



HÖGSKOLAN
DALARNA

Berätta utan att tala om

En semiotisk analys av environmental storytelling i tv-spelet *INSIDE*

Författare: Alex Johansson

Handledare: Stefan Björnlund

Examinator: Sven Hansell

Ämne/huvudområde: Bildproduktion

Kurskod: BQ2042

Poäng: 15 hp

Examinationsdatum: 23/1 2019

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

INSIDE is a puzzle video game with no voices or text. *INSIDE* is a story about a boy's journey into the unknown. During the entire story the player doesn't hear one word of dialogue or reads a single written word of text. That might sound strange and convoluted but what makes the player understand it anyway? How can you tell a story without telling it? Environmental storytelling is a way to make the environment help tell a story and how does *INSIDE* make use of that? How do the puzzles fit into the narrative and how can puzzles also tell a story for the player? This is an analysis of what *INSIDE* is telling us and how it goes around doing that with the help of interactivity and the environment the player's character is in. *INSIDE* makes the player believe they are in control when in fact they aren't. Analysis shows that *INSIDE* uses its environmental storytelling and forces the player to move forward towards the resolution and makes the player believe they have the power to change the outcome of the dystopian world the game is set in when they in fact have no power at all.

Nyckelord: Tv-spel, INSIDE, Environmental storytelling, Semiotik, Pusselprinciper

Innehållsförteckning

1.0 Inledning	1
1.1 Bakgrund	1
1.3 Syfte och Frågeställning	2
1.4 Metod och material.....	3
1.5 Avgränsningar	4
2.0 Teori	4
2.1 Semiotik	4
2.2 Storytelling	6
2.3 Environmental Storytelling	7
2.3.1 Evocative Spaces	7
2.3.2 Enacting Stories.....	8
2.3.3 Embedded Narratives	9
2.3.4 Emergent Narratives.....	10
2.4 Pusselprinciper	10
3.0 Analys.....	13
3.1 Start av spelet	13
3.2 Början av spelet	14
3.3 Nya möjligheter.....	19
3.4 Gömda möjligheter.....	21
3.5 Komplicerade pussel	22
3.6 Avslutning	26
4.0 Diskussion och slutsats.....	28
5.0 Källförteckning.....	31
Primärkälla	31
Tryckta källor	31
Elektroniska källor	31
Spel.....	32

1.0 Inledning

När olika personer tänker på en film eller ett spel med en väldigt gripande historia tänker vi ofta på den kraftfulla dialogen och inlevelsen i karaktärernas ansikten. Men om det inte finns några ansiktsuttryck eller ord i historien vad händer då? Kan en betraktare förstå något som inte är direkt berättat för betraktaren. En historia kan alltså berättas med hjälp av visuella miljöer därför skall denna uppsats undersöka hur miljön kan hjälpa till att bygga upp en historia.

När en person ser en film eller läser en bok kan hen inte påverka vad som kommer ske i historien men om personen hade kunnat påverka vad som händer vad betyder detta då för narrativet? I tv-spel är spelaren delvis författaren som kan bestämma hur hen skall bete sig åt för att lösa problem och nå sitt mål. Hur kan spelare integrera pussel i berättandet och kan detta påverka historien? Detta är vad denna uppsats skall undersöka för att ta reda på hur en historia med hjälp av miljön kan berättas på fler än bara ett sätt som människor är vana vid.

1.1 Bakgrund

INSIDE är ett tv-spel där vi får följa en ensam pojkes resa in i en dystopisk värld och till en okänd fabrik där det inte är helt klart vad som försiggår. I spelet finns det många pussel som spelaren måste lösa med hjälp av sin omgivning och spelaren behöver ständigt upptäcka nya sätt i spelets miljö för att lösa dem. *INSIDE* är ett spel där spelaren själv får upptäcka och försöka lista ut vad spelet handlar om. Det som skiljer *INSIDE* från de flesta av dagens moderna tv-spel är hur narrativet berättas. I spelet är narrativet medvetet diffust och berättas bara med hjälp av bild och ljudeffekter utan några som helst texturor eller dialoger. Ett exempel på ett spel med liknade upplägg är *Limbo* av samma utvecklare. *INSIDE* är ett 2D-pusselspel utvecklat av tv-spelutvecklaren Playdead, baserat i Köpenhamn, Danmark.

INSIDE för sitt narrativ framåt med hjälp av environmental storytelling. Environmental storytelling innebär hur ett spel eller film för sitt narrativ framåt med hjälp av själva världen och omgivningen karaktärerna befinner sig i (Jenkins 2005, 4). Spelet har många sekvenser där spelaren måste slutföra vissa uppgifter under en viss tidsperiod för att ta sig vidare i spelet, till exempel finns det sekvenser där spelaren blir jagad av en fiende och måste reagera

vid rätt tidpunkt för att kunna hoppa över ett hinder för att karaktären inte skall blir fångad av denna fiende. Vad betyder då dessa sekvenser för spelet och berättandet? Henry Jenkins (2005, 5) mediaprofessor på University of Southern California skriver att spel som medium har mycket lättare att bygga upp en värld och ett narrativ än vad till exempel en bok har, för i spelens värld finns det oändliga möjligheter att berätta en historia eftersom spelaren kan göra olika val med hjälp av spelmekaniken. Spelmekaniken avser hur spelaren kan styra karaktären och till exempel göra att den springer eller hoppa men det avser även hur spelmiljön beter sig och hur fienderna i spelet gör för att försöka fånga spelaren (Magisterwenegren 2016). Ett exempel som gör att narrativet i ett spel kan bli oändligt är att spelaren kan välja olika vägar för att göra narrativet annorlunda och då kan spelskaparen ta inspiration från vad som helst och få det att bli verklighet. Några av dessa oändliga möjligheter skulle kunna vara att i vilket skede som helst kan spelarens karaktär dö. Betyder detta att spelets historia slutar där eller fortsätter det när spelaren trycker på continue och börjar om i spelet? I *INSIDE* finns det mer än ett slut och det finns hemliga och gömda vägar spelaren kan ta som påverkar vad spelet får för slut vilket skiljer sig från andra narrativa medier som till exempel böcker eller filmer. Jenkins (2005, 5) skriver som exempel att boken *Krig och Fred* (1867) av Leo Tolstoj har ett slut, men i spelet *Civilization* kan hela världshistorien ändras efter spelarens val.

1.3 Syfte och Frågeställning

Den här uppsatsen undersöker hur vissa spelmoment i *INSIDE* hjälper till att föra narrativet framåt. Det jag menar med det är hur spelet för sin handling vidare och inte endast är till för att ta spelaren från punkt A till punkt B. Syftet med uppsatsen är att få en djupare förståelse för hur viktigt spelmiljön och objekten i miljön är för att skapa ett djupt narrativ i spel, utan att behöva använda sig av exposition genom till exempel tal eller text. Därför blir uppsatsens frågeställningar:

- Hur använder sig *INSIDE* av environmental storytelling för att berätta sin historia.

Målet med uppsatsen är att ge läsaren en bättre förståelse för interaktivitetens betydelse i narrativet. Det jag vill undersöka med denna fråga är hur *INSIDE* med hjälp av environmental storytelling kan skapa inlevelse i en fiktiv värld som inte behöver något slags tal eller text för att berätta sitt narrativ. På detta sätt kommer uppsatsen undersöka hur spelet kan använda olika spelmekaniska metoder och dess miljö kan användas för att berätta en historia.

- Hur och på vilket sätt används spelmomenten i spelet? Med detta skall uppsatsen undersöka hur spelet använder sig av olika pussel och utmaningar för att berätta sitt narrativ.

Hur bidrar interaktiviteten till spelet för att förbättra *INSIDEs* narrativ och vad beror detta på? Vad får spelaren att känna sig involverad i spelvärlden även om spelet går från olika pusselsekvenser hela tiden för att föra sitt narrativ framåt. Blir narrativet olikt beroende på vilka val spelaren gör och vad ger det historien för olika betydelser?

1.4 Metod och material

För att göra denna undersökning måste jag spela igenom spelet flera gånger och hitta alla olika möjligheter. Vad händer till exempel om spelaren misslyckas med mening? Blir det då någon skillnad? Jag ska göra en narrativ analys av *INSIDE* där jag utgår från Henry Jenkins olika idéer om environmental storytelling. I artikeln "Game Design as Narrative Arcitecture" skriver Henry Jenkins (2005, 6) att det finns fyra olika typer av Environmental Storytelling. Dessa olika berättartyper är evocative spaces, enacting stories, embedded narratives och emergent narratives. Dessa berättartyper används för att se var just de olika idéerna faller in på mitt spelexempel och varför de gör det.

Jag skall samtidigt göra en semiotisk bildanalys om vad spelaren ser, speciellt i miljön när de spelar spelet. Boken jag använder för att förklara semiotik är *Populärkultur* av Simon Lindgren och med hjälp av boken kommer jag berätta både vad jag ser och vad detta kan betyda. Också med hjälp av denna bok kommer jag tyda vad det olika händelserna och bilderna i historien betyder och om de skulle kunna anspela på något speciellt till exempel verkliga konnotationer spelaren har.

Jag kommer använda mig av spelutvecklaren Jesse Schells pusselprinciper från boken *The Art of Game Design* och se hur dessa principer används i mitt spelexempel och vad detta skulle kunna betyda narrativt för spelet. Jesse Schell har 10 stycken olika pusselprinciper för vad som utgör ett bra pussel och hur detta får spelaren att vilja fortsätta spela. Hur är dessa principer integrerade i pusslen i *INSIDE* och vad kan det betyda för narrativet?

1.5 Avgränsningar

Jag kommer fokusera på början och slutet av spelet därför det är där spelet först visar de olika typerna av pussel och environmental storytelling. Jag kommer endast använda mig av Henry Jenkins förklaring av environmental storytelling. Det finns andra sekvenser i spelet som skulle kunna vara intressanta och gå in djupare på också men jag har valt att fokusera på början för att kunna visa de mindre skillnaderna och ökandet i svårighetsgrad på tydligast sätt. Början av spelet är också tydligast med hur spelmekaniken fungerar och då kan jag lättare förklara för någon som inte är insatt i tv-spel sedan innan. Jag nämner även slutet av spelet i uppsatsen eftersom jag vill visa vad resultaten av spelarens val spelar för roll. Jag kommer endast nämna det som händer i spelet och inte nämna med vilka metoder spelet skapats exempelvis att allt ljud i *INSIDE* är inspelat inuti ett mänskligt kranium (Hall 2016). Jag kommer även endast titta på versionen av *INSIDE* som är släppt till Playstation 4. Vidare forskning skulle exempelvis kunna vara vilka likheter och skillnader mellan *INSIDE* och spelfilmer i dagens klimat. Till exempel skulle en intressant jämförelse kunna vara med filmen *Black Mirror: Bandersnatch* (2018) där tittaren är med och styr narrativet med hjälp av val hen gör (Netflix, 2018).

2.0 Teori

2.1 Semiotik

Semiotik är ett begrepp för studiet av olika sorters tecken och olika typer av teckensystem (Lindgren 2005, 61). Ett tecken är någonting som står för något annat och har en betydelse (Lindgren 2005, 62). Om två tecken kombineras kan detta skapa en ny betydelse, som till exempel är en text uppbyggd av olika sorters tecken, det vill säga bokstäver, som i kombination blir ett ord eller en mening (Lindgren 2005, 62). Tecken finns inte bara textuellt i en mening utan ett tecken skulle också kunna vara färgen på en persons klänning på ett fotografi (Lindgren 2005, 63). Färgen på klänningen i samband de andra tecknen på fotografiet skapar en mening för betraktaren, alltså har summan av tecknen skapat en ny mening.

Inom semiotik finns det två olika nivåer av tecken, dessa två olika nivåer kallas denotation och konnotation (Lindgren 2005, 80). När vi som människor ser en bild ser vi många olika saker och denotation är just det personen ser på bilden. Om en person tittar på ett fotografi med en gul sol och en stor grön äng är denotationen för denna bild den gula solen och den gröna ängen. Ängen har eventuellt gräs som betraktaren ser och allt betraktaren ser är fotografiets denotation är alltså bildens bokstavliga mening (Lindgren 2005, 80). Till exempel att solen är gul och gräset är grönt, denotationen förändras alltså inte beroende på vem observatören är. Konnotationen är vad bilden symboliserar (Lindgren 2005, 80) och detta kan skilja sig från olika personer eftersom människor har olika kulturella föreställningar. En människa som har dåliga erfarenheter från en solig äng får inte samma intryck av bilden som en person som har bra minnen och erfarenheter till vad fotografiet symboliserar.



Red Dead Redemption 2 (2018)

Här ser vi en bild som består av många olika tecken. Vi ser en man med en hatt. I bakgrunden av mannen ser vi två stycken träd och träden är bruna. Mannen har brunt hår och han har ett blått plagg på sig. Detta är just det vi ser när vi tittar på denna bild, det spelar ingen roll vem som ser på bilden eftersom denotationen alltid blir den bokstavliga meningen av bilden (Lindgren 2005, 80). Konnotationen är yta och djup och bygger på denotationen i bilden, konnotationen är vad bilden symboliserar (Lindgren 2005, 80) detta kan skilja sig från människa till människa eftersom olika människor har olika erfarenheter som de förknippar med olika typer av symboler. Exempelvis är denna bild från tv-spelet *Red Dead Redemption 2* (2018) och karaktären i bilden heter Arthur Morgan, detta är en konnotation bara människor som känner till tv-spelet *Red Dead Redemption 2* (2018) får. Om personen inte känner till tv-spelet kanske dessa människor bara tänker att de ser en arg eller seriös man. Andra människor

kan möjligtvis tänka att de ser en cowboy i skogen. Konnotationer är inte objektiva (Lindgren 2005, 88) och kan ha olika betydelser för olika personer.

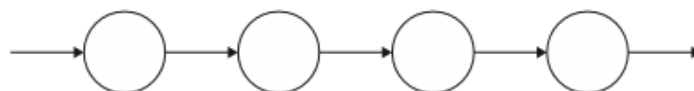
2.2 Storytelling

Tv-spel har inte alltid innehållit komplexa narrativ men i mitten av 1970-talet började olika enklare äventyrsspel implementera historier där spelkaraktären faktiskt också var huvudkaraktären i narrativet (Schell 2008,262). Ett exempel på detta skulle kunna vara *Superman* från 1978 där spelaren spelar som Superman. Interaktiviteten i historien fick många att känna sig skeptiska då de var vana vid böckers narrativ där det bara finns en slags utgång och de trodde att interaktiviteten skulle vara i vägen för narrativet och skulle skada historien i det stora hela (Schell 2008,262). Speldesignern Bob Bates förklarar utmaningen med att kombinera narrativ och spelmekanik på följande sätt "Story and gameplay are like oil and vinegar. Theoretically they don't mix, but if you put them in a bottle and shake them up real good, they're pretty good on a salad." (Schell 2008, 262).

En interaktiv historia skiljer sig mycket från en historia som inte är interaktiv som till exempel i en film eller en bok. I ett tv-spel måste spelaren vara med och agera och integrera med narrativet till skillnad från en film där narrativet fortsätter framåt med eller utan åskådarens närvaro. Det interaktiva historieberättandet är enligt Schell (2008, 262) ett helt nytt sätt att berätta en historia vilket gör att spelskapare måste lära sig nya sätt att skapa historier på.

I dagens moderna tv-spelsnarrativ används ofta något som kallas "The String of Pearls" (Schell 2008, 264). Detta är ett begrepp som har fått sitt namn efter hur växelverkan mellan narrativet och interaktiviteten i spelet är utformat. Själva spelandet eller gameplay är gestaltat som pärlor i denna ritning

och själva tråden skall föreställa en icke interaktiv



"String of Pearls"

scen som till exempel en

mellanscen eller en "cut scene" som oftast är en föranimerad sekvens som spelaren inte har någon kontroll över (Schell 2008, 265). Detta sätt att berätta en historia inom tv-spel har fått kritik då det endast ger en illusion av frihet eftersom oavsett vad spelaren gör i en gameplay-sekvens kommer "the string" eller "cut-scenen" alltid förbli densamma (Schell 2008, 265).

Men enligt Schell (2008, 265) är denna metod ändå framgångsrik eftersom spelaren får själva historien eller ”cut-scenen” som belöning för att de klarat gameplay-sekvensen och vill då på detta vis fortsätta spela för att få reda på vad som kommer att hända.

”The Story Machine” är ett begrepp Schell (2008, 265) använder när han förklarar att ett spel kan vara mycket mer än bara ett redan förutbestämt scenario och narrativ. Om en spelutvecklare använder sig av ”The string of pearls”-principen kommer spelaren som upplever spelet oftast bara få ut en upplevelse spelskaparen försökt förmedla men om spelen är mer interaktiva och inte lika bundna till sina narrativ kan spelaren själv skapa sina egna narrativ och upplevelser likt en maskin som producerar en mängd olika historier beroende på de val som spelaren gör. Schell (2008, 265) skriver att ”if someone experiences something they consider a great story, and it has no author, does that diminish the impact of the experience? Certainly not”. Spelet genererar oändligt många historier när spelaren ges kontrollen över spelet. Detta betyder dock inte att alla historier är lika viktiga men det är individuellt från person till person.

2.3 Environmental Storytelling

Henry Jenkins har forskat och har kommit fram till att det finns fyra olika typer av environmental storytelling, det betyder inte att en specifik film eller spel bara använder sig utav en av Jenkins olika typer av environmental storytelling utan de kan vara en kombination av flera (Jenkins 2005, 6). Dessa olika typer av environmental storytelling ger spelaren en djupare förståelse inför vad det är i miljön som hjälper narrativet att bygga världen som spelaren inte bara kan spela utan känna att de är en del av samt att det är en värld dem befinner sig i.

2.3.1 Evocative Spaces

Den första typen av environmental storytelling Jenkins (2005, 6) nämner är ”Evocative Spaces”, vilket handlar om hur ett narrativ kan ta hjälp av sitt eget fiktiva universum som betraktaren sedan tidigare redan är bekant med. Detta betyder till exempel att ett spel som *Star Wars: The Force Unleashed* (2008) är baserat på den fiktiva världen som *Stjärnornas Krig* (1977) utspelar sig i så känner spelaren antagligen redan till vad som kan hända i den

världen. Om personen känner till världen så bildas det automatiskt en uppfattning om omgivningen för betraktaren eftersom spelaren känner till källmaterialet sedan tidigare (Jenkins 2005, 6). Exempelvis så vet spelaren att det finns ljussablar och laservapen om de har sett filmen *Stjärnornas Krig* (1977) och då vet spelaren vad de kan förvänta sig redan innan de börjar spela spelet. Detta kan även tillämpas på Disneylands berg-och-dalbanor där det finns upplevelser baserade på *Indiana Jones* (1981) eller till exempel *Jurassic Park* (1993) där passageraren upplever ett narrativ (Jenkins 2005, 6). "Evocative Spaces" behöver inte nödvändigtvis vara helt bundet till ett tidigare källmaterial, det kan också vara ett nyskapande projekt av ett tidigare känt material. Ett bra exempel på detta i spelvärlden är *American McGee's Alice* (2000) och *Alice Madness Returns* (2011) där spelen bygger på den klassiska boken av Lewis Carrolls *Alice i underlandet* (1865) (Jenkins 2005, 6). Narrativet i dessa spel är inte något Lewis Carroll har godkänt men spelaren förstår och kan leva sig in i världen på ett annat sätt än om det var ett helt nytt narrativ utan tidigare koppling till något eftersom de har tidigare kunskaper och erfarenheter från källmaterialet. Detta kan skapa förutsättningar för spelaren då personen vet om sedan tidigare vad till exempel hjärterdam betyder i detta sammanhanget.

2.3.2 Enacting Stories

När en person spelar ett tv-spel är det väldigt många händelser som händer samtidigt men alla har inte en lika stor signifikans, ett exempel på detta skulle kunna vara hur snabbt spelaren upplever en bil åka i ett bilspel som *Gran Turismo* (1997) (Jenkins 2005, 7). Detta menar Jenkins (2005, 7) skapar en upplevelse som inte nödvändigtvis måste komma linjärt i narrativet utan dessa händelserna skulle kunna flyttas runt utan att påverka historien i det stora hela. Jenkins (2005, 7) skriver att de flesta spelkritiker tror att spel måste ha en klar narrativ berättarstruktur där varje händelse i spelet är till för att utveckla narrativet. "Enacting Stories" är sådant som spelare kan göra som inte påverkar narrativet lika mycket som en filmsekvens i spelet göra. Dock så berättar Jenkins (2005,7) att:

The organization of the plot becomes a matter of designing the geography of imaginary worlds, so that obstacles thwart and affordances facilitate the protagonist's forward movement towards resolution. Over the past several decades, game designers have become more and more adept at setting and varying the rhythm of game play through features of the game space.

Det Jenkins menar med detta är att spelvärlden skapas efter narrativet för att få spelaren att vilja fortsätta framåt och avsluta spelet.

2.3.3 Embedded Narratives

”Embedded Narratives” förklarar Jenkins (2005,9) med hjälp av hur många deckar-filmer är uppbyggda. En deckare har inte alltid ett helt kronologiskt narrativ där allting går ifrån början genom mitten till slutet utan en film kan ha tillbakablickar till tidigare händelser som hänt i historien som betraktaren inte sett, som i till exempel Christopher Nolans film *Memento* (2001) som handlar om en man som förlorat sitt minne. Filmen använder sig mycket av flashbacks för att berätta sin historia och försöka lösa sin konflikt. Det embedded narrative vi som tittare då får är betraktarens egna tankegångar där de försöker lista ut vad som faktiskt hänt eller vad som kommer att hända (Jenkins 2005,9). I spelens värld är interaktiviteten central och detta gör att spelarens tankegångar är extra viktiga då de är avgörande för vilka beslut som skall tas. Ett exempel på detta är hur spelaren i ett förstapersons-skjutspel som *Call of Duty* (2003) kanske undviker dörröppningar eller liknande hinder för att det redan finns belegg för att det kan finnas en fiende där som kommer skjuta dig (Jenkins 2005,9). Pusselspel som *Myst* (1993) där spelaren själv måste hitta lösningar är enligt Jenkins (2005,9) ett bra exempel på ”embedded narratives” eftersom hela spelvärlden bygger på att spelaren skall hitta lösningar till historien eftersom spelaren hittar ny information desto längre hen kommer i spelet. Jenkins (2005,9) kallar den narrativa uppbyggnaden för ett ”memory palace” eftersom information i miljön skulle kunna benämnas som platsens minnen. I spelet hittar spelaren olika föremål som får spelaren att tänka och får ledtrådar till vart narrativet är på väg. Ett exempel på ett embedded narrativ skulle kunna vara om spelaren hittar en blodig kniv i ett detektivspel där spelaren skall hitta en mördare. Spelaren har kanske sett kniven tidigare när den inte var blodig vilket får spelaren att försöka komma fram till lösningen vad som kan ha orsakat mordet eller leda till platser där spelaren kan hitta ytterligare ledtrådar till vad som skett. Eventuellt kan spelaren med hjälp av den blodiga knivens information berätta en historia om vad som skulle kunna ha skett tidigare.

2.3.4 Emergent Narratives

”Emergent Narratives” är narrativ som uppstår när spelaren själv skapar en historia utan att spelskaparen har försökt att berätta just den historien (Jenkins 2005, 11). Som exempel nämner Jenkins (2005, 11) *The Sims* (2000), I detta spelet finns det inget riktigt klart mål förutom att spelaren kan bygga världar och familjer likt ett virtuellt dockhus som spelaren själv blir fäst vid vilket inte har någon direkt koppling till spelets riktiga historia som spelskaparen själv ville förmedla. Om spelaren skapar en figur i spelet med ett namn, med en speciell hårfärg och olika attribut kan spelaren skapa ett eget personligt band till figuren eftersom spelaren själv skapat karaktären. Då har enligt Jenkins (2005, 11) spelaren skapat ett alldeles eget narrativ som blir subjektivt viktigt för just den spelaren. *The Sims* (2000) har ingen handling men Jenkins (2005, 11) hävdar att de flesta spelare ändå får ut något narratologiskt från spelet. Möjligheterna kan ses som oändliga men spelaren är ändå bunden till spelvärldens regler eftersom karaktärer kan bli deprimerade eller om de behöver söka jobb måste de titta i tidningen (Jenkins 2005, 12), därför är spelaren fortfarande inte helt och hållet fri.

2.4 Pusselprinciper

Många tror att pussel i tv-spel mest finns i att äldre peka och klicka-äventyrsspel såsom *Myst* (1993) och *Monkey Island* (1990) där spelaren klickar med sin datormus på olika föremål för att hitta lösningar till olika typer av pussel. Eftersom många av dagens moderna tv-spel är inriktade på action så har dagens spelutvecklare blivit duktigare på att integrera pussel i spelets miljö så att spelet inte förlorar sin rytm. (Schell 2008, 210).

Den första tanken som dyker upp när man talar om pussel i tv-spel är ofta väldigt tydliga pussel som kan komma i form av olika sorters minispiel inuti en större spelvärld. Till exempel när spelaren hackar en ammunitions-automat i ett förstapersons-skjutspel som *Bioshock* (2007) där spelaren måste spela ett eget litet minispiel i form av en labyrint, i labyrinten måste spelaren flytta olika sorters rör för att kunna leda vatten till ett mål, detta för att spelaren skall kunna köpa ammunition för ett billigare pris. Ett annat exempel är när spelaren måste trycka på rätt symboler i en grotta för att en dörr skall öppna sig i ett äventyrsspel som till exempel i *The Elder Scrolls V:Skyrim* (2011).



Bioshock (2007)



The Elder Scrolls V:Skyrim (2011)

Det dessa pussel har gemensamt är att pusslen är väldigt tydligt för spelaren så hen förstår att det just är ett pussel, men pussel kan också vara integrerat och gömt i själva spelandet (Schell 2008, 208). Det som alla pussel har gemensamt är att spelaren måste, som Jesse Schell kallar det, ”Stop and think” (Schell 2008, 208) vilket betyder att spelaren måste stanna upp och fundera på hur hen skall lösa problemet. Till exempel om spelaren skall ta sig över ett hinder som de inte sett tidigare i spelet så måste spelaren stanna upp och fundera på hur hen skall lösa problemet. Detta är vad som kan kallas ett pussel enligt Jesse Schell (2008, 208), alltså ett hinder som måste övervinnas.

Enligt Jesse Schell finns det 10 olika principer för vad som gör ett pussel bra. Den första principen för att göra ett bra pussel är att göra det lätt att förstå för spelaren, för om spelaren inte förstår vad pusslet går ut på direkt kan spelaren förlora intresset och gå vidare till någon annan aktivitet (Schell 2008, 211).

Princip två handlar om hur spelaren lätt skall kunna starta och försöka lösa pusslet, det skall alltså vara lätt att förstå hur och var man skall börja någonstans (Schell 2008, 212).

Med den tredje principen nämner Schell att ett bra pussel ger spelaren känslan av att hen kommer någon vart, desto längre spelaren försöker lösa pusslet skall spelaren känna att hen börjar närma sig en lösning på problemet (Schell 2008, 213). Om pusslet känns omöjligt kommer spelaren förlora intresset på ett liknande sätt som Schell nämner med den första principen, men om spelet känns möjligt att slutföra som till exempel att spelaren visuellt ser att de håller på att nå sitt mål är det mer troligt att spelaren fortsätter försöka lösa pusslet enligt Schells fjärde princip (Schell 2008, 214).

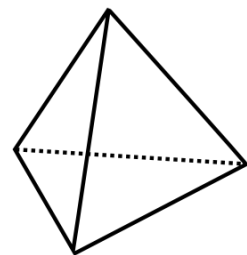
Den femte principen handlar om att pusslet skall öka i svårighetsgrad successivt, alltså gå från ett relativt lätt pussel för att sedan göra det svårare och svårare (Schell 2008, 215). I ett spel som *The Elder Scrolls V: Skyrim* där spelaren befinner sig i en stor och öppen värld där spelaren kan undersöka vad den vill vid alla tillfällen kan det enligt Schell (2008, 216) vara

bra att spelskaparna låter spelaren välja vad för pussel de ska lösa vid ett specifikt tillfälle. Fastnar spelaren på ett för svårt pussel kan de enligt den sjätte principen välja att gå till ett annat pussel parallellt till det första pusslet som spelaren fastnade på. På detta vis får spelaren vila mellan pusslen och då finns det en större chans att spelaren fortsätter med spelet (Schell 2008, 216).

Den sjunde principen handlar om att ett pussel blir mer attraktivt att lösa om spelaren upptäcker fler lösningar när spelaren försöker lösa problemet eftersom spelaren då ser att de små lösningarna bygger mot det mål som är att lösa hela problemet (Schell 2008, 215). Schell beskriver denna princip som en pyramid där de små lösningarna bygger mot en större lösning vilket gestaltas som toppen av en pyramid och de små lösningarna är byggstenar. Schell (2008, 218) hävdar med den åttonde principen att olika typer av ledtrådar kan impliceras i olika typer av pussel för att minska risken att spelaren skall ge upp. Schell (2008, 218) hävdar att ge ledtrådar på ett vis kan minska spelarens upplevelse och känsla av att kunna lösa problemet själv men Schell tycker detta är en uppoffring spelskaparna får ta för att det är bättre att låta spelaren få ledtrådar än om spelaren skulle ge upp.

Enligt den nionde principen tycker Schell (2008, 218) att ett pussel skulle kunna ge spelaren svaret på pusslet även om det skadar spelupplevelsen, eftersom spelaren inte får lösa pusslet själv men då uppstår det ändå en ”Aha!”-känsla för spelaren eftersom hen får reda på svaret även om spelaren inte hade möjligheten att lösa pusslet själv. På ett liknande sätt som i den åttonde principen blir en bättre lösning att spelaren får svaret och förlorar lite av spelupplevelsen än om spelaren ger upp pusslet skulle vara för svårt (Schell 2008, 218).

Den tionde och sista principen handlar om hur pussel som får spelaren att ändra på sitt synsätt för att lösa ett problem, ett så kallat ”either you get it or you don’t”-pussel (Schell 2008, 219). Ett exempel på ett sådant pussel enligt Schell (2008, 219) är när spelaren har 6 stycken tändstickor som spelaren skall placera på ett sådant sätt så de bildar 4 stycken lika stora trianglar. På bilden ser du svaret, spelaren måste lägga tändstickorna i ett mönster så de bildar en tredimensionell form. Denna typen av pussel ökar inte i svårighetsgrad som i princip 5 eller ger dig några ledtrådar som i princip 8 utan för att klara detta pussel måste spelaren antingen ha sett ett liknande pussel, ha funderat på det en längre tid eller så kommer spelaren till slut att ge upp. Därför skall dessa pussel användas sparsamt i tv-spelsammanhang (Schell 2008, 219).



”either you get it or you don’t”-pussel.

3.0 Analys

3.1 Start av spelet

Det första som händer när spelet startar är att spelaren ser titelskärmen där det står ”Playdead’s *INSIDE*”, i bakgrunden syns en skog och spelaren ser hur en människa ramlar ner från vänstersidan av bilden. Människan visar sig vara en pojke med mörkt hår och en röd tröja, detta är spelarens karaktär som den kan styra. I spelet *INSIDE* finns det endast tre kommandon spelaren kan ge till själva huvudkaraktären, spelaren använder sin styrspak för att gå antingen framåt eller bakåt, karaktärens snabbhet påverkas beroende på hur långt fram spelaren drar i spaken. Om spelaren rör spaken långsamt går karaktären i bestämd riktning men om spaken är dragen så långt det går åt respektive håll börjar karaktären springa. Karaktären har en dedikerad knapp för att hoppa och en dedikerad knapp för att greppa tag i saker.

Spelet har börjat abrupt och om spelaren inte tidigare har kunskap om spelet är spelaren vilse eftersom ingen information ges om hur spelaren spelar eller vad spelet går ut på. Spelaren är vilse både i kontrollerna och i själva spelets miljö. Många andra spel berättar direkt för spelaren med en så kallad ”tutorial” hur hen skall spela. En ”tutorial” är en typ av instruktioner som är integrerat i spelet om hur spelet fungerar, det förekommer oftast i början av spel antingen i textform eller med en berättarröst som talar om hur spelet går till och vad det går ut på (envatots+ 2015). I det post-apokalyptiska spelet *Fallout 3* är instruktionerna till spelet maskerat i själva spelandet där spelaren börjar spelet som en ung pojke eller flicka som går på sitt eget födelsedagskalas. På själva kalaset får spelaren en kaka som hen antingen kan välja att dela med sig av eller äta helt själv. Om spelaren väljer att dela eller inte dela med sig av kakan får hen lära sig om spelets moralmätare där det ”onda” alternativet är att inte dela med sig. Denna typ av instruktioner som är gömt i spelandet blir då lättare för spelaren att komma ihåg och blir mer underhållande att klara av än om spelaren bara får instruktioner med hjälp av till exempel en instruktionsbok.

De enda instruktionerna i *INSIDE* hittar spelaren om hen klickar på paus-knappen och då står det att spelaren rör sig med spaken, hoppar med X-knappen och greppar saker med fyrkant-knappen. Några mer instruktioner får spelaren inte av spelet utan spelaren måste som pojken upptäcka och reda ut hur man greppar saker och flytta vissa objekt i världen.

I *INSIDE* kan spelaren bara röra sig i sidled och i vissa undervattensektioner också vertikalt. Det finns vissa fiender i spelet som kan ”döda” spelarens karaktär och om spelaren skulle dö börjar spelet om från ett område spelaren precis passerat innan fienden eller hindret uppstod. Fienderna i spelet följer inte samma spelregler som spelaren gör, de kan också röra sig i djupled så de har inte samma restriktioner som spelaren som alltid måste gå från vänster till höger i skärmen.

3.2 Början av spelet

Spelet börjar med att en figur ramlar ner från en hög sten i en mörk och stenig skog med löv på marken. Det enda spelaren ser är den mörka steniga skogen och sin karaktär. Karaktären är en pojke som är vit i huden och den enda färgen som sticker ut på karaktären är hans röda tröja. Tröjan på pojken sticker ut i spelvärlden på ett liknande sätt som det gör i filmen *Schindler's list* (1994). I den svartvita filmen finns det en flicka med en klarröd klänning som är en kontrast till det svartvita och i *INSIDE* skapas en liknande kontrast mellan pojken och spelvärlden. Spelaren blir desorienterad eftersom hen inte får någon förklaring till varför miljön ser ut som den gör eller vad hen skall göra. Detta ger spelaren en känsla av obehag då spelaren inte är säker vad som kan lura bakom nästa hinder.



Pojken ger sig in i det okända.

Spelet försöker skapa en känsla av rädsla vilket är en konnotation många människor har till mörker eftersom människor inte riktigt ser exakt vad hen vill se som de skulle göra i ljus. Skog är också ofta förknippat med vilsenhet och ensamhet vilket kan få spelaren att känna en otäck känsla eftersom människor är rädda för det de inte riktigt känner till. Skräckförfattaren

H.P Lovecraft (2016,1) förklarar detta fenomen som ”The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown”.

När spelaren börjar använda sin fysiska kontroll i den riktiga världen märker hen att spelaren gör olika rörelser beroende på vilka knappar eller spakar hen rör. Spelaren märker till slut att hen inte har någon möjlighet att gå tillbaka därifrån karaktären kom så det enda valet som finns är att röra sig till höger. Att spelaren känner att den behöver gå till höger är enligt en studie gjord vid Cleveland State University naturligt då människan känner att om något går från vänster till höger i en film känns det bra, till skillnad från om de skulle gå från höger till vänster så känns det som karaktären går bakåt och gör inga framsteg (No Film School 2016). Detta är också kulturellt betingat i västerländsk kultur för att böcker läses från vänster till höger

Eftersom spelaren måste gå från vänster till höger i bild vilket i *INSIDEs* fall blir framåt kommer spelaren till slut fram till ett stängsel med taggtråd. Karaktären klättrar igenom och spelaren ser hur en människa stänger en lastbilsbaklucka och bankar på lastbilen att det är okej att köra iväg. I bakluckan hinner spelaren få skymt av ett trettiotal människor som bara står still i lastutrymmet, människorna blir transporterade någonstans men spelaren vet fortfarande inte var. Att spelaren först ser taggtråden ger en känsla av att hen inte är välkommen där och att karaktären kryper igenom ändå tyder på att karaktären gör något förbjudet eller olagligt. Efter detta ser spelaren lastbilen med människorna och denna syn i samband med taggtråden gör att spelaren får en känsla av att hen sett något de inte borde sett. Faktumet att människorna står upp i lastbilen utan att hålla sig i något eller ha någon som helst säkerhet att de inte kommer ramla när lastbilen börjar röra på sig ger intrycket att människorna är i lastbilen mot sin vilja. Att ett flertal människor blir inpressade och transporterade iväg kan ge minnesbilder om verkliga händelser som till exempel hur nazister transporterade människor till förintelsläger under andra världskriget. Detta exempel ger en känsla av obehag och dystopi då människor har väldigt negativa konnotationer till andra världskriget och speciellt till associationer som väcker minnet av Förintelsen.

När spelarens karaktär ser detta går han ner på huk och börjar smyga sig långsamt fram, detta utförs automatiskt och karaktären behöver inte få kommandot av spelaren med någon knapp. Karaktären fortsätter vara på huk även när spelaren rör styrspaken. Hukningen gör att spelaren får en känsla av fara eftersom karaktären signalerar med sin hukning att han inte vill bli upptäckt lika lätt som om han skulle gå i sin vanliga hastighet. Eftersom karaktären anpassar sig efter miljön då han börjar smyga fram kan man fråga sig om spelaren verkligen har

kontroll över karaktärens rörelser? Efter att spelaren lämnat området börjar karaktären röra sig på det normala sättet igen.

Here's how it works: Present players with a scenario, and actively trick them into believing they have more control over the events than they actually do. The experience will have the emotional impact the designer intended, and players will (mistakenly) believe that they were in complete control the entire time. It sounds difficult, dishonest and more than a little cheap. But when it works? It can be nothing short of goddamned magical (Escapist Magazine 2009).

Escapist Magazine berättar att spel kan lura spelaren att de har mer valmöjligheter än vad de faktiskt har precis som i *INSIDE* när spelet låter spelaren tro att hen har mer kontroll än vad hen faktiskt har eftersom spelaren inte väljer att gå ner på huk. Att karaktärens rörelser förändras beroende på miljön utan att spelaren utför ett kommando med sina styrspakar eller knappar ger spelaren en illusion av valmöjlighet där spelaren egentligen inte har full kontroll över sin karaktär. Hukandet skickar också signaler till spelaren om att hen skall vara på sin vakt.

I nästa sektion ser spelaren två figurer som ser ut att vara män som har vita masker över sina ansikten. Männerna pratar vid något som liknar ett elskåp med en stor tub som går vertikalt uppåt så spelaren inte ser inte var den slutar. Konnotationer till att männen bär masker ger intryck av att männen vill dölja sin identitet. Maskerna gör också att de avhumaniserar och anonymiserar personerna eftersom vi inte ser individen bakom maskerna. Masker kan också vara förknippat med olika hemliga sällskap som till exempel hur maskerna används i den berömda regissörens Stanley Kubrick film *Eyes Wide Shut* (1999). I denna film är personerna med masker de "onda" som styr och bryr sig bara om sin egen makt. Detta blir då en parallell till spelet om hur vi ser de mäktiga människorna bestämma över de svagare människorna i samhället eftersom de använder dem som redskap för sin egen vinning.

När karaktären börjar närma sig tänder en av männen en ficklampa vilket är en konnotation med att leta efter något. Pojken börjar röra sig långsamt igen och om spelaren väljer att gå in i ljuset från ficklampan blir pojken jagad av en av männen, om karaktären blir upptäckt är det omöjligt för pojken att gömma sig igen. Mannen springer och tar pojken för munnen med sin hand, pojken försöker ta sig loss från greppet oavsett vad spelaren ger för direktiv till karaktären. Efter att mannen hållit för munnen på pojken börjar pojken röra sig mer och mer långsamt och till slut är pojken helt stilla. Detta skulle kunna tolkas på olika sätt beroende på

vem observatören är och vilka konnotationer hen har till liknande händelser. Jag tolkar detta att antingen så blir pojken strypt och dör eller att pojken blir tillfångatagen och sövd med hjälp av kloroform, denna konnotation har uppstått efter att kloroform används ofta i filmer och böcker som sömnmedel vid en kidnappning eller attack. Ett exempel på när kloroform används för att kidnappa någon är en scen som finns i filmen *Järnjätten* från 1999 där en pojke blir sövd med kloroform för att sedan vakna upp bunden och tillfångatagen.

Denna konnotation från *Järnjätten* skulle kunna kopplas ihop med Henry Jenkins (2005,9) embedded narrative eftersom spelaren försöker ta reda på vad som kommer att ske med hjälp av spelarens egna tankegångar och konnotationer till i detta fallet vad kloroform brukar resultera i. Spelaren får inte reda på vad som sker efter pojken blivit tillfångatagen eftersom spelet startar om från samma sektion där pojken först såg de två maskerade männen. Att spelet startar om ger spelaren inga större konsekvenser utan spelaren får ett till försök att komma förbi männen. Det finns ett gömt embedded narrative spelaren inte tänker på vid första anblick när de får denna nya chans att ta sig förbi hindret eftersom spelaren har erfarenhet av vad som kommer att ske och då går tankarna i spelarens huvud att hen måste gömma sig för att inte bli upptäckt och göra samma misstag som tidigare (Jenkins 2005,9)

Denna sekvens med de två männen skulle också kunna räknas som ett pussel som spelaren måste lösa för att kunna gå vidare i spelet. Som Jesse Schell (2008, 208) nämner kan ett pussel vara integrerat i själva spelmiljön, detta är ett sådant pussel eftersom spelaren måste ”stop and think” vilket är Schells (2008, 208) kriterier på vad som faktiskt är ett pussel. Pusslet skulle kunna vara anpassat efter Schells (2008, 208) första princip om vad som gör ett bra pussel eftersom det är väldigt lätt för spelaren att förstå vad som skall göras.

I nästa sekvens kommer spelarens karaktär till en mur som är för hög för karaktären att klättra över. Vid närheten av muren finns det ett rostigt kylskåp, faktumet att kylskåpet är rostigt ger konnotationer om ålder eftersom människor har erfarenhet av att rost uppstår på metall som inte blivit vårdat på rätt sätt över en längre tid. Att kylskåpet är rostigt och står mitt ute i skogen ger spelaren en känsla av att platsen är övergiven och misskött sedan en längre tid tillbaka.

För att pojken skall kunna komma över hindret måste spelaren flytta kylskåpet med hjälp av greppa-knappen som inte blivit använd förut. Även om detta nya kommando är simpelt så ökar svårighetsgraden för spelaren eftersom nu tvingas spelaren använda fler kommandon som inte använts tidigare i spelet. Eftersom detta pussel kräver att spelaren måste greppa ett

objekt som finns i miljön lär sig spelaren att den kan använda miljön till sin fördel på ett liknande sätt som karaktären använde träden för att gömma sig i den tidigare sekvensen, men detta objekt är inte statiskt som trädet var vilket ger spelaren ytterligare kunskaper om vad som är möjligt för karaktären att göra eftersom spelaren får ytterligare kunskap och förstår att spelmiljön är interaktiv.

Detta pussel i miljön använder sig av fler kommandon än vad spelaren behövde använda sig av i den tidigare sekvensen och enligt princip fem (Schell 2008, 208) har svårighetsgraden därför ökat successivt från det tidigare pusslet.

Spelaren ser en lastbil igen samt hur det står en hund och en människa och tittar på när lastbilen kör iväg. Spelaren kan inte vara helt säker på om det är samma lastbil som spelaren såg tidigare. Spelaren klättrar över en sten och hamnar i en sluttning, karaktären kan inte hålla balansen och ramlar ner oavsett vad spelaren ger för kommando till karaktären. När karaktären ramlat ner för sluttningen och fortsätter gå framåt börjas spelaren jagas av en hund. Om spelaren inte börjar springa direkt blir karaktären ihjälbiten av hunden, spelaren förstår att hunden lyckas bryta pojkenes nacke eftersom ett ljud som låter som ett ben som bryts hörs. Konnotationerna spelaren får till detta ljud i kombination bilden att hunden biter karaktären i hals-området är med största sannolikhet att nacken bryts.

Om spelaren fortsätter springa kommer karaktären behöva hoppa över ett stup för att kunna ta sig vidare i spelet. Här behöver spelaren lära sig att reaktionsförmåga är en viktig del av spelet eftersom om spelaren hoppar för tidigt faller karaktären ner i stupet och dör, hoppar spelaren inte alls kommer hunden och dödar karaktären. Det finns bara ett val för spelaren för att ta sig vidare i spelet, att hoppa vid rätt tidpunkt. Som Jenkins (2005,7) menar att "game designers have become more and more adept at setting and varying the rhythm of game play through features of the game space". Spelet har utfört en scriptad sekvens vilket betyder att den är förutbestämd händelse som spelaren inte kan välja att inte utföra eftersom då fortsätter inte spelet. Men spelskaparna har lurat spelaren och gett dem illusionen av en valmöjlighet.

Spelet har nu börjat att stegra svårighetsgraden en aning eftersom spelarens reaktionsförmåga nu också sätts på prov. Detta stämmer också in enligt Jesse Schells femte princip om hur ett pussel skall öka sin svårighetsgrad successivt för att få spelaren att fortsätta vara intresserad.

3.3 Nya möjligheter

Spelet fortsätter i liknande anda i ytterligare två sektioner där spelaren blir jagad av män och hundar men efter att detta sker blir spelaren till slut tvungen att hoppa ner för ett, till synes bottenlöst stup. När spelaren väl ramlat ner ser vi att det faktiskt inte alls är bottenlöst utan karaktären har bara hoppat ner i stor sjö. Karaktären simmar nu automatiskt och spelaren kan nu med hjälp av styrspaken få karaktären att simma neråt under vattnet. När karaktären befinner sig under vattnet kan spelaren också simma uppåt. Detta nya sätt att kontrollera karaktären ger större frihet i spelvärlden och denna frihet ger spelaren mer förmåga att undersöka spelmiljön. Även om karaktären nu kan simma under vattnet betyder detta inte att spelaren kan simma under vattnet hur länge som helst. Karaktären kan inte vara under ytan hur länge som helst eftersom vi ser bubblor komma ur munnen på karaktären för att spelaren skall förstå att karaktären behöver luft. Om tillräckligt många bubblor kommer ur munnen drunknar karaktären och dör och spelet startas om från sektionen igen. Att karaktären inte kan andas stämmer in på Henry Jenkins "enacting stories" eftersom karaktärens oförmåga att andas under vattnet har ingen direkt påverkan på narrativet i det stora hela men bidrar ändå till en slags historia för spelaren då det får världen att kännas mer levande eftersom det försöker spegla verkligheten och en känsla av att hålla andan. Detta skapar också en spänning för spelaren om att hen inte vill bli upptäckt och även ett stressmoment i med att karaktären inte kan hålla andan hur länge som helst.

Spelarens första instinkt är att fortsätta styra karaktären mot höger men eftersom karaktären nu också kan simma öppnar det en ny möjlighet för spelaren att simma under vattnet och utforska. Om spelaren väljer att göra detta kan de upptäcka att det finns sladdar under vattnet som till slut leder till ett hemligt rum i den vänstra sidan av sjön under vattenytan. När spelaren undersöker detta rum ser hen att sladdarna är anslutna till ett runt och lysande föremål. Detta föremål kan spelaren interagera med och om spelaren väljer att göra det drar de ut ett batteri som får ljuset på föremålet att slockna.



Pojken hittar den första ljusbollen.

Oavsett om spelaren väljer att undersöka världen och till slut upptäcker det gömda rummet måste spelaren fortsätta framåt mot höger för att föra narrativet framåt. I bakgrunden ser spelaren hur det står människor på en hög dammvägg och tittar över vattnet. De letar fortfarande eftersom spelaren ser fortfarande ljus från ficklampor och spelaren måste använda sig av sin nya egenskap att simma under vattnet för att undvika att bli upptäckt av människorna. Även i detta fall så blir karaktären skjuten om man bryter vattenytan och spelaren måste starta om sektionen om hen blir träffad av ficklampornas ljus. Ljus i spelet signalerar ofta fara i spelet eftersom pojken blir upptäckt så fort han befinner sig i ljus detta skulle kunna tyda på pojkens rädsla för tekniken och för att bli hittad och tillfångatagen.

När karaktären lämnar vattnet ser spelaren tre grisar som ligger helt stilla vid strandkanten. Att grisarna ligger livlöst i samband med den mörka dimmiga himlen kan spelaren få förstärkta konnotationer av att det faktiskt är en dystopisk värld spelet utspelar sig. Att en kropp ligger precis vid början av en sandstrand tyder oftast på hur djuret eller människan har drunknat. Eftersom grisar vanligtvis inte simmar skulle konnotationerna till denna bild också vara att kropparna blivit utplacerade där. Att spelaren ser detta gör att spelaren själv försöker lista ut vad som kan ha skett och varför det har skett. Detta är ett "embedded narrative" eftersom spelet har skapat tankebanor hos spelaren som får hen att fråga "varför?". Spelaren försöker alltså med hjälp av sina tidigare observationer av världen ta reda på vad för syfte allt detta har och försöker lista ut vad historien kommer att ha för upplösning. När detta sker i spelarens huvud kan spelaren också börja fantisera om vad som hänt, kanske med hjälp av sina helt egna erfarenheter. Då uppstår även ett "emergent narrative" om spelaren lever sig in i rollen som pojken och skapar egna historier om vad som hänt eller vad som kommer att hända. Eftersom karaktären inte har fått någon tydlig identitet är det lättare för spelaren att se sig själv som karaktären och bilda en egen uppfattning om vem han är.

3.4 Gömda möjligheter

Spelet fortsätter och vi ser vår karaktär springa in i ett stort majsält. Eftersom det är väldigt mörkt och det höga gräset täcker spelarens karaktär delvis har spelaren svårt att se vad för yta karaktären går på. Om spelaren dock håller in sin ”greppa”-knapp märker spelaren att karaktären faktiskt tar tag i något på marken. Att karaktären greppar något kan bara hända om det finns något inom räckhåll att greppa, karaktären kan alltså inte greppa vart som helst. Om spelaren drar uppåt med spaken kommer hen märka att det sitter en gömd lucka i marken som karaktären kan öppna.



Pojken kan springa förbi luckan eller hitta den vilket antingen resulterar i att han upptäcker den andra ljusbollen eller att han bara fortsätter vidare genom fältet.

När spelaren har valt att öppna luckan kommer hen se en stege där karaktären kan klättra ner och när karaktären väl är nere har hen valmöjligheten att undersöka hela utrymmet. Detta är en förgrening enligt Jesse Schells ”string of pearls” eftersom spelaren har fått ännu mer valmöjligheter när de har upptäckt den gömda luckan. Spelaren befinner sig alltså i vad Jesse Schell (2008, 264) kallar ”the pearl” eller pärlan (2008, 264) där spelaren har olika möjligheter att göra val. Spelaren kan både gå åt vänster och höger för att undersöka utrymmet. Väljer spelaren att gå till vänster kommer hen att hitta en likadan ljusboll som spelaren såg i den tidigare sektionen där karaktären var tvungen att följa sladdar under vattnet. Om spelaren sett denna bollen innan beror helt på om spelaren gjort valet att fortsätta undersöka under vattnet eller inte i den tidigare sektionen. Spelaren kan också gå till höger i bild där det finns en spak som karaktären kan dra åt tre olika håll, vänster, höger och horisontellt uppåt. Väljer spelaren att göra detta ger spelet ingen respons på de olika spak-

rörelserna. Spelaren ser dock att det finns en dörr eller port som ligger nära spaken vilket tyder på att spaken har någonting att göra med just den dörren. Dörren är omöjlig att öppna i detta skedet av spelet men den kommer ha en stor betydelse för spelaren i ett senare skede av spelet som spelaren kan komma att få reda på om hen väljer rätt spår i spelet. Eftersom spelaren inte direkt får svaret vad som finns bakom dörren så får det spelaren att uppleva ett "embedded narrative" eftersom spelaren fortsätter att fundera på vad som kan ligga bakom denna dörr. Spelets miljö är ett "memory palace" alltså att alla objekten som finns i spelvärlden berättar en historia och spelvärlden blir som ett palats av miljöns minnen som skulle kunna vara dörren och funderingen vad som kan finnas där bakom.

När en person spelar *INSIDE* för första gången är det troligast att denna gömda lucka bara ignoreras eftersom spelaren fortsätter att gå mot höger och missar denna gömda väg då den är väldigt gömd. Om spelaren missar den gömda luckan påverkas inte spelet direkt men om spelaren vill få reda på hela narrativet måste hen hitta denna väg.

3.5 Komplicerade pussel

Karaktären fortsätter på sin väg och han börjar röra sig långsammare beroende på att marken har börjat bli lerig. Spelaren förstår att det är lera karaktären går igenom eftersom pojken måste kämpa lite extra och rör sig inte lika fort som han gjorde när han gick på den vanliga gräsytan. Spelaren ser ännu fler döda grisar ligga på marken men denna gången ser det ut som grisarna har svansar som viftar. De döda grisarna skulle kunna vara att spelvärlden försöker få bort det naturliga och fokusera på det konstgjorda, det vill säga maskinerna och den konstiga teknologin pojken har stött på. Fortsätter spelaren framåt börjar en gris röra sig och börjar springa efter spelaren. Om spelaren inte gör rätt manöver för att undvika grisen kommer det resultera i att spelaren blir tacklad av grisen och spelet börjar om från början av sektionen igen. Spelaren måste nu göra ett hopp på ett liknade sätt som i den tidigare sektionen där karaktären var tvungen att hoppa i sista sekund. Spelaren måste hoppa över grisen flera gånger medan grisen springer fram och tillbaka och jagar karaktären och spelaren måste försätta att hoppa i rätt stund för att slutligen få grisen att springa igenom en vägg för att öppna nästa sektion. Spelaren använder alltså grisen som ett redskap för att ta sig igenom väggen eftersom grisen är tyngre och snabbare än spelarens karaktär. Jesse Schells femte princip som handlar om hur pusslet ökar successivt i svårighetsgraden stämmer in på detta då spelaren endast varit tvungen att göra ett hopp för att ta sig över ett hinder men nu måste

spelaren göra ytterligare hopp i följd för att ta sig vidare i spelet. Pusslet stämmer även in på princip 1 och 2 eftersom pusslet gör sig genast förstådd av spelaren eftersom om spelaren inte gör det rätta kommandot, vilket i detta fallet är att hoppa kommer hen att få börja om på pusslet direkt.



Pojken hoppar över grisen så att den springer igenom träväggen och öppnar nästa sektion.



Pojken hoppar över grisen så den springer in i en vägg av metall vilket knockar grisen.

Spelaren måste nu fortsätta att hoppa över grisen till karaktären kommer till ännu en vägg. Denna vägg är dock gjord av metall och då förstår spelaren att grisen inte kommer kunna springa igenom väggen. Grisen springer ändå in i väggen och blir genast knockad av själva kollisionen med väggen och grisen lägger sig ner. Spelaren förstår direkt att grisen är utslagen och kan nu fortsätta med att undersöka världen ostört.

När spelaren nu är inne i rummet bakom trädörren ser hen hur karaktären är i en lada. I ladan ser vi tre människor sitta på huk med huvudena neråt. Två av dessa människor är bakom ett galler. Spelaren ser också någonting som ser ut som en ugn för kremering. Allting är mörkt och det enda ljuset som finns kommer utifrån genom de trasiga fönsterrutorna och från en liten lysande hjälm som hänger från taket. Den lysande hjälmen har tre ljuskällor som lyser gult. Konnotationerna spelaren får av denna lada är att den inte blivit besökt på ett tag då rutorna är oreparerade och det inte riktigt finns några lampor där inne. Ugnarna brinner inte heller och spelaren ser inga täcken på glöd. Att en spelare ser ugnarna och kanske får

konnotationer till kremering kan bero mycket på spelarens tidigare observationer av spelvärlden som bland annat hur människor blev transporterade i lastbilar. Ugnarna ger liknande konnotationer till Förintelsen som lastbilen som var fylld med människor gjorde. Detta är ett ”emergent narrative” då spelaren med hjälp av sina egna iakttagelser kommit till en slutsats vad för ugn det kan vara. Människorna inne i ladan konnoterar hjälplöhet då de inte rör sig och sitter på huk med sina huvuden neråt. Att huvudena är nedåtriktade och att de inte reagerar när pojken kommer in i rummet ger även spelaren en känsla av hopplöshet då spelaren inte har förmågan att gå till människorna då spelaren endast kan gå i sidled och inte i djupled. Spelaren ser hur hen hade kunnat hjälpa till om karaktären haft förmågan att gå i djupled men eftersom pojken inte kan det måste spelaren ta hjälp av andra medel i miljön för att hjälpa människorna.

Spelaren ser nu att det som såg ut som grisens svans rör sig fortfarande. Karaktären kan interagera med den och dra bort själva svansen. När spelaren gjort detta ser spelaren att det är en mask som karaktären precis dragit ur grisen. Spelaren kan få konnotationer till parasiter eftersom grisen nu står upp och är inte alls lika aggressiv som innan. I djurriket finns det en svamp som agerar på likande sätt vid namn *Ophiocordyceps unilateralis* som kan kontrollera myror och få dem att agera i ett zombie-liknande beteende (Mongkolsamrit et al. 2012, 217–224). Spelaren kan nu flytta den lugna grisen och dra den ända till den lysande hjälmen. Spelaren kan nu använda grisens rygg som plattform för att kunna nå hjälmen.



Pojken använder grisen som redskap för att nå en ny höjd

När spelaren når hjälmen fastnar karaktären i den och något som inte hänt tidigare i spelet händer. Karaktären sitter fast i hjälmen men kan fortfarande röra sig i luften. När karaktären viftar med sina ben i luften ser spelaren något hända i bakgrunden. Människorna som tidigare var på huk har nu ställt sig upp. Spelaren börjar nu testa att röra på spaken som om karaktären

skulle börja gå eller springa men då rör sig istället människorna i bakgrunden och följer spelarens kommandon istället.



Pojken sätter på sig hjälmen.

Nu visar spelet sitt mest komplicerade pussel hittills då spelaren får ett helt nytt sätt att lösa ett pussel på. Detta skulle kunna ses som ett "either you get it or you don't"-pussel som Schell (2008, 219) nämner eftersom spelaren måste förstå själv att spelaren nu kan styra de andra människorna och inte bara pojken när karaktären har på sig hjälmen. Målet med detta pusslet är att riva en vägg som gör att det öppnar sig en ny väg för spelaren men en människa är inte stark nog för att rubba väggen. Spelaren måste därför fundera ut hur hen skall göra för att kunna befria människorna som står bakom gallret. Spelaren märker dock snabbt att det även finns en fjärde människa som inte kunde ses innan karaktären satt på sig hjälmen. När denna människan uppenbarar sig kan de båda människorna använda sin kombinerade styrka för att lyfta upp gallret som förhindrar de fångade människorna att komma ut. Människorna måste alltså samarbeta för att få frihet. Detta är också ett exempel på Schells sjunde princip där mindre byggstenar ger spelaren en känsla av progression och gör att hen inte vill avsluta spelet.

När spelaren med hjälp av människorna har lyft upp buren och befriat människorna rör sig alla människorna unisont. Spelaren förstår då att hen kan kontrollera alla människorna om karaktären har en liknande hjälm på sig.



Pojken styr människorna med sina egna rörelser.

Spelaren märker nu att människorna inte bara följer karaktärens order utan även exakta rörelser imiteras. Vi ser hur pojken springer i luften och människorna gör genast detsamma. När spelaren med hjälp av de två personerna räddat de två bakom gallret har pojken kontroll över 4 stycken människor på samma ställe. Pojken har betydligt mer kontroll över styrka med hjälp av de fyra och kan därför ta sig till väggen och äntligen ha kraft nog att rubba den. Pojken har nu ingen mer användning för människorna och hoppar ner från hjälmen. Människorna sätter sig genast på huk som de gjort tidigare innan pojken satte på sig hjälmen.

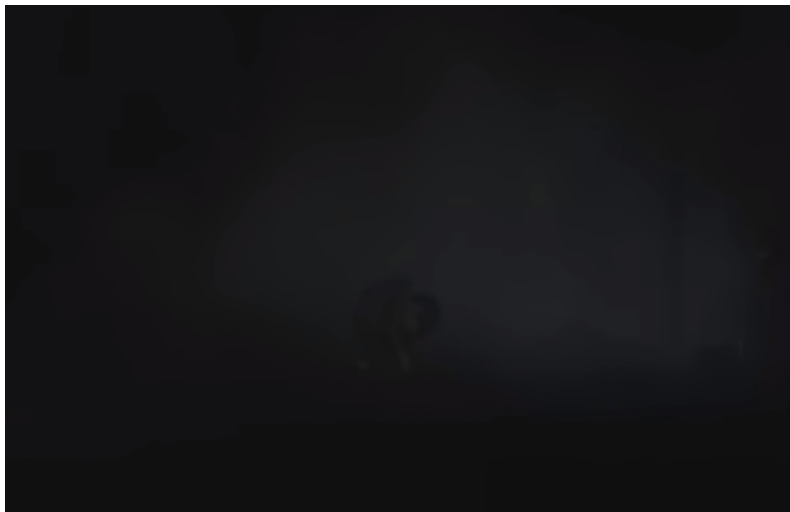
3.6 Avslutning

När spelet börjar gå mot sitt slut har spelaren haft möjlighet att ha hittat 14 stycken ljusbollar under spelets gång. Dessa får aldrig någon riktig förklaring för vad de innebär men om spelaren lyckas hitta alla kan spelaren öppna den låsta dörren som nämnts tidigare i uppsatsen. Dörren är bara tillgänglig efter att spelaren har fått det ”riktiga” slutet på spelet. Med det riktiga slutet menas med den första gången spelaren får se eftertexterna. Efter eftertexterna börjar spelet exakt som det gjorde från början igen. Om spelaren går till det gömda rummet och drar i spaken som tidigare inte gjorde någonting ger själva konsolen från sig en ton beroende på vilket håll spelaren drar den. De enda dessa tonerna säger spelaren är att de har hört liknande toner från en bandspelare nära en av ljusbollarna spelaren hittat. Spelaren måste nu dra spaken i rätt riktning och imitera tonerna som kom från bandspelaren. Lyckas spelaren öppna dörren kommer karaktären in i en lång tunnel som slutar med att spelaren ser en stor sladd sitta i väggen. Spelaren ser också en likadan ljushjälm som sett många gånger under spelets gång- Denna gången är dock ljushjälmen kopplad till flera sladdar vilket spelaren inte sett tidigare.



Pojken drar ur den stora kontakten.

När spelaren interagerar med den stora strömbrytar-sladden och drar ut den händer något spelaren inte varit med om tidigare. Allting inne i rummet börjar slockna och det sista spelaren ser är hur karaktären sätter sig ner på huk med huvudet neråt på ett liknande sett människorna karaktären kunde styra i spelet gjorde.



Pojken sitter på huk i ett oändligt mörker.

Efter att detta är gjort har spelaren inte längre någon kontroll över karaktären. När karaktären satt sig på huk blir bilden mörkare och mörkare tills att den är helt svart. Spelet är nu slut och börjar om igen helt från början. Spelaren har nu klarat av spelet, det finns inget mer spelaren kan se eller pussel hen har missat. Detta är det slutgiltiga slutet, mörkret har nu uppslukat karaktären och världen. Spelaren har säkert många frågor kvar och det finns inga exakt korrekta svar att få. Det enda spelaren kan veta med säkerhet är att pojkens resa är nu över.

Att detta sker skulle kunna betyda att allt det pojken gjort under spelets gång, att kontrollera människor och få dem att hjälpa spelaren att lösa olika pussel är att spelaren är karaktärens chaufför på samma sätt som pojken är chaufför för människorna han styr.

4.0 Diskussion och slutsats

INSIDE är ett spel med ett väldigt intressant narrativ och detta beror på hur spelet har berättat en historia med hjälp av hinder och utmaningar spelaren har fått möta i spelvärlden. Spelarens interaktivitet är det starkaste narrativa verktyget spelskaparna experimenterar med. Det finns en diskussion att ha om *INSIDE* ens är ett interaktivt spel eftersom spelaren måste följa spelets regler liksom Jenkins (2005, 12) nämner i spelet *Sims* som exempel där spelaren kan skapa familjer och personer men kan inte få dem att inte bli deprimerade om de inte söker ett jobb. Spelaren spenderar mycket tid i spelet med att kontrollera människor med hjälp av hjälmlarna för att lösa olika typer av pussel men när spelaren drar ur den stora strömbrytar-sladden lägger sig pojken också ner. Detta är enligt mig ett svar på att spelaren i den riktiga världen är pojken med den röda tröjan på samma sätt som att pojken var människorna han styrde för att lösa pussel. Detta är ett citat som tidigare nämnts i uppsatsen som passar in ännu bättre när spelet är slut.

Here's how it works: Present players with a scenario, and actively trick them into believing they have more control over the events than they actually do. The experience will have the emotional impact the designer intended, and players will (mistakenly) believe that they were in complete control the entire time. It sounds difficult, dishonest and more than a little cheap. But when it works? It can be nothing short of goddamned magical (Escapist Magazine 2009).

Spelaren har alltså lurats till att tro att hen har kontroll över situationen men spelet har gått exakt som spelskaparen velat. Har spelaren verkligen kontroll över pojken? Eller är det spelskaparna som har den faktiska kraften att förändra narrativet. Har spelaren bara blivit lurad till att tro att hen faktiskt har någon riktig kontroll över spelets gång.

Är människorna med masker som karaktären har sett de som styr världen egentligen? Skulle de kunna vara spelskaparna i den verkliga världen eftersom det är de som styr världen i spelet och det är spelskaparna som styr var spelvärlden berättar. I *INSIDE*s fall är hindren i spelet utformade så att spelaren skall vilja fortsätta spela och fortsätta framåt i spelet. Ett väldigt tydligt exempel på detta är när karaktären blir jagad av hundar och spelaren har inget annat val än att hoppa ner från en klippa. Detta är ett sätt för spelskaparna att tvinga spelaren framåt utan att fysiskt styra karaktären.

Spelet känns väldigt inspirerat av vad som skulle hända om världen blev övertagen av diktatur. Det finns många paralleller att dra till hur nazisterna behandlade och kontrollerade människor till *INSIDEs* skildring av hur människorna hanteras i spelet. En tydlig parallell som tidigare nämnts är hur karaktären har en liknande stark röd färg på sin tröja i en grå och mörk värld som flickan med den röda klänningen i *Schindlers list* (1994) har i en helt svartvit film.

Men hur använder sig *INSIDE* av environmental storytelling för att berätta sin historia? Hela *INSIDEs* historia är berättat med hjälp av environmental storytelling. Henry Jenkins fyra olika typer av Environmental Storytelling är väldigt uppenbara förutom "evocative spaces" då *INSIDE* inte är en adaption av något. Spelaren kan dock ändå känna igen sig från liknande dystopiska världar och förstå vilka regler de världarna utgår ifrån vilket kan direkt relateras till *INSIDE*.

Spelets mest uppenbara typ av environmental storytelling är "embedded narrative" eftersom spelet går ut mycket på "trial and error" alltså att spelaren försöker lösa ett problem på ett sätt och om detta inte funkar får hen starta om och försöka igen på ett nytt sätt. Spelets "embedded narrative" finns inte bara i spelets olika pussel som spelaren försöker lösa utan de finns överallt i spelvärlden. Det som menas med det är att *INSIDE* försöker få spelaren att ställa frågor och undra vad som försiggår. Spelaren tillsammans med karaktären är båda på en upptäcktsresa för att ta reda på vad som egentligen händer i den dystopiska världen.

INSIDEs värld skulle kunna benämnas som ett "memory palace" som Jenkins (2005,9) berättar om eftersom narrativet är uppbyggt på ett sådant sätt så spelaren hittar fler och fler ledtrådar i spelvärlden. Dessa ledtrådar hjälper spelaren att förstå världen och bilda sig en uppfattning vad de olika händelserna har för betydelse.

INSIDE har en kapacitet att skapa många olika "emergent narratives" som beror på att världen är designad på ett sådant sätt så spelaren hjälper till att skapa egna uppfattningar. Spelets karaktär får aldrig nått namn eller personlighet vilket gör att spelaren kan placera sig själv mycket lättare i rollen som den ensamme pojken. Spelaren kan även med hjälp av sina egna konnotationer skapa egna meningar till det karaktären ser i sin omgivning vilket kan resultera i att spelaren skapar en egen historia. Framst så framstår "emergent narratives" extra mycket i *INSIDE* eftersom spelet saknar dialog eller text vilket gör att spelet blir svårt att förstå vid första anblicken. Detta gör det även då lättare för spelaren att skapa en egen historia i luckorna när hen inte är säker vad som exakt försiggår.

Hur och på vilket sätt används spelmomenten i spelet?

”Enacting stories” är ett begrepp som ofta glöms bort men i *INSIDE* är det centralt. Alla spelmomenten i spelet är utformade som vanliga utmaningar som spelaren skall undvika till exempel hundarna som jagar karaktären. Bakom dessa moment är det egentligen varierande svårighetsgrad av pussel som spelaren försöker ta sig igenom. Dessa pussel utför spelaren utan att tänka att de faktiskt är ett integrerat pussel i spelvärlden. Henry Jenkins (2005,7) berättar att “The organization of the plot becomes a matter of designing the geography of imaginary worlds, so that obstacles thwart and affordances facilitate the protagonist's forward movement towards resolution” och Escapist Magazine (2009) skriver “Present players with a scenario, and actively trick them into believing they have more control over the events than they actually do”. Dessa två citat beskriver exakt hur *INSIDE* berättar sin historia med hjälp av de olika spelmomenten alltså pusslen eftersom spelet är utformat så spelaren måste fortsätta framåt även om spelaren luras och tror hen har fler val att göra. Vissa typer av pussel är tidsbaserade där spelaren måste få karaktären att undvika att bli fångatagen. Detta gör att pusslet samtidigt säger någonting om historien på samma sätt som spelet egentligen bara ger spelaren ett enkelt pussel att lösa utan att spelaren tänker på det. Spelmoment används alltså som en täckmantel för att få spelaren att fortsätta framåt.

Enligt mig så handlar *INSIDE* om kontroll och vad vi människor faktiskt kan styra över. I spelet har spelaren lurats att hen undersöker en mystisk plats men i själva verket är det förutbestämt och det är bara spelets cykel att börja om från början när spelaren inte hittar det gömda slutet. Den enda verkliga kontrollen spelaren har är om hen går upp från sin fåtölj i den verkliga världen och stänger av sin spelkonsol och bestämmer sig för att aldrig spela *INSIDE* igen.

5.0 Källförteckning

Primärkälla

Playdead Studios. (2016). INSIDE [DISC]. PlayStation4, XBOX One. Playdead Studios

Tryckta källor

Life cycle, host range and temporal variation of *Ophiocordyceps unilateralis/Hirsutella formicarum* on *Formicine ants*. *Journal of Invertebrate Pathology* 111 (3): 217–224.

Lindgren, Simon (2005). *Populärkultur: [teorier, metoder och analyser]*. Malmö: Liber

Schell, Jesse (2008). *The art of game design: a book of lenses*. Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann

Elektroniska källor

Black Mirror: Bandersnatch. 2018. *Netflix*. 28 December.

<https://www.netflix.com/se/title/80988062> (hämtad 2019-01-21)

Bruckheimer, Hideo. 2009. *Escapist Magazine*. 31 mars.

http://v1.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_195/5910-String-Theory-The-Illusion-of-Videogame-Interactivity (hämtad 2018-12-01)

Hall, Charlie 2016. Inside soundtrack came from within an actual human skull. *Polygon*. 6 oktober. <https://www.polygon.com/2016/10/6/13190524/inside-soundtrack-human-skull> (hämtad 2018-11-05)

iamjonatan 2016. Narrativ och spelmekanik. *Magisterwenegren*. 14 december.
<https://magisterwernegren.wordpress.com/2016/12/14/narrativ-och-spelmekanik/> (hämtad 2018-12-30)

Jamieson, Darran 2015. 4 ways to teach your player how to play your game. *Envatotuts+*. 31 augusti. <https://gamedevelopment.tutsplus.com/tutorials/4-ways-to-teach-your-players-how-to-play-your-game--cms-22719> (Hämtad 2018-12-30)

Jenkins, Henry. 2015. *GAME DESIGN AS NARRATIVE ARCHITECTURE*.
http://homes.lmc.gatech.edu/~bogost/courses/spring07/lcc3710/readings/jenkins_game-design.pdf (Hämtad 2018-10-21)

Lovecraft, H. P (2016). Supernatural Horror in Literature [Elektronisk resurs].

Renée, V. 2016. Left or Right? Why a Character's Lateral Movement On-Screen Matters in Film. *No Film School*. 15 februari. <https://nofilmschool.com/2016/02/left-or-right-why-characters-lateral-movement-screen-matters-film> (Hämtad 2018-10-10)

Spel

Rockstar Games. (2018). Red Dead Redemption. [DISC]. PlayStation4, XBOX One. Rockstar North, Rockstar San Diego.

2K Games. (2007). Bioshock. [DISC]. Playstation 3, Xbox 360. 2K Games, Irrational Games, 2K Australia, Digital Extremes, Feral Interactive, 2K Marin, 2K China.

Bethesda Softworks (2011). The Elder Scrolls V:Skyrim. [DISC]. Playstation 3, Xbox 360. Bethesda Game Studios, Iron Galaxy Studios.