



Institutionen för kultur och kommunikation
Medie- och kommunikationsvetenskap

Benjamin Tengzelius

Engagerande Karaktärer

En studie av Murray Smiths teorier applicerat på film
och dataspel

Engaging Characters

A study of Murray Smith's theories applied to film and computer games

Examensarbete 10 poäng
Multimediaprogrammet

Datum: 06-06-26
Handledare: Pär Lundgren
Examinator: Jan Ove Eriksson

Sammanfattning

Uppsatsen handlar om de faktorer som gör att vi engagerar oss för karaktärer i film och huruvida de är de samma för dataspel. Syftet med uppsatsen är att testa en teori av Murray Smith som gäller filmkaraktärer och se om den går att använda även när man tittar på dataspel. Den exakta frågeställningen i uppsatsen är som följer: *Murray Smith har skapat en teori för hur engagerande karaktärer skapas i film. Hur pass applicerbara är hans teorier för engagerande karaktärer när det kommer till ett annat visuellt medium som dataspel? Måste teorin tillämpas annorlunda? Är andra aspekter av teorin viktigare i det nya mediet?*

I uppsatsens teoribakgrund tas teoriinriktningar som bland annat semiotik och psykoanalys upp och förklaras. Bakgrunden avslutas med en beskrivning och förklaring av Smiths teori. Metoden bakom undersökningen i uppsatsen är en närläsning av två filmer och två spel. I resultatdelen har jag presenterat resultaten uppdelade efter film/spel och faktor. I resultaten fanns en viss skillnad mellan karaktärerna i film och dataspel. Efter analys visar sig dock skillnaderna bero av hur faktorerna används. Slutsatsen blev att skillnaderna låg inom ramen för teorin och den kunde användas utan förändringar även på dataspel. Resultatet innebär att vi fått ett nytt verktyg för att skapa och analysera engagerande karaktärer i dataspel.

Abstract

This thesis is about the factors that make us engage in characters in movies and whether or not they are the same in games. The purpose of the paper is to test a theory by Murray Smith that concerns characters in movies to see if it is also valid for computer games. The precise research question is as follows: *Murray Smith has created a theory for how engaging characters are created in movies. To which degree can these theories for engaging characters also be used for another visual media, such as computer games? Does the theory have to be used in another way? Are other parts more important in the new media?*

In the theory background of the paper different theories such as semiotics and psychoanalysis are mentioned and explained. The background ends with a description and explanation of Smiths theory. The method used in the study is a close reading of two movies and two games. In the result section I have presented the result divided by movie/game and factor. In the results there was a slight difference between the characters in movies and computer games. After analysis the differences are reveled to depend on how the factors are used. The conclusion was that the differences were inside of the scope of the theory and the theory could be used without changes also for computer games. The results mean we have a new tool for creating and analyzing engaging characters in computer games

Innehållsförteckning

SAMMANFATTNING	2
ABSTRACT	3
1 INLEDNING	6
1.1 INTRODUKTION	6
1.2 SYFTE OCH PROBLEMFÖRMULERING	6
1.3 AVGRÄNSNINGAR	7
1.4 DEFINITIONER	7
2 TEORETISK RAM	8
2.1 INLEDNING	8
2.2 FILMTEORETISK BAKGRUND	8
2.2.1 KARAKTÄRERS FUNKTIONER I DRAMA	8
2.2.2 SEMIOTIK	9
2.2.3 PSYKOANALYS	9
2.2.4 VAR PASSAR TEORIN IN?	10
2.2.5 POV	11
2.2.6 SPELINTERAKTION	11
2.3 SMITHS TEORI	12
2.3.1 SYMPATHY - SYMPATI	13
2.3.2 EMPATHY - EMPATI	15
2.3.3 APPLIKATION AV TEORIN	16
3 METOD	18
3.1 VAL AV METOD	18
3.1.1 KVANTITATIVA METODERS FÖR- OCH NACKDELAR	18
3.1.2 KVALITATIVA METODERS FÖR- OCH NACKDELAR	19
3.1.3 DEN SLUTGILTIGA METODEN	20
3.2 URVAL	20
3.3 METODBESKRIVNING	22
4 RESULTAT	23
4.1 KING KONG	23
4.1.1 SYNOPSIS	23
4.1.2 KARAKTÄRER	24
4.1.3 SPELETS UTFORMNING	29
4.2 RIDDICK	30
4.2.1 SYNOPSIS	30
4.2.2 KARAKTÄR	31
4.2.3 SPELETS UTFORMNING	33
5 ANALYS	34

5.1	RECOGNITION	34
5.2	ALIGNMENT	34
5.3	ALLEGIANCE	35
5.4	EMPATHY	35
6	SLUTSATSER	35
7	KÄLLOR	37
7.1	BÖCKER	37
7.2	FILM	38
7.3	SPEL	38
7.4	WEBBSIDOR	38
8	APPENDIX	39
8.1	FRÅGOR TILL FILMER OCH SPELEN	39
8.2	FIGUR 1	40
8.3	ORDLISTA	41
8.3.1	ACENTRAL PERSPEKTIV	41
8.3.2	ALIGNMENT	41
8.3.3	ALLEGIANCE	41
8.3.4	ANTAGONIST	41
8.3.5	ANTROPOLOGI	41
8.3.6	AUTOMATISKA REAKTIONER	41
8.3.7	CENTRAL PERSPEKTIV	41
8.3.8	CUTSCENES	41
8.3.9	EMOTIONAL SIMULATION	41
8.3.10	EMPATHY	42
8.3.11	HUD	42
8.3.12	INTERTEXTUELL	42
8.3.13	KARAKTÄR	42
8.3.14	KOGNITION	42
8.3.15	MIMICRY	43
8.3.16	NÄRLÄSNING	43
8.3.17	OBJEKTIV KAMERA	43
8.3.18	ONTOLOGI	43
8.3.19	POV	43
8.3.20	PROTAGONIST	43
8.3.21	RECOGNITION	43
8.3.22	SEMIOTIK	43
8.3.23	SMITHS TEORI	43
8.3.24	SPATIO TEMPORAL ATTACHMENT	43
8.3.25	SUBJECTIVE ACCESS	44
8.3.26	SUBJEKTIV KAMERA	44
8.3.27	SYMPATHY	44
8.3.28	TRIANGULERANDE	44

1 Inledning

1.1 *Introduktion*

Har du sett en film eller spelat ett interaktivt spel på sista tiden? Kommer du ihåg någon av karaktärerna? Är det någon som berörde dig speciellt? Kan du förklara varför?

Varför ställer jag alla dessa frågor? Låt mig förklara, även om frågorna tycks vara ganska enkla att besvara så är frågan om varför en viss karaktär sticker ut och berör oss mer lite svårare än den först verkar. Enkla svar som han var snäll eller hon var rolig beskriver som bekant endast karaktärsdrag. Det beskriver inte hur det gick till när du fick ta del av karaktärens personlighet och vad det var som fick dig att engagera dig för just den karaktären och inte någon av de hundra andra som spelade en roll i dramat du nyligen tagit del av. Tidigare har skapare av teorier använt psykoanalytiska resonemang kring identifiering för att förklara varför vissa karaktärer lockar mer än andra. För även om filmkonsten är över hundra år har de som analyserar den inte kommit fram till en koncensus om vad som egentligen gör att vi tycker om vissa karaktärer. Det har inte hindrat filmregissörer från att göra karaktärer vi älskar, men det gör det svårare att lista ut varför vi gillar just de karaktärerna. I en bok av Murray Smith presenteras en teori om hur det går till att skapa engagerande karaktärer. Det är hans teorier som ligger till grund för den här uppsatsen. Att använda relativt färsk forskning om hur karaktärer fungerar och testa det på ett annat medium tycker jag känns spännande. I den här uppsatsen försöker jag göra just det, och om du precis som jag finner de här frågorna intressanta så fortsätt att läsa!

1.2 *Syfte och problemformulering*

Syftet med uppsatsen började som en idé att hitta en applicerbar teori för identifiering med karaktärer och har med arbetets gång utvecklats. Allteftersom jag satt mig in i ämnet har jag börjat ifrågasätta termen ”identifiering med karaktärer” och övergått till ”engagerande karaktärer”. Att förstå processerna bakom karaktärsskapande är viktigt för alla som arbetar med texter där karaktärer utgör en del. När jag talar om text använder jag Ekström och

Larssons definition¹. De beskriver text som både muntliga och skriftliga, verbala och visuella utsagor. Anledningen till att jag vill använda ett sådant vitt begrepp är för jag anser att det inte gäller bara ett medium. Både skapare av texterna och de som ska analysera dem behöver förstå hur det fungerar. Som skapare av visuella medier måste man förstå hur de verktyg man har fungerar för att så väl kunna bryta mot regler som för att göra effektiva verk. I rollen som åskådare eller analytiker är det också viktigt att förstå varför man dras till vissa karaktärer och inte till andra. Utan att förstå verktygen blir det svårt att kritisera hur de används om man till exempel vill göra en feministisk analys av ett antal verk. Då jag hittat en tillsynes välfungerande teori för film av *Murray Smith* ville jag testa den på ett närbesläktat medium. Jag valde det yngsta mediet jag kunde hitta då ett ungt medium har större behov av att lära sig av andra medium än gamla. Så min slutgiltiga frågeställning lyder:

Murray Smith har skapat en teori för hur engagerande karaktärer skapas i film. Hur pass applicerbara är hans teorier för engagerande karaktärer när det kommer till ett annat visuellt medium som dataspel? Måste teorin tillämpas annorlunda? Är andra aspekter av teorin viktigare i det nya mediet?

1.3 Avgränsningar

Jag har valt att endast titta på Smiths teori ur en rent praktisk synvinkel. Med det menar jag att jag inte går in på några ontologiska aspekter. Inte heller tänker jag fördjupa mig i några publikstudier utan använda metoden och utvärdera den ur mitt eget perspektiv som mediastuderande. När det gäller undersökningsmaterial gör jag även där en avgränsning till det material som jag kan utföra en grundlig undersökning av under den tid jag blivit allokerad.

1.4 Definitioner

I uppsatsen använder jag en del begrepp som kan behöva en närmare förklaring. De går att finna i ordlistan i slutet av uppsatsen. Jag rekommenderar att man använder den kontinuerligt under läsandet av uppsatsen då det finns en del termer man bör förstå för att kunna tillgodogöra sig innehållet.

¹ Ekström, Mats & Larsåke Larsson ed. (2004) *Metoder i kommunikationsvetenskap*, Lund: studentlitteratur. s 192

2 Teoretisk ram

2.1 Inledning

För att vi ska förstå *Smiths* teori² om karaktärer och dess innebörd måste vi se den i ett sammanhang. Jag ska nu försöka beskriva den större kontext i vilket hans teori verkar. Teorier för hur man ska göra för att berätta något kan spåras ända tillbaka till Aristoteles³. Varje nytt medium, alltifrån det tryckta ordet till film har sedan fått ära tekniker från tidigare medium. Ibland har de fungerat ibland har de varit tvungna att förändras. För denna uppsats syfte tänkte jag att börja med att beskriva den filmhistoriska aspekten för att sedan kort gå in på den interaktiva.

2.2 Filmteoretisk bakgrund

2.2.1 Karaktärers funktioner i drama

Inom drama finns ett antal rollfunktioner som behövs för att bygga upp ett drama⁴. Dessa rollfunktioner återfinns i alla medier som har ett dramaturgiskt upplägg. Inom filmteori är det vanligt att man använder dessa begrepp då de förklarar en viss karaktärs roll inom ett drama. Ett drama innehåller en grundstruktur som kan varieras i oändlighet. I korthet består dramat av ett anslag, konflikt, klimax och upplösning. För att skapa en konflikt behövs två motstående krafter: en protagonist och en antagonist. I korthet kan de rollfunktioner som finns i en dramaturgisk berättelse beskrivas så här:

Protagonist den aktiva karaktären som driver handlingen framåt, även kallad huvudkaraktär⁵. Protagonisten hamnar alltid i konflikt med antagonisten, det är denna konflikt som utgör dramats ”ryggrad”. Det kan finnas flera protagonister i ett drama.

Antagonist är grekiska och betyder motståndare/fiende⁶. Fienden kan vara många olika typer av krafter som arbetar mot vår protagonist. Det kan vara en naturkatastrof, en skurk eller en konspiration osv.

Hjälparen ser till att underlätta protagonistens kamp mot antagonisten.

² Smith, Murray (1995) *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema*, Oxford: Clarendon Press.

³ Lothe, Jakob (2000) *Narrative in Fiction and Film: An Introduction*, Oxford: Oxford University Press. s13

⁴ Granath, Thomas (1998). *Manus och dramaturgi*, Malmö: Liber Ekonomi. s79-81

⁵ SAOB, <http://g3.spraakdata.gu.se/saob/show.phtml?filenr=1/196/50028.html>

⁶ Wikipedia, <http://sv.wikipedia.org/wiki/Antagonist>

Biroll runt konfliktens huvudkaraktärer finns en mängd biroller som hjälper till att teckna konflikten och dess parter.

Ibland kan samma karaktär spela flera funktioner och flera konflikter kan existera. En protagonist kan vara drabbad av en inre så väl som yttre konflikt. I den inre blir han även antagonist.

2.2.2 Semiotik

Grunden för de flesta moderna filmteorier vilar i semiotiken. Dess ursprung hittar vi i arbeten från 1916 av Ferdinand de Saussure. Han försökte hitta språkets inre väsen d.v.s. han jobbade inom en ontologisk anda. Saussure sa att språket hade en struktur före det hade en mening. Påståendet vidareutvecklas till att språk har en tidsaxel och en syntax. Man kan inte vända på en mening utan att ändra dess betydelse. Till exempel betyder "man bet hund" inte samma sak som "hund bet man". Ord i den linjära syntaxen kan bytas ut mot besläktade ord och fortsätta vara meningsfulla. Ordet "man" eller "hund" i det tidigare exemplet kan t.ex. bytas ut mot "orm". Det ändrar betydelsen, men inte strukturen eller meningsbetydelsen. Detta innebär att man kan skapa en fast struktur som kan förändras så betydelsen är olika men meningen fortsätter existera. Att det finns en bakomliggande struktur med utbytbara delar har sedan används av Vladimir Propp för att beskriva ryska folksagor. Genom att beskriva en struktur som "hjärte lämnar hemmet" kan flera olika drama beskrivas med samma ord. Det spelar ingen roll om det handlar om en prins som jagade en drake eller en bonde som skulle till marknaden. Propps metod för analys av ryska folksagor har sedan legat till grund för en mängd filmteoretiska analyser med semiotiskgrund.⁷

2.2.3 Psykoanalys

Filmen sedd genom en semiotisk synvinkel har legat till grund för ett psykoanalytiskt perspektiv på film. Om man kan byta ut delar mot andra kan man börja se en undermening, en dold betydelse. Enligt psykoanalytiska teorier är det denna dolda mening som tilltalar vårt undermedvetna. D.v.s., medan vi ser på en berättelse i vårt medvetna jag så ser vårt undermedvetna på en annan

⁷ Hill, John ed. Film Studies: Critical Approaches. 2000, Oxford, Oxford university press

dold berättelse. Att undersöka denna dolda berättelse är vad en stor del av filmanalytiker försökt göra. Man har bland annat tittat på Oedipus komplex. Den bakomliggande teorin kommer från Freud och består i att tron att vi som spädbarn existerar till en början i ett tvåvägs förhållande med vår mamma. Så småningom måste barnet lämna sin moders famn för att gå in i språket och lagarnas domän. Där möter barnet en tredje part, fadern, och barnet tvingas överge kärleken till sin mor. Det är i den stunden Oedipal krisen inträffar. Anledningen till barnets förnekelse av sina känslor för sin mor är rädslan att fadern ska straffa och kanske kastrera honom. Anledningen till rädslan för kastrering beror på att barnet inser att mamman inte innehar en phallus. För att barnet inser att han så småningom kommer att få en egen kvinna förtrycker han sina känslor för sin mor. Det är förtrycket och förnekelsen av känslorna som skapar vårt undermedvetna.⁸

Teorier, som bygger på psykoanalys, för vårt undermedvetna har sedan legat till grund för hur vi identifierar oss med karaktärer. Här skiljer sig Smiths teorier sig från vad som är brukligt då hans teorier istället bygger på analytisk filosofi och kognitiv antropologi.⁹

2.2.4 Var passar teorin in?

Det existerar tre huvudparadigm sedan det andra världskriget; ontologiska teorier, metodologiska teorier och fältteorier. De ontologiska teorierna handlar om frågan: *vad är film?* Målet är att förstå och hitta filmkonstens kärna, vad som definierar den. Metodologiska teorier handlar istället om: *från vilken utgångspunkt ska film studeras, och hur ser den ut från det perspektivet?* Vad som strävas efter är att analysera film, inte definiera den. Det sista paradigmet fältteoriernas grundfrågor är: *Vilka problem skapar film; hur belyser film, och blir belyst, av problem?*¹⁰

Bland dessa tre paradigmen finner vi Smiths teori i det metodologiska. Hans teori försöker inte definiera karaktärer som koncept i film utan hur karaktärerna byggs upp. Det handlar alltså om film som verktyg, vilket påverkar hur det ska tolkas från olika synvinklar. Hans teori kan påverka hur central en karaktär kan

⁸ Creed, Barbara (2000) *Film and psychoanalysis*

⁹ Smith, Murray (1995) *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema*, Oxford: Clarendon Press. s5

¹⁰ Casetti, Francesco (1999), *Theories of cinema: 1945-1995*, Austin: University of Texas Press, ISBN:0-292-71206-5. s13-20

anses vara jämfört med en annan. Vilka karaktärer som är mest centrala kan i sin tur påverka till exempel en feministisk läsning av en film. För att gå in på ännu mer detaljer kan vi gå in på *receptionsteori*. I receptionsteorier är det i interaktionen mellan text och läsare meningen med texten existerar¹¹. Med andra ord så är det i tolkningen av texten betydelsen skapas. Smiths teori faller under receptionsteorier. Det är främst är det en faktor som han kallar *allegiance* som faller under den kategorin. Vad Smith menar med det får du reda på om du läser under hans teori sektion i det här avsnittet.

2.2.5 POV

När man analyserar film brukar man prata om subjektiv eller objektiv kamera. Med subjektiv kamera betyder att vi ser utifrån en karaktärs synvinkel. Vi har alltså en synvinkel utifrån ett subjekt. Det kallas även POV som står för *Point-Of-View*. Motsatsen kallas för objektiv kamera. När kamerautsnittet är objektivt ser vi utifrån ett perspektiv som inte ockuperas av någon karaktär det är alltså inte subjektivt. Namnen kan vara missledande för även om vi har en objektiv kamera kan vi påverka hur karaktärer ska uppfattas. Ett klassiskt exempel är att filma nerifrån och upp för att få någon se större och mer hjältelik ut. En annan möjlighet är att något precis utanför utsnittet påverkar det vi ser. Om det vi ser är någon som fyller en säck med pengar och sedan går iväg så skulle vi kunna tro att det var en rånare. Fast om vi ser att personen som tog pengarna hotas av en maskerad man med pistol och när han går iväg så är det för att lämna över pengarna så förändras vår uppfattning om vem som är rånare.

2.2.6 Spelinteraktion

Dataspel och filmer har visuellt mycket gemensamt. Kameravinklar och personers utseende kan verka i båda medierna. Utvecklingen när det gäller hårdvaran gör att de bilder som dataspel kan ge oss blir allt mer filmlika. Dock skiljer de sig på en viktig punkt. Det är att i ena mediet är publiken åskådare och i det andra deltagare.¹² Det innebär att vi som konsumenter av interaktiva medier blir protagonister. I *Interactive Writer's Handbook* beskriver Jon Samsel och Darryl Wimberley två anledningar till att vi finner karaktärer intressanta.

¹¹ Persson, Per (2000), *Understanding Cinema: Constructivism and Spectator Psychology*

¹² Samsel, Jon & Wimberley (1996) 2nd ed. *Interactive Writer's Handbook*, San Francisco: the Carronade Group. s212

Det första skälet rör inre behov och yttre begär. Det fungerar ungefär som yttre konflikter men man lägger till ett element och det är att vad en karaktär har för behov. Boken ger ett exempel med hjälp av Oscar Schindler i *Schindlers List*¹³. Han har ett inre behov att bli erkänd och hans yttre insikt är att han borde hjälpa judarna som jobbar på hans fabrik. Det som gör honom intressant är hur han ger upp sitt inre behov för att nå de yttre målen. Den andra anledningen är att en karaktär kan vara bra på något. En elak karaktär kan fascinera oss ifall han bara är tillräckligt bra på det. Moraliska värderingar väger inte lika tungt som kompetens när de tävlar om publikens empati¹⁴. Bokens författare anser att detta också är beroende av konflikten mellan inre behov och yttre mål. Att se hur behoven och målen möter varandra eller offras är viktigare än moraliska värderingar. *J.C. Hertz*. har något av en motsatt åsikt. I boken *Joystick nation* i ett kapitel han kallar *Why Doom Rules* skriver han att det är just känslan av man får vara hjälte utan gråzoner som är det som tilltalar spelaren¹⁵. Att de onda, är verkligen allt i genom onda, de är djävlar. Det går inte att förmänskliga dem då de är per definition onda. vilket gör att det inte finns någon risk att det man gör är omoraliskt.

De olika inställningarna till spel och karaktärer gör att det finns utrymme för andra teorier. Om alla kunnat enas om ett koncept skulle det betyda att forskningen var färdig.

2.3 Smiths teori

Murray Smith arbetar som föreläsare inom filmstudier på *The School of Arts and Image Studies* som tillhör *University of Kent*¹⁶

Smiths teorier visar att konceptet ”identifiering”, inom filmteori, innehåller så många olika processer och nivåer att det förklarande värdet av termen, och dess applicerbarhet, är nära noll¹⁷. Istället menar Smith att det är andra faktorer som gör att vi fäster oss vid karaktärer. En viktig tes i Smiths teori är alltså att vi inte *identifierar* oss med karaktärer lika mycket som vi *engagerar* oss för dem

¹³ Spielberg, Steven (1993) *Schindlers list*

¹⁴ Samsel, Jon & Wimberley (1996) 2nd ed. *Interactive Writer's Handbook*, San Francisco: the Carronade Group. s202

¹⁵ Hertz, J.C. (1997) *Joystick nation : how videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds*, Little, Brown & Company s87

¹⁶ Allan, Richard & Smith, Murray (1997) *Film Theory and Philosophy*, Oxford Clarendon Press s xi

¹⁷ Persson, Per (2000), *Understanding Cinema: Constructivism and Spectator Psychology* s197

Murray Smiths teori kan ses som en modell med ett antal faktorer som påverkar vårt engagemang för en viss karaktär. Jag har bifogat en figur som visar sambanden mellan de olika faktorerna (se figur 1 i appendix). Jag har behållit de engelska namnen för de olika faktorerna då jag tycker att försök att översätta dem kan förhindra, snarare än förenkla, förståelsen av hans teori. Emellertid har jag efter varje ord försökt skriva en svensk översättning för att öka förståelsen.

I kort innebär Smiths teori följande: Smith anser att det finns två olika sätt att föreställa sig ett skeende. Han hämtar inspiration från arbeten av Kendall Walton och Richard Wollheim. De skriver båda om möjligheterna att föreställa sig något inifrån, *centrally*, och föreställa sig något utifrån, *acentral*.¹⁸ Begreppet *acentral* handlar alltså om motsatsen till att se något inifrån nämligen att se något utifrån, från ett objektivt perspektiv. Men även när vi föreställer oss något inifrån, t.ex. att vi är Göran Kropp och bestiger Mount Everest kanske vi föreställer oss glädjen av att ha nått toppen utan att föreställa oss tröttheten eller kylan. Som sådan blir vår upplevelse bara en del av den verkliga upplevelsen. Om vi istället skulle använda oss av *acentral* föreställning skulle vi föreställa oss hur han bestiger toppen utan att på något sätt vara delaktig i hans upplevelse. Utifrån de två begreppen delar Smith upp faktorerna för engagemang i karaktärer i två grupper; Sympathy och Empathy.¹⁹

2.3.1 Sympathy - Sympati

Under det här samlingsnamnet har Smith samlat alla faktorer som verkar genom *acentral* föreställning. Han anser att, när vi föreställer oss karaktärer utifrån är det vår sympati de kan aktivera. Ett exempel från verkliga livet vore vår favorit fotbollsspelare. Vi kan sympatisera med honom/henne men vi föreställer oss inte att vi är honom/henne.

2.3.1.1 Recognition - Igenkännande

För att man som åskådare ska kunna få en kontinuitet i en karaktär måste man kunna känna igen karaktären. Det kan tyckas ganska självklart, men vad är det som gör att vi förstår att en karaktär som är i olika åldrar i olika delar av en text ändå är samma karaktär? Eller att en karaktär som blivit svårt skadad och kanske ser mycket annorlunda ut? Igenkännande kan vara så enkelt som att det är

¹⁸ Allan, Richard & Smith, Murray (1997) *Film Theory and Philosophy*, Oxford Clarendon Press s413ff

¹⁹ Smith, Murray (1995) *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema*, Oxford: Clarendon Press

samma person men det kan också vara manér, rösten eller kontexten som låter oss känna igen karaktärer. En film som till exempel ”Face/Off”²⁰ där Nicolas Cages och John Travoltas karaktärer byter ansikte med varandra i filmen vore helt obegriplig om vi inte förstod att även om karaktärerna ser likadana ut som tidigare så har de två olika karaktärerna bytt plats. Följande berörs inte i Smith Murrays bok men även mellan olika texter används recognition för att bygga karaktärer. I en filmadaption av en bok kan man enkelt genom karaktärsnamn koppla filmens karaktärer till boken.

2.3.1.2 Alignment - Följande

När man ser på film så är det vissa karaktärer man får följa mer än andra. Man får se skeenden ur deras synvinkel. Det är deras sida av historien som berättas, de är deras känslor vi får ta del utav. Smith delar upp denna faktor i två delar; *Spatio-temporal attachment* och *subjective access*. Direktöversatt betyder det *rum-tid tillgivenhet* och *subjektiv tillgång*.

Spatio-temporal attachment handlar om hur vi får följa en viss karaktär ifråga om tid och rum. Får vi följa en viss karaktär medan han växer upp och efter det fördelas tiden även med en annan karaktär är det mer troligt att vi fäster oss vid den första. Min egen tolkning av denna faktor är att det handlar om att när man investerat tid och känslor i en karaktär vill man få utdelning för sin investering. Denna utdelning handlar ofta om att tid ska fortsätta läggas ner på karaktären. Om vi återgår till Smiths teori så innebär *spatio-temporal attachment* också att vi får tillgång till en karaktärs handlingar genom att vi ser när de utförs.

Termen *Subjective access* innebär att vi får ta del av en karaktärs känslor. Får vi se karaktären gråta när någon dör, eller är karaktären nervös inför en träff? Det handlar alltså inte om att karaktären är ond eller god, utan snarare att vi får reda på vad karaktären känner.

2.3.1.3 Allegiance - Lojalitet

Nu kommer vi till den del som man lätt tänker på när det gäller karaktärer, deras attribut. Vilka är karaktärerna? Är de korta eller långa, vita eller svarta? Vilka värderingar har de? Genom att vi får reda på vilka de är och vilka värderingar de har kan vi se om vi har gemensamma värderingar med karaktären, eller är det

²⁰ Woo, John (1997) *Face/Off*

kanske en moral man önskar att man hade? Det är inte enbart enligt den moral vi har i verkligheten karaktärerna bedöms. Snarare bedömer vi karaktärerna utifrån filmens moral. Vi kan sympatisera med en mördare för att han är snällare än en annan karaktär i texten²¹. En karaktär som agerar illa mot en annan karaktär vi tidigare engagerat oss mycket för kan dömas hårdare än en karaktär som dödar en tidigare okänd karaktär.

2.3.2 Empathy - Empati

Empathy är ett begrepp som innebär att man till skillnad mot sympati, där man känner **för** en karaktär, känner **med** en karaktär. Vi föreställer oss hur det skulle vara om vi **var** karaktären. Vi ser skeendet inifrån, *centrally*, vår förmåga att föreställa oss var karaktären är aktiverad.

2.3.2.1 Emotional simulation - Känsломässig simulation

När man ser en karaktär som har ett, för åskådaren, otydligt känsloläge sätter man sig in i karaktärens situation och testar olika känslotillstånd för att förstå karaktären. Varför detta inte leder till direkt ointresse från åskådarens sida beror på att det rent evolutionärt varit viktigt att kunna sätta sig in i andra personers sinnesstämning för att kunna förutsäga vad de kommer göra härnäst. ”*We simulate what seems most evident, in order to build a fuller picture, and hence to predict the behavior of the agent.*”²² -Smith. Det är viktigt att påpeka att man inte försöker simulera vad man själv skulle ha gjort i samma situation, utan snarare vad man skulle ha gjort/känt om man hade varit den andra personen. Det vill säga om jag själv är en ganska feg person medan karaktären jag försöker förstå är modig så försöker jag simulera vad jag skulle ha gjort om jag vore modig.

2.3.2.2 Affective mimicry – känsломässig efterapning

Medan begreppet *emotional simulation*, som nämndes tidigare, är en frivillig reaktion man utför för att förstå karaktären bättre så handlar *affective mimicry* om ofrivilliga reaktioner. Med ”ofrivilliga” menas inte att man försöker undvika dem men misslyckas, utan att man inte har något val. Om man ser en glad person, eller någon som gråter, så härmar man. Man kanske inte tror sig göra det för att man gör det i mindre skala. I en studie testade en grupp forskare

²¹ Smith, Murray (1995) *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema*, Oxford: Clarendon Press s194

²² Smith, Murray (1995) *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema*, Oxford: Clarendon Press. s97

fenomenet genom att låta en grupp människor bli utskällda. Det i sig låter kanske inte speciellt intressant men man hade kopplat sensorer till undersökningsobjektens ansikten och kunde därmed mäta deras minsta ansiktsrörelser. Därefter lät man de som skällde ut le under tiden förolämpningarna haglade. Trots den obehagliga situationen log de som blev utskällda också. Dock var det inte speciellt mycket, utan endast tack vare sensorerna kunde forskarna avläsa deras leenden. Syftet med denna något långa utläggning är att visa att trots att vi inte märker det härmar vi omedvetet känslorna vi ser. Ibland är det inte ens speciellt subtilt, de flesta av oss har väl någon gång gråtit när en karaktär blir sörjd i en film. Om det bara vore saknaden av karaktären skulle vi ju gråta varje gång en film är slut och vi därmed inte får se karaktären mer. Det är inte bara känslor vi härmar. Vi spänner oss med karaktärer inför ett långt hopp och känner suget i magen när någon håller på att ramla osv. Smith kallar det för; *Motor mimicry*.

2.3.2.3 Automatic responses- Automatiska reaktioner

Ibland utsätts man för samma sak som karaktärerna i texten. Det klassiska exemplet är när någon/något plötsligt hoppar fram i en skräckfilm och skrämmer både oss och karaktären på filmen. Dock beror sådana reaktioner inte på att vi föreställer oss vara karaktären utan att vi blir påverkade i vår egen värld. Med andra ord; vi delar upplevelsen men inte på grund av att vi ser oss som samma person utan vi, som åskådare, och karaktären faktiskt råkar ut för upplevelsen, var och en i sin egen ”verklighet”.

2.3.3 Applikation av teorin

Karaktärer som inte får tillräckligt mycket av de faktorer som Smith beskriver blir ”streckgubbar”. Med ordet streckgubbe hänvisas till hur lite man vet om dem och hur svårt det är att skilja dem åt. De är så att säga snabbt tecknade utan detaljer. Det finns ett inneboende värde i att ha karaktärer vi inte fäst oss vid då dessa kan offras. Ett exempel på detta är fiendesoldater i krigsfilmer. Vi sörjer dem inte utan kan fokusera oss på huvudkaraktärerna. Mellantinget mellan en ”full” karaktär som vi engagerat oss i och en streckgubbe kan användas när man vill att vi ska känna förlust men inte stanna upp i vår avläsning av den narrativa texten. För att illustrera vad jag menar hämtar jag ett exempel från Marvils *Spindelmannen*. Peter Parker, dvs. *Spindelmannen*, växer

upp hos sin farbror Ben och faster May. Vi får under filmens gång väldigt lite tillgång till farbror Ben, dock får vi ta del av hans faderliga känslor till Peter. Efter den inledande etableringen av karaktärerna och presentationen av Peter som en outvecklad *Spindelman* blir Ben mördad. Eftersom vi fått en viss portion av de faktorer som Smith beskriver i sin teori blir vi ledsna när han dör, men han har förhoppningsvis inte blivit så engagerande att vi inte kan lägga hans död bakom oss.

3 Metod

3.1 Val av metod

Frågeställningen i denna uppsats skulle kunna besvaras med både en kvantitativ metod och en kvalitativ. Då båda angreppssätten är tillgängliga skulle det kunna vara tillämpligt att använda båda parallellt i ett triangulerande syfte²³.

Tidsbegränsningen leder dock till att jag har varit tvungen att göra ett val. Detta val är baserat på en genomgång av de olika metodernas styrkor och svagheter. Här följer en beskrivning av det valet:

3.1.1 Kvantitativa metoders för- och nackdelar

De kvantitativa metodernas fördelar är lämpliga för att säkerställa en hög reliabilitet genom ett stort undersökningsunderlag. En kvantitativ metods resultat blir också lättare att redovisa och kvantifiera då det handlar om datavärden som kan översättas i siffror. Genom fastställda kodscheman och andra strukturerade angreppssätt kan forskaren se till att förbli objektiv i förhållande till sitt undersökningsobjekt. Nackdelarna med de kvantitativa metoderna blir dock en risk för bristande validitet. Om undersökningsvariablerna inte är korrekt utformade riskerar man att få svar som egentligen inte gäller den fråga man eftersökte. Det är också mycket svårt att upptäcka nya teorier och hypoteser och det blir oftast en ren kontroll av redan befintliga teorier.

3.1.1.1 Med hänvisning till det aktuella problemet

En lämplig kvantitativ metod för att besvara till vilken grad Smiths teori är applicerbar på dataspel så väl som film, skulle vara att göra en kvantitativ innehållsanalys. Vid en sådan metod skulle man bland annat behöva definiera variabler och konstruera ett kodschema²⁴. Problemen med denna metod i detta fall blir då att, då teorin inte är utformad av uppsatsförfattaren, definiera användbara variabler och ett välfungerande kodschema. Man riskerar därmed att undersökningen brister i validitet. Om uppsatssyftet enbart varit att testa huruvida Smiths teorin är giltig även i dataspelsammanhang så skulle en innehållsanalys kombinerad med en enkätundersökning av publiken kunna svara

²³ Silverman, David (2005) second edition, *Interpreting Qualitative Data*, London: Sage publications Ltd. s233

²⁴ Ekström, Mats & Larsåke Larsson ed. (2004) *Metoder i kommunikationsvetenskap*, Lund: studentlitteratur

på frågan. Dock så är inte syftet med uppsatsen att kontrollera giltigheten av teorin utan användbarheten och huruvida teorin måste modifieras för att fungera i sitt nya sammanhang. Tidsaspekten talar också mot de kvantitativa metoderna då de skulle vara svåra att hinna genomföra under den tio-veckors period som denna uppsats är begränsad till.

3.1.2 Kvalitativa metoders för- och nackdelar

De kvalitativa metodernas fördelar ligger i deras förmåga att gå in på djupet. Genom att man går in på djupet och verkligen ”förstår” undersökningsobjektet blir det enklare att säkerställa en hög validitet. Dvs. att undersökningen verkligen undersöker det man är ute efter. Tyvärr leder den förhållandevis intensiva undersökningen av varje objekt till att färre enheter blir undersökta. Eftersom man inte har en lika fast undersökningsform underlättar de också att hitta det oväntade. Detta leder i sin tur att man riskerar en låg reliabilitet. En annan fallgrop med de kvalitativa metoderna är den mycket subjektiva arbetsprocessen. Anledningen till att den blir så subjektiv är att forskaren använder sig själv som forskningsinstrument för att samla in data som sedan forskaren själv tolkar. För att undvika detta kan man se till att man är flera forskare som samlar in material och tolkar. Genom att se till att en del av insamlandet och tolkningen överlappar kan man få en kontroll för att man åtminstone samlar in och tolkar på ett homogent sätt.

3.1.2.1 Med hänvisning till det aktuella problemet

En lämplig kvalitativ metod för att besvara uppsatsens frågeställning är genom *närläsning*.

Närläsning kan beskrivas som en etnografisk metod²⁵. Det betyder att man som forskare blir del av fenomenet man ska studera och studerar det inifrån. Fördelen med denna metod jämfört med till exempel en enkätundersökning är att man inte behöver förlita sig på interjuver. Faran med interjuver, som jag ser det, är att man får det svar man letar efter. Att inte påverka det slutgiltiga resultatet på

²⁵ Priest, Susanna Hornig (1996), *Doing media research: An introduction*, Thousand Oaks: Sage Publications, Inc. s114

grund av frågornas framställning eller till exempel intervjuobjektens vilja att svara rätt²⁶, anser jag, är näst intill omöjligt.

3.1.3 Den slutgiltiga metoden

Efter att ha vägt nackdelar och fördelar mot varandra så valde jag att arbeta med en etnografisk metod. Frågeställningen är fokuserad på användbarheten av Smiths teori med hänvisning till dataspel. Då skulle man kunna tycka att även metoden fokuserade på det och man kunde eliminera all studie av film för att istället koncentrera sig på dataspelen. Emellertid riskerar man då att det blir den subjektiva tolkningen av teorin som påverkar det slutgiltiga resultatet. Istället har jag valt en komparativ ansats där jag först studerar teorin med hänsyn till karaktärerna i en film och sedan med samma karaktärer i ett spel. När det gäller Smiths teori finns det många olika aspekter man som forskare skulle kunna ta del av. Man skulle kunna ta del av manusförfattandet, själva inspelningen eller uppspelningen. Eftersom de två första aspekterna påverkar den sista har jag valt att titta närmare på själva slutprodukten. Alltså har jag valt en kvalitativ metod som kan beskrivas som en etnografisk metod, närmare bestämt närläsning, och använt den med en komparativ ansats för att studera skillnader mellan film och dataspel. Eftersom jag valt en kvalitativ metod så blir undersökningen subjektiv. Det har jag varit medveten om genom hela processen och gjort vad jag kunnat för att eliminera konsekvenserna. Anledningen till det är att jag vill att resultatet ska gå att användas vid fortsatt forskning och då utan mig som subjektivt verktyg. För att verifiera om mitt undersökningsresultat är riktigt skulle framtida undersökningar kunna testa resultaten med hjälp av t.ex. en kvantitativ metod.

3.2 Urval

För att kunna göra en undersökning av Smiths teorier med hög reliabilitet så har urvalet av undersökningsobjekt varit mycket viktigt. Första kriteriet var att samma karaktärer skulle förekomma i både filmerna och spelen. Anledningen till detta är att förhindra att intertextuella aspekter påverkar undersökningen. Med det menar jag att de förutfattade åsikter vi bär med oss om karaktärer som vi fått från andra texter än de som undersöks. T.ex. kan jag ha läst serier om "the

²⁶ Priest, Susanna Hornig (1996), *Doing media research: An introduction*, Thousand Oaks: Sage Publications, Inc s251

X-men” sedan jag varit liten och därmed utvecklat en särskild relation till karaktärerna. Om jag sedan skulle försöka applicera Smiths teorier på en film om dem skulle det vara svårt att inte använda de kunskaper jag redan införskaffat mig om karaktärerna på annat håll. Om jag sedan gör en analys av ett spel med helt andra karaktärer skulle utgångsläget vara väldigt annorlunda. Vidare gör förekomsten av samma karaktärer i både film och spel att jag inte behöver ta hänsyn till att olika karaktärs inneboende älskbarhet. Om filmen handlar om en brandman som räddar människor och är allmänt sympatisk medan spelet som undersöks handlar om en lönnmördare har de väldigt olika utgångslägen. Att spelet måste kämpa hårdare för att få oss att engagera oss i mördaren torde vara ganska enkelt att förutse. Till vilken grad de påverkat engagemanget blir däremot väldigt svårt att fastställa.

Det andra kriteriet för urvalet var att spelen skulle vara relativt nya. Med ”relativt nya” menar jag att de ska inte ska vara äldre än fem år, ju nyare desto bättre. Anledningen bakom detta kriterium är att jag vill minimera den grad tekniska begränsningar som påverkar hur karaktärerna tecknas. Även nya spel begränsas av den teknik som ligger bakom, dock så är äldre spel oftast ännu mer begränsade då den tekniska utvecklingen går väldigt fort. Jag vill säkerställa att min studie ska vara aktuell och användbar så länge som möjligt. Om den då begränsas alltför mycket av tekniska aspekter motverkar det mina mål.

Det tredje kriteriet var att texterna inte skulle vara del av en serie av texter. Anledningen bakom detta är främst en tidsaspekt. Om spelen/filmerna är en del av en serie så är risken stor att man måste gå igenom flera texter för att man ska ha alla de förkunskaper man förutsätts ha när man börjar se/spela en särskild text. Det hör till ganska stor del ihop med det första kriteriet om intertextualitet.

Mitt urval för studien blev slutligen;

Film 1: *the Chronicles of Riddick*

Spel 1: *the Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay*

Film 2: *King Kong (2005)*

Spel 2: *Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie*

Anledningen att Riddick kom med trots att det är drygt två år gammalt och det finns en film med Riddick sedan tidigare är att det är ett av de mest framgångsrika filmspelen genom tiderna²⁷.

3.3 Metodbeskrivning

Efter att jag hade gjort mitt urval och läst in mig på Smiths teorier var jag nästan redo att börja min undersökning. Risken med en etnografisk undersökning är att man blir ”hemmablind” d.v.s. att man blir en del av det man undersöker till den grad att man inte längre kan behålla ett objektivt synsätt²⁸. För att undvika detta satte jag upp ett antal frågor att ställa till texten medan jag arbetade med den. Frågorna finns bifogade i appendix²⁹. Frågorna är ganska allmänt ställda för att jag inte heller skulle ha förutfattade meningar med mig när jag gick in i texten. Målet var ju inte bara att validera eller falsifiera en teori utan jag vill vidhålla en induktiv ansats. När frågorna var färdiga kunde jag börja själva närläsningen. Jag såg på filmerna och spelen i par. Vad jag menar med det är att spelen med samma karaktärer som filmen arbetades med efter varandra. Efter att jag hade sett en film och ett spel en gång började jag själva närläsningen. Anledningen till att se dem en gång före jag började gå in på djupet är att jag ville identifiera protagonister, antagonister och handling först. Att börja med att identifiera aktörerna och se på handlingen gjorde att jag inte distraherades av de frågorna senare i närläsningen. Efter den första genomgången började jag se på varje del av texterna. När jag tittade på filmerna var det dvd-versioner vilket gjorde att jag kunde pausa och spela tillbaka till dess att jag kände jag hade fått med mig hela processen. I närstudien av spelen var det inte lika lätt att pausa men genom att spara ofta och sedan ladda en tidigare punkt i spelet kunde jag gå tillbaka och se om delar av dataspelen. Samtidigt som jag arbetade med texterna hade jag ett anteckningsblock bredvid mig så att jag hela tiden kunde anteckna mina iakttagelser. Dessa anteckningar ligger sedan till grund för resultatet.

²⁷ http://swedish.imdb.com/Sections/Awards/MTV_Movie_Awards/2005

²⁸ Ekström, Mats & Larsåke Larsson ed. (2004) *Metoder i kommunikationsvetenskap*, Lund: studentlitteratur s45

²⁹ Se appendix nr 1

4 Resultat

4.1 King Kong

4.1.1 Synopsis

Filmen börjar i depressionens New York där en ung vaudeville dansare, Ann Darrow, drömmer om att få medverka i en Broadwaypjäs av Jack Driscoll. Samtidigt i en annan del av staden försöker en filmregissör, Carl Denham, få göra de storslagna filmer han drömmer om. Carls investerare har inte samma tilltro till hans drömmar och försöker stoppa honom för att få tillbaka så mycket av sina pengar som möjligt. Carl Denhams kvinnliga huvudroll har hoppat av och av en slump stöter han på Ann Darrow, som har samma klädstorlek som den avhoppade huvudrollsinnehavaren. För att fly från investerarnas krav lämnar de med hast staden för att resa mot inspelningsplatsen med båt. På vägen kidnappar de Jack Driscoll som kommit till båten för att avlämna ett ofärdigt manus. Med siktet inställt på Döds-kalleön presenteras vi för ett antal biroller. En kärleksaffär växer fram mellan Jack och Ann. Strax efter ankomsten till ön dör en biroll, och Ann blir kidnappad av infödingar. Hon offras av dem till en stor apa kallad Kong. Jack och de andra på båten ger sig in i djungeln på ön för att hämta henne. På vägen möter de ett stort antal monster. Under tiden fördjupas relationen mellan Ann och Kong från ha varit en gärningsman/offer-relation till att bli en beskyddarrelation. Kong räddar livet på Ann ett antal gånger medan hon försöker fly tillbaka till båten. När Ann slutligen gett upp önskan om att få åka tillbaka till civilisationen kommer Jack och tar henne med sig tillbaka till båten. Kong som följer efter blir nersövd av Carl Denham som gett upp sina filmdrömmar för att istället drömma om att göra pengar på att visa upp den stora apan.

Filmen klipper till New York, Carl blir förlåten av sina investerare, trots allt har han ju tagit hem en kassako. Jack och Ann har inte försonats, utan arbetar på olika teatrar. Kongs uppvisning går dock snett och han flyr ut på New Yorks gator. Panik utbryter men mitt i kaoset återförenas Kong och Ann. De får vara lyckliga tillsammans en stund i en park tilldess att de anfalls av armén. Kong flyr, med Ann i handen, upp på Empire State Building. Dessvärre blir han

nedskjuten och dödad. Filmen slutar med att Ann och Jack återförenas i toppen på byggnaden.

Spelet följer handlingen i stora drag, men vi börjar direkt på Dödskalleön och vistas där större delen av handlingen. I New York är det en ren transportsträcka fram till och sedan upp i, Empire State Building. Under spelets gång växlar vi mellan att spela som Jack och att spela som King Kong.

4.1.2 Karaktärer

Jag har valt att beskriva karaktärerna en och en för att visa på skillnader mellan hur de beskrivs i filmen respektive spelet. Där skillnader förekommer har jag tagit filmen som måttstock för att jämföra mot, då den kom ut före spelet. Spelet är tillverkat på licens, vilket innebär att den är gjord med tillåtelse av filmbolaget.

4.1.2.1 Ann Darrow

En av handlingens centrala karaktärer då hon är med från början till slut. Jobbar som vaudevilledansös och sedan skådespelerska.

4.1.2.1.1 Film

Om jag börjar med att tillämpa *recognition* -faktorer³⁰ så är hon enkel att känna igen eftersom hon spelas av samma skådespelerska hela tiden. Det spelar mindre roll att hon byter kläder ganska ofta, vi känner ändå igen henne. Under hela båtfärden och på ön är hon den enda vita kvinnan. Den enda gången vi förvirras för ett ögonblick är när Kong visas upp i New York. Vi missleds ett tag då en annan blond tjej presenteras med hennes namn och vi tror att det är Ann Darrow tills dess att hon visar ansiktet.

Om vi går vidare till *alignment* -faktorer³¹ så är Ann Darrow helt klart någon vi ska engagera oss för. Hon är med i nästan varje scen och vi får ofta ta del av hennes känslor genom närbilder på hennes ansiktsuttryck. POV används ganska sparsamt och näst intill exklusivt för att visa hennes relationer till motspelare.

När det gäller *allegiance* -faktorer³² det svårare att säga exakt vad som vi får reda på då det är ganska mycket information. Men vi presenteras för henne som

³⁰ Se 2.3.1.1. i uppsatsen

³¹ Se 2.3.1.2. i uppsatsen

³² Se 2.3.1.3. i uppsatsen

någon som fått kämpa hårt och blivit av med sitt stöd tidigt. En annan skådespelare på teatern hon arbetar nämner hennes bakgrund och att hon alltid fått sina förhoppningar krossade. Hon är alltid snäll och trevlig mot alla, och det enda moraliskt tveksamma hon gör är att hon stjälar ett äpple när hon inte har ätit på länge.

Tack vare de många närbilderna på hennes ansikte får vi en ganska stor dos av faktorerna *emotional simulation*³³ och *affektive mimikry*³⁴. När hon först möter Kong är det hennes ansiktsuttryck vi får följa vilket är ett exempel på emotionell simulation. När Ann senare blir vettskrämd utsätts vi för affektive mimikry. Det existera väldigt få automatiska reaktioner, ibland dyker monster upp ganska plötsligt men inte på den nivån att man ”hoppas till”. Det är endast en gång i samband med att Ann försöker fly från Kong som vi blir överraskade av en plötslig nersättning av en stor gorillahand.

4.1.2.1.2 Spel

I spelet *King Kong* skulle *recognition* kunna vara svårare, då grafiken inte kan komma upp till den nivå som en film. Men genom att rösten kommer från samma skådespelare som i filmen, att hennes namn används ganska flitigt och att hon alltid har exakt samma kläder så undviks de eventuella problemen med igenkännandet. Scenen i New York, där hennes identitet i filmen förväxlas, har tagits bort.

När det gäller *alignment* är det en stor kontrast mellan filmen och spelet. Vi får en ganska stor *spatio-temporal attachment* men den *subjectiva access* är nära noll. Under hela spelet ses inga närbilder av hennes ansikte som kan ge oss ledtrådar till hennes känslotillstånd. Istället får vi förlita oss på vad hennes röst återger. POV från Ann används inte alls.

I en del avsnitt av spelet, där Ann hjälper oss i vår roll som Jack, så skapas en *allegiance* genom att hon är ganska tuff och kan döda monster för att skydda någon annan. När det gäller hennes bakgrund så förlitar sig spelet på att vi sett filmen. Yttre attribut som att hon är kvinna och vit finns dock där och hennes kamp mot handlingens antagonister existerar i både filmen och spelet.

³³ Se 2.3.2.1 i uppsatsen

³⁴ Se 2.3.2.2 i uppsatsen

Eftersom det inte finns så många närbilder blir det ingen *emotional simulation* dock en del *affektive mimicry* då vi flyr och attackerar monster tillsammans och ser henne bli attackerad ett otal gånger.

4.1.2.2 Jack Driscoll

Jack är en manusförfattare som motvilligt följer med på äventyr det är först efter Ann blivit kidnappad som han förändras och blir en protagonist en roll som han sedan behåller filmen igenom utom i en svacka när Kong blir tillfångatagen.

4.1.2.2.1 Film

Precis som Ann spelas han av samma skådespelare filmen igenom. och även om han byter kläder är det inga dramatiska förändringar. Det underlättar *recognition*. Men även här spelar filmen på en förväxling då Ann, som känner till Jack, misstar en annan person för att vara Jack. Vi som åskådare är hela tiden medveten om att hon har fel, men det fungerar väldigt bra. Scenen används samtidigt för att förstärka *allegiance* för både Jack och Ann samtidigt som en annan karaktär ges utrymme. Denna karaktär som det i scenen skapas band till genom *recognition*, *alignment* och *emotional simulation* är den som först dör på ön. Genom denna korta introduktion säkerställs att vi känner förlust.

Om vi ska återgå till Jack så läggs inte så mycket tid ner på exklusiv *alignment* innan vi anländer till ön. Vi får dock en del scener som främst visar hans relation till Carl och Ann. POV används precis som för Anns del i båten för att förstärka insynen i deras relation. Genom att vi får följa hans blick när han ser in i Anns ögon får vi ta del av deras känslor för varandra. Utanför båten är användandet av POV från Jacks synvinkel nästintill obefintlig. Precis som med Ann får vi ganska stor *subjective access* till Jack genom närbilder.

Jacks personlighet är ganska löst tecknad. Han brinner för teater, men inte nog för att hoppa av båten, som Carl påpekar. Vi får dock reda på att han vill följa efter Ann trots riskerna det innebär. Hans yrke och utseende öppnar också upp för möjligheter till *allegiance*. Han är en moraliskt oklanderlig person, även om han inte blir en "handlingarnas man" förrän de anländer till ön.

De empatiska faktorerna spelar ganska stor del då hans känslor är tydliga vilket öppnar för *affektive mimicry* men inte *emotional simulation*. Automatiska

reaktioner används återigen ganska sparsamt. Vi får se monster hoppa fram plötsligt under några scener på ön, men annars används det i liten utsträckning.

4.1.2.2.2 *Spel*

I spelet får vi aldrig se Jack, då vi spelar honom, ur ett första persons perspektiv under de delarna av berättelsen han är med. Vår *recognition* vägleds istället av det faktum att vi ibland får höra Jacks röst och andra karaktärer hänvisar till oss med namnet "Jack". Det underlättar också att de gånger som man inte spelar Jack, spelar man inte med ett POV perspektiv.

Spatio-temporal attachment blir väldigt hög då stor del av spelet spelas som Jack och vi således får följa honom överallt. Vårre blir det om man tittar närmare på den del av *alignment* som rör *subjective access*. Man får nämligen aldrig ta del av några av Jacks känslor. De uttrycks aldrig genom dialogen annat än då hans röst blir lite känslös när han pratar med Ann.

Vår *Allegiance* med Jack är också förhindrad av det faktum att han nästan aldrig säger något, och vi aldrig ser honom. Vi får förlita oss på att vi sett filmen och därmed kan veta vem han är som person. Vi kan genom våra handlingar påverka hur han agerar men om vi inte väljer ett sätt som betyder att han försöker hjälpa personerna i sin omgivning kommer vi inte vidare i handlingen. Det betyder att han måste vara en hjälpsam person vilket ger oss vissa möjligheter till *allegiance*.

Det skapas ingen *Emotional simulation* eller *affektive mimicry* på grund av perspektivet. Vi kan inte göra känslomässiga kopplingar till Jack för han syns ju inte men vi kan skapa *motormimikry* genom att vi får följa med i alla rörelser han gör. Om han springer för att komma undan en dinosaurie följer vi med och kastar oss in bakom närmaste skydd för att undvika våra förföljare. Perspektivet gör att det finns stora möjligheter till *automatiska reaktioner* men på grund av monstrens långsamhet uteblir överraskningseffekterna.

4.1.2.3 **King Kong**

Den här karaktären är en gigantisk gorilla av en utdöende art. King Kong presenteras först som en antagonist men allt eftersom handlingen utvecklas förändras han till en protagonist. Vi får dock inte se Kong förrän drygt en timme av filmen förflutit.

4.1.2.3.1 *Filmen*

När det gäller Kong är *recognition* relativt enkelt jämfört med de andra karaktärerna. I hela filmen existerar det bara en gorilla, och han är väldigt stor. Risken finns att vi skulle kunna tro att det fanns flera stora apor på ön, men genom att han alltid filmas ensam, och i relation till Ann, om han så jagar, räddar eller leker med henne är det enkelt att känna igen honom.

Om man ser på *alignment* kan man nästan direkt säga när han förvandlas från antagonist till protagonist. Han börjar med att få *spatio-temporal access* endast när Ann är i samma "rum". Efter det att vi kommit till New York och hans omvandling till protagonist är fullbordad så får vi för första gången exklusiv *spatio-temporal access* till honom. Också hans *subjektive access* följer honom på hans väg till protagonist. När vi först ser Kong syns bara hans händer och kropp och en blick mot Carl. Men allt eftersom hans relation till Ann utvecklas får vi se mer av hans känslor.

Vår känsla av *Allegiance* hämmas först av det faktum att han bara är "en stor apa som springer genom djungeln", men efterhand får vi reda på saker som hans ensamhet och hans kamp mot de andra djuren. Han går från att vara ett skrämmande vilt djur till att bli allt mänskligare och alltmer ett offer för sin miljö. Han uppvisar också en uppoffrande attityd när han skyddar Ann mot flera T-rex som anfaller henne samtidigt. Utan hänsyn till att han blir biten och anfallen fortsätter han skydda henne. Detta till trots att hon har råkat illa ut beror faktiskt på att hon försökt fly från honom. Efter denna sammandrabbning vänder han ryggen till henne och det är hon som väljer att stanna med Kong.

När det gäller *emotionell simulation* får vi där också en dos genom att vi får se en svårtydd Kongs ansiktsuttryck när han ser på Ann göra konster. *Affektive mimicry* är svårt i början men ju mänskligare Kong beter sig desto lättare blir det och mot slutet kan vi följa varje känsloläge hos Kong. Filmen använder sig inte så mycket av *automatiska reaktioner* så vi blir utan dem när vi följer Kong.

4.1.2.3.2 *Spel*

Även i spelet är igenkännandet av Kong lätt. Till skillnad från karaktären Jack ser vi Kong med en objektiv kamera vilket underlättar igenkännandet. "Stor svart gorilla" - det kan inte vara så många andra.

Vi spelar de första nio kapitlen av fyrtiotvå som Jack, med bara skymtar av Kong. Men efter det ökar vår *alignment* med Kong i och med att vi får börja styra honom istället. Emellertid det är först efter en bra bit in i spelet vi får ta del av några känslor hos Kong. I en jaktscen där Kong letar efter Ann får vi se hur han tittar in på henne med lite sorgsna ögon. Det är inget jämfört med hur mycket vi fick ta del av under filmen, men ändå mer än vi får reda på om Jack. Av alla kapitlen så spelar vi nio stycken som Kong vilket gör att jämfört med Jack så får vi mindre *spatio temporal attachement*.

Om vi tittar på faktorn *allegiance* så ser vi att då Kong hela tiden spelas som protagonist så är det de handlingar vi kan välja åt honom som styr oss. Han är kraftfull och duktig på att både slåss och klättra. Våra handlingar styrs hela tiden av en önskan att skydda Ann. Det gör det lätt att se Kong som en positiv karaktär vars moral vi sympatiserar med.

När vi tittar på empatiska faktorer kan vi se att *emotional simulation* saknas som när det gäller Kong. De känslor han har är få och enkla att tyda. Eftersom han ändå uttrycker sina känslor starkt så får vi en viss *Affektive mimicry*. Det är också svårt att inte känna en viss *motor mimicry* när Kong svingar sig mellan träden. Varken filmen eller spelat tycks använda sig så mycket av *automatiska reaktioner* så inte heller när det gäller King Kong påverkar det oss.

4.1.3 Spelets utformning

Spelet är väldigt linjärt och kan beskrivas som att ha en *falsk interaktivitet*. Falsk interaktivitet är ett begrepp jag hämtat från en bok av Pär Lundgren. Där beskrivs det som en struktur där man tror sig ha val, men i själva verket är följden av alla valmöjligheterna desamma³⁵. Vi får ingen information alls i cutscenes dvs. scenerna mellan olika kapitel i spelet. Den dialogen som förs är kort och av naturen: "Are you ok?" Med det menar jag att den inte är speciellt djupgående, eller ger oss ledtrådar om karaktärernas natur. Jacks POV är ganska unik i spelmiljö då den inte innehåller några referenser till hur mycket hälsa vi har kvar eller hur många skott. Den informationen får vi istället ta del av genom att vi kan få Jack att kontrollera hur många skott han har kvar, och säga det högt. Vår information om vår hälsa får vi ta del av genom att det blir suddigt och

³⁵ Lundgren, Pär (1999), *Effektiv kommunikation med video & interaktiva media*, Karlstad: City Tryck, s135

bultar rött när vi är nära att dö. På så sätt har spelutvecklarna lyckats med att få Jacks POV så verklig som möjligt. Dock är hans synfält väldigt smalt vilket kan irritera om man vill se omkring.

4.2 Riddick

4.2.1 Synopsis

Filmen och spelets handling följer inte varandra utan, är olika berättelser som följer en karaktär under olika tidpunkter i livet. Karaktären som följs är Riddick. Därför kommer jag inte som i närläsningen av King Kong ta upp andra karaktärer.

4.2.1.1 Spelets synopsis

Riddick har blivit tagen till ett fängelse kallat *Butchers Bay*. Väl där försöker han fly. I hans flyktförsök möter han en man som opererar honom. Vad som egentligen händer när han är nedsövd är oklart men efteråt kan han se i mörker. Riddicks flyktförsök fortsätter och tillslut, efter ha dödat ett otal vakter och ett antal fångar, lyckas han fly. Spelet igenom är Riddick protagonisten och fängelset antagonisten.

4.2.1.2 Filmens synopsis

Filmens handling börjar med att vi presenteras för en mörk planet där necromongers härskar. Vi får reda på att de begär att man konvertera till deras tro, eller så blir man dödad. Deras mål är en dödsplanet kallad UnderVerse som endast deras ledare varit på, och levande återvänt. Efter att han återvänt från UnderVerse har han fått egenskaper som gör honom näst intill osårbar. De som konverterar till necromonger blir del av deras rymdflotta som färdas till nästa planet för att upprepa processen. Därmed är handlingens antagonist presenterad. Efter titeltexterna kommer vi till en isplanet. Vi ser en man jagas av en flygfarkost. Snart märker vi att manen som flyr är Riddick och männen han flyr ifrån är prisjägare. Trots Riddick bara är beväpnad med en kniv lyckas han eliminera hela besättningen och ta över flygfarkosten som visar sig vara ett rymdskepp. Han får reda på vilken planet som utfärdat en belöning på honom och åker dit då där även finns den enda person som visste var han fanns. Väl där får han reda på att anledning att någon vill få tag på honom är att deras planet hotas av necromongers. Även om de försöker förklara att han är deras enda hopp

överger han planeten genom att låta sig fångas av prisjägare. Han har räknat ut vart de kommer att föra honom och han vill dit, då han fått reda på att en vän till honom hålls fången där. Fängelset de åker till ligger nära en sol, och den halvan som vetter mot solen blir så het att atmosfären tar eld. Efter att ha mött sin vän Jack, som bytt namn till Kyra, sätter han igång en flykt från fängelset. Dock har han förföljts av necromongers och i en strid på fängelseplaneten blir hans vän Kyra tillfångatagen medan Riddick lämnas i tron att han är död. Dock stannar en necromonger kvar som visar sig ha tillhört samma ras som Riddick innan han blev tvingad att konvertera. Necromongern hjälper Riddick genom att dra in honom i säkerhet innan solen förkolnar honom. Riddick får en kniv och reda på vart Kyra blivit förd. Hon har blivit tagen till den planet han nyligen övergav till necromongers. Han reser dit och tvingas möta deras ledare Lord Marshall. Genom hjälp av Kyra som har konverterat lyckas han vinna kampen. Men Kyra dör. Genom en regel inom necromongers som säger att; man får behålla det man dödar, blir Riddick den nya ledaren för the necromongers.

4.2.2 Karaktär

Riddick är en fåordig man med oklar bakgrund. Det enda vi vet säkert är att han är bra på att rymma och att döda. Riddick är protagonist i både filmen och spelet, men i filmen berörs även andra karaktärer till en större utsträckning.

4.2.2.1 Film

När det gäller *recognition* så är Riddicks utseende ganska utpräglat, och när vi lär oss känna igen hans speciella ögon blir de ett kännemärke. Det sker en lek med förväxling där vi ser en massa soldater som alla har samma typ av uniform men genom att en soldats ögon glimmar till räcker det för att vi ska känna igen honom som Riddick.

Om vi tittar på *alignment* märks det helt tydligt att Riddick är protagonisten och den vi får följa mest. Vi får även ta del av andra karaktärer, utan Riddick, men större delen av tiden är det Riddick och hans miljöer vi tar del utav. Också faktorn *subjektive access* domineras helt av Riddick. Även om Riddick sällan visar känslor får vi del av hans humör genom hans kommentarer och också hans frånvaro av känslor är talande. POV används främst för att illustrera Riddicks egenskaper att se i mörkret.

Riddick beskrivs som en tvetydig person. I filmen säger de till och med att det behövs någon från mörkret för att bekämpa mörkret. Han är en mördare men han attackerar aldrig oskyldiga och står alltid på de svagas sida. Alltså en god kille om man ska följa standardmoralen i film. Hans förmåga att alltid överlista sina motståndare och aldrig vara svag trots stort motstånd är andra attribut vi kan avundas honom. Det innebär att det finns stora möjligheter till *allegiance*. Ett typexempel av hans ”mörka” natur som ändå är god är att när det släpps ut hundliknade monster i fängelset vilka sliter ihjäl varje fånge de kommer över. När en av monsterhundarna möter Riddick så ser de på varandra ett tag och sedan blir monsterhunden kelig och Riddick kan sitta och klappa den. Underförstått tror jag att vi ska se att monsterhunden förstår att Riddick är lik den, men står högre i rang, medan Riddick vet att han kan döda monsterhunden men väljer att kela med den.

Eftersom Riddick näst intill aldrig visar känslor blir det heller inget utrymme för emotionell simulation. När det gäller *affektive mimicry* finns det fler möjligheter. Av den orsaken att Riddick inte visar känslor blir det en väldigt påtagligt när han gör det. Så när Riddick gråter förstår vi att han inte bara är ”lite ledsen”. Riddick rör sig väldigt mycket under filmen, han hoppar från avsatser, klättrar och visar prov på en mängd akrobatiska förmågor. Vilket gör att *motor mimikry* är lätt att hitta. Automatiska reaktioner är det sämre med. Även om aktionssekvenserna håller högt tempo så är de inte utformade så att man blir plötsligt överraskad eller hoppar till.

4.2.2.2 Spel

I spelet fins en intertextuell *recognition* genom att det är samma skådespelare som spelar i filmen som gjort rösten. Till skillnad från *King Kong* spelet används dialog ganska mycket vilket gör att vi ofta får höra hans röst. Även om spelet främst använder Riddicks POV så används också objektiv kamera. När Riddick klättrar eller vi kommer till en cutscene så får vi se Riddick utifrån.

Eftersom Riddick är huvudkaraktären och den enda protagonisten i spelet följer vi honom näst intill konstant. Det är bara i några klipp mellan fångvaktare och prisjägare som Riddick är frånvarande. Så vi kan tala om näst intill totalt exklusiv *spatio temporal attachment*. När det gäller den andra faktorn för

alignment: subjektive access får vi till en del känslor genom Riddicks repliker. Själv visar han inget i sitt minspel.

När vi går vidare till *allegiance* får vi inte reda på mycket om Riddicks bakgrund, men vi får ta del av hans färdigheter. Hans moral styr vi över, men det finns inga oskyldiga vi kan skada. Alla som vi möter är antingen mördare eller fängelsevakter. Eftersom fängelset och dess system är vår antagonist värderar vi inte deras liv högt. Riddick gör egna val i cutscenes som gör honom till en rättvis och omutbar, men hård karaktär. Något vår filmmoral välkomnar.

När det gäller de empatiska faktorerna är det främst *mimicry* som verkar. Det blir *motormimicry* vi upplever tack vare en mycket rörlig karaktär. Känslor spelar en väldigt liten roll, både pga. att Riddick aldrig visar några, och för att väldigt få andra karaktärer visar något annat än rädsla. Till skillnad från filmen upplever vi en del *automatiska reaktioner* då personer som legat i bakhåll plötsligt börjar skjuta mot oss.

4.2.3 Spelets utformning

Till skillnad från King Kong präglas delar av spelet av en ”sekventiell stickspårsstruktur”. Det betyder att vi i handlingen kommer till vissa situationer där flera olika alternativ presenteras. För att komma vidare till nästa sekvens måste alternativen avklaras.³⁶ Mycket information presenteras i cutscenes men även i dialog under spelets gång. Vi kan ibland göra val i dialogen men effekten i slut ändan är oftast densamma. Växlandet mellan POV och objektiv kamera går smärtfritt. Spelets HUD, som står för Head-Up-Display, är väldigt minimal men visar till skillnad från King Kong en skala för hur vår hälsa ser ut. Vår ammunitionsnivå visas dels med ett nummer integrerat i vapnets design, dels i en display som kommer upp när vi laddar om. Efter vi blivit opererade, och fått möjlighet att se på natten, kan vi också växla till mörkerseende genom att trycka på en knapp.

³⁶ Lundgren, Pär (1999), *Effektiv kommunikation med video & interaktiva media*, Karlstad: City Tryck, s135

5 Analys

Efter att ha analyserat mina resultat och anteckningar blir jag förvånad över hur väl Smiths teori går att använda även när det gäller dataspel. Oberoende av det faktum att vi antar olika roller när vi spelar dataspel jämfört med när vi ser på film, så verkar vårt engagemang för karaktärerna skapas på liknade sätt. Jag tänker nu ta upp faktorerna för en karaktärs engagemang punkt för punkt, för att belysa min analys.

5.1 Recognition

Det finns en skillnad i hur *recognition* ser ut i de olika medierna. I film finns det möjligheter till att utmana vårt igenkännande medan man i dataspel verkar vilja underlätta det så mycket som möjligt med hjälp av ett relativt statiskt utseende på karaktärerna. Som exempel kan vi titta på Ann Darrow som i filmen byter kläder och vi ett tag överför på en annan karaktär. I Dataspelet hade hon samma kläder och utseende filmen igenom. Andledningen till det tror jag är de tekniska begränsningarna som fortfarande finns när det gäller grafik, men det skulle behövas en studie för att fastställa att så verkligen är fallet.

5.2 Alignment

I spelen låses vi till ett litet antal karaktärer medan filmerna har ett större persongalleri. Detta påverkar *spatio-temporal attachment* aspekter men dock inte i teorin utan i texterna. För även om det finns skillnader är de av den sorten vi kan hitta även mellan olika filmer. Det finns filmer med ännu mer låsta positioner. Om vi ser på en film som *Memento*³⁷ så följer vi där samma karaktär filmen igenom. Vi får fler karaktärer som man har djupare känsla för i filmerna jämfört med spelen. Detta trots att mycket längre tid tillbringas i ett spel innan vi når handlingens slut. Orsakerna till detta anser jag att vi finner i de andra faktorerna. När det gäller *subjective access* så finns det återigen en skillnad, likväl ännu en gång så gör det inte klassificeringen oanvändbar utan påvisar visuella skillnader. Eftersom känslouttryck hos dataspelskaraktärer är svårare att visa så får vi vår *subjective access* främst genom dialog och röstlägen.

³⁷ Nolan, Christopher (2000) *Memento*

5.3 Allegiance

Den stora skillnaden när vi kommer till dataspelen, jämfört med filmerna, blir att vi själva kan styra över moraliska val. Detta påverkar självklart den moraliska utvärderingen av karaktärerna. Men jag anser att min studie visar att till följd av den, i grunden, linjära strukturen hos de dataspel jag analyserat begränsas våra moraliska val. Vi kan till exempel inte välja att döda Ann Darrow när vi spelar som Kong i *King Kong* spelet. Det gör att vi får karaktärer med en bestämd moral trots att vi kan göra val. Moralen hos karaktärer vi inte spelar är precis som i film de som skapar texten som styr över. Det är de som skapar texten som styr över moralen hos de karaktärer vi inte spelar. Spel med en friare spelstruktur skulle kunna utnyttja vår frihet till att låta oss styra över moralen hos karaktärer så att den stämmer med våra egna önskningar. Det skulle förändra vem som bestämmer över en karaktärs moral men inte förändra att karaktärens moral påverkar oss.

5.4 Empathy

När jag startade den här undersökningen trodde jag att det var här jag skulle hitta den största skillnaden. Jag tog för givet att eftersom dataspel agerar utifrån ett centralt perspektiv skulle det vara de centrala faktorerna som var viktigast. De som i Smiths teori hamnar under *Empathy*. Dock efter närläsningen inser jag att även om vi lever oss in i upplevelsen tack vara centrala faktorer så behövs de acentrala faktorerna för att skapa karaktärer vi kan relatera till. *Motor mimikry* och *automatiska reaktioner* förstärker upplevelsen att vara där men om vi går upp i spelet helt missar vi kopplingen till karaktären.

6 Slutsatser

Innan jag sammanfattar min analys och vad jag kommit fram till vill jag påminna om att undersökningen har gått ut på att analysera användningen av en teori för engagerande karaktärer. Jag har alltså inte undersökt vad det är som gör ett spel engagerande utan endast faktorerna för hur karaktärerna blir engagerande. Det är viktigt att inse att "engagerande karaktärer" endast är en faktor som kan göra ett spel bra. Med det i baktanken går vi vidare till att försöka besvara de frågor som är syftet till denna uppsats. Om vi börjar med grundfrågan som gällde hur pass applicerbart Smiths teori är när det gäller dataspel kan vi enkelt besvara den frågan med; i högsta grad. Alla de faktorer

han nämner i sin teori kan användas för att analysera karaktärer i dataspel. Vi kan t.ex. titta på olika spel och jämföra hur *recognition* ser ut i de olika spelen eller hur *allegiance* skapas. Följdfrågorna var om teorin behöver tillämpas annorlunda och om tonvikten låg vid andra delar. Slutsatsen jag kommit fram till är att även om de finns skillnader mellan film och spels skapande av karaktärer så ryms de inom de faktorer Smith har ställt upp. Mina presumtioner att jag skulle hitta en skillnad beroende på perspektiv var felaktigt. Tyngdpunkten tycks ligga inom samma faktorer. Efter att ha gjort den här jämförande studien anser jag att man skulle kunna hitta större skillnader mellan spel med olika grader av interaktivitet.

Om jag skulle föreslå framtida forskning med avstamp i det jag kommit fram till vore det att göra en kvantitativ undersökning på värdet av de olika faktorerna. Det skulle kunna göras genom att man gav ett värde för varje faktor och sedan räknade ut ett medelvärde för varje karaktär. Detta skulle senare kunna jämföras mot en enkätundersökning där en målgrupp fått värdera hur mycket olika karaktärer engagerade dem. Genom att vikta om faktorernas relevans till hur de två olika värdena stämde överens så skulle vikten av de olika faktorerna kunna räknas ut. Det finns ett antal problem gällande urval och värdering som skulle behöva lösas men det lämnar jag över till den som vill göra undersökningen. Till sist vill jag bara säga att nu har vi fått ett verktyg för att skapa engagerande karaktärer även i dataspel.

7 Källor

7.1 Böcker

- Allan, Richard & Smith, Murray (1997) *Film Theory and Philosophy*, Oxford Clarendon Press
- Casetti, Francesco (1999), *Theories of cinema: 1945-1995*, Austin: University of Texas Press.
- Ekström, Mats & Larsåke Larsson ed. (2004) *Metoder i kommunikationsvetenskap*, Lund: Studentlitteratur
- Granath, Thomas (1998). *Manus och dramaturgi*, Malmö: Liber Ekonomi
- Hertz, J.C. (1997) *Joystick nation : how videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds*, Little, Brown & Company
- Hill, John ed. (2000), *Film Studies: Critical Approaches.*, Oxford, Oxford university press
- Lothe, Jakob (2000) *Narrative in Fiction and Film: An Introduction*, Oxford: Oxford University Press
- Lundgren, Pär (1999), *Effektiv kommunikation med video & interaktiva media*, Karlstad: City Tryck
- Persson, Per (2000), *Understanding Cinema: Constructivism and Spectator Psychology*, Stockholm: Stockholm university
- Priest, Susanna Hornig (1996), *Doing media research: An introduction*, London: Sage Publications, Inc
- Samsel, Jon & Wimberley (1996) 2nd ed. *Interactive Writer's Handbook*, San Francisco: the Carronade Group
- Silverman, David (2005) second edition, *Interpreting Qualitative Data*, London: Sage publications Ltd.
- Smith, Murray (1995) *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema*, Oxford: Clarendon Press.

7.2 Film

- Jackson, Peter (2005), *King Kong* -DVD version
- Twohy, David (2004), *The Chronicles of Riddick* -DVD version

7.3 Spel

- Ancel, Michel (2005) *Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie*, Ubisoft Entertainment
- Keegan, Tom (2004) *the Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay* Starbreeze

7.4 Webbsidor

- Svenska Akademien, *Svenska Akademiens ordbok-SAOB*,
<http://g3.spraakdata.gu.se/saob/show.phtml?filenr=1/196/50028.html> (2006-05-20)
- Wikipedia, <http://sv.wikipedia.org/wiki/Antagonist> (2006-05-20)
- Imdb, http://swedish.imdb.com/Sections/Awards/MTV_Movie_Awards/2005 (2006-04-10)

8 Appendix

8.1 Frågor till filmer och spelen

Sympati

Recognition – igenkännande

Hur känner man igen karaktärer? Vad gör att man vet att de är samma karaktär man ser igen och inte en annan karaktär?

Alignment - efterföljande

Spatio-temporal attachment- tid och rums efterföljande

Vilken karaktär får man följa mer än andra, vilken/vilka karaktärer är där? Ser man skeenden från någons synvinkel?

Subjective access

Vilken/vilka karaktärers känslor och subjektivitet får man tillgång till. Hur sker detta?

Allegiance - lojalitet

Vilka är karaktärerna? Vad gör dem lika/olika åskådaren? Vad har karaktärerna för åsikter? Vilken moral har karaktärerna?

Empati

Emotional simulation

Har karaktärerna känslor man inte förstår? Påverkas man av dessa? T.ex. är en karaktär rädd utan att man får förklaring till varför?

Affektive mimicry

Svårt att leta efter men ser man starka känslor som med eller motverkar ens attityd mot karaktärerna?

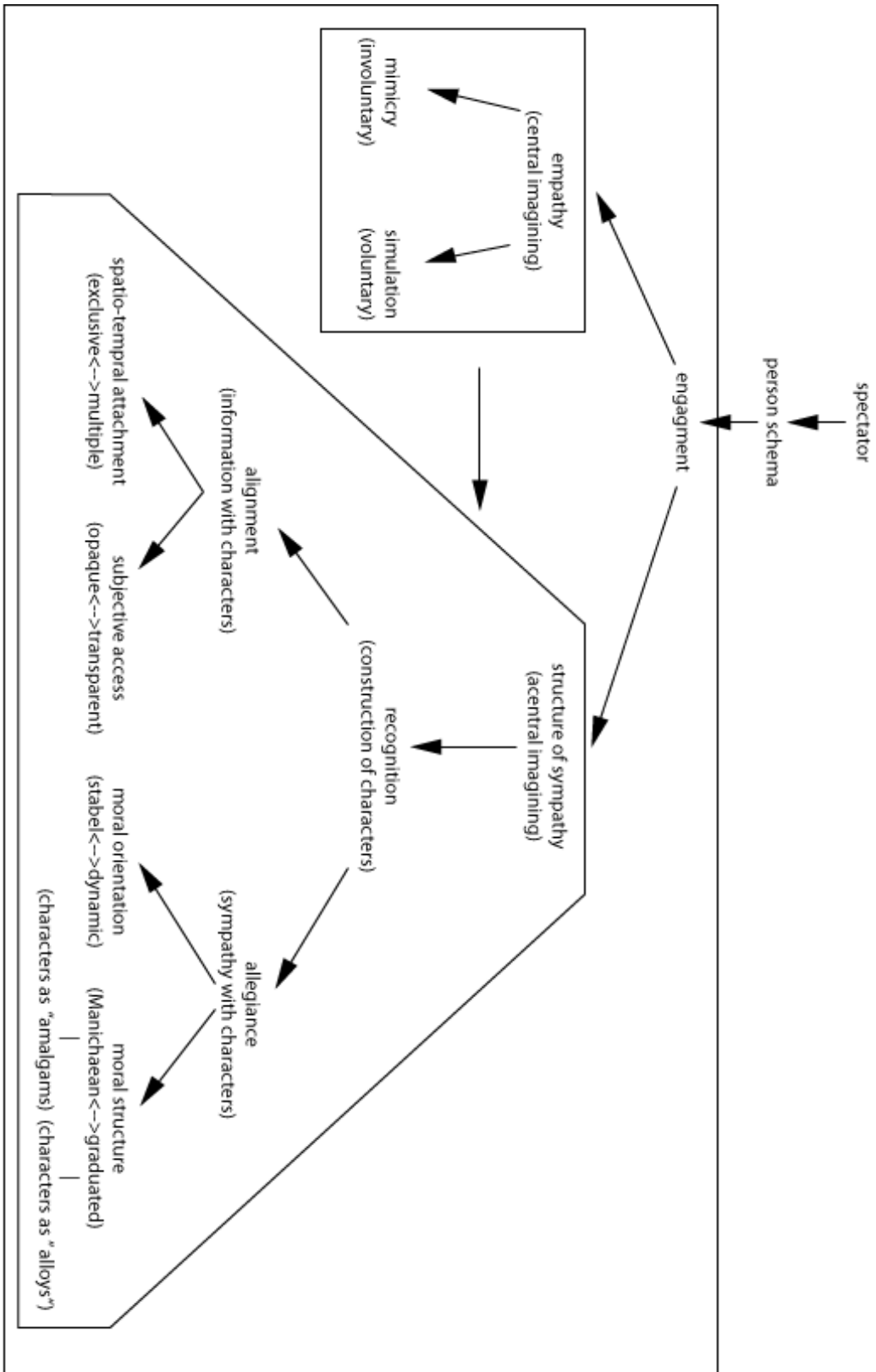
Automatiska reaktioner

Utsätts man som åskådare för skeenden som påverkar en på samma sätt som karaktärerna? T.ex någon som plötsligt hoppar fram och skrämmer både åskådare och karaktär.

Teori obundna frågor

När sker de olika processerna? Vilka vinklar används? Är vissa delar mer karaktärs engagerande än andra? Vad är kännetecknade för de delarna som används för att engagera oss i karaktärerna? Är det t.ex. främst i delar med låg interaktivitet eller tvärtom?

8.2 Figur 1



8.3 Ordlista

8.3.1 Acentral perspektiv

Innebär att man ser ur en objektiv synvinkel. Dvs. ser ur ett perspektiv som betraktare ej deltagare.

8.3.2 Alignment

En faktor i Smiths teori som handlar om tillgången till karaktärerna. Den kan delas upp i två delar; *Spatio temporal attachment* och *subjective access*.

8.3.3 Allegiance

En faktor i Smiths teori som handlar om att bedöma en karaktär beroende på moral och förutsättningar.

8.3.4 Antagonist

Antagonisten är motståndaren/fienden i en berättelse. Skapar en konflikt som protagonisten försöker lösa.

8.3.5 Antropologi

Betyder läran om människan, beroende på vetenskap har man olika synvinklar. Kognitiv antropologi handlar t.ex. om hur vi behandlar intryck.

8.3.6 Automatiska reaktioner

En faktor i Smiths teori som handlar om händelser som vi reagerar automatiskt på.

8.3.7 Central Perspektiv

Innebär att man ser/upplever ett skeende inifrån en karaktärs perspektiv.

8.3.8 Cutscenes

De är scener mellan olika partier i data- och tv-spel. Används ibland för att föra handlingen vidare

8.3.9 Emotional simulation

En faktor i Smiths teori som handlar om att själv anta, simulera, känslor när en karaktärs känslor är oklara.

8.3.10 **Empathy**

Det engelska ordet för empati. Används av Smith för att beskriva de delar av hans teori som verkar genom att man upplever något inifrån en karaktär.

8.3.11 **HUD**

HUD, som står för Head-Up-Display, är den information vi får i skärmen när vi spelar dataspel. Vanligtvis visas åtminstone hälsa och hur mycket ammunition vi har kvar.

8.3.12 **Intertextuell**

Referenser till andra texter. Att en text ses i ett sammanhang av flera texter vars kopplingar är *intertextuella*.

8.3.13 **Karaktär**

I uppsatsen används ordet karaktär som en svensk motsvarighet till det engelska ordet *Character*. En kort definition är alla personer som förekommer i fiktiva verk. Dock behöver en karaktär ha vissa drag för att kunna kvalificera för Smiths teori. Det är som följer:

1. En separat kropp, en individ med kontinuitet i tid och rum
2. Perceptuell aktivitet, inkluderat medvetenhet om det egna jaget.
3. Intentioner, som åsikter och begär
4. Känslor
5. förmågan att använda och förstå ett språk
6. kapaciteten för att själv startade aktioner och egentolkande
7. potential till karaktärsdrag, eller återkommande attribut

Dessa egenskaper måste existera i någon form för att kunna passa in i Smiths person schema.³⁸

8.3.14 **Kognition**

Kognition är en psykologisk term och kan kort förklaras som en samlingsterm för våra olika tankeprocesser.

³⁸ Smith, Murray (1995) *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema*, Oxford: Clarendon Press s21.

8.3.15 Mimicry

Efterapning, Smith delar upp i *affective* och *motor*. Den första handlar om hur vi efterapar känslor medan den andra handlar om rörelser.

8.3.16 Närläsning

En kvalitativ metod inom medieforskning som innebär att man granskar en text ingående.

8.3.17 Objektiv kamera

Betyder att kameran filmar ifrån ett perspektiv som inte innehas av någon karaktär.

8.3.18 Ontologi

Betyder att forska om någots inre väsen.

8.3.19 POV

Point-Of-View: att betrakta något ur en karaktärs synvinkel. Handlar om kamera vinkel.

8.3.20 Protagonist

En berättelses huvudkaraktär vars konflikt för handlingen vidare.

8.3.21 Recognition

Faktor i Smiths teori som handlar om igenkännande.

8.3.22 Semiotik

Semiotik (av grekiska semeion: tecken) är läran som studerar tecken eller teckensystem.

8.3.23 Smiths teori

När jag nämner Smiths teori hänvisar jag till den filmvetenskapliga teorin Murray Smith beskriver i sin bok ”*Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema*”. En närmare beskrivning av teorin går att finna i uppsatsen, under rubriken teoretiskt ram under stycket Smiths teori

8.3.24 Spatio temporal attachment

En faktor i Smiths teori som handlar om hur vi får följa en karaktär i fråga om rum och tid.

8.3.25 Subjective access

En faktor i Smiths teori som handlar om tillgången till en karaktärs känslor och begär.

8.3.26 Subjektiv kamera

Det betyder samma sak som POV, alltså en kameravinkel som ska motsvara en karaktärs synvinkel.

8.3.27 Sympathy

Engelska ordet för sympati. Används för den delen av Smiths teori som handlar om acentrala faktorer. Dvs. Faktorer som påverkar genom att vi betraktar karaktären utifrån.

8.3.28 Triangulerande

När det gäller metoder handlar det om att använda både Kvalitativa och kvantitativa metoder för att undersöka något.