ellie ur vägen när dörren slås upp och fiender väller in. Detta initierar nästa interaktiva moment där spelaren ska sikta och skjuta. Inget klipp sker som indikerar detta utan vi ser bara hur Joel håller fram sitt vapen och ett sikte dyker upp på skärmen. När vi har skjutit fienderna återgår spelaren direkt till att inta en iakttagarposition.

Ellie hjälper Joel upp och färgerna på skärmen pulserar när Joel skriker av smärta. När han väl är på fötter återgår kameravinkeln till det bekanta tredjepersonsperspektivet och spelet återgår till en gameplaysekvens.



**FIGUR 4 - The University: Science Building (73%).** Joel står upp och spelet återgår till en gameplaysekvens.

### 4.3.2 Analys

Sekvensen tar en plötslig fart när gameplaysekvensen klipps till en filmsekvens där kontrollen tas från oss samtidigt som fienden attackerar Joel. Allting sker snabbt för att ständigt hålla oss på tårna med tanke på att de kommande sekvenserna kommer hoppa fram och tillbaka mellan att vara interaktiva moment och endast filmsekvenser bortom vår kontroll. Detta skakar om spelaren eftersom det är många känslomässiga intryck på samma gång (dramatik och hot mot karaktärernas överlevande) och eftersom det sker plötsligt. Spelaren befinner sig i ett flow under gameplaysekvensen upp till att dörren slits upp. Då måste spelaren justera om sig till ett nytt flow.

Detta är ett kritiskt moment i berättelsen eftersom Joel skadas svårt. Det driver spelaren till att interagera för att hålla Joel och Ellie vid liv. Oavsett hur hårt spelaren klickar under Mash-The-Button momentet så kommer Joel falla och skada sig varje gång just eftersom det är sekvensens vändpunkt (och även en av de stora vändpunkterna i berättelsens helhet). Det är här allting vänder och Ellie måste leda Joel (detta även i spelets stora hela, inte endast i denna sekvens). Klippningen accentuerar hela tiden att Joel har ont genom att klippa till flera bilder på händelsen; klippen från det att han faller, landar och sedan ligger där i sin smärta är hårda och snabba för att spelaren ska känna med honom och vilja rädda honom. Vi som spelare har såhär långt in i spelet redan en relation till Joel (på den kognitiva nivån) vilket automatiskt gör att en sådan här situation där han är skadad driver oss till interaktion då vi är känslomässigt involverade. Den här sekvensen påverkar därför både känsla och narrativ. Samma sak händer i nästa interaktiva moment där vi ska skjuta våra anfallare (där är även Ellies liv på spel). Rent funktionellt så visar symbolerna på skärmen oss vad vi ska göra och när men även bildutsnittet kommer in i spel vid skjut och sikta-momentet. Precis som hur spelet tidigare har använt sig av det bekanta tredjepersonsperspektivet för att introducera gameplay så signalerar spelet här att det är dags att skjuta genom att Joel slänger fram sitt vapen in i bild. Det är en vanlig syn för någon som är van vid att spela TV-spel och kopplar det då direkt till att det är dags att interagera. Även någon som inte spelat många spel innan är vid det här laget i spelets gång introducerad till att ett draget vapen betyder att det snart är dags att skjuta.

## 4.4 När filmsekvensen tar över

### 4.4.1 Sekvens

Vi bryter oss in i en operationssal som Joel för att rädda Ellie som är på väg att opereras på. Det är en operation som kommer leda till hennes död om den genomförs. Inne i operationssalen skjuter vi de arbetande som står i vår väg. På operationsbänken ligger Ellie nedsövd. Vi närmar oss och Joel börjar koppla loss henne. Spelaren intar här iakttagarpositionen. Klipp till ett närmare bildutsnitt som visar båda deras ansikten när Joel lyfter upp henne i sin famn. Klipp till halvbild bakifrån när Joel ser ljus från ficklampor närma sig utanför den öppna dörren. Joel vänder sig om och tittar på någonting bakom kameran. Klipp till en stängd dörr som öppnas och Joel går ut genom den med Ellie i sin famn. Vi rusar genom korridorer med Ellie i vår famn (och med beväpnade fiender efter oss) tills vi närmar oss en öppen hiss. Klipp till en vinkel inifrån hissen när Joel springer in och trycker på knappen för att hissen ska stängas. Tagningen håller i flera sekunder medan hissdörrarna stängs och stannar för att följa Joels nervösa rörelser tills han ställer sig redo framför hissdörrarna. Den börjar öppnas och det klipps till en svart bild som dröjer.

Hissdörrarna öppnas ur den svarta bilden och vi ser Joel och Ellie framifrån i en halvbild när han bär henne ur bild. Klipp till ett bildutsnitt med kameran placerad lite längre ifrån där Joel bär Ellie ut ur hissen och han möts av en pistol riktad mot honom.



**FIGUR 5 - Cinematic: You can't save her.** Marlene riktar sitt vapen mot Joel.

Klipp till en helbild som visar både Joel med Ellie i sin famn och Marlene, ledaren av Fireflies, som håller i vapnet. Klipp till en vinkel över Joels axel medan Marlene pratar med honom och kliver fram i ljuset. Klipp till en vinkel över Marlenes axel där Joel svarar henne. Klipp tillbaka till samma vinkel över Joels axel när Marlene pratar igen. Klipp till en halvbild endast på Joel och Ellie i hans famn (fortfarande nedsövd genom hela denna sekvens).

Joel överväger Marlenes ord: "It's what she would want..." Det klipps till en halvbild endast på Marlene som fortfarande riktar vapnet mot dem. "... And you know it." Halvbilden på Joel och Ellie är tillbaka innan det återigen klipper till Marlene som lägger ned sitt vapen och säger: "You can still do the right thing here." Scenen avslutas med halvbilden på Joel och Ellie som ligger kvar i några sekunder längre. Bilden klipps abrupt bort till nästa scen efter det som visar en tidpunkt längre fram.



**FIGUR 6 - Cinematic: You can't save her.** Den sista bilden från scenen innan nästa klipps in.

#### 4.4.2 Analys

I den här sekvensen närmar sig spelet sitt avslut. Det märks här hur stor vikt som har lagts på den dramatiska berättelsen för ingen del av filmsekvenserna i sig är interaktiva. Här blir det äntligen tydligt att vi som spelare inte gör några val åt Joel; vi bara vägleder honom dit han är menad att gå. I gameplaysekvensen fram tills att Joel tar sig till operationssalen dör vi om vi inte skjuter fienderna som står i vår väg. I gameplaysekvensen efter operationssalen dör vi om vi slutar springa från fienderna som jagar oss. Därför vill vi inte sluta springa. Vi kommer att interagera för vi vill veta hur narrativet fortsätter.

Från att vi springer in i hissen som Joel återgår vi till att inta positionen som iakttagare och där förblir vi under resten av hela sekvensen. Det här är alltså en filmsekvens som är icke-interaktiv. Istället för att förbereda och bygga upp till kommande interaktivitet så tillåts spelaren landa i rollen som iakttagare. Detta kan ses i hur de filmiska teknikerna trappas upp; utbytet mellan Joel och Marlene är klippt som en klassisk dialogscen i en film = från over-the-shoulder till over-the-shoulder och i rytmen efter vilka ord som sägs. De klipper även enligt en annan vanlig dialogklippning som kallas för shot-reverse-shot (klippningen mellan

bilder på karaktärer som tittar på varandra medan den andre inte syns i bild).<sup>43</sup> Klippningen är helt baserad på att föra narrativet framåt och att låta spelaren svepas med i karaktärernas känslor.

I den här scenen måste Joel ta ett beslut som vi som spelare inte har kontrollen över – vi får heller inte veta på en gång vilket beslut han tar. Sekvensen här avslutas med några sekunders vila på hans ansiktsuttryck i en halvbild och sedan klipps det bort till en ny scen. Det dröjer bara en liten stund innan den scenen går vidare till en flashback (tillbakablick) där vi får reda på vilket beslut han tar, men under den stunden vi inte vet sitter vi i spänning. Det är ett medvetet beslut från spelets sida som skapas av det hårda klippet bort från mitt i ögonblicket till en tid längre fram. Resultatet är att spelaren är fullt engagerad och i väntan på ett resultat. Trots att det inte finns någonting på den funktionella nivån av interaktivitet och att den grafiska nivån endast består av att vi iakttar vad som händer så existerar fortfarande det kognitiva nivån – den psykiska och mentala kopplingen mellan spelare och spel (i det här fallet främst spelets narrativ).

## 4.5 Att möta slutet

### 4.5.1 Sekvens

Varje gång spelaren misslyckas med ett Mash-The-Button moment eller dör under gameplaysekvenser så klipps det till en filmsekvens med närmare utsnitt där karaktären dör.



FIGUR 7 - Joel och Ellie i två olika dödsanimationer.

---

<sup>43</sup> Mott, Parker, For the Sake of Conversation: On shot reverse shot, *AOTG*, <http://www.aotg.com/index.php?page=shotreverseshot>. (Hämtad 2018-11-28).

### 4.5.2 Analys

Precis som i scenen efter att Joel kliver ur hissen så är döden ett moment som tar kontrollen från spelaren. Det skiljer sig inte specifikt på det sättet från i ett annat spel – dör spelaren i spelet så dör den – men det skiljer sig för hur *The Last of Us* väljer att presentera döden; på ett så filmiskt sätt som möjligt för att kunna påverka hur stor effekten av händelsen kommer vara hos spelaren. Oftast är det bara ett klipp till en filmsekvens som är en enda sammanhängande tagning och sedan klipps till svart – men det är också allt som behövs. De klippna är tillräckliga för att arbeta på den kognitiva nivån och därmed tillräckliga för att uppfylla det främsta klippningskriteriet (känsla).

## 5. Slutdiskussion

Den här uppsatsen har undersökt kopplingen mellan klippningstekniker och interaktivitet i TV-spelet *The Last of Us*. Den första frågeställningen var:

- Hur nyttjar *The Last of Us* filmklippningstekniker för sina interaktiva filmsekvenser?

*The Last of Us* förlitar sig mycket på stilen av sammanhängande tagningar, vilket är förståeligt med tanke på att tekniken finns där och är genomförbar på ett sätt som den inte vore om narrativet var berättat genom ett annat medium (såsom en live-actionfilm). Detta har trots det ändå genomförts på ett sätt som framstår som om det hade kunnat filmas med en riktigt filmkamera, så som spelets skapare berättat att de ville ha det. Antalet faktiska klipp under spelets filmsekvenser användes ej överflödigt utan de användes i så liten mängd som möjligt men tillräckligt ”rätt” för att behålla optimalt värde av spelarens känslomässiga respons (som på många sätt kan ses som grunden till spelarens driv och vilja att agera). Enkla klipp fanns där: bytet till en liknande bild i samma situation för att visa att vi är kvar men tiden har gått eller klippt till det som karaktären tittar på för att uppmärksamma oss om samma sak som karaktären håller sig medveten om (till exempel livshotande zombier utanför).

Någonting jag lagt märke till är hur spelet stundtals har använt sig av typiska filmklippningstekniker för att ta uppmärksamheten bort från interaktiviteten snarare än mot den. Spelet lurar stundtals in oss i en iakttagarposition där vi är bekväma med bekanta klipp och bildutsnitt som liknar filmer vi brukar se. Exempel finns i hur de använder etablerade klippningstekniker för dialogscener och klassiska bildutsnitt. Det sätter in oss i ett flow för att sedan bryta det och tvinga oss att konvertera till ett nytt flow. Det trappas upp med ett ökat tempo inför ett interaktivt moment, antingen genom snabba klipp, plötsliga byten eller snabba kamerarörelser. Det som i slutändan signalerar interaktivitet är de symboler som visas på skärmen eller klippen till bekanta TV-spelsbildutsnitt och vanliga signalement för spelmekanik: ett draget vapen tyder på att vi snart måste skjuta för att försvara oss (och våra kära karaktärer).



Vilket leder till studiens andra frågeställning:

- Hur har spelets interaktiva aspekter och spelets filmiska aspekter samverkat i *The Last of Us* för att engagera spelaren?

Samtidigt som det driver ett dramatiskt narrativ så vet spelet om att det är ett spel (men med en filmisk stil). Det är medvetet om sitt eget medium och sin egen publik (att det finns förväntningar och former att hålla sig till) men samtidigt lyckas det ändå göra detta med filmisk stil. Det har en linjär och låst berättelse precis som en film - slutet kommer inte ändras oavsett vilket val spelaren gör. Spelet är bara där för att berätta en förutbestämd dramatisk historia. Anledningen till att det ändå klarar det så bra som spel är att det lägger vikt på hur det introducerar de interaktiva momenten med hjälp av sina hårda klipp, bildutsnitt och rörelser av den imaginära kameran. Spelet håller oss engagerade i vad som händer i narrativet med hjälp av dessa tekniker samtidigt som det ser till att ha regelbundna interaktiva moment för att hålla oss på tårna. Klippningen bygger upp dramatiken i kritiska moment, introducerar oss till situationen och bryter från gameplay när spelaren är inne i ett flow för största känslomässiga effekt. Det är gjort för att det måste kännas för spelaren som att allt hänger på det krävda knapptrycket – om det inte känns som att det är på liv och död kanske spelaren får brist på driv till engagemang och lägger ifrån sig spelkontrollen i stunder där det inte är meningen. För att lägga extra betoning på det så straffar spelet emotionellt om spelaren skulle lägga ifrån sig kontrollen och karaktären dör. Skärmen blir inte bara svart med ett ”game over” utan spelaren visas en intensiv och filmisk sekvens av hur karaktären dör, ibland av att slitas sönder i smärta.

Spelet lutar sig mot både klassiska filmtekniker och klassiska TV-spelstekniker för att framföra ett narrativ som framgångsrikt gör spelaren emotionellt engagerad i vad som sker och i vad som behöver göras från spelarens sida. Gameplaysekvenser och filmsekvenser går hand i hand då filmsekvenserna är en belöning och underliggande motivation för spelaren som kämpar mot vad som känns som oändliga horder av zombier och fientliga grupper människor. Belöningen består av att spelaren får ta del av mer från Joel och Ellies resa, utvecklingen av deras relation till varandra och deras överlevnad i en hemsk värld. De blir en belöning för att vi får se att tack vare våra handlingar och våra beslut kan Joel och Ellie röra sig framåt – tack vare oss så är de fortfarande vid liv. Det är motivationen som klippningen i

*The Last of Us* bidrar till att ge spelaren; det är därför spelaren fortsätter att hålla i kontrollen och fortsätter välja att interagera.

## 6. Litteratur- och källförteckning

### 6.1 Tryckta källor

Crittenden, Roger. *Film and Video Editing* (2. uppl.). London: Blueprint, 1995.

Fairservice, Don. *Film editing: History, Theory and Practice: Looking at the Invisible*.

Manchester: Manchester University Press, 2001.

Isbister, Katherine. *How Games Move Us: Emotion by Design*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2016.

Mercado, Gustavo. *The Filmmaker's Eye: learning (and breaking) the rules of cinematic composition*. Amsterdam: Elsevier/Focal Press, 2011.

Murch, Walter. *In the Blink of an Eye: A perspective on Film Editing* (2. uppl.). Los Angeles: Silman-James Press, 2001.

Papazian, Gretchen & Sommers, Joseph Michael (red.). *Game on, Hollywood! Essays on the Intersection of Video Games and Cinema*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2013.

Pudovkin, Vsevolod Illarionovich. *Film Technique and Film Acting*. London: Vision Press, 1954.

Salen, Katie & Zimmerman, Eric (red.). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004.

Schell, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (2. uppl.). Boca Raton: CRC Press, 2015.

Tomaric, Jason J. *Filmmaking: Direct your movie from script to screen using proven Hollywood techniques*. Oxford: Focal, 2011.

Wolf, Mark J. P. (red.). *The Medium of The Video Game*. Austin: University of Texas Press, 2001.

### 6.2 Elektroniska källor

Bishop, Bryan. 'Why won't you die?!' The art of the jump scare. *The Verge*. 2012-10-31.

<https://www.theverge.com/2012/10/31/3574592/art-of-the-jump-scare-horror-movies>.

(Hämtad 2018-12-12).

British Academy of Film and Television Arts. Games in 2014.

<http://awards.bafta.org/award/2014/games>. (Hämtad 2018-10-29).

Correa, Christopher. Why Video Games Are More Addictive And Bigger Than Movies Ever Will Be. *Forbes*. 2013-11-04.

<https://www.forbes.com/sites/christophercorrea/2013/04/11/why-video-games-are-addictive-and-bigger-than-movies-will-ever-be/#9f0815366f66>. (Hämtad 2018-10-30).

Frasca, Gonzalo, What is ludology? A provisory definition, *Ludology*, 2001-07-08.

<https://www.ludology.org/2001/07/what-is-ludolog.html>. (Hämtad 2018-11-28).

Gilvadov, Alex. The Last of Us has sold over 17 million copies. *IGN Nordic*. 2018-06-14.

<https://nordic.ign.com/the-last-of-us/15998/news/the-last-of-us-has-sold-over-17-million-copies>. (Hämtad 2018-10-29).

Glebas, Francis. *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. Focal Press, 2009. [E-Bok].

Ingraham, Nathan, A superfan turned The Last of Us from a game into a beautiful TV-series, *The Verge*, 2015-05-01, <https://www.theverge.com/2015/5/1/8523939/the-last-of-us-cinematic-playthrough-tv-style-series>. (Hämtad 2018-11-28).

Katz, Ephraim. *The Film Encyclopedia: The Complete Guide to Film and The Film Industry* (7. uppl.). Harper Collins, 2013. [E-Bok].

Lamartine, André, *Att hitta hem igen: En studie i affektionens betydelse i berättelser, med utgångspunkt i det filmiska tv-spelet The Last of Us*. Examensarbete, Högskolan Dalarna. 2013.

Mott, Parker, For the Sake of Conversation: On shot reverse shot, *AOTG*, <http://www.aotg.com/index.php?page=shotreverseshot>. (Hämtad 2018-11-28).

Perron, Bernard, Arsenault, Dominic, Picard, Martin & Therrien, Carl. Methodological questions in interactive film studies. *New Review of Film and Television Studies*. vol. 6 no. 3 (2008): 233-252. doi: 10.1080/17400300802418552.

Plumb, Ali. The Last of Us: The Best Film of The Year (That Wasn't Actually a Film). *Empire*. 2013-12-07. <https://www.empireonline.com/movies/features/last-us/>. (Hämtad 2018-10-09).

Reynolds, Matthew. Until Dawn has thousands of story paths for hundreds of ending variations. *Digital Spy*. 2014-08-14.

<http://www.digitalspy.com/gaming/gamescom/news/a590481/until-dawn-has-thousands-of-story-paths-for-hundreds-of-ending-variations/>. (Hämtad 2018-10-09).

Takahashi, Dean. What inspired the Last of Us (interview). *Venture Beat*. 2013-08-06.

<https://venturebeat.com/2013/08/06/the-last-of-us-creators-inspirations/>. (Hämtad 2018-10-09).

### 6.3 Övriga källor

Iron Horse Cinema, *The Last of Us OFFICIAL FAN FILM* [video]. Youtube. 2013-07-25.

[https://www.youtube.com/watch?v=xN\\_5IxLTaE4](https://www.youtube.com/watch?v=xN_5IxLTaE4). (Hämtad 2018-11-28).

Playstation, *Playstation Experience 2016 Showcase* [video]. Youtube. 2016-12-03.

<https://www.youtube.com/watch?v=LVyVelgMh2w>. (Hämtad 2018-10-29.)

*The Last of Us* [TV-spel]. Naughty Dog. 2013.